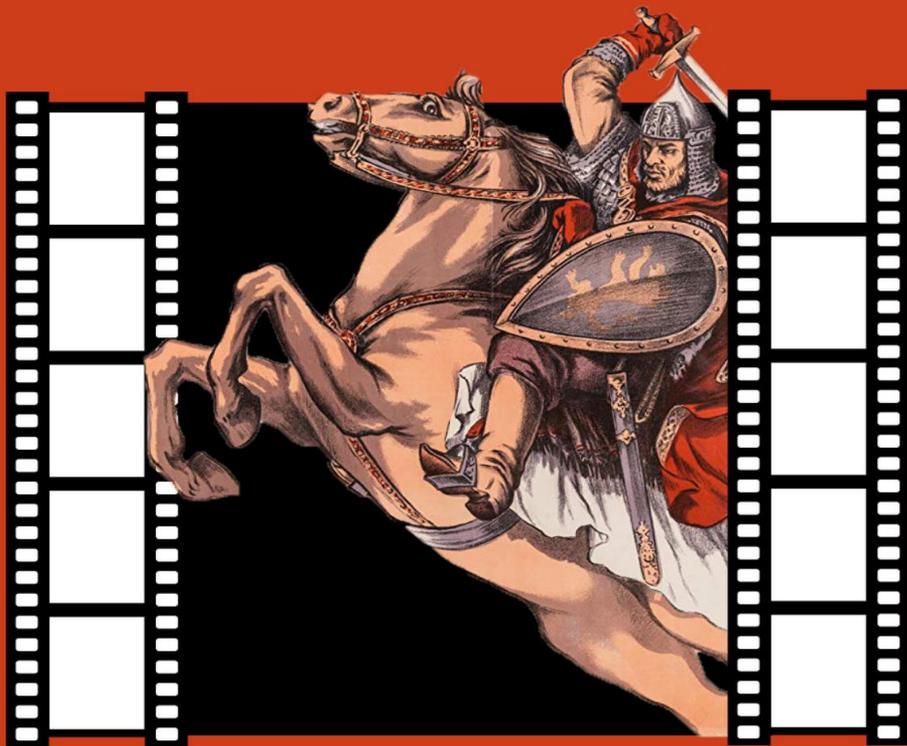


Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Instituto de História  
Programa de Estudos Medievais

# A Idade Média no Discurso Fílmico

Catálogo de Filmes - Volume 4



## Organização

Andréia Cristina Lopes Frazão da Silva  
Juliana Prata da Costa  
Leila Rodrigues da Silva  
Paulo Duarte Silva  
Nathália Serenado da Silva  
Mariane Godoy da Costa Leal Ferreira

# **A Idade Média no Discurso Fílmico**

Catálogo de filmes – volume 4

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Instituto de História  
Programa de Estudos Medievais

## **A Idade Média no Discurso Fílmico**

Catálogo de filmes – volume 4

### **Organização**

Andréia Cristina Lopes Frazão da Silva  
Juliana Prata da Costa  
Leila Rodrigues da Silva  
Paulo Duarte Silva  
Nathália Serenado da Silva  
Mariane Godoy da Costa Leal Ferreira



PROGRAMA DE ESTUDOS MEDIEVAIS  
Instituto de História – Universidade Federal do Rio de Janeiro



UFRJ

Rio de Janeiro, 2019

***A Idade Média no Discurso Fílmico - Catálogo de filmes -  
volume 4***

Andréia Cristina Lopes Frazão da Silva (org.)

Juliana Prata da Costa (org.)

Leila Rodrigues da Silva (org.)

Paulo Duarte Silva (org.)

Nathália Serenado da Silva (org.)

Mariane Godoy da Costa Leal Ferreira (org.)

ISBN: 978-85-88597-28-0

Tipo de Suporte: E-book - PDF

1ª edição, setembro de 2019.

180p.

EDITORAÇÃO: Leila Rodrigues da Silva e Andreia Cristina  
Lopes Frazão da Silva

ARTE DA CAPA: Juliana Salgado Raffaeli; Bruno Leonardo  
Frazão da Silva

ILUSTRAÇÃO DA CAPA:

Detalhe do cartaz em russo do filme Aleksandr Nevskiy (1938)

Disponível em:

[www.imdb.com/title/tt0029850/mediaviewer/rm2270050816](http://www.imdb.com/title/tt0029850/mediaviewer/rm2270050816)

Programa de Estudos Medievais - UFRJ

Largo São Francisco de Paula, 1 - sala 325-B.

Rio de Janeiro - RJ. CEP: 20051-070

E-mail: [pem@historia.ufrj.br](mailto:pem@historia.ufrj.br)

[www.pem.historia.ufrj.br](http://www.pem.historia.ufrj.br)

## Sumário

<b>Apresentação</b>	8
<b>Equipe participante em 2019</b>	11
<b>Filmes:</b>	
<b>A comédia dos pecados</b> ( <i>The Little Hours</i> )	13
<b>A espada da vingança</b> ( <i>Sword of Vengeance</i> )	17
<b>A invasão dos bárbaros</b> ( <i>Attila</i> )	21
<b>A lenda</b> ( <i>Legend</i> )	25
<b>A Rosa Negra</b> ( <i>The Black Rose</i> )	28
<b>A saga viking</b> ( <i>Northmen: A Viking Saga</i> )	32
<b>Aladdin: o retorno de Jafar</b> ( <i>The Return of Jafar</i> )	35
<b>Alfredo, o grande</b> ( <i>Alfred The Great</i> )	38
<b>As aventuras dos sete anões</b> ( <i>Der 7bte Zwerg</i> )	41
<b>As Crônicas de Nárnia: a viagem do peregrino da alvorada</b> ( <i>The Voyage of The Dawn Treader</i> )	45
<b>As Crônicas de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa</b> ( <i>The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe</i> )	48
<b>As Crônicas de Nárnia: Príncipe Caspian</b> ( <i>The Chronicles of Narnia: Prince Caspian</i> )	51

<b>Asterix e os vikings</b> ( <i>Astérix et les Vikings</i> )	55
<b>Barbarossa</b> ( <i>Sword of War</i> )	60
<b>Cotolay</b> ( <i>Cotolay</i> )	65
<b>Cruzada: uma jornada através dos tempos</b> ( <i>Crusade in Jeans</i> )	70
<b>Em nome do rei</b> ( <i>In the Name of the King</i> )	74
<b>Fausto</b> ( <i>Faust</i> )	79
<b>Hamlet</b> ( <i>Hamlet</i> )	83
<b>Jack, o caçador de gigantes</b> ( <i>Jack the Giant Slayer</i> )	87
<b>Macbeth: ambição e guerra</b> ( <i>Macbeth</i> )	91
<b>Martelo dos deuses</b> ( <i>Hammer of the Gods</i> )	96
<b>Muito barulho por nada</b> ( <i>Much Ado About Nothing</i> )	100
<b>O caçador e a rainha do gelo</b> ( <i>The Hunstam: Winter Wars</i> )	104
<b>O caldeirão mágico</b> ( <i>The Black Cauldron</i> )	107
<b>O senhor dos anéis: a sociedade do anel</b> ( <i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i> )	110
<b>O senhor dos anéis: o retorno do rei</b> ( <i>The Lord of the Rings: The Return of the King</i> )	114
<b>O último rei</b> ( <i>Birkebeinerne</i> )	119
<b>Pele de asno</b> ( <i>Peau d'Âne</i> )	123
<b>Poder e luxúria</b> ( <i>Los Borgia</i> )	128
<b>Rei Arthur: a Lenda da Espada</b> ( <i>King Arthur: Legend of the Sword</i> )	131

<b>Rei Lear da Inglaterra</b> ( <i>Korol Lir</i> )	134
<b>Romeu e Julieta</b> ( <i>Romeo and Juliet</i> )	138
<b>Santo Antônio: uma vida de doutrina e de bondade</b> ( <i>Sant'Antonio di Padova</i> )	143
<b>São Francisco de Assis</b> ( <i>Francis of Assisi</i> )	147
<b>Shrek 2</b> ( <i>Shrek 2</i> )	151
<b>Shrek para sempre</b> ( <i>Shrek: The Final Chapter</i> )	154
<b>Shrek Terceiro</b> ( <i>Shrek the Third</i> )	158
<b>Simão do deserto</b> ( <i>Simón del desierto</i> )	163
<b>Trenk: o cavaleiro trapalhão</b> ( <i>Der kleine Ritter Trenk</i> )	167
<b>Um forasteiro na corte do rei Arthur</b> ( <i>A Young connecticut yankee in king Arthus's Court</i> )	171
<b>Warcraft: o primeiro encontro de dois mundos</b> ( <i>Warcraft</i> )	176

## Apresentação

Neste volume da série *Idade Média no Discurso Fílmico. Catálogo de Filmes* apresentamos quarenta e duas fichas fílmicas, elaboradas no âmbito do Programa de Estudos Medievais da UFRJ, como uma das atividades vinculadas ao projeto *Idade Média: Divulgação Científica*, originado em 2005. Este material tem como objetivo, por um lado, estimular a reflexão sobre as potencialidades didáticas do uso de filmes no ensino de História Medieval e, por outro, destacar aspectos relacionados às sociedades medievais, a partir do estudo da historiografia, do desenvolvimento de pesquisas individuais e dos debates realizadas pelo grupo atualmente envolvido no projeto.

Na produção deste material, sob nossa coordenação geral, participaram da equipe vinte e três estudantes, entre alunos de graduação, mestrado e doutorado. Toda atividade foi marcada por um intenso trabalho coletivo, o que justifica a não associação das fichas a um autor específico. Três membros da equipe, Juliana Prata da Costa, Nathália Serenado da Silva e Mariane Godoy da Costa Leal Ferreira atuaram como coordenadoras executivas, acompanhando o passo a passo da escolha dos filmes e da preparação das fichas.

Como o objetivo da confecção dos catálogos não é somente a produção de um texto, mas, sobretudo, a formação dos nossos estudantes, o processo que culminou nesta publicação compreendeu várias etapas. Na primeira, com base em bibliografia previamente selecionada, foram realizadas discussões com toda equipe, tendo como eixos centrais o uso didático do cinema no campo histórico e, em específico, medievístico, e as construções fílmicas sobre tal período histórico.

A segunda etapa consistiu na proposição, por cada participante, de filmes a serem incluídos no catálogo. Para tal, estabeleceu-se como critério que os filmes deveriam

atender a pelo menos uma das seguintes condições: a) abordar personagens ou acontecimentos compreendidos entre os séculos IV a XVI e sobre os quais há testemunhos históricos; b) recriar situações ou aspectos relacionados às sociedades inseridas no recorte cronológico privilegiado; c) resultar da transposição para a obra cinematográfica de obras literárias produzidas ou ambientadas no período, ou, ainda, d) evocar elementos associados pela cultura de massa ao medievo. Nesta etapa foram produzidas fichas com dados técnicos sobre os filmes, selecionadas e incluídas indicações de textos acadêmicos cuja leitura proporcionaria uma melhor compreensão crítica sobre as temáticas abordadas no filme, conforme avaliação prévia da equipe.

Na terceira etapa, após a leitura dos textos e da análise crítica das obras cinematográficas, a ficha final foi elaborada, avaliada quanto à forma e ao conteúdo, eventualmente ajustada, e concluída. Ainda que o estilo de cada participante e a sua interpretação sobre cada filme tenham sido mantidos, algumas diretrizes nortearam a produção de tais fichas, como a preocupação com exposições didáticas, que sempre que possível, deveriam ser construídas em torno de eixos temáticos. Assim, os autores foram estimulados a enfatizar de modo claro até três aspectos na sua abordagem.

Como nos volumes anteriores, as dificuldades enfrentadas e as soluções propostas foram objeto de debate. Frente aos sucessivos desafios impostos às atividades de ensino, pesquisa e extensão no âmbito das universidades públicas, reforçamos a expectativa de que esta publicação contribua para a utilização do discurso fílmico em salas de aulas, além de estimular os interessados em cinema e no período medieval a conhecer um pouco mais sobre os personagens, situações e temas que tais películas enfocam.

Andréia Cristina Lopes Frazão da Silva  
Leila Rodrigues da Silva  
Paulo Duarte Silva



## **Equipe participante em 2019**

André Rocha de Oliveira  
Camila Valle Lacerda  
Clarissa Mattana de Oliveira  
Danielle Mendes da Costa  
Diogo Rodrigues dos Santos  
Gabriel Braz de Oliveira  
Gabriela de Oliveira Medina  
João Victor Machado da Silva  
Jonathas Ribeiro dos Santos Campos de Oliveira  
Juliana Prata da Costa  
Juliana Salgado Raffaeli  
Laís Luz de Carvalho  
Lizandra da Silva Rodrigues  
Luan Ribeiro de Araújo  
Lucas Fernandes Falsett  
Marcelo Roberto da Silva  
Marcus Vinícius de Souza  
Maria Júlia Dutra Rabelo  
Mariane Godoy da Costa Leal Ferreira  
Nathalia Agostinho Xavier  
Nathália Cardoso Rachid de Lacerda  
Nathália Serenado da Silva  
Renan Costa da Silva



## **A comédia dos pecados** (*The Little Hours*)

**1. Ano de produção:** 2017

**2. País(es) de produção:** Canada, Estados Unidos e Itália

**3. Diretor(es):** Jeff Baena

**4. Roteirista(s):** Jeff Baena e Giovanni Boccaccio (baseado no *Decamerão*)

**5. Produtor(es):** Aubrey Plaza

**6. Temas centrais:** convento – moral religiosa – bruxaria

**7. Contém cenas de:** sexo e drogas

**8. Duração:** 1h30min

**9. Textos de apoio:**

BALDISSERA, José Alberto. Ideias (visões) de Idade Média no cinema. *Aedos*, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p.128-141, 2009.

BOLTON, Brenda. **A Reforma na Idade Média**. Lisboa: Edições 70, 1986.

CARDINI, Franco. Magia e bruxaria na Idade Média e no Renascimento. *Revista Psicologia USP*, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 9-16, 1996.

### **10. Resumo do filme:**

*A Comédia dos Pecados* é uma sátira fílmica baseada em um dos contos do famoso *Decamerão*, obra de 1353 de Giovanni Boccaccio, o que a torna interessante sob dois principais aspectos: a representação e adaptação de uma narrativa do século XIV para a linguagem cinematográfica sob a ótica do século XXI; e o mergulho em uma produção literária da própria Idade Média. Na trama, sete moças e três rapazes se escondem em uma vila da cidade de Florença para fugir do surto de peste negra que acometeu a Europa em 1348, e começam a contar histórias uns aos outros para passar o tempo. Dentre os aspectos passíveis de análise elencamos três, a saber: o ambiente conventual da Baixa Idade Média; a moral religiosa em voga; e, por fim, a temática referente à bruxaria.

Uma das históricas contadas é a de um jovem lavrador, Masetto de Lamporecchio, que se finge de surdo-mudo para conseguir trabalho em um convento e se aproximar das freiras. Vale notar que há diversas diferenças entre a obra de Boccaccio

e o filme de Jeff Baena. Na narrativa original, por exemplo, Masetto figura como o protagonista da trama, chamando atenção ao fato de que, ao se tornar freira, uma mulher não seria destituída de “desejos femininos”. Esse aspecto é amplamente explorado na produção fílmica de 2017, que tem, no entanto, as jovens religiosas no foco da narrativa.

A vida no convento é o pano de fundo de toda a película, que se passa na região de Garfagnana, na Península Itálica, no verão de 1347. Diferentemente da novela do *Decamerão*, no filme não é Masetto que se dirige ao claustro feminino já com “segundas intenções”, mas o padre Tommasso, responsável pela administração do convento e por suas cerimônias religiosas, que o leva para substituir o antigo hortelão, Lurco, um senhor que era maltratado pelas irmãs. Masetto aceita acompanhá-lo de bom grado, pois estava sendo perseguido pelo rei Bruno por ter dormido com sua esposa.

A trama gira, então, em torno de três jovens freiras: Alessandra, uma moça abastada recém-chegada ao convento, mas louca para sair e se casar; Ginevra, que tem uma personalidade que beira a inocência infantil e está sempre às voltas de Fernanda, e esta última, uma moça maliciosa, sedutora e explosiva. Podemos destacar também a abadessa Maria, uma figura com ares de bondade, mas que a atriz Molly Shannon reveste de certo sarcasmo, e Marta, uma personagem de fora do convento que aparece em um momento de reviravolta da película.

A representação do convento, primeiro aspecto que selecionamos para ser analisado, é rica em seus aspectos plásticos, mostrando um espaço rural no meio da floresta, dividido de uma forma que pode ser considerada modelar do período medieval: assim, são exibidos o refeitório, a igreja onde Tommasso professa as missas, as celas das freiras e os espaços externos da horta, da estrebaria e do celeiro. Além disso, o filme também aborda o cotidiano de trabalho conventual, bem como as possíveis reproduções de hierarquia social que se davam nesses espaços, tanto no que diz respeito ao gênero quanto ao grupo social.

Assim, por mais que seja a dirigente do espaço, a abadessa está subordinada ao padre Tommasso, que, por sua

vez, se recolhe em humildade quando da chegada do bispo Bartolomeu. No recorte mais abaixo da hierarquia religiosa, percebemos que, entre as freiras, a irmã Alessandra não é vista realizando muitas tarefas, recebe a visita de seu pai com frequência e possui o maior quarto, com um atelier de costura. As outras religiosas aparecem realizando os afazeres do dia a dia, como varrer as áreas comuns e lavar roupas, mas aquela, filha de um lorde rico, só se une a elas quando se interessa em fofocar sobre a chegada de Masetto.

Em uma das cenas que podemos notar essa diferenciação social reproduzida no ambiente de reclusão de mulheres, Alessandra se ajoelha a beira de uma tina de água com Ginevra e Fernanda, que estão com as mangas erguidas e uma enorme pilha de hábitos e lençóis, lavando-os e pendurando-os em um varal. Ela faz algumas indagações sobre o recém-chegado hortelão enquanto finge que esfrega uma roupa com caretas e expressões de quem não sabe direito o que está fazendo. Assim que se desinteressa pelo assunto, deixa tudo na mão de Ginevra, elogiando seus dotes de lavadeira e se retirando.

No que diz respeito aos outros dois aspectos representados na narrativa – a moral religiosa e a bruxaria – é interessante notar como eles aparecem entrelaçados e são quase um *lugar-comum* de filmes sobre o final da Idade Média. No caso d'*A Comédia dos Pecados*, esses elementos estão revestidos de certo empoderamento feminino, o que poderia ser considerado anacrônico, mas nos chama a atenção acerca da lógica na qual o período medieval é relido de acordo com as conjunturas. Marta é uma personagem que aparece no meio da trama como uma mulher dona de si, que sabe aproveitar as melhores coisas da vida e não se submete à moral cristã. Ela e Fernanda são amigas, e o roteiro dá a entender que mais ninguém sabe de sua presença no convento. Munidas de uma garrafa de vinho, elas se juntam à Ginevra e Alessandra em uma das celas no meio da noite para beber e conversar.

O discurso fílmico guarnece esta reunião de características do imaginário contemporâneo de uma festa, na qual as religiosas buscariam fugir do tédio do cotidiano do claustro brincando, bebendo, fofocando e tendo experiências sexuais escondidas até altas horas. Ausente no conto de

Boccaccio, nesta cena, após algumas boas doses de vinho, as irmãs se libertam da moral religiosa e se entregam a prazeres entre si. Alessandra reflete sobre o que Marta fala a respeito de estar com um homem, que seria uma das melhores coisas que uma mulher poderia experimentar.

A partir daí a sexualidade das freiras passa a ser o fio condutor do filme. Alessandra e Masetto se apaixonam, e a irmã acaba descobrindo que ele não é surdo-mudo. Fernanda também passa a buscar a companhia do rapaz, seduzindo-o e ameaçando-o, enquanto Ginevra desenvolve uma atração platônica por ela. Marta ensina à Fernanda uma poção de beladona, que pretensamente serviria para seduzir os homens, mas a intenção de Fernanda não é só satisfazer sua própria concupiscência, mas fazer de Masetto um receptáculo masculino em uma cerimônia na floresta, com várias mulheres nuas dançando em volta da fogueira.

Por fim, devido a um destemperado de Ginevra, que denuncia pelos corredores as relações das irmãs com Masetto, sobre o vinho bebido em excesso, e as experiências homossexuais e rituais de bruxaria, as autoridades da Igreja se escandalizam e o bispo Bartolomeu se dirige ao convento para instalar um tribunal e restabelecer a ordem. Na lista dos pecados das irmãs aparecem delitos considerados graves ou gravíssimos pela tradição cristã, como inveja, luxúria, uso de poções, linguagem abusiva, heresia, apostasia, fornicção, homossexualidade, bruxaria e até a acusação de Ginevra ser judia. Revela-se, inclusive, que o padre Tommasso e a abadessa eram amantes, representando um clero amoral pré-Reforma Católica.

Além de divertida, *A Comédia dos Pecados* se constitui como um excelente material para analisar não só os temas aqui sublinhados – o convento, a moral religiosa e a bruxaria – mas para compreender a relação entre o discurso fílmico e as interpretações e reinterpretações sobre o passado, bem como trabalhar com os estereótipos do senso comum para o período medieval e a própria literatura da época, abrindo espaço para trazer o *Decamerão* para a sala de aula e outros espaços de debate.

## **Espada da vingança** (*Sword of Vengeance*)

- 1. Ano de produção:** 2015
- 2. País(es) de produção:** Reino Unido
- 3. Diretor(es):** Jim Weedon
- 4. Roteirista(s):** Julian Unthank e Matthew Read
- 5. Produtores:** Rupert Preston e Huberta Von Liel
- 6. Temas centrais:** senhorio – feudalidade – relações feudo-vassálicas
- 7. Contém cenas de:** sexo censurado e violência
- 8. Duração:** 1h 27min
- 9. Textos de apoio:**

BASCHET, Jérôme. **A civilização feudal:** do ano mil à colonização da América. São Paulo: Globo, 2006.

GUERREAU, Alain. Feudalismo. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo: EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 437-456.

—. **O Feudalismo:** um horizonte teórico. Lisboa: Edições 70, [1980].

### **10. Resumo do filme:**

*Espada da Vingança* situa sua narrativa ficcional na Inglaterra do século XI, no período em que a ilha se encontra sob o domínio de Guilherme, o Conquistador — duque da Normandia que ascende à condição de rei em 1066, após conquistar militarmente as ilhas. A trama do filme se inspira no chamado Massacre do Norte — *Harrying of the North*, denominado no filme de *the Harrowing* —, processo pelo qual o novo monarca suprimiu violentamente os focos de resistência a seu reinado.

A história se concentra na figura de um andarilho sem nome que vaga pelas terras do norte na esperança de se vingar de *earl* Durant, assassino de seu pai e vassalo do rei Guilherme. Representados como homens cruéis e violentos, Durant e seus filhos, Artus e Romain, dominam com mão de ferro o restante da população saxã do Norte — os sobreviventes do Massacre — que “vivem em medo constante”.

Ao longo de suas errâncias o protagonista cruza o caminho de um grupo de saxões com o qual, após alguns embates iniciais, acaba se aliando. Reconhecendo a excepcionalidade das capacidades guerreiras do andarilho, essa população não-cristã toma-o como líder e organiza uma nova força de resistência, dessa vez contra o domínio de Durant. O personagem principal os ajuda, primeiramente, em benefício próprio, como um instrumento para executar sua vingança. Porém, após testemunhar a determinação de Anna, porta-voz da população saxã, muda de ideia e passa a lutar pela libertação dos servos do *earl*.

Apesar de tomar eventos históricos como um pano de fundo, o filme enseja a reflexão sobre certas dinâmicas de poder próprias ao período medieval — sendo um recurso passível de ser usado como instrumento didático. Com essa perspectiva, podem ser valorizadas duas das relações de poder fundamentais do ocidente medieval posterior ao século X: o senhorio — ou *dominium* — e as relações comumente chamadas de suserania e vassalagem. Desse modo, traçamos apontamentos sobre como discutir, a partir de *Espada da Vingança*, a definição dessas relações de poder, assim como seus limites.

Quanto ao senhorio, já na primeira cena destaca-se a referência ao fato de que o poder do senhor (ou *dominus*) não diz respeito apenas à posse e exploração da terra, mas abarca também um conjunto de direitos sobre os homens — tal como a cobrança de pedágio, observada na primeira aparição do protagonista. Somado a isso, pode-se dialogar com uma ausência marcante do filme: o trabalho propriamente “camponês”. Este, pouco retratado na película, permite ressaltar outros aspectos da dominação senhorial.

Associada a esta dominação se sobressai no filme a distinção entre um estrato guerreiro da sociedade e a população servil. Em outras palavras, a ênfase do longa metragem recai sobre o monopólio da violência pelo senhor. Essa questão ganha mais relevância quando se percebe que a trama começa após o assassinato de um grupo de soldados de Durant pelas mãos do

protagonista: tais mortes demandam uma retaliação da parte do *earl*, pois constituem uma transgressão da ordem senhorial.

Já as relações de suserania e vassalagem podem ser pensadas a partir de Durant e de uma figura que, embora mencionada por diversas vezes, não chega a aparecer diretamente, o rei Guilherme. Já na primeira cena do *earl* pode-se abordar esse tema. O antagonista, que é vassalo do rei, relata como foi o andamento da assembleia sediada pelo monarca ao sul, que teria demandado duzentos homens de cada um dos senhores sob seu domínio. Em tal referência podem ser vistas as duas obrigações principais de um vassalo para com seu suserano: o *auxilium*, isto é, o auxílio prestado em tempos de guerra, seja através de apoio militar direto ou suporte financeiro; e o *consilium*, a prestação de bons conselhos, assim como auxílio jurídico.

A contrapartida dessas obrigações é a concessão de um *beneficium* do suserano ao vassalo: aquilo que, nos manuais didáticos, é frequentemente chamado de feudo. Porém, como dado a entender nesta discussão, o benefício não se limita à transferência da posse de terras, mas também do direito de exercer poder sobre os homens que a ocupam. Assim, pode-se apontar que no filme *earl* Durant tornou-se, em razão de seus feitos militares e dos laços vassálicos que estabelece com Guilherme, senhor das terras do norte, tomando como servos os habitantes da região.

A partir disso pode-se destacar como as relações de senhorio e de vassalagem, embora estreitamente ligadas, são coisas distintas: a primeira consiste no exercício de um poder vertical, do senhor sobre seus servos; já a segunda diz respeito a laços de fidelidade entre membros do mesmo estrato senhorial da sociedade, uma relação de tipo mais “horizontal”, apesar de hierarquizada.

Mas as relações feudo-vassálicas não escapam de tensões e contradições, de modo que é importante refletir também sobre suas limitações. Dentre as diversas fontes de conflito possíveis acreditamos que o filme permite refletir sobre ao menos uma: a tendência à ruptura dos laços de fidelidade na

medida em que os vassallos ganham autonomia, sobretudo em casos de instabilidade militar. Essa tendência se torna mais aguda em contextos em que a fidelidade vassálica é posta à prova; conjunturas em que frequentemente é preciso prestar *auxilium*, o que potencialmente coloca em oposição os interesses do suserano e do vassallo.

Assim, em sua primeira aparição, Durant menciona que o rei Guilherme demandou a cada um de seus vassallos duzentos guerreiros para apoiá-lo em seu esforço de guerra. Em um primeiro momento, embora admitindo que ceder tantos combatentes deixaria suas terras desguarnecidas, afirma que não teria problemas em manter o controle, pois os habitantes locais perderam todo o ânimo após o Massacre — *“poderíamos governar esta terra com uma dúzia de homens”*, diz o antagonista. Contudo, ao se deparar com a resistência crescente de seus servos, liderados pelo andarilho sem nome, a postura do *earl* muda completamente. Ordena que seus filhos retenham os tributos devidos ao rei e os invistam na defesa de suas próprias terras contra a insurreição servil, e, ao ser questionado, afirma categoricamente: *“ele não passa de um parasita! Eu governo como bem entender. Já perdi homens demais. Não vou arriscar mais.”* Tal circunstância expõe como a autoridade do suserano sobre as terras de seus vassallos pode ser reduzida.

Por certo o filme apresenta outros elementos passíveis de serem analisados — como a visão sobre populações “pagãs” ou não-cristãs —, mas selecionamos os temas do senhorio e da vassalagem por serem abordadas no ensino básico, e cuja distinção é frequentemente fonte de confusão. Sugerimos, então, que o filme *Espada da Vingança* seja utilizado como um auxílio que permita discutir essas relações e perceber como são estreitamente interligadas, embora diferentes.

## **A invasão dos bárbaros** (*Attila*)

**1. Ano de produção:** 1954

**2. País(es) de produção:** Itália e França

**3. Diretor(es):** Pietro Francisci

**4. Roteirista(s):** Ennio de Concini, Frank Gervasi, Richard C. Sarafian e Primo Zeglio

**5. Produtor(es):** Antonio Altoviti, Dino de Laurentiis e Carlo Ponti

**6. Temas centrais:** barbárie – hunos – bispos

**7. Contem cenas de:** violência

**8. Duração:** 1h 20min

**9. Textos de apoio:**

GUERRAS, Maria Sonsoles. **Os povos bárbaros**. São Paulo: Ática, 1991.

PINTO, Otávio Luiz Vieira. Para que chorassem lágrimas de sangue. O poder régio e alteridade entre Átila e os germanos (séc. V). **Litteris**, n.6, p. 1-12, 2010.

SOUZA NETO, José Maria Gomes. Amiano Marcelino e a representação da barbárie. **Cadernos de História UFPE**, v. 5, n.5, p. 1-16, 2008.

**10. Resumo do filme:**

*A invasão dos bárbaros* é um filme produzido na Itália e na França, lançado no ano de 1954. Retrata uma narrativa que abrange desde a emergência de Átila como único governante dos hunos, até uma possível tentativa frustrada de saquear a cidade de Roma, impedida pelo então bispo Leão I. A película tem como principal mote a relação entre o líder huno e o Império Romano do Ocidente, em estado de crise e governado por Valentiniano III, enfatizando as relações travadas entre o protagonista e as principais figuras dirigentes do Império. Buscamos nesta ficha analisar três aspectos: a imagem projetada dos bárbaros pela película; as relações entre hunos e romanos; e a forma como é apresentada a figura do bispo, fator

que se relaciona com o momento de fortalecimento crescente do cristianismo no Ocidente.

A obra reforça a ligação tradicional dos hunos à violência, por meio da exaltação dos seus traços guerreiros, considerando-os poucos desenvolvidos em termos de organizações políticas, além de destruidores e saqueadores. A descrição inicial os caracteriza como um grupo de asiáticos cílios por rapina, violentos e destruidores. Átila é nomeado como selvagem e tão temeroso quanto o demônio.

Assim, o filme segue uma diretriz que demarca os opositores dos romanos dentro de traços depreciativos. Observamos que essa tipificação se faz seguindo parâmetros greco-romanos, que possuem sua própria forma de caracterização baseada na antítese civilidade/barbárie, como se observa nos escritos de Amiano Marcelino. Este autor, crescido em meio à tradição grega, os retratou em suas obras com traços brutais e animais, como traidores, feios fisicamente, nômades e desumanizados em quase todos os sentidos. Esta é uma imagem tradicional relacionada aos povos das estepes e demais povos germânicos que entraram em contato com o Império Romano em seu alongado período de crise. Ao mesmo tempo em que essa representação rebaixa o outro a um estágio selvagem e primitivo, reforça aos praticantes da cultura clássica a sua posição de centro “civilizado” de mundo. Desta forma, se os romanos valorizam a fidelidade como um traço moral, os hunos são propensos à traição; se os cidadãos de Roma exercem a mansidão e a misericórdia, a capacidade de dar e perdoar, os hunos são rudes e saqueadores.

Podemos perceber essas concepções no filme ao observarmos que os romanos, liderados pelo general Aécio, sempre buscam a via diplomática para a resolução dos conflitos. De modo contrário, Átila é cruel e ávido por vantagens abusivas nos tratos, tendo como objetivo último a guerra e o saque da “Cidade Eterna”.

Por conseguinte, como uma via para se afastar dessa visão que interpreta romanos e “bárbaros” em perspectiva diametralmente oposta política e culturalmente, mostra-se

proveitosa a análise das relações entre as duas partes apresentada em dados trechos do próprio filme. No século V, período que as incursões de diversos grupos começam a ocorrer de modo mais consistente nas fronteiras do Império, muitos desses tidos como “bárbaros” foram utilizados como força de proteção nos *limes* romanos, por meio dos chamados pactos de federação, tratados pelos quais o Império concedia terras, alimentos e bens financeiros a esses grupos em troca de seu apoio militar. O próprio Átila, a respeito de suas relações com o imperador do Oriente, Teodósio II, recebeu o título de *magister militum*. Outrossim, muitos germanos ascendiam a cargos administrativos na burocracia do Império nesse período.

É claro que essas relações não foram sempre amistosas, tendo em vista que os hunos, assim como os romanos, possuíam ambições expansionistas, e por muitas vezes pressionaram o Império em prol do alargamento de suas vantagens nesses acordos. Podemos perceber pela análise desse convívio a intenção ou, ao menos, uma tentativa desses grupos de se integrarem ao universo romano, através do entendimento e inserção no jogo político de acordo com seus códigos.

Quanto ao filme, em diversas ocasiões, Átila aparece negociando questões que se referiam ao estabelecimento do seu povo nas fronteiras imperiais, como a delimitação de território, a distribuição de alimentos, e o uso do argumento de que combateu godos e francos em ajuda ao Império como justificativa para barganhar vantagens em sua negociação para não atacar Roma. Também é retratada a tentativa de casamento entre o chefe “bárbaro” e Honória, cujo dote seria a doação de uma parte do Império a estes, assim como menciona o matrimônio entre a Gala Placídia e o líder visigodo Ataúlfo, ocorrido anteriormente. Tais fatores ajudam a relativizar a ideia de que esses povos foram meramente invasores do Império e responsáveis diretos pela sua queda, na medida em que ressalta o contato entre as diversas partes, realçando uma perspectiva de trocas culturais, acordos militares e de reinterpretação de alguns aspectos da cultura romana realizada por esses grupos ao entrarem em contato com os latinos.

Por fim, é possível observarmos que dentro do panorama de crise do Império e desestruturação de suas forças políticas presentes no discurso fílmico, a Igreja se destaca como a principal instituição capaz de livrar a cidade de Roma da invasão. No final da película, é o bispo Leão quem impede o ataque da milícia liderada por Átila, depois de derrotadas todas as tropas romanas pelos hunos, e de Aécio, Gala Placídia e Honória já estarem mortos. Pela pregação cristã, o episcopo foi capaz de confrontar o líder huno e convencê-lo a não seguir em sua empreitada.

Embora o episódio relatado no filme esteja pautado em uma documentação de cunho apologético, é possível relacionarmos tal cena ao processo de fortalecimento da instituição eclesiástica no contexto citadino no período das incursões dos povos "bárbaros". Sobre o encontro de Átila com o então bispo de Roma, o que tem sido indicado por grande parte dos autores é que Leão I negociou o resgate da cidade. Tal fato é ilustrativo de um processo de fortalecimento eclesiástico, com destaque à figura do bispo que, para além da esfera religiosa, passa a agir em âmbito civil, aglutinando diversas funções, como a de juiz, e como a que ocorreu nesse caso, a diplomática.

Com a lenta e progressiva desarticulação das forças políticas do Império, a autoridade episcopal continua a se ampliar, em detrimento das magistraturas civis, nos diversos reinos germânicos e mesmo em Roma. O discurso fílmico corrobora essa interpretação, ao demonstrar o fracasso das tentativas de acordo de paz e derrota na guerra contra os hunos, cujo desfecho com o saque de Roma só foi impedido pela intercessão de sua maior autoridade religiosa.

Pensando na utilização deste filme como ferramenta didática, é possível utilizá-lo na condução de debates sobre a representação do "outro". Desta forma, pode-se aproximar o estudo histórico do medievo dos problemas do tempo presente, possibilitando o reconhecimento de rotulações discriminatórias e arbitrarias. Pode também auxiliar em temáticas temporais mais aprofundadas, como o longo período de crise do Império Romano e de ascensão episcopal nos primeiros séculos medievais.

## **A lenda** (*Legend*)

1. **Ano de produção:** 1985
2. **País(es) de produção:** Estados Unidos e Reino Unido
3. **Diretor(es):** Ridley Scott
4. **Roteirista(s):** William Hjortsberg
5. **Produtor(es):** Arnon Milchan, Tim Hampton e Joseph P. Grace
6. **Temas destacados no resumo do filme:** amor cortês – diabo – cavalaria
7. **Contém cenas de:** livre
8. **Duração:** 1h34min
9. **Texto de apoio:**

VAIFANS, Ronaldo. **Casamento, amor e desejo no Ocidente cristão**. São Paulo: Ática, 1986.

BASHET, Jérôme. Diabo. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo: Imprensa nacional, Bauru: EDUSC, 2002, 2v. V. 1. p. 325-355.

LÚLIO, Raimundo. **O Livro da Ordem de Cavalaria**. São Paulo: Giordano, 2000.

## **10. Resumo do filme**

*A Lenda* é um filme de fantasia e aventura, cujo cerne é a luta do bem contra o mal para salvar o mundo das trevas eternas. A história conta com a participação de seres encantados, princesas e todos os cenários maravilhosos de uma típica história de contos de fadas. O filme tem como protagonista um jovem camponês chamado Jack, que está apaixonado pela princesa Lili, a qual foi raptada por um ser maligno. Para legitimar seu valor como cavaleiro, Jack tem que resgatar a princesa e derrotar o vilão do filme, trazendo o triunfo das forças do bem. Contando com a ajuda de seres encantados que vivem na floresta, como elfos e fadas, Jack corre contra o tempo para salvar a princesa e derrotar o Senhor das Trevas, que deseja transformar o mundo em uma era glacial por toda a eternidade.

De forma simples, o filme trata de algumas questões relacionadas ao período medieval como, por exemplo: o amor cortês, a visão do demônio e a forma idealizada do cavaleiro.

O amor cortês figura nas manifestações literárias do Ocidente elaboradas entre os séculos XII e XIV. Vinculada ao ambiente cortesão, essa literatura é caracterizada pela presença do amor de um cavaleiro por uma dama inatingível, geralmente já casada. Na Idade Média, o casamento tinha como objetivo a união sagrada entre um homem e uma mulher, enfatizando-se a procriação como um dos objetivos maiores. Assim, fundamentava-se sobretudo nas relações sociais de poder. Sendo assim, o afeto entre as pessoas era algo pouco relevante para a efetivação de sua união.

No filme, o compromisso do casamento acontece entre uma princesa e um camponês. A possibilidade do matrimônio entre uma nobre da realeza e um camponês na Idade Média era algo impensável. Levando em consideração a estrutura nobiliárquica, o casamento representava uma aliança política, fundamentando linhagens aristocráticas. Uma princesa, portanto, tinha o dever de casar com outro membro da nobreza para estabelecer acordos entre parentelas ou monarquias, devido à necessidade de gerar descendência e transmitir os patrimônios. Portanto essa união ilustrada no filme seria algo irrealizável no medievo, visto que o casal fazia parte de grupos opostos na estrutura social e econômica.

As representações imagéticas do diabo ganharam várias facetas ao longo de todo o período medieval, de forma que esta é uma figura que se modifica ao longo do tempo. As representações malignas e intimidantes do Diabo eram usadas pelo cristianismo como controle da moral por parte dos eclesiásticos, e era por meio do discurso da Igreja direcionado aos fiéis que difundiam a ideia da presença do mal para aqueles que não se comprometessem com o ideal cristão.

Na trama, o vilão é uma figura que personifica aspectos do Diabo na visão medieval: é vermelho, com chifres, patas de bode. Além disso, está destinado a trazer o mal e o caos ao mundo. Assim, ao ganhar poder, o personagem ambiciona

transformar o mundo em uma era glacial eterna, porém as forças do bem vencem e assim se extinguem os planos malignos do vilão.

O último elemento a ser destacado é a forma idealizada do cavaleiro medieval. Os cavaleiros medievais, acima de tudo, deveriam estar a serviço de Deus, defendendo a fé de Cristo, além de serem corajosos, justos e vitoriosos, e responsáveis pela conversão dos não-cristãos. A cavalaria foi utilizada pelos eclesiásticos com o objetivo de manutenção e expansão da fé. Assim, os nobres desempenhavam esse papel como representantes de um grupo privilegiado, ou seja, aquele que deveria servir de inspiração e modelo para a sociedade.

O cavaleiro poderia ser definido como um guerreiro de elite. Era necessário arcar com as despesas de armas e cavalo, portanto era muito improvável que um camponês, por exemplo, viesse a fazer parte desse grupo.

Com as manifestações literárias surgidas entre os séculos XII e XIV, que correspondem à literatura cavaleiresca e à poesia dos trovadores, difundidas na Europa Ocidental, fixou-se no imaginário a imagem de um cavaleiro idealizado. Esse cavaleiro era retratado como um modelo de conduta, honra e dignidade a ser seguido.

No filme, o protagonista, um simples camponês, transforma-se em um típico cavaleiro para salvar a sua amada das garras do Senhor das Trevas. Essa questão corrobora o imaginário que se tem do cavaleiro medieval. Ao salvar sua amada das forças do mal, o camponês ganha o seu coração e se casa com ela, mostrando assim ser um modelo de coragem e honra. No entanto, não identificamos a atribuição principal da cavalaria como ferramenta de expansão cristã nas cenas do filme.

*A Lenda* é um filme que se encaixa no gênero infanto-juvenil tratando de maneira idealizada sobre temas referentes à Idade Média. O imaginário social relaciona a Idade Média ao “maravilhoso”. O filme, seguindo essa perspectiva, elabora uma trama na qual figuram seres místicos e idealizações da vida social no medievo.

## **A Rosa Negra** (*The Black Rose*)

- 1. Ano de produção:** 1950
- 2. País de produção:** Nova Zelândia
- 3. Diretor:** Henry Hathaway
- 4. Roteiristas:** Talbot Jennings e Thomas B. Costain (novela)
- 5. Produtor:** Louis D. Lighton
- 6. Temas centrais:** identidade – medievalidade – Oriente
- 7. Contém cenas de:** Livre
- 8. Duração:** 2h
- 9. Textos de apoio:**

ECO, Umberto. O que a Idade Média não é. In: \_\_\_. (Org.). **Idade Média. Bárbaros, cristãos e muçulmanos**. Lisboa: Dom Quixote, 2011. p. 3-22.

\_\_\_. O que a Idade Média nos deixou. In: \_\_\_. (Org.). **Idade Média. Bárbaros, cristãos e muçulmanos**. Lisboa: Dom Quixote, 2011. p. 22-24.

LOYN, Henry R. (Org.). Normandos. **Dicionário Ilustrado da Idade Média**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990. p. 274-275.

\_\_\_. Saxões. **Dicionário Ilustrado da Idade Média**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990. p. 335.

### **10. Resumo do filme:**

O filme *A Rosa Negra* foi produzido em 1950 e se passa no século XIII, narrando a trajetória de um nobre de origem saxã, Walter de Gurnie, rumo ao Oriente. O pai do protagonista, que era um cruzado saxão, casara-se com uma das filhas da família normanda que o acolhera em seu retorno da "Terra Santa", sem ter conhecimento de que seu grande amor do passado dera à luz a um menino enquanto ele estava na guerra. Mesmo obrigado a não reconhecer seu filho primogênito devido ao casamento, o pai de Walter acaba por incluí-lo entre seus herdeiros quando de sua morte. Deste modo, dentre outros elementos, o filme permite o debate sobre os seguintes temas: as tensões identitárias entre normandos e saxões; a relação entre medievalidade e cinema; e, por fim, as visões contemporâneas sobre o Oriente.

Quanto ao primeiro aspecto, se nota que, desgostoso com a dominação dos normandos na Inglaterra e nutrindo profundo ódio pela esposa de seu pai, avessa aos saxões, Walter comparece à leitura do testamento, feita na presença da viúva e do próprio rei, Eduardo I. Pai e filho não puderam conviver, mas o saxão tem certeza que seu pai lhe amara, deixando-lhe um par de botas que ele admirara na infância, e prometendo-o ao serviço do rei, o que lhe causa revolta e recusa. Eduardo I admoesta-o lembrando que, independentemente de suas origens, todos são ingleses, um elemento “nacionalista” que certamente não existia na época, mas possivelmente relaciona-se com o período pós-Segunda Guerra Mundial e a vitória dos aliados, no qual o filme foi produzido. Em todo caso, o rei acaba por liberar o protagonista de suas obrigações prescritas no testamento, no que também podemos perceber o estereótipo de um governante benevolente.

Assim, Walter decide interromper seus estudos na Universidade de Oxford, onde até então tivera aulas com o frei Roger Bacon, e se junta às revoltas saxãs contra os normandos, em companhia de seu amigo, Tristram Griffen, um exímio arqueiro. O personagem principal da trama sabe latim e grego, mas recusa-se a aprender o francês, “essa língua normanda”, deixando clara, mais uma vez, a rivalidade entre normandos e saxões na Inglaterra da Idade Média Central, apesar de a conquista já ter mais de duzentos anos. Nesse ínterim, eles tramam uma invasão ao castelo da madrasta para libertar dois saxões presos por ela, mas acabam tendo que fugir em meio à perseguição de seus cavaleiros.

Os dois amigos rumam, então, para leste. Por não possuírem recursos para empreender uma fuga, eles acabam se envolvendo com o servente de um mercador, que lhes promete uma caravana para viajarem em troca de algumas moedas. Logo no início da viagem, os “heróis” do filme esbarram com o exército de um general mongol, Bayam, que organiza jogos de arco e flecha em seu acampamento e fica muito intrigado com o arco de Tristram, convidando-os para jogar xadrez em sua tenda.

Nessa altura do filme, podemos destacar a presença de vários elementos do período medieval, de interesse do grande

público, como a tecnologia militar da época, o xadrez, a figura de um temido chefe mongol e o desenvolvimento de uma burguesia comercial cidadina. A valorização na película de uma nobreza de caráter, dos homens de armas e do efervescer das cidades pode chamar a atenção para algumas características do medievo, sejam elas discursivas – presentes em determinados tipos de produções textuais medievais – ou concernentes à materialidade, como o crescimento urbano.

No acampamento do chefe mongol, Walter e Tristram acabam se tornando soldados de Bayam, que lhes dá a missão de irem até a China para amedrontar a imperatriz com uma narrativa sobre a força de seu exército. Enquanto ainda se preparam para partir rumo ao Extremo Oriente, o servente do mercador que os ajudara no início cobra seu verdadeiro preço: os viajantes deveriam levar com eles a irmã de seu senhor, a Rosa Negra Maryam, uma “mestiça” que quer retornar para a Inglaterra, terra de seu pai.

Novamente cabe ressaltar a influência da época de produção da obra cinematográfica, que reveste Maryam do papel feminino propagado pelas sociedades ocidentais na década de 1950. Ela é dócil e obediente, e logo se apaixona por Walter, preocupando-se mais em estar ao seu lado do que perseguir seu objetivo original ao juntar-se à caravana. Esse modelo feminino aproxima-se em certa medida do papel propagado pela Igreja no medievo, no qual a mulher deveria ser casta, de poucas palavras e subserviente, ao mesmo tempo em que se afasta dele, pelo simples fato dela estar viajando em companhia de dois homens e no fundo ser muito falante, o que não se encaixaria nos padrões do gênero para o período medieval.

Na sequência da narrativa cinematográfica, Walter pede para que Tristram volte à Inglaterra levando Maryam e segue viagem sozinho, tendo em vista os possíveis perigos a serem enfrentados. O terceiro aspecto aqui destacado, as visões sobre o Oriente, aparece de forma contundente, e podemos perceber como o papel da conjuntura de produção da película entrelaça-se às visões contemporâneas acerca desse “mundo desconhecido”: a China é uma terra de curiosidades, de exotismo e riqueza material, reforçando uma visão de

“orientalismo” propagada no século XX, a partir das leituras ainda correntes do XIX.

Assim, no filme o palácio da imperatriz é suntuoso e possui um aposento preparado para Walter. Ele percebe que sua chegada já era esperada, o que lhe causa certo estranhamento, e acaba descobrindo que Maryam e Tristram haviam sido capturados e eram prisioneiros no castelo. No cativeiro, eles conversam sobre os objetos que finalmente puderam ter contato, dos quais apenas tinham ouvido falar: a bússola, com uma “agulha de direção que aponta sempre para o norte”, a pólvora, “um tubo de ferro que atira fogo”, e também o papel.

As invenções orientais, algumas bem anteriores ao século XIII, são pouco a pouco absorvidas pelo Ocidente desde a Baixa Idade Média. O papel, por exemplo, facilita muito a produção escrita, visto que até então se utilizava massivamente o pergaminho, suporte extremamente trabalhoso e caro. A pólvora, por sua vez, ganha relevância como um diferencial para a guerra apenas no período Moderno, e a bússola se torna um importante instrumento de navegação no ocidente, principalmente a partir do século XV.

Os três aventureiros elaboram, então, um plano de fuga de seu cativeiro no palácio chinês, e conseguem escapar levando consigo diversas riquezas, como livros e jóias. Tristram acaba sendo morto no caminho de volta à Inglaterra, mas Maryam e Walter têm sucesso em sua empreitada. Ao chegarem de volta à ilha, a animosidade do saxão com relação aos normandos parece ter arrefecido, e ele é reconhecido por sua coragem e feito cavaleiro pelo rei Eduardo I, casando-se com Maryam.

Por estes temas e mesmo outros não explorados aqui, *A Rosa Negra* é um filme interessante para se pensar a Idade Média no âmbito do discurso fílmico. Concomitantemente, auxilia na compreensão das visões acerca do Oriente, tanto durante o medievo, quanto nos séculos XX e XXI, possibilitando-nos problematizar com os alunos a própria produção cinematográfica, fortemente influenciada pelos referenciais do período em que a obra foi produzida, muito mais do que um “fiel” retrato da realidade histórica que procura abordar.

## **A saga viking** (*Northmen: A viking saga*)

**1. Ano de produção:** 2014

**2. País(es) de produção:** África do Sul e Alemanha e Suíça

**3. Diretor(es):** Claudio Fäh

**4. Roteirista(s):** Bastian Zach e Matthias Bauer

**5. Produtor(es):** Rolf Wappenschmitt, Karin G. Dietrich, Bertha Spieker, Giselher Venzke, Frank Kaminski, Daniel Höltschi, Marco del Bianco e Ulrich Stiehm

**6. Temas centrais:** vikings – cristãos – senhorio

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 1h 37min

**9. Textos de apoio:**

D' HAENENS, Albert. **As invasões normandas:** Uma catástrofe? São Paulo: Perspectiva, 1997.

LANGER, Johnni. Pagãos e cristãos no final da era viking: uma análise do episódio de conversão da Njáls saga. In: \_\_. **Na trilha dos vikings:** Estudos de religiosidade nórdica. João Pessoa: Editora da UFPB, 2015. p. 63-82.

LE GOFF, Jacques. **A civilização do Ocidente medieval.** Bauru, SP: Edusc, 2005. p. 43-56.

### **10. Resumo do filme:**

A película narra uma incursão em direção à costa escocesa no século IX. O diretor Claudio Fäh apresenta neste filme o enredo de uma fracassada tentativa de um grupo que foge de sua terra natal e busca encontrar uma nova vida em uma das colonizações afastadas de seu povo. Asbjörn, capitão do mar e personagem principal do filme, sai das antigas terras de seu pai com alguns de seus comandados, buscando expandir o território do rei Haroldo I. Também conhecido como Haroldo cabelos belos, ele foi o primeiro rei do território unificado da Noruega. Assumiu o trono ainda jovem e sua sede de conquista fez com que muitas famílias nobres se rebelassem e partissem rumo a outros reinos. As atrocidades do rei fazem, na trama, com que o grupo parta para novas terras, porém uma tempestade os afasta de seu objetivo.

Em seu início, o filme trabalha com os problemas que poderiam ser encontrados nas incursões vikings. Problemas como tempestades, se não os matassem, poderiam ser complicadores, uma vez que os afastavam de seus objetivos, ou os levavam para lugares inóspitos e sem recursos para a sobrevivência. Na película, quando eles finalmente chegam à costa, percebem que estão na Escócia, muito distante de seu propósito. São atacados em um primeiro momento e após vencerem a batalha encontram uma mulher vestida como nobre e decidem capturá-la para que seja pago um resgate. Com o tempo descobrem que ela era a princesa Inghean, filha do rei Dunchaid. Sendo sua filha única, o monarca paga mercenários para a resgatarem e, assim, manter sua linhagem protegida.

A partir desse momento, ocorre uma mudança no ritmo do filme e se inicia uma outra abordagem das relações entre os personagens. O grupo mercenário de soldados do rei percebe que poderia ter uma chance de tomar o trono, uma vez que o rei já possuía idade avançada e o futuro da princesa estava em suas mãos. Os guerreiros de Asbjörn, por outro lado, encontram-se cansados e feridos e a única pessoa que os acolhe é um monge chamado Conall, que se afastou do mundo e passou a viver como eremita. O filme destaca a maior capacidade de aceitação dos cristãos em relação a culturas alheias, já que os nórdicos ameaçam constantemente o monge e desconfiam de suas intenções, mesmo quando ele os ajuda. Por conta de seus votos, o cristão se esvazia de seu desprezo inicial pelos forasteiros e os acolhe em sua missão, percebendo que poderia ajudá-los a se transformarem. Asbjörn, entretanto, é questionado por seus companheiros por confiar em um cristão.

A religiosidade nórdica presente no filme trata apenas de questões mortuárias sem preocupação com uma discussão mais ampla do tema. O próprio contato entre povos distintos se resume às questões sociais. A religião é apresentada como mais uma das diferenças entre as atitudes dos dois povos. A princesa Inghean, que no propósito do filme se torna o ponto de ligação cultural, não é questionada em nenhum momento sobre sua religiosidade. O monge parece não se importar com suas

atividades, e para os vikings a feitiçaria é natural. À medida que a jornada deles se desenvolve, cria-se um vínculo maior entre os nórdicos e o monge. Este revela ter se isolado após ter sido traído pelo rei, em uma assembleia com o líder de uma tribo bárbara na qual Conall fazia missão. Na trama, o rei utilizou essa situação de pretexto para eliminar a tribo.

Finalmente com a interação e confiança entre o grupo principal e Conall, há o clímax da história. O religioso revela saber da existência de uma antiga colônia viking nas proximidades da região e leva o grupo nessa direção. Os perseguidores seguem caçando a princesa e após a longa jornada acontece o confronto definitivo. O grupo nórdico é quase dizimado, porém sobrevivem com a ajuda da Inghean. Quando pensam ter acabado seus problemas, o rei Dunchaid surge com outros nobres e a partir de então Asbjörn, que conta com a confiança de todos e se mostra um verdadeiro líder, leva-os para longe da batalha rumo ao destino que procuraram durante todo o filme.

*A Saga Viking* trata de uma obra de divulgação que traça seu roteiro em torno de uma incursão de um pequeno grupo. Por se tratar de uma trama simples, com cenários naturais, os produtores poderiam ter investido melhor na construção dos personagens e na sua caracterização. O ponto alto da película são as batalhas. *A Saga Viking* acaba mostrando na tela apenas o começo de imersão no mundo dos guerreiros da Escandinávia.

## **Aladdin: o retorno de Jafar** (*The return of Jafar*)

- 1. Ano de produção:** 1994
- 2. País(es) de produção:** Estados Unidos
- 3. Diretor(es):** Toby Shelton, Tad Stones e Alan Zaslove
- 4. Roteirista(s):** Duane Capizzi e Douglas Langdale
- 5. Produtor(es):** Tad Stones e Alan Zaslove
- 6. Temas centrais:** anacronismo – feitiçaria – alimentação
- 7. Contém cenas de:** violência
- 8. Duração:** 1h 9min
- 9. Textos de apoio:**

SCHMITT, Jean-Claude. Feitiçaria. In: \_\_. LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 423-435.

SILVA OLARTE, Renán. Del anacronismo en Historia y en Ciencias Sociales. **Historia Crítica**, Bogotá, Edición Especial, p. 278-299, nov. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.7440/histcrit39E.2009.14>>. Acesso em: 7 set. 2019.

### **10. Resumo do filme:**

*O Retorno de Jafar*, de 1994, é o segundo filme da trilogia produzida pela Walt Disney Pictures, cuja personagem central é Aladdin, um menino pobre que vê sua vida ser transformada após encontrar um objeto mágico. Deste modo, a continuação é referente ao filme *Aladdin* – o primeiro da série, de 1992 –, e não à película *Aladdin e a Lâmpada Maravilhosa*, produzida no Japão uma década antes, em 1982.

Na sequência elaborada pelo estúdio norte-americano, Jafar retorna disposto a fazer todo o possível para se vingar de Aladdin. Para isso, o vilão contará com a ajuda de Abis Mal – que também quer a sua destruição –, e a do papagaio Iago, que será responsável por colocar o herói em grandes apuros. Este, por sua vez, será auxiliado por seus amigos e pelo grande amor de sua vida, Jasmine, para enfrentar todos os obstáculos que surgirem ao longo da trama. Por discorrer sobre diversas

facetas do mundo árabe medieval e outras questões relevantes, consideramos ser pertinente dedicar nossa atenção a determinados aspectos da película.

Destacamos, dentre uma gama de assuntos abordados no decorrer da película, três pontos por nós considerados fundamentais. São eles: o anacronismo, que, apesar de não ser um fenômeno exclusivamente relacionado ao período medieval ou à cultura árabe – ao contrário, é um mal que aflige seriamente a compreensão histórica de qualquer período e lugar –, é ilustrado de forma extremamente rica, possibilitando, portanto, ser trabalhado em sala de aula; a feitiçaria, presente durante todo o longa, com destaque para o tapete voador, a lâmpada mágica, os gênios etc., e a alimentação, identificada recorrentemente como um fator de distinção social.

O anacronismo acontece quando determinadas características, como as formas de sentir e de pensar e o sentido das palavras em certas culturas – geralmente próximas a nós —, além de muitas outras especificidades de uma sociedade situada temporalmente, são transportados para períodos históricos distintos. Quando isso ocorre, tendemos a observar um grupo social distante de nós por décadas, séculos ou até mesmo milênios com os mesmos parâmetros que utilizamos para perceber aqueles que são nossos contemporâneos. Neste sentido, podemos notar este fenômeno de maneira recorrente na película. O anacronismo se faz presente, sobretudo, nas passagens que envolvem o Gênio, amigo mágico de Aladdin. Seja no momento em que ele relata a sua viagem pelo mundo — quando aborda diferentes regiões nas quais se identificam objetos que não pertencem ao período original da trama, como, por exemplo, um automóvel —, seja quando se esforça para reaproximar o casal principal do enredo — ao simular um *set* de filmagens com diversas câmeras.

A feitiçaria é outro ponto presente de maneira contínua no filme. Desde o início é possível percebê-la por meio do tapete voador, e, na sequência, podemos verificá-lo nas figuras do já citado Gênio e de Jafar, o antagonista do filme, que também é um gênio mágico. Todas estas personagens realizam feitos

prodigiosos, como a capacidade de voar, as transformações, os truques, etc. Na obra cinematográfica, portanto, as personagens lidam com a sua presença de elementos maravilhosos, excepcionais, com naturalidade. No período medieval, as sociedades ocidentais - e as de outras regiões - não colocavam em questão a existência de feiticeiros e de outras forças associadas ao mal — sobretudo o que era tido como maligno pelo discurso cristão. Desta forma, o maravilhoso era um meio de interpretação do mundo. Não podemos nos esquecer que a película, apesar de apresentar o mundo árabe, é uma produção ocidental. Ou seja, as temáticas são trabalhadas a partir da perspectiva do Ocidente.

Finalmente, a representação da alimentação como um fator de distinção social. No período medieval, a fome era um dos grandes males comuns às diferentes sociedades. Seja devido ao emprego de técnicas rudimentares na agricultura, seja por causa de adversidades naturais, era comum a escassez de alimentos durante determinadas épocas do ano. Assim, a presença de alimentos em abundância nas cenas que se passam no interior do palácio, bem como quando aparecem os mercadores, serve para identificar as camadas sociais mais altas como aquelas que possuem comida. Em todas as passagens do filme que visam apresentar a riqueza, portanto, estão destacadas a presença maciça de ouro ou de alimentos, sobretudo as frutas.

Como observamos, o filme exhibe interessantes pontos a serem trabalhados, dentre os quais os selecionados – anacronismo, feitiçaria e alimentação como distinção social – são apenas alguns deles. *O retorno de Jafar* pode, portanto, assumir um importante papel nas discussões realizadas em sala de aula. Não apenas no que tange ao período medieval, como também a outras questões, como a visão do Oriente a partir do Ocidente.

## **Alfredo, o grande** (*Alfred, the Great*)

- 1. Ano de produção:** 1969
- 2. País(es) de produção:** Reino Unido
- 3. Diretor(es):** Clive Donner
- 4. Roteirista(s):** James R. Webb e Ken Taylor
- 5. Produtor(es):** Bernard Smith
- 6. Temas centrais:** Alfredo – monarquia – identidade
- 7. Contém cenas de:** violência
- 8. Duração:** 2h02min
- 9. Textos de apoio:**

MEDEIROS, Elton. Alfred o Grande e a linhagem sagrada de Wessex: a construção de um mito de origem na Inglaterra anglo-saxônica. **Mirabilia**, v. 13, n. 2, p. 134-172, 2011.

STORTI, Francesco. Incursões e invasões nos séculos IX e X. In: ECO, Umberto. (Org.). **Idade Média. Bárbaros, cristãos e muçulmanos**. Lisboa: Dom Quixote, 2011. p. 191-197.

YORKE, Barbara. **Kings and Kingdoms of early Anglo-Saxon England**. Taylor and Francis e-library, 2003.

### **10. Resumo do filme:**

*Alfredo, o Grande* foi uma produção britânica lançada na década de 60, que retratou as conquistas desse rei desde sua elevação ao trono de Wessex no século IX, discursando acerca de sua excepcionalidade e retratando a organização política entre os reinos insulares. Como catalisadoras da trama apresentam-se as invasões dinamarquesas na costa britânica e a consequente organização política e militar de defesa. Dentre os aspectos que chamam atenção no longa-metragem estão as diversas interpretações que seus criadores impõem sobre tais eventos históricos, das quais três serão observadas: a construção de um ideal monárquico em Alfredo, a apresentação do processo de unificação de Wessex e a oposição identitária entre anglo-saxões e *vikings*.

Uma vez em cena, Alfredo é qualificado como pio. Religioso e às portas do sacerdócio, é obrigado contra sua vontade a assumir o trono por conta da morte de seu irmão. Sua devoção serve a dois propósitos na composição de sua

personagem: marca certa distinção intelectual, conferida comumente a este monarca, e permeia os conflitos subjetivos do protagonista, por meio dos constantes questionamentos acerca da decisão por ocupar o trono e das ponderações sobre como ocupá-lo. As angústias do protagonista baseiam-se na reprodução do *topos* hagiográfico da *humilitas*, isto é, da negativa dos santos em assumir posições do poder temporal, como bispados ou mesmo reinos. Considerando que um dos principais documentos sobre o rei foi escrito por um monge, não surpreende que esta perspectiva glorificadora de sua vida ganhe algum espaço em um filme que pretende enaltecer sua personalidade. Tende-se, portanto, a reforçar a imagem de Alfredo como um rei excepcional: letrado e astuto, original em suas estratégias e um militar exímio que, em meio às invasões vikings, foi capaz de unir os anglo-saxões.

Com efeito, o discurso fílmico observa o processo de unificação do reino como ponto de origem da formação da “nação inglesa”, algo que fica claro desde o primeiro momento de exposição da trama. Tal proposta ampara-se na referência à Roma como local ideal para o rei, não apenas como centro de um bispado forte, mas como representante de uma unidade política que destoa da realidade fragmentada das ilhas britânicas. Deste modo, a linha cronológica do roteiro extrapola o nono século e forja uma linearidade entre o Império Romano, os reinos anglo-saxões e a contemporaneidade dos Estados democráticos ocidentais.

Ponto de inflexão na trama, em que se inicia de fato a formulação de uma nova Wessex, é o isolamento sofrido por Alfredo após impor a pena do açoite a um nobre, visto sua consideração igualitária de imposição das leis. Deste momento em diante observa-se a explicação de seu sucesso e expansão por meio da ruptura com as tradições. Ao ser capturado por uma comunidade que habita a floresta, conviver e considerar as trajetórias daqueles grupos marginalizados, Alfredo demarca sua posição racionalista, recompõe um exército não-nobre, definindo parâmetros de inclusão de plebeus para além dos títulos nobiliárquicos e exaltando uma liderança de tipo quase representativo.

Cabe ressaltar, todavia, que, até pelo menos o reinado de Alfredo, os códigos produzidos eram amparados nas distinções nobiliárquicas e nas tradições das “gentes”, e não em uma “racionalidade” de tipo moderno que remonta e relê a Antiguidade. Assim, o filme recorre ao anacronismo e a ideais pré-estabelecidos para governos – como identidade forte, nação e um conjunto de leis compreendido *por* e aplicado *a* todos – e a concepções mais vinculadas à literatura iluminista que ao medievo. Este deslocamento temporal serve ao espectador moderno como uma ligação direta entre o constitucionalismo monárquico inglês do século XX e a realeza anglo-saxônica.

É em meio à apresentação desta inventada proto-Inglaterra que se estabelece no filme a diferenciação entre o germanismo *viking* e o romanismo anglo-saxão – primeiramente, pela religião. O politeísmo e o cristianismo são respectivamente confrontados em debates entre as personagens e apresentados como realidades religiosas diametralmente opostas: paixão/sabedoria, sangue, carne/alma, opulência/humildade. Para formular este contraponto, são apresentadas cenas como as de sacrifício humano, orgias e violência na corte viking, que servem como indicadores de um estado pré-civilizatório das tribos nórdicas se comparado às caracterizações supracitadas da pessoa e da monarquia de Alfredo. Não se tratando apenas de uma perspectiva acerca da crença, estas identidades são desenhadas com o intuito de contrapor formas distintas de governo e cultura. Da fragmentação nobiliárquica, seminômade e invasora, à unificação territorial e legislativa em torno de um líder reconhecido, os *vikings* representam o estágio anterior dos saxões de Wessex.

Os três aspectos selecionados dialogam na medida em que servem à exposição/construção de uma monarquia excepcional: cristã, racional, “representativa e justa”. O rei Alfredo seria, deste modo, graças à sua astúcia, um ponto de inflexão em uma história de ascensão e unificação anglo-saxônica e de construção de um regime “representativo”. Assim, o filme apresenta sua tese-subtexto: a Inglaterra como nação construída sobre bases históricas medievais e resultado de uma evolução pretensamente inegável das sociedades humanas.

## **As aventuras dos sete anões** (*Der 7bte Zwerg*)

**1. Ano de produção:** 2014

**2. País(es) de produção:** Alemanha

**3. Diretor(es):** Boris Aljinovic e Harald Siepermann

**4. Roteirista(s):** Bernd Eilert, Harald Siepermann, Sven Unterwaldt, Daniel Welbat e Douglas Welbat

**5. Produtor(es):** Bernd Eilert, Otto Waalkes e Douglas Welbat

**6. Temas centrais:** maravilhoso – mulher – marginais

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 1h 27min

**9. Textos de apoio:**

LE GOFF, Jacques. **O maravilhoso e o cotidiano no Ocidente Medieval**. Lisboa: Edições 70, 2010.

MACEDO, José Rivair. **A mulher na Idade Média**. São Paulo: Editora Contexto, 1993.

SCHMITT, Jean-Claude. Feitiçaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. Bauru: Edusc, 2006. 2v. V.1. p. 423-435.

ZAREMSKA, Hanna. Marginais. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 121-135.

### **10. Resumo do Filme:**

*As Aventuras dos Sete Anões* é uma animação alemã de 2014 que mescla uma série de referências a contos de fadas anteriormente reproduzidos nos cinemas. A utilização deste recurso não é algo novo na indústria cinematográfica, pois, outras películas, sobretudo direcionadas ao público infantil, desde o início dos anos 2000, têm explorado esta característica, essencialmente em desenhos com seus heróis e vilões habitando florestas e convivendo com as mais distintas criaturas.

Nesta obra especificamente, identificamos menções aos personagens dos enredos de Chapeuzinho Vermelho, Branca de Neve, Bela Adormecida, Cinderela e do universo do Gato de

Botas, em um contexto tipicamente medieval. Na análise da película, destacamos como temas que podem ser mais detidamente explorados alguns aspectos do maravilhoso, elementos de marginalidade e a representação da mulher.

A protagonista do filme, a princesa Rose, cai em sono profundo juntamente com todo o reino, quando completa dezoito anos, após espetar seu dedo em um objeto pontiagudo, impulsionada por um feitiço da bruxa Dellamorta e por uma confusão causada pelos anões. Marcado por episódios de confusão e aventura, identificamos elementos maravilhosos, comumente vinculados ao imaginário medieval: seja em relação aos feitiços, seja por conta dos seres excepcionais ou do dragão.

No que diz respeito à construção de figuras assustadoras e criaturas perigosas podemos ressaltar os monstros feitos de neve, já que o principal poder ligado à bruxa era o controle sobre o gelo. Desta maneira, além de sua caverna estar dentro de uma torre gelada e de conseguir congelar todos que deseja, ainda notamos em diversas passagens do filme a atuação de súditos, feitos deste mesmo material, que obedecem às ordens de Dellamorta e contribuem para a realização de seus feitos.

Cabe mencionar ainda o destaque dado na trama para práticas como o uso de poções que ajudam os anões na aventura de salvar a princesa, o fato da protagonista ter cartas de tarô, e utilizar o baralho como uma espécie de oráculo que lhe dá conselhos do melhor caminho a ser seguido e no uso por Rose de um amuleto, em forma de cordão, dado por ela a Jack, na esperança de que seu amado consiga reencontrá-la pela ligação “mágica” dos objetos.

Da mesma forma, a figura do dragão aparece na animação de forma bastante caricata: ele tem escamas, possui chifres, voa, é enorme e assustador. Inicialmente, no filme, ele serve aos interesses da vilã, raptando o namorado da princesa para que o feitiço lançado não fosse quebrado com um beijo de amor verdadeiro. Este estereótipo está em consonância com muitas das menções ao sobrenatural e ao desconhecido comumente ligadas à Idade Média. No entanto, no desenrolar do desenho é mostrado como a besta, aos poucos, passa a ajudar os

anões e o próprio Jack, ou seja, quem ele havia ajudado a capturar.

Notamos também referências que podem nos ajudar a discutir o papel da mulher sob diferentes perfis: tanto em relação à mocinha, quanto em relação à vilã: as qualidades que são destacadas e os defeitos que são associados ao mal, por exemplo. Além disso, podemos ainda ressaltar os papéis desempenhados pelas figuras femininas na trama e como se desenrola o futuro de tais personagens. A protagonista é loira, tem cabelos compridos, olhos verdes, é magra e tem uma aparência uniforme, dentro do padrão recorrentemente explorado em papéis de princesas. A bruxa, em contrapartida, possui cabelo mais curto e preto, o nariz mais largo e a voz grave. Além disso, usa trajes escuros e é caracterizada por uma risada marcante e por atitudes motivadas por vingança. Isto é, o feitiço lançado em Rose é justificado por conta de promessas não cumpridas e pelo amor não correspondido que Dellamorta tinha pelo rei, pai da personagem principal.

Deste modo, torna-se bastante evidente como dois perfis femininos opostos, tipicamente associados ao contexto medieval, a princesa/donzela e a feiticeira/ressentida, são destacados na película: de um lado o da mocinha dócil, meiga, que deseja o bem de seu reino e que só consegue ser salva com a ajuda de seus amigos e, principalmente de seu amado, por meio de uma prova de amor, que desfaz a maldição e desperta não somente ela, mas todos os habitantes da região. Em outro extremo, temos a vilã: que não é amada verdadeiramente e, por conta disso, torna-se amarga e rancorosa, cometendo maldades e espalhando o medo.

Por fim, a ideia de marginalidade também pode ser levantada como uma questão representada nesta animação, ao explorarmos o papel dos anões, uma das categorias de marginais do período medieval. Na película são eles que fazem com que o plano da bruxa se torne possível, mesmo sem querer, e, portanto, sentem-se responsáveis por resgatar Jack, aquele que conseguiria salvar a protagonista e todo o reino deste infortúnio.

Este grupo é retratado de forma infantilizada ao longo de toda a trama. Os personagens são tidos como bobos, imaturos e atrapalhados, como, por exemplo, ao derrubarem objetos e falarem em momentos inapropriados. Além disso, eles não sabem fazer as escolhas mais acertadas e por suas atitudes desastradas envolvem a si mesmos e aqueles que os cercam em confusão: como na cena em que a vilã já havia sido parcialmente derrotada e um dos anões, chamado Bobo, leva o anel até bem próximo de Rose, momento em que ela fura o dedo e adormece em sono profundo.

Como eles são os únicos que permanecem acordados após o feitiço se concretizar, acabam em muitas cenas ou contornando ou vencendo o comportamento imaturo e resgatando Jack para que voltem ao reino juntos e despertem toda a corte. Ou seja, as trapalhadas cometidas pelos anões na animação são um recurso que nos remete ao modo como os marginais medievais eram excluídos, em grande medida, naquela sociedade. Os leprosos, os exilados, em grande parte as mulheres, e as pessoas com deficiência física podem ser citados como exemplos destes que estavam à margem naquele período. Seu comportamento ou até mesmo as alterações corporais eram tidas como castigos pelos pecados cometidos por eles ou por parentes próximos.

A animação *As Aventuras dos Sete Anões* traz uma riqueza de temas vinculados ao universo medieval, que podem ser explorados seja em sala de aula, seja em outros ambientes, direcionados ao público infanto-juvenil. Apesar dos estereótipos retratados na película, nas referências acerca dos elementos maravilhosos, da visão e do papel esperado das mulheres e, por fim, da ideia de marginalidade da Idade Média, é possível percorrer distintas interpretações para assuntos tão interessantes que muitas vezes não são debatidos nos livros didáticos.

**As Crônicas de Nárnia: a viagem do peregrino da alvorada**  
(*The Chornicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader*)

**1. Ano de produção:** 2010

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Michael Apted

**4. Roteirista(s):** Christopher Markus, Stephen McFeely e Michael Petroni, C.S Lewis (romance)

**5. Produtor(es):** Andrew Adamson, Micheal Flaherty, Douglas Gresham, Mark Johnson, Cort Kristensen, Perry Moore, Haroom Seleem, Jessie Thiele Schoroeder e Philip Stueuer

**6. Temas centrais:** maravilhoso – feitiçaria – imaginário

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 1h53 min

**9. Textos de apoio:**

SCHMITT, Jean-Claude. Feitiçaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2.v. V.1. p. 423-436.

BRESC, Henri. Mar. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 95-103.

LE GOFF, Jacques. Maravilhoso. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 1050-119.

**10. Resumo do Filme:**

*As Crônicas de Nárnia: A Viagem do Peregrino da Alvorada* é o último filme da trilogia, dirigido por Michael Apted. A série foi inspirada no livro homônimo do escritor C.S Lewis, produzido em meados da década de 1950. Seu enredo centra-se na aventura do Príncipe Cásplan, em conjunto com Edmundo, Lúcia e Eustáquio, na busca pelos antigos sete fidalgos desaparecidos de Telmar, que haviam saído em viagem para a descoberta dos mares de Nárnia a mando do rei Miraz, vilão do filme anterior. Como se trata de uma

obra de fantasia, optamos por abordar temas próximos ao conceito de medievalidade. Desta forma, elencamos ideias que dizem respeito ao maravilhoso medieval; ao papel da feitiçaria neste campo; e, por fim, ao imaginário sobre o mar.

O primeiro ponto que destacamos é a noção de maravilhoso. Aspecto fundamental para a sociedade medieval, esta ideia remete ao extraordinário e sobrenatural. Deste modo, podemos inserir como elementos concernentes ao maravilhoso medieval os milagres, feitiços, objetos com capacidade mágica e miraculosa, seres mitológicos legados da antiguidade, lendas sobre personagens históricos, acontecimentos bíblicos, referências ao mundo dos mortos, relíquias, dentre outros. Boa parte desses elementos está disposta no filme, estabelecendo a configuração fantástica do mundo de Nárnia, em que a fantasia acontece a todo tempo e figuras animais antropomórficas agem e falam como humanos.

No entanto, embora remetam ao medievo, devemos enfatizar que essas caracterizações são, muitas vezes, mais reveladoras de um olhar contemporâneo sobre a Idade Média do que do período propriamente medieval. Desta forma, não raro as concepções sobre esse momento histórico em obras recentes pouco dialogam com as expressões e referências daquela sociedade, contribuindo para a perpetuação de diversos estereótipos a respeito do período. Assim, o que se destacava no campo do maravilhoso medieval eram as fronteiras entre o natural, o sobrenatural e o diabólico, elementos tidos como fundamentais no estabelecimento da religiosidade da época: estes aspectos eram articulados no âmbito do milagre e, sobretudo ao que nos interessa aqui, da feitiçaria.

Do ponto de vista ritual, ambos estariam associados a uma de visão de mundo permeada pela presença de elementos mágicos. Porém, deveria se distinguir os acontecimentos sobrenaturais considerados legítimos, tidos como milagres, dos atos de manipulação da natureza concebidos como maléficos e associados à uma ideia de pecado, como no caso da feitiçaria. Tais concepções estão presentes na obra uma vez que os acontecimentos fantásticos são representados com características negativas e

corruptas quando perpetrados pelos vilões e associados ao bem quando realizados pelos heróis, principalmente por Aslam, personagem que possui aspectos divinos.

Partindo dessa perspectiva, as menções à feitiçaria na película aparecem sempre ligadas a uma ideia de pecado. Os heróis do filme, Príncipe Cásplan, Edmundo, Lucia e Eustáquio, se veem em certas ocasiões sofrendo a “tentação” do uso da magia não legítima para enfrentar os seus problemas. Essas incitações ao erro figuram em delitos como a avareza, no caso do trecho em que a aventura se passa em um lugar no qual os objetos são transformados em ouro, levando os heróis à ira ou à punição, a exemplo da transformação de Eustáquio em dragão. Por outro lado, os feitos prodigiosos exercidos por Aslam têm um sentido de obra miraculosa, de cura e de combate do bem contra o mal. Aqui temos a própria restauração humana de Eustáquio.

Por fim, o imaginário especificamente associado ao mar é outro item de destaque, tendo em vista a relevância que este espaço possui na maior parte da narrativa. Assim como em parte da literatura medieval a seu respeito, em âmbitos laico e eclesiástico, o oceano é tratado como um lugar de medo e vicissitudes, dando lugar às aparições de monstros e sumiço de pessoas por meio de atos mágicos perversos.

Esse aspecto é recorrente no filme, pois é no mar que são feitos os sacrifícios de pessoas que desaparecem em meio ao nevoeiro, e também o local em que as figuras imaginárias associadas ao medo podem tornar-se reais. Tais referências expressam o temor das águas desconhecidas nas falas dos personagens, sobretudo do Peregrino da Alvorada, capitão da embarcação.

Pensando no uso de um filme de fantasia como ferramenta didática, este filme permite um debate interessante, desde que se façam as ressalvas críticas a respeito dos temas aqui elencados. Para tal é necessário lançar mão dos estudos de referência, bem como problematizar o olhar artístico contemporâneo lançado ao período medieval.

**As Crônicas de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa**  
(*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*)

**1. Ano de produção:** 2005

**2. País(es) de produção:** Nova Zelândia, Polônia, República Checa e Inglaterra

**3. Diretor (es):** Andrew Adamson

**4. Roteirista(s):** Ann Peacock, Andrew Adamson, Christopher Markus e Stephen McFeely e C.S. Lewis (livro)

**5. Produtor(es):** Andrew Adamson, Douglas Gresham, K.C. Hodenfield, Mark Johnson, David Minkowski, Perry Moore, Philip Steuer, Brigham Taylor e Matthew Stillman

**6. Temas centrais:** feitiçaria – ideal de rei – bestialidade

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 2h23min

**9. Textos de apoio:**

FRANCO JÚNIOR, Hilário. Meu, teu, nosso: reflexões sobre o conceito de cultura popular. **Revista USP**, São Paulo, v. 11, p. 18-25, 1991.

\_\_\_\_. O retorno de Arthur: o imaginário da política e a política do imaginário. In: \_\_\_\_ **Os três dedos de Adão**. Ensaios de mitologia medieval. São Paulo: Edusp, 2010. p. 173-192.

LE GOFF, Jacques. O maravilhoso no ocidente medieval. In: \_\_\_\_ **O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval**. São Paulo: Martins Fontes, 1983. p. 19-39.

SCHMITT, Jean Claude. Feitiçaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo: Edusc, 2009. 2v. V.1. p.423-435.

**10. Resumo do filme:**

*As crônicas de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa* de 2005 é uma adaptação do livro de mesmo nome escrito por C. S. Lewis em 1950 e narra a história de quatro crianças — Peter, Edmund, Susan e Lucy Pevensie —, que para fugir dos horrores da Segunda Guerra vão para o interior. Na casa onde estão hospedados encontram em um armário a passagem para um mundo encantado: Nárnia. As crianças entram em contato com animais que falam, figuras híbridas de homens e animais,

uma feiticeira usurpadora do trono de Nárnia e Aslan, verdadeiro rei: um leão que traz esperança e boa nova. Permeado de elementos das mitologias grega e nórdica, contos de fadas e símbolos cristãos, Nárnia traz a mistura do fantástico e do cristianismo com maestria, apresentando alusões bíblicas de forma bastante leve. O filme possui muitas referências ao maravilhoso, o sobrenatural associado ao divino, que para o cristianismo medieval era expresso por meio dos milagres.

A Feiticeira Branca é uma personagem que subverte a ordem social e instaura uma governança infrutífera e de terror. Ela não é bem-sucedida pela consolidação profética dos acontecimentos, mas também por não compreender a natureza e pormenores da religiosidade, aproximando-se de um discurso blasfemador. A cunhagem de um discurso sobre feitiçaria oferece aos acontecimentos uma explicação simbólica por meio da influência sobrenatural, em que os detentores desse poder seriam capazes de atentar contra o próximo provocando doenças, morte, fazendo cair neve e afetando a produção de alimentos e a criação do gado. Assim, o que se considera maléfico apenas pode ser compreendido em comparação com os milagres no mundo medieval, pois ambos são sobrenaturais; porém, os agouros, feitiços e adivinhações são ilícitos, por não corresponderem às práticas englobadas pela instituição eclesiástica.

Mesmo que existam personagens machos maléficos, a Feiticeira Branca é a responsável pela improdutividade, constante neve, tristeza e até mesmo o não acontecimento do Natal. Assim a existência de outros feiticeiros não ameniza a culpa direta das mulheres que, em alguns discursos circulantes durante o medievo, e mesmo posteriormente, são relacionadas ao Diabo. Neste sentido, no século XV ocorre a aproximação da feitiçaria ao crime de lesa-majestade que, reproduzindo uma referência à “lesa-majestade divina”, torna as transgressões cometidas contra a prática religiosa violações ao rei. Jadis comete seus crimes tentando subverter a bondade essencial do fundamento religioso da história — a “Magia Profunda” — ferindo, assim, Aslan e aos quatro reis.

“Não cite a magia profunda para mim, Feiticeira. Eu estava lá quando ela foi criada”. Aslan, ao dizer isso, elucida alguns aspectos: ele não é apenas um rei justo, ele é aquele que funda e compreende a “Magia Profunda”, que traça as

características dessa sociedade. O cristianismo medieval, seguindo a tradição veterotestamentária, pensava em Deus como um rei, e seus reis, como figuras cristãs, eram submetidos à unção, que funcionava como um rito de passagem que retirava o governante do âmbito profano, podendo, assim, propiciar a fertilidade e saúde do reino. O leão é a essência cristológica desta obra fílmica, não apenas por dar-se em martírio por amor - mesmo que como um rei que tenha falhado -, mas também por instruir e ajudar os jovens reis “dois filhos de Adão” e “duas filhas de Eva” no caminho da justiça, da valentia, da gentileza e da magnitude, transformando-os em extensão de sua boa nova e abundância.

A presença dos animais falantes, seres mitológicos e híbridos, é ambígua no discurso fílmico: há animais que ajudam, como os castores, outros que são partidários do mal, como os lobos. Entre os seres mitológicos há centauros e minotauros que se opõe na luta por Nárnia. No maravilhoso medieval a presença de seres humanos e antropomórficos através da *mirabilis* — que tem referência em nossa ideia de maravilhoso — abarcam elementos como montanhas, árvores e nascentes, gigantes, homens com particularidades físicas, animais naturais e imaginados, seres metade homens metade animais, entre outros.

Nesta película, a figura de Mr. Tumnus é esclarecedora, ele é lisonjeiro com Lucy e a sequestra, mas se redime e protege-a, sendo posteriormente punido por não obedecer aos mandos de uma rainha usurpadora. O fauno retorna de sua forma de estátua por intermédio de Aslan e é amparado pelas rainhas Susan e Lucy. O sátiro e os outros seres fantásticos são uma boa metáfora para a ideia de população em *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, pois eles são passíveis de corrupção, mas também de redenção, e são defendidos pelo salvador e amparados pelo poder régio.

O filme permite-nos levantar alguns aspectos presentes no imaginário do mundo medieval. Trabalhamos nesse texto a feitiçaria, principalmente com a personagem Jadis, a Feiticeira Branca; a bestialidade ao abordar os animais falantes e as criaturas mitológicas e híbridas; e — apontando de forma especial — o ideal cristão de rei presente na figura de Aslan e das quatro crianças, ao tratarmos dos elementos de nobreza, vinculação da fertilidade e riqueza à figura de um bom rei.

**As Crônicas de Nárnia, Príncipe Caspian** (*The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*)

**1. Ano de produção:** 2008

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Andrew Adamson

**4. Roteirista(s):** Andrew Adamson, Christopher Markus, Stephen McFeely e Clive Staples Lewis (livro)

**5. Produtor(es):** Andrew Adamson, Mark Johson e Philip Steuer

**6. Temas centrais:** vassalidade – cavalaria – cruzada

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 2h30min

**9. Textos de apoio:**

BARBOSA, Katiuscia Quirino. Cavalaria e cruzada no período avisino. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 25, 2009, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: ANPUH, 2009. p. 1-8.

BONASSIE, Pierre. Vassalidade. In: **Dicionário de História Medieval**. Lisboa: Dom Quixote, 1985. p. 199-202.

CARDINI, Franco. Guerra e Cruzada. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. Bauru, SP; EDUSC, 2002, 2.v. V.1. p. 473-487.

FLORI, Jean. Cavalaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. Bauru, SP; EDUSC, 2002. 2.v. V.1. p. 185-199.

**10. Resumo do filme:**

*As crônicas de Nárnia, Príncipe Caspian*, lançado em 2008, é o segundo filme de uma trilogia de grande sucesso do cinema contemporâneo. Todo o conjunto é baseado na obra literária de C.S. Lewis, intitulada com o mesmo nome, escrita entre os anos de 1950 e 1956, que também alcançou significativa fama mundial após os filmes. A maioria das histórias são narrativas de crianças que, por algum efeito mágico, acabam sendo transportadas para o fantástico mundo de Nárnia, um reino onde maravilhas acontecem a todo momento.

Após o período de um ano afastados de Nárnia, residindo na cidade de Londres, os irmãos Pevensie retornam e encontram o reino em ruínas, com sua capacidade mágica diminuída, já passados, em Nárnia, mil anos após sua partida. A missão deles dessa vez é restaurar o reino de Aslan, combatendo as forças do exército dos telmarinos, povo invasor responsável pelo desmoronamento de Nárnia, e conduzir o Príncipe Cásplan X ao trono.

Como se trata de um filme de fantasia, não há um pano de fundo propriamente histórico, mas há elementos que nos remetem diretamente à Idade Média. A indumentária utilizada, propriamente medieval; a guerra, travada com espadas, com a presença de cavalos, de flecheiros e catapultas; a política telmarina. Esses são alguns dos traços que conferem uma ambientação medieval, o que, em termos conceituais, definimos como medievalidade. Imergindo nessa temática, buscamos dar ênfase a três aspectos. São eles: as relações de vassalagem, o ideal cavaleiresco e o imaginário de reconquista ou cruzadístico. É válido ressaltar que pelas próprias características do filme, esses elementos não aparecem de modo a representar diretamente a uma sociedade medieval, mas é claramente inspirado na Europa Ocidental durante o medievo.

Ao longo de toda narrativa é possível identificar valores, reproduzidos pelas falas dos combatentes narnianos, que se assemelham aos esperados em um cavaleiro, soldado ou guerreiro medieval, principalmente em relação à honra e à fidelidade. Um personagem que comumente dá atenção a esses elementos é Ripchip, um rato espadachim, que é sempre muito cordial e preza por ser definido por adjetivos do tipo "corajoso", "cortês" ou "cavaleiresco". Os outros personagens do filme seguem o mesmo ideal de bravura, sobretudo os reis Pedro e Edmundo.

Sobre este ponto é necessário ressaltar que o filme adota o referencial mitológico acerca do heroísmo cavaleiresco, não se propondo a discutir criticamente a instituição da cavalaria em si, já que carrega tão somente suas conotações honoríficas,

idealistas e éticas. Desta forma, optamos pela expressão ideal cavalheiresco, com enfoque na exaltação da fidelidade, das virtudes do companheirismo e da valorização da coragem moral.

Quando falamos da instituição cavalaria, além dessas qualidades idealizadas, devemos ter em mente uma corporação de guerreiros de elite, que antes de qualquer coisa, são soldados montados a cavalo. Ela reúne tanto as massas subordinadas, que a abastecem com combatentes, os *milites* comuns, como pelos que recrutam e armam, membros de setores mais aristocráticos, a saber, príncipes ou castelões. Eles se ligam por meio da relação de vassalagem, criando uma sociabilidade clientelista, na qual os últimos organizam tropas com a função de protegê-los e ajudá-los no exercício do poder público, ao passo que garantem aos *milites* a liberação da cobrança de impostos.

Próximo a essa temática, algumas cenas aludem às relações de vassalagem, característica social marcante da Idade Média Central e da Baixa Idade Média. Essa conjunção consiste, resumidamente, em uma aliança, normalmente firmada por meio de um juramento, no qual se estabelece uma obrigação de fidelidade recíproca, absoluta e constante, normalmente entre um rei e seus nobres. Com isso, buscava-se garantir que membros da nobreza não se sublevassem contra a monarquia, mas sim estivessem submetidos a essa, prestando-lhe contingentes militares e ajuda de conselho (*auxilium et consilium*).

Miraz, no filme, é acompanhado de uma nobreza cortesã que o aconselha e lhe fornece auxílio militar, traços que fazem menção a este tipo de relação social. Essa prática aparece em algumas cenas, tais como a convocação do exército de Telmar para a guerra contra Nárnia e os relacionamentos de Miraz com General Gloselle e Lorde Sopespian.

Também podemos observar uma peculiar referência aos elementos de reconquista e cruzada ao analisarmos a guerra travada entre Nárnia e Telmar. O intuito de tal confronto é restaurar o antigo reino formado pelos grandes esforços dos

reis do passado, os irmãos Pevensie e Aslan, um leão dotado de poderes sobrenaturais, carregado de valores associados ao ideal divino cristão. Este imaginário de reconquista esteve bastante presente em guerras do final da Idade Média, principalmente nas cruzadas, e é possível traçar algumas semelhanças entre essa questão e o discurso fílmico.

Em sua dimensão religiosa, as cruzadas buscavam conquistar, conservar ou recuperar os “lugares santos”. Nárnia encontrava-se dominada por um povo que possuía aparência e, sobretudo costumes diferentes, e por isso se fez necessário um grande confronto para libertar Nárnia do invasor, semelhante a um modelo de “guerra justa”. Os guerreiros narnianos por muitas vezes aparecem gritando o jargão “por Aslan”, simbolizando o ideal maior e divino pelo qual militavam.

Essa ficha fílmica não teve como objetivo uma explicação pormenorizada dos aspectos de medievalidade destacados, mas tão somente sinalizar em quais pontos a obra se assemelha a eles. Entretanto, pensando no ensino de história medieval, este tipo de exercício se torna deveras importante, pois ajuda a compreender como a indústria cinematográfica contemporânea tem interpretado e recorrido à Idade Média, buscando encontrar referências de valores, de um modo exacerbadamente romanceado, e um mundo alternativo, repleto de magia e fantasia, o que não está presente apenas em *As crônicas de Nárnia*, mas permanece em uma gama de filmes com essas características.

## Asterix e os vikings (*Astérix et les Vikings*)

1. **Ano de produção:** 2006
2. **País(es) de produção:** Dinamarca e França
3. **Diretor(es):** Stefan Fjeldmark e Jesper Møller
4. **Roteirista(s):** Stefan Fjeldmark e Jean-Luc Goossens
5. **Produtor(es):** Lilian Klages, Anders Mastrup, Malika Brahmí e Florent Mounier
6. **Temas centrais:** vikings – mulher – medo
7. **Contém cenas de:** livre
8. **Duração:** 1h 18min
9. **Textos de apoio:**

D’HAENENS, Albert. **As invasões Normandas:** Uma catástrofe. São Paulo: Perspectiva, 1997.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no Ocidente.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LANGER, Johnni. **Aspectos básicos da história e cultura dos vikings.** [S.l.]: [S.n.], [200-?]. Disponível em: <<http://principo.org/aspectos-bsicos-da-histria-e-cultura-dos-vikings.html>> Acesso em: 13 maio 2018.

CAMPOS, Luciana de. Mulheres. In: LANGER, Johnni (Org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking.** São Paulo: Hedra, 2017. p. 513-517.

### 10. Resumo do filme:

Asterix e Obelix são personagens de uma série de histórias em quadrinhos criada na França no ano de 1959. Lançada em 2006, *Asterix e os Vikings* é uma das mais recentes produções em animação que tem a dupla como protagonistas. Apesar de serem personagens gauleses vivendo no século I a.C, os dois guerreiros viajam no tempo e espaço experimentando diversas aventuras. Dessa forma, o filme que retrata o encontro com os guerreiros vikings não é o primeiro da série que conta com diferentes situações que não poderiam ser buscadas na história. *Asterix Entre os Bretões* e *Asterix Conquista a América* são outros exemplos.

Em *Asterix e os Vikings*, este grupo nórdico de guerreiros está inconformado por não encontrar mais nenhum povo para saquear em seus ataques. Em uma reunião, o ancião Criptograf explica que Odin anuncia que os inimigos dos nórdicos somem porque “o medo lhes dá asas”. Levando a afirmativa ao pé da letra e encantado por saber que homens poderiam ter asas, o chefe viking, Timandahaf, lidera seus guerreiros à Gália para buscar alguém que os ensine a ter medo e, conseqüentemente, ter asas.

Enquanto isso, no norte da região, Asterix e Obelix são encarregados de treinar o sobrinho do rei Abracurcix, Calhambix, e torná-lo um notável guerreiro. O grande problema é que o garoto não quer saber das guerras e tem muito medo. Quando Calhambix se frustra numa batalha contra os romanos e se intitula o “Campeão do Medo”, a confusão faz com que os vikings o sequestram para ajudá-los em seus saques. A missão de Asterix e Obelix é viajar para a Noruega e resgatar o sobrinho de seu rei.

O longa aborda uma série de aspectos relacionados ao contexto medieval. Nesta ficha, pretendemos analisar o enfoque dado aos vikings na animação, no que tange principalmente a três temas centrais: a representação desta categoria no filme, ou seja, como os guerreiros são retratados; a figura feminina na sociedade nórdica, tendo como dois exemplos, a esposa do chefe viking e sua filha, a personagem Abba; e por fim, a concepção de “medo” sob a perspectiva dos vikings e dos gauleses, ou seja, as diferentes compreensões acerca do que seria o medo.

Através de aspectos negativos ou positivos a representação dos vikings na animação não foge dos estereótipos que encontramos na maioria das obras cinematográficas. São vistos pelos gauleses como guerreiros selvagens que destroem tudo que encontram pela frente. Na trama, tais personagens são apresentados de maneira geral como guerreiros ferozes e bárbaros. A própria confusão acerca do “medo” que dá rumo ao filme e os motiva a capturar Calhambix é um indício disso, mostrando os guerreiros com

certa ignorância. O personagem Olaf também é alvo dessa representação, sendo um guerreiro forte e bruto que não entende muito as coisas e é caracterizado e valorizado basicamente por sua força física.

Contudo, é interessante notar como, por exemplo, a esposa de Timandahaf não vê os vikings como bárbaros e ignorantes, mas sim os povos que são saqueados por eles. Desse modo, podemos perceber que não é só por meio de aspectos negativos que os vikings são apresentados. A coragem e determinação da personagem Abba é um dos pontos positivos acerca da representação do povo nórdico. Também é enfatizada a imagem deste grupo como extremamente organizado e habilidoso na prática náutica. Ou seja, um povo que investiu e encontrou na navegação a grande porta de entrada para o mundo ocidental e é através dela que no filme os guerreiros fazem suas expedições.

Ainda nesse sentido, podemos destacar que a mulher nórdica é representada de duas maneiras diferentes na animação. Os papéis das mulheres naquela sociedade eram distintos e variavam, na maioria das vezes não participaram das incursões vikings de fato, eram mais reservadas ao cuidado da casa. Porém, a mulher nórdica também se caracterizou, por vezes, como viajante que explorava e se assentava nas novas regiões recém conhecidas pelos escandinavos. De um lado, temos a figura da esposa de Timandahaf, e sua filha Abba, de outro. A primeira sendo uma personagem que representa a expressão da mulher nórdica como dona de casa, próxima do perfil de fazendeira e que está ao lado do seu marido de maneira submissa. A segunda é a representação da mulher forte, corajosa, que quer ser guerreira e lutar.

Podemos conceber ambas as representações como fiéis ao espaço nórdico escandinavo. A figura da mulher pode ser compreendida como responsável por qualquer atividade doméstica, como cuidar das crianças, preparar e cozinhar alimentos, lavar roupa e limpar a casa. E ainda assim, é possível vê-la com o segundo viés aqui apresentado, ou seja, participando da defesa da fazenda e pegando em armas.

Ademais, por vezes, na ausência de seus maridos, as mulheres poderiam assumir o papel de maior autoridade nessas propriedades, administrando as finanças, a família e exercendo poder frente a servos e escravos.

O filme aborda alguns aspectos das imposições sofridas pelas mulheres, como, por exemplo, a escolha dos maridos sendo feita pelos pais das pretendentes. Ainda nesse sentido, cabe ressaltar que as participações de figuras femininas nas incursões vikings, por mais que acontecessem, não eram tão frequentes como, comumente, as obras cinematográficas tentam apresentar. Sendo assim, a ausência de mulheres no exército viking, que na animação se dá por meio do impedimento de Abba, por seu pai Timandahaf, para ir à Gália, também foi característica da Era Viking.

Como terceiro e último tema a ser abordado temos o “medo”. Uma palavra que passa despercebida no filme, mas que tem papel fundamental para o seu desenrolar e que podemos utilizar para compreender duas visões distintas de mundo. O “medo” no início do filme é o que motiva os vikings em sua empreitada na Gália. Encontrar um guerreiro que tivesse tal característica parecia essencial para o sucesso das invasões. Sendo assim, podemos perceber aqui o “medo” como uma virtude. Porém, de maneira irônica, não é a sua ausência que faz com que um guerreiro seja atraente aos vikings, mas sim a sua presença. Nesse sentido, podemos perceber como o medo assume para os vikings um papel importante e valorizado como seria a coragem. E a coragem, por sua vez, é uma das características mais comuns que vemos representadas em guerreiros de filmes que fazem uso da medievalidade.

Os vikings, bárbaros como são representados, não chegam a questionar a afirmação do ancião Criptograf sobre o “medo” dar asas ao inimigo, e avaliam isso como algo positivo, algo que deve ser buscado num guerreiro. O que acaba por reforçar justamente o estereótipo desse grupo como selvagem e ignorante, incapaz de compreender a figura de linguagem que o ancião utilizou.

Do lado dos gauleses, especialmente do ponto de vista do jovem Calhambix, o “medo” nada mais é do que algo negativo, e da perspectiva de Asterix e Obelix o que pelo treinamento do garoto deveria ser superado. Também é interessante notar como apesar de Asterix e Obelix fazerem parte de uma civilização que sempre lutou contra a dominação romana, os gauleses são apresentados como povo do Ocidente e civilizado e não como os bárbaros. Este papel é exercido pelos vikings, o que deixa claro o contraste entre bárbaros e não-bárbaros.

Tal contraste é reforçado pelo fato de tanto os romanos quanto os vikings serem postos como invasores na história. Em um diálogo, por exemplo, Obelix fala: *“Vamos com calma, um invasor de cada vez”* e um soldado romano completa: *“Eles têm que esperar a vez deles, chegamos primeiro”*. Tendo isso em vista, fica mais fácil entender como existem dois lados no filme, e como são colocadas duas interpretações distintas acerca do “medo” — para o povo bárbaro um elemento positivo, enquanto para o povo não-bárbaro algo negativo. Concluímos ser possível compreender o medo como algo bastante presente no cotidiano da Idade Média e, na animação, essa presença não é diferente. Uma vez que aparece tanto de uma perspectiva dos guerreiros vikings quanto de outra, a dos gauleses.

Por mais problematizações que possamos fazer da animação, há de se compreender e admitir sua função como uma produção dentro do que chamamos de medievalidade, que é direcionada ao público infanto-juvenil com o objetivo de entretenimento. Ainda assim, os temas aqui trazidos e levantados são exemplos de que é possível perceber pontos interessantes no filme que podem ser explorados e relacionados com a historiografia acerca desse grupo de guerreiros nórdicos do século VIII.

## **Barbarossa** (*Sword of War*)

**1. Ano de produção:** 2009

**2. País(es) de produção:** Itália

**3. Diretor(es):** Renzo Martinelli

**4. Roteirista(s):** Anna Samuelli, Giorgio Schottler e Renzo Martinelli

**5. Produtor(es):** Renzo Martinelli, Riccardo Pintus e Vlad Paunescu

**6. Temas centrais:** ideal de liberdade – cidades italianas – cidades e Sacro Império Romano

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 2h 19min

**9. Textos de apoio:**

GILLI, Patrick. **Cidades e sociedades urbanas na Itália medieval:** Séculos XII-XIV. Campinas: Unicamp; Belo Horizonte: UFMG, 2011.

ONCKEN, Guillermo. O imperador Frederico I em luta com o Pontificado e com as cidades lombardas. In: \_\_\_. (Org.). **Historia Universal.** Barcelona: Montaner y Simón Editores, 1934. 46 v. V.10. p. 383-406.

SKINNER, Quentin. O ideal de liberdade. In: \_\_\_. **As fundações do pensamento político moderno.** Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1999. p. 25-44.

**10. Resumo do filme:**

*Barbarossa* é um filme de 2009 produzido na Itália, sob a direção de Renzo Martinelli ambientado no período medieval, mais precisamente na segunda metade do século XII. Seu enredo reside em dois pontos indissociáveis. O primeiro é referente às campanhas militares lideradas por Frederico Barba-Ruiva sobre a região da Lombardia, situada ao norte da Península Itálica. O segundo, e principal ponto, abarca a expectativa/apreensão que tais campanhas geram nas cidades lombardas, e como estas se organizam – superando suas diferenças – para resistir às pretensões do imperador germânico.

A partir desse pano de fundo, a película aborda questões que interagem diretamente com esse conflito. Assim, em primeiro lugar, é possível perceber durante todo o longa a importância atribuída pelas cidades às suas liberdades. O discurso fílmico coloca Milão no centro das atenções, mas a afirmação dessas liberdades se trata de um fenômeno maior, aplicável à maioria das comunas italianas. Em segundo lugar, as cidades estão em constantes disputas umas com as outras, tendo seu desenvolvimento econômico, político, cultural, etc. sendo permeados por tais rivalidades. Em terceiro, são ressaltadas as relações de força entre as urbes e o Império.

A presente ficha focará, portanto, nos seguintes pontos abordados pelo filme: o ideal de liberdade das comunas italianas; as interações entre elas, e as relações de poder entre as cidades e o Sacro Império Romano.

No período da Idade Média Central, os cidadãos compreendiam o ideal de liberdade como a defesa da independência política e da autonomia administrativa. Neste sentido, entende-se por tal liberdade a não interferência externa nos assuntos internos das cidades. Enquanto a autonomia é assimilada como o direito de se autogovernar segundo as práticas que lhes melhor convenha. É sempre importante enfatizar que as cidades convivem há tempos com ingerências: ora elas são exercidas pelo Papado, ora realizadas pelo Império. Isso fez com que aquela região – Península Itálica – fosse vista como um complexo e emaranhado quadro de relações de poder entre imperador, papa e comunas. Daí a necessidade dessa última defender seu ideal de liberdade.

Na produção de Martinelli, essa defesa da independência política perpassa todo o longa. Podemos percebê-la sempre no centro da narrativa, com as idas e vindas do conflito entre Milão e o imperador Frederico Barba-Ruiva, responsável por ameaçar as suas liberdades – assim como a de outras urbes. Com relação ao autogoverno, o filme aborda tal questão a partir das figuras dos cônsules milaneses, que se recusam a obedecer ao imperador e do administrador Barozzi, fiel à causa de Barba-Ruiva. Essas personagens servem ainda para expor as divisões

internas existentes nas próprias comunas, cindidas por facções pró-imperador, os gibelinos, e aquelas que se opõem às ingerências externas. É digno de nota que a película trabalha com apenas um dos agentes que buscam participar dos assuntos internos das comunas, enquanto a Igreja Romana fica em segundo plano. Com isso, a obra deixa de explorar o outro grupo que se destaca naquele contexto da Península Itálica: os guelfos, ou seja, os adeptos da instituição eclesiástica.

O segundo ponto destacado são as interações entre as cidades italianas. Longe de um conjunto homogêneo, as comunas se caracterizavam mais pelas disputas e rivalidades entre si do que pelos entendimentos. Por sua vez, o exercício do controle dentro de cada urbe se baseava em um frágil, complexo e bastante volátil jogo de forças entre os grupos sociais que nela viviam. E é em meio a essas relações de poder que as ingerências dos atores externos se manifestavam. Um fenômeno bastante comum naquele período era a busca, por parte de determinada facção, pelo apoio da Igreja Romana ou do Sacro Império Romano. Muitas vezes, o alinhamento com algum desses agentes garantia – mesmo que temporariamente – a primazia política perante a cidade. Tínhamos, assim, como consequência uma divisão entre as urbes italianas de acordo com as suas “filiações”: essas urbes passam a ser identificadas como redutos guelfos ou gibelinos.

Em *Barbarossa*, essas interações são retratadas de duas maneiras distintas. Em um primeiro momento, nos são apresentadas como relações marcadas por uma forte tensão. As rivalidades entre as comunas – principalmente com relação a Milão – são potencializadas. Podemos perceber isso em duas passagens do longa. Em uma, presenciamos os protagonistas milaneses em guerra contra a comuna de Lodi. Na outra cena a destacar, as cidades gibelinas se unem às tropas de Frederico Barba-Ruiva contra Milão. Em um segundo momento, as dissensões e os conflitos entre as cidades são deixados de lado. Agora, o discurso fílmico se concentra em narrar o processo de união das cidades – as não gibelinas – contra a ameaça externa. Com isso, mais uma vez a defesa das liberdades cidadinas é

colocada em relevo, pois se apresenta como o fator determinante capaz de unificar as comunas em torno da mesma causa.

O terceiro e último ponto a ser ressaltado reside nas relações de poder entre as cidades e o Sacro Império Romano. Com a ascensão de Frederico Barba-Ruiva ao trono, o império volta a exercer certo protagonismo político após um período de retração. Esse fortalecimento imperial finda por reaquecer as querelas com a Igreja Romana no que tange ao direito de guiar a cristandade. É neste contexto que as relações de poder entre as cidades e o império se desenvolvem. Isso porque as urbes não foram meras espectadoras dos conflitos entre as duas grandes autoridades do Ocidente. Pelo contrário, elas se envolveram diretamente, tomando partido de um ou outro lado ou mesmo se posicionando contra ambos.

No filme, essas relações de poder se restringem às interações entre comunas e Império, sendo-nos apresentados sob dois pontos de vista: o das cidades, centralizadas pela película em Milão, e o de Frederico Barba-Ruiva. Com relação ao primeiro, vale ressaltar que não se trata de uma percepção homogênea. Enquanto algumas urbes veem as campanhas militares imperiais como uma poderosa ameaça – sobretudo Milão e suas aliadas –, outras as percebem como uma oportunidade de superarem uma cidade rival. Já Frederico enxerga as cidades como vassalãs desobedientes que precisam ser submetidas à sua autoridade, mesmo que fosse necessário usar a força. Com isso, mais uma vez, a questão da liberdade é colocada no centro das atenções. Os sucessivos ataques de Barba-Ruiva às cidades rebeldes, colocando sua independência política e direito de autogoverno à prova, culminam na constituição de uma aliança entre as cidades que ficou conhecida na historiografia como “Liga Lombarda”. A película chega assim ao seu desfecho, com a famosa batalha de Legnano, na qual as tropas citadinas derrotam as forças imperiais e impõem um fim às pretensões do imperador germânico na Península Itálica.

A produção *Barbarossa* consegue, portanto, abordar alguns dos assuntos mais caros, quando se trata das relações de poder envolvendo as cidades italianas. A partir do discurso fílmico podemos constatar, de maneira fluida ao longo de toda a trama, a importância que a independência política e o autogoverno possuem para os cidadãos. Do mesmo modo, conseguimos perceber as tensões entre as cidades nos seus conflitos corriqueiros. As interações das comunas com o Império também perpassam todo o longa, ocasionando ora dissensões – como contra Milão –, ora alianças – como a formação da “Liga Lombarda”.

## Cotolay (*Cotolay*)

**1. Ano de produção:** 1965

**2. País(es) de produção:** Espanha

**3. Diretor(es):** José Antonio Nieves Conde

**4. Roteirista(s):** Luis Ligeró, José Antonio Nieves Conde e Luis Antonio Ruiz

**5. Produtor(es):** Miguel de Echarri

**6. Temas centrais:** Compostela – convento de São Francisco do Val de Deus – Francisco em Compostela

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 1h 46 min

**9. Textos de apoio:**

HERNANDO GARRIDO, José Luis. Los Franciscanos en los viejos reinos de Castilla y León: de la pobreza espontánea a la promoción nobiliaria. Aranda de Duero. **Revista Biblioteca: estudio e investigación**, n. 31, p. 157-195, 2016.

SILVA, Andréia Cristina Lopes Frazão da. **Reflexões sobre a hagiografia ibérica medieval:** um estudo comparado do *Liber Sancti Jacobi* e das vidas de santos de Gonzalo de Berceo. Niterói: EdUFF, 2008.

PORTO, Carmen Manso. El convento de San Francisco de Valdediós, santuario de la tradición de la peregrinación de Francisco de Asís a Santiago de Compostela en 1214. **Revista Ad limina: revista de investigación Del Camino de Santiago y las peregrinaciones**, n. 5, p. 17-42, 2014.

**10. Resumo do filme:**

O enredo de *Cotolay* é vagamente baseado em histórias tardias sobre a peregrinação de Francisco de Assis a Santiago de Compostela, entre 1213 e 1214, que teria resultado, segundo a tradição, na fundação do primeiro convento franciscano, o convento de São Francisco do Val de Deus. Na trama, em sua visita ao túmulo de São Tiago Apóstolo na catedral, Francisco recebe uma revelação divina para permanecer em Compostela até que o significado de sua visão se tornasse claro. Com o tempo, descobre que a sua missão ali era fundar um convento.

O filme não tem como protagonista Francisco, o que é incomum nos longas nos quais o mendicante é integrante, ou mesmo João de Florença ou Bernardo de Quintavalle, os outros dois seguidores de Francisco que o teriam acompanhado em sua peregrinação. A narrativa tem no papel de destaque, justamente, aquele que nomeia a trama, Cotolay, um jovem local travesso e muito esperto, que utiliza da sua perspicácia para conseguir tudo o que precisa.

Essa ficha tem por objetivo apontar considerações sobre a peregrinação de Francisco de Assis a Santiago de Compostela que inspiraram a trama, com destaque para três aspectos: o movimento de peregrinação a Compostela, o convento de São Francisco do Val de Deus e a viagem de Francisco a Compostela.

O fenômeno da peregrinação a Santiago de Compostela é retratado na cena inicial, na qual o diretor demonstra a chegada dos três companheiros de viagem, não como um evento isolado, mas como um pequeno grupo dentre muitos que adentravam a cidade com o intuito de visitar o santuário. Francisco, João e Bernardo chegam a Compostela em meio a uma multidão de peregrinos. A presença significativa de viajantes nesse momento estava associada à importância simbólica das relíquias conservadas no local para o Cristianismo Ocidental.

As lendas da translação dos restos mortais de Tiago Maior para essa região estão associadas ao século IX, quando a península já estava sob o controle dos muçulmanos. A mais famosa dessas lendas a respeito do considerado primeiro apóstolo de Cristo é aquela que fala de sua aparição perto de Zaragoza, na qual a Virgem, de pé sobre uma coluna e cercada por anjos, pede-lhe para construir uma igreja no lugar. Tiago volta a Jerusalém e em 44 é decapitado por ordem do rei Herodes Agripa, que também proíbe o enterro de seu corpo. Então dois de seus discípulos, Teodoro e Atânasio, coletam o corpo e o colocam em um sepulcro de mármore, confiando-o a um navio liderado por um anjo no qual eles também embarcam. Eles chegam ao distante reino das Astúrias, onde foi preparado o túmulo do apóstolo e tem início a peregrinação no século III. Com a ocupação inicial dos suevos, no século V, o estabelecimento do reino visigodo no VI e a conquista muçulmana no início do século VIII, desaparece não só a

peregrinação, mas também a memória do lugar onde a tumba estaria localizada. Assim, segundo a tradição, esse sepulcro permaneceu em um canto da Galiza, ignorado por todos, até que, no século IX, o reflexo das estrelas nas poças d'água revelou a um velho eremita chamado Pelágio a presença de um sepulcro. O lugar levaria o nome Santiago (São Tiago) de Compostela, que significa precisamente "*campus stellae*" ou campo das estrelas. Santiago de Compostela, portanto, é um dos principais centros de peregrinação do Ocidente no século XIII, pois garante preservar relíquias de um dos doze apóstolos de Cristo.

Um segundo aspecto a ser analisado é o tema das habitações franciscanas nos primeiros anos, já que a tradição e o longa-metragem conferem ao convento compostelano o título de primeiro convento franciscano. Os franciscanos, longe de se retirarem do mundo, escolheram viver o século, transformando-o com o trabalho, com a palavra e habitando as cidades. Segundo as primeiras vidas de santo escritas sobre Francisco, o grupo inicial de frades, liderado por ele, rejeitava a riqueza e o conhecimento aprendido das universidades, apostando na importância da pregação e no uso das línguas vernáculas para redimir os chamados hereges.

É dito na documentação que Francisco, por convicção, não queria conventos, pois considerava incompatível com o estilo de vida pobre dos frades itinerantes. Tampouco concordava com construções de pedra, apenas de madeira. Esse é um primeiro elemento contrário à argumentação do pioneirismo de Val de Deus. No filme, é o próprio Cotolay quem consegue negociar as pedras para a construção do convento na troca por uma cesta de peixes. Ou seja, neste aspecto, a tradição que considera o convento de Val de Deus como o primeiro da Ordem dos Frades Menores não leva em consideração os aspectos históricos das primeiras habitações do grupo incipiente.

Como Francisco defendia que seus seguidores pregassem e pedissem esmola nas cidades, o eremitismo e o trabalho acabaram sendo atividades pouco conciliáveis aos olhos de certas lideranças da Ordem. Nos anos após a morte de Francisco, os Frades Menores receberam privilégios que

permitiram a expansão da Ordem e o crescimento estrutural e numérico dos conventos. Fez-se necessária a substituição das cabanas iniciais e dos humildes eremitérios, para evitar a tendência de vagar, considerada perigosa.

Por fim, o último tópico do filme a ser discutido é a historicidade tardia da narrativa a respeito da peregrinação de Francisco até Compostela, que inspirou o longa-metragem. As fontes franciscanas medievais nos permitem saber quando a tradição da viagem de Francisco de Assis até Compostela e a fundação do convento franciscano começou a se espalhar. Os relatos hagiográficos e as crônicas do século XIII mencionam brevemente a viagem, ainda que não façam menção à suposta peregrinação do frade ao santuário.

Chegado o século XIV, novas narrativas foram escritas sobre Francisco, com o desejo de evocar o estilo de vida dos primeiros frades e companheiros do santo. A partir destas novas histórias que as primeiras passagens do santo pelo território ibérico são embelezadas. A primeira aparição documental descrevendo a visita de Francisco à Igreja de Santiago de Compostela narra que o frade teve uma visão na qual recebeu a missão divina de estabelecer conventos naquela região. No início do filme o episódio da visão é recordado, embora Francisco só tenha compreendido a mensagem algum tempo depois de chegar à cidade.

Erigido no filme a partir de acordos entre o menino Cotolay e algumas das figuras proeminentes da região, o convento franciscano de fato teria sido construído e mantido por meio de generosas doações da elite compostelana, como a terra cedida pelo mosteiro de São Martinho Pinário. No filme, é com o abade dessa comunidade que o menino, o protagonista, consegue negociar as terras.

A família de "Don Cotolaya", como é chamado em seu testamento, deve ter sido a maior donatária. Certamente, esse personagem é citado em uma epígrafe do século XVI, atualmente preservada no prédio do convento, reconstruído em princípios do século XVIII. Nela "Don Cotolaya" é identificado com a lenda do pobre carvoeiro chamado Cotolay, que alojou em sua casa São Francisco e construiu em seu nome o convento franciscano em troca de uma cesta de peixes.

Sendo assim, no século XIV, consolidou-se a tradição da peregrinação do santo a Compostela e a revelação divina, enquanto rezava diante do túmulo do apóstolo, de estender a Ordem pelo mundo e fundar conventos. Essas histórias são mantidas no século XV. Em nenhuma delas o convento do Val de Deus é mencionado. A tradição da fundação deste convento por Francisco será formulada apenas em uma lápide do século XVI e ganha seus contornos finais em um texto do século XVIII.

A suposta ida de Francisco de Assis ao santuário compostelano, no início do século XIII, representava vantagens para todos os envolvidos. Não só contribuía à legitimação da Ordem Franciscana, ainda não estruturada em conventos, como também favorecia figuras famosas que foram prestar homenagem ao santo da cidade.

Não foi a intenção do diretor do filme ser rigoroso em relação aos aspectos históricos relativos à passagem de Francisco por Santiago de Compostela. O culto a São Tiago de Compostela ocupa apenas um papel mínimo, quando da chegada dos três companheiros à cidade e ao santuário. Francisco não é representado como um devoto de São Tiago que suplica por benesses. Não se vê reverências. Francisco é representado como um igual ao apóstolo. Em relação às habitações franciscanas o filme toma como verdade a narrativa da construção do convento do Val de Deus, embora ela entre em contradição com normativas sobre as habitações estabelecidas por Francisco.

Para a construção da trama romanceada foram utilizados documentos tardios que embelezaram a figura de Cotolay, provavelmente o maior investidor para a edificação da igreja do Val de Deus. O homem proprietário de terras foi transformado tardiamente em um menino pobre carvoeiro, que consegue alavancar os recursos necessários para a construção do considerado “primeiro convento dos franciscanos” a partir de muita lábia e uma cesta de peixes. É vestindo essa segunda roupagem que Cotolay é representado cinematograficamente por José Antonio Nieves Conde.

**Cruzada: uma jornada através dos tempos** (*Kruistocht in spijkerbroekou Crusade in jeans*)

**1. Ano de produção:** 2006

**2. País(es) de produção:** Alemanha, Bélgica, Holanda e Luxemburgo

**3. Diretor(es):** Ben Sombogaart

**4. Roteirista(s):** Bill Haney, Jean-Claude Van Rijckeghem e Chris Craps

**5. Produtore(s):** Tim Disney e Bill Haney

**6. Temas centrais:** movimentos populares – hierarquias sociais – cruzadas

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 2h 5min

**9. Textos de apoio:**

FRANCO JR., Hilário. **As cruzadas**. São Paulo: Brasiliense, 1997. p. 7-55.

—. **A Idade Média:** nascimento do Ocidente. São Paulo: Brasiliense, 2001.

ROUSSET, Paul. **História das Cruzadas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1980. p. 187-193.

#### **10. Resumo do filme:**

Cruzada: uma jornada através dos tempos é um filme centrado no evento da Cruzada das Crianças. Baseado no livro homônimo de Thea Beckman, o enredo conta a história de Dolf Vega, um jovem jogador da seleção holandesa sub-20 de futebol. Após desempenho ruim em um jogo decisivo, ele decide voltar no tempo para reverter a situação, o que é viabilizado pelo fato de sua mãe ser uma cientista que está desenvolvendo uma máquina do tempo. O aparelho, porém, ainda em fase de testes, leva o menino para a Cruzada das Crianças no ano de 1212. As crianças são lideradas por Nicolas, um menino que foi visitado pelo Arcanjo Gabriel. Em sonho, o anjo lhe pede que lidere um movimento de crianças em direção à Terra Santa, pois a pureza e a bondade infantis seriam capazes de reaver Jerusalém. A

partir de então ele terá que sobreviver em meio à fome, à peste e às guerras, até que possa voltar ao presente.

Dentre os aspectos que compõem o filme, podemos destacar como temáticas a explorar: os movimentos populares do período, com suas características e contradições; a composição social e os interesses dos grupos participantes das Cruzadas e o próprio movimento cruzadístico no que concerne aos seus objetivos.

A Cruzada retratada na película é uma junção de dois movimentos que ocorreram quase simultaneamente em locais diferentes da Europa. O primeiro aconteceu na França, onde um jovem pastor chamado Estevão teria tido uma visão em que Cristo aparecia sob a forma de um pobre peregrino. A partir de então, Estevão teria começado a realizar milagres nas proximidades de Vendôme, região onde vivia, ganhando popularidade. Não demorou muito para que arrastasse consigo um grande número de crianças e adultos que partiram em procissão pela região, carregando bandeiras e cruzes. Já em Marselha, tinham a intenção de ir até a Síria. Ali, entretanto, foram vendidos como escravos pelos mercadores responsáveis por sua travessia.

O segundo movimento cruzado ocorreu na Alemanha, na cidade de Colônia. Liderado por Nicolau, mobilizou homens, mulheres e crianças camponesas, angariando também mulheres de má fama e aventureiros ao longo do caminho. Olhadas com benevolência pelo povo, as crianças conseguiram chegar à Itália em agosto de 1212 e, em seguida, dirigiram-se para Gênova e lá se fixaram. Algumas seguiram até Brindisi, outras subiram a bordo de navios, sendo sequestradas por piratas e vendidas como escravas. Em geral, essas crianças não tiveram um destino feliz, embora algumas poucas tenham ido até Roma para conseguir dispensa dos votos. Nicolau, por sua vez, teria lutado em São João do Acre e em Damietta, posteriormente voltando para casa a salvo.

Ainda que não sejam factuais, podemos afirmar que os relatos dos episódios correspondem a um anseio em relação ao ideal da Cruzada. Após a Quarta Cruzada (1202-1204), muito do

espírito da Primeira, da época de Urbano II, havia se diluído. Cada vez mais o movimento, que deveria ser entendido como uma peregrinação, guerra de libertação e reconquista, tornava-se uma oportunidade para nobres defenderem seus interesses econômicos e políticos no Oriente. Assim, a motivação religiosa, seu objetivo principal – a conquista de Jerusalém – sofreu uma deturpação, fazendo com que ela já não tivesse mais a mesma ressonância no imaginário popular. Nesse sentido, movimentações espontâneas como a Cruzada das Crianças podem ser vistas como tentativas de recuperar esse espírito de Cruzada original.

Na película esse resgate fica bem evidente. Podemos observar a motivação religiosa das crianças camponesas quando Dolf, usando seus conhecimentos do presente, salva um companheiro de se afogar. Por aplicar uma técnica de salvamento desconhecida até então – respiração boca-a-boca – todos o acusam de herege, gerando um clima de hostilidade e desconfiança, que desaparecerá ao longo do enredo. Outro momento em que esse elemento se faz presente é na fala da personagem Jenne, par romântico do protagonista, que afirma estar na Cruzada das Crianças porque está em penitência.

O filme, por se tratar de uma obra de ficção, toma algumas liberdades. O movimento, por exemplo, é composto por filhos de nobres, entre os quais está Nicolas, o líder espiritual, além de contar com as crianças camponesas e com a liderança do padre Anselmus, que planeja vendê-las como escravas. Apesar de na realidade as Cruzadas não possuírem exatamente essa configuração, a película explora as diferenças entre as três ordens que, como formulação idealizada, compõem a sociedade medieval: os que rezam, os que guerreiam e os que trabalham, respectivamente, clero, nobreza e camponeses.

A contraposição entre as ordens é uma peça fundamental do enredo, mobilizando toda a ação do protagonista, que mudará o curso da Cruzada das Crianças ao se indignar com a condição de vida dos camponeses em comparação com a da nobreza e do clero. Há diversas passagens que evidenciam esse

contraste, como na acomodação (nobreza e clero possuem tendas para acampar, enquanto as crianças camponesas dormem ao relento), alimentação (as crianças nobres e o clero comem carne, peixe e pão, enquanto as camponesas mal têm alimentos), saúde (o adoecimento de camponeses não altera o rumo da viagem, mas o de um membro do clero, sim), além do próprio relacionamento entre os diferentes grupos sociais.

Enfim, por mostrar uma composição heterogênea das Cruzadas, ainda que de forma exagerada, o filme expõe a existência de dois movimentos cruzados na Idade Média: um de caráter popular e outro oficial, convocado pelo papa. Por isso, é uma boa opção para introduzir os estudos sobre as Cruzadas em sala: apresenta seu caráter plural e sua motivação religiosa. Ademais, muito provavelmente, agrada ao público infanto-juvenil, que pode se identificar com o protagonista, preso no passado, além de possuir um formato e gênero de aventura convidativo, divertido e de fácil acompanhamento.

## **Em nome do rei** (*In the name of the king: a Dungeon Siege tale*)

**1. Ano de produção:** 2007

**2. Países de produção:** Alemanha, Canadá e Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Uwe Boll

**4. Roteirista(s):** Doug Taylor, Jason Rappaport, Dan Stroncak e Doug Taylor

**5. Produtor(es):** Uwe Boll, Dan Clarke e Shawn Williamson

**6. Temas centrais:** maravilhoso – valores cavaleirescos – mulher

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 2h 7min

**9. Textos de apoio:**

BUENO, Rodrigo Poreli Moura. O imaginário medieval na literatura e no cinema: reflexões acerca das obras “O Senhor dos Anéis” e as “Crônicas de Nárnia”. **Literartes**, n. 7, p. 103-120, 2017.

FLORI, Jean. Cavalaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2 v. V. 1. p. 185-198.

LE GOFF, Jacques. Maravilhoso. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 105-120.

MACEDO, José Rivair. **A mulher na Idade Média**. Rio de Janeiro: Contexto, 2002.

\_\_\_\_. Cinema e Idade Média: perspectivas de abordagem. In: MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia (Orgs.). **A Idade Média no cinema**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009. p. 13-48.

**10. Resumo do filme:**

*Em nome do Rei* é um filme baseado na série de jogos eletrônicos de RPG *Dungeon Siege*, lançada pela Microsoft em 2002. Conta a história de Farmer, um camponês que teve sua aldeia saqueada por criaturas chamadas *krugs*, que mataram seu filho e sequestraram sua esposa. Estes faziam parte do

exército de monstros guerreiros do vilão Gallian, que desejava usurpar o trono do rei Konreid, e invadiram o reino em busca do monarca. Farmer então sai em uma perigosa aventura à procura de sua mulher, acompanhado por dois companheiros, e juntos enfrentam uma série de desafios. A trama dá uma reviravolta quando Farmer descobre que é filho de Konreid e passa a lutar contra Gallian junto aos seus aliados e ao exército real.

Dentre os aspectos observados no filme, podemos destacar o maravilhoso medieval, os valores cavaleirescos e o papel da mulher. O cenário da película consiste em um mundo imaginário, habitado tanto por humanos quanto por seres fantásticos, em que o sobrenatural se manifesta de variadas maneiras. Tal contexto faz alusão aos universos criados pelos autores contemporâneos J.R.R. Tolkien (1892-1973) e C.S. Lewis (1898-1963), que são as principais referências para a elaboração de jogos de RPG e obras literárias e cinematográficas de fantasia. Essas narrativas remetem a imagens alegóricas da Idade Média, construídas e ressignificadas em períodos históricos posteriores, e têm como um de seus elementos constituintes principais as alusões ao maravilhoso medieval.

Podemos definir o maravilhoso como um universo de seres, fenômenos e objetos surpreendentes e raros, que escapam à compreensão dos homens e lhes causam um espanto admirativo. Na Idade Média, este domínio sofreu diversas influências culturais, folclóricas, mitológicas e literárias, que englobam, entre outras, os textos clássicos greco-romanos, a Bíblia e as tradições nativas pré-cristãs veiculadas através da tradição oral. Como exemplo, podemos citar os sonhos, aparições, gigantes, anões, fadas, animais falantes, criaturas imaginárias e objetos mágicos como elementos pertencentes ao imaginário medieval que se enquadram neste conceito, e estão presentes tanto em documentos escritos quanto imagéticos do período.

Em obras cinematográficas e literárias contemporâneas de fantasia, o maravilhoso está presente no sobrenatural e no impossível, que não pode ser explicado pelas leis naturais que conhecemos. No caso de *Em nome do rei*, esses elementos do

imaginário medieval que permeiam o universo da película estão associados a uma visão estereotipada da Idade Média e consistem na presença dos anteriormente mencionados *krugs* e da prática da magia por personagens como a feiticeira-guerreira Muriella e seu pai Merick, além do vilão Gallian. Os primeiros, por sua vez, são soldados de aparência monstruosa que muito recordam os *orcs* da trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis*, adaptada do livro homônimo de Tolkien. A própria jornada do herói pode ser considerada uma maravilha, o que reforça a centralidade deste domínio para as narrativas fantásticas, tanto no cinema quanto na literatura.

Visto isso, devemos também considerar que a campanha de Farmer para salvar sua esposa e vingar a morte do filho remete às aventuras narradas nos romances de cavalaria. Nestes, os protagonistas se deparam com uma série de componentes do maravilhoso medieval, os quais precisam combater (como os monstros) ou o auxiliam em sua jornada (como objetos mágicos). Esse tipo de literatura, que prosperou entre os séculos XI e XIV, está permeado por um aparato ideológico que conciliava tanto valores cristãos quanto profanos, cuja origem remonta à aristocracia laica. A aventura do cavaleiro simboliza a sua busca por uma identidade individual e coletiva no universo cortesão no qual se encontra inserido.

As histórias sobre esses heróis e de suas jornadas extraordinárias eram muito populares durante a Idade Média, e vieram a inspirar obras literárias posteriores, em especial as de fantasia. Da mesma forma, a indústria do cinema e dos jogos veio a se apropriar de características dessas narrativas, adaptando-as para suas linguagens específicas. Na película aqui analisada, podemos observar o papel fundamental da viagem de Farmer em busca de vingança e de sua esposa, e a presença de elementos relacionados à cavalaria medieval, como os valores associados à figura do protagonista.

Analisando a figura de Farmer, podemos caracterizá-lo como um homem simples, que não tem ambições, mas é corajoso e possui um grande senso de honra e justiça, além da força física e da destreza em combate, atributos frequentemente associados à figura do cavaleiro medieval. É a

sua honradez que o move em direção ao desconhecido, buscando vingança pela morte de seu filho. Nos romances de cavalaria, muitas vezes esse senso era uma prerrogativa para a *faida*, ou seja, o direito à vingança familiar. Para além da figura do herói, pontuamos a importância da lealdade e do serviço nas relações entre o rei e seus aliados, e posteriormente entre os segundos e Farmer. A fidelidade vassálica ou monárquica é frequentemente exaltada por esse tipo de literatura. Ao lado disso, o companheirismo e a amizade também são virtudes exploradas pela película, em especial entre o protagonista e seus companheiros de viagem.

Sobre as personagens femininas, apenas três são efetivamente desenvolvidas ao longo da trama do filme: Solana, uma camponesa e esposa de Farmer; a feiticeira-guerreira Muriella; e Elora, uma das guardiãs dos bosques. A primeira é uma mulher trabalhadora e mãe, que precisa pensar e agir em prol do sustento e da defesa de sua família. Raptada pelos *krugs* e posteriormente assediada por Gallian, ela terá de enfrentá-lo a fim de salvar Farmer e vingar seu filho.

A segunda, por sua vez, é filha do curandeiro do rei, e foi criada no ambiente aristocrático em que, no universo do filme, as mulheres não possuem nenhuma autonomia. Muriella luta por espaço em um mundo essencialmente masculino, buscando aprender as artes da guerra e desenvolvendo suas habilidades mágicas. Por fim, a terceira personagem, Elora, é a líder de um grupo de mulheres que vive no interior da floresta e a protegem de eventuais invasores. Encontram-se isoladas da sociedade e das questões a ela inerentes, as quais Elora se refere como sendo “assuntos do mundo dos homens”. No entanto, frente à ameaça da conquista do reino por Gallian e seu exército de *krugs*, acabam por colaborar com Farmer em sua missão, em virtude da possibilidade de terem seus bosques devastadas por essas criaturas monstruosas.

O filme mostra, de forma estereotipada, a vida de restrições imposta às mulheres em uma sociedade patriarcal. No medievo, as aristocratas que optavam pelo casamento e procriação possuíam menor autonomia do que aquelas que se dedicavam à vida religiosa. Estas podiam se tornar abadessas e administradoras de suas comunidades, e, de acordo com a

documentação, muitas participavam ativamente da vida política das regiões em que viviam. Contudo, pouco se sabe sobre a vida das camponesas, devido à escassez de evidências, mas pressupõe-se que, em virtude das necessidades inerentes ao trabalho, possuíam maior liberdade que as mulheres da nobreza. Constatamos que Solana, em seu contexto rural, possui maior autonomia que Muriella, que vive no castelo do rei, mostrando que essa diferenciação social foi ressignificada para a construção do universo fantástico de *Em nome do rei*.

Percebemos também que a narrativa fílmica, que expressa um olhar contemporâneo sobre as questões de gênero, trabalha com a possibilidade de ruptura com modelos de feminino socialmente impostos. Contudo, isso é feito a partir de muitos clichês, e de forma limitada e superficial. Enquanto Muriella busca uma condição de maior igualdade junto às autoridades masculinas, Elora e suas companheiras se isolam de um mundo dominado por homens e se organizam segundo suas próprias regras e valores. Ambas as personagens se mostram capazes de enfrentar os homens e subjugar-lo, em uma clara “inversão de papéis”, que é explorada ao longo de todo o filme. Contudo, as mulheres não apresentam um real protagonismo na história, ainda que se sejam importantes para o seu desfecho final.

*Em nome do rei* é um típico filme de aventura fantástica que apresenta a Idade Média de forma romantizada, como uma época de guerreiros, castelos, monstros e magia. Ao longo do tempo, a literatura, os jogos e o cinema acabaram por popularizar e vender essa ideia sobre o período, reproduzindo e reforçando uma série de estereótipos e clichês que se distanciam da realidade conhecida sobre o medievo como tempo histórico. Estes permeiam toda a história, ambientação e figurinos da película. Como o filme é bastante longo e a qualidade da produção deixa um pouco a desejar, alguns trechos podem ser selecionados para o uso em sala de aula, de acordo com os objetivos do professor.

## **Fausto** (*Faust: Einedeutsche Volkssage*)

**1. Ano de produção:** 1926

**2. País(es) de produção:** Alemanha

**3. Diretor(es):** F. W. Murnau

**4. Roteirista(s):** Johann Wolfgang Goethe, Gerhart Hauptmanne e Hans Kyser

**5. Produtor(es):** Erich Pommer

**6. Temas centrais:** peste – bruxaria – demônio

**7. Contem cenas de:** violência moderada

**9. Duração:** 1h47min

**8. Textos de apoio:**

NOGUEIRA, Carlos Roberto Figueiredo. **Bruxaria e História: as práticas mágicas no ocidente cristão**. São Paulo: Ática, 1991.

BASCHET, Jérôme. Diabo. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo: EDUSC, 2009. 2v. V.1. p. 319-331.

WOLFF, Philippe. **Outono da Idade Média ou Primavera dos Novos Tempos?** São Paulo: Martins Fontes, 1988.

### **10. Resumo do Filme**

Baseado na obra de Johan Wolfgang von Goethe, que, por sua vez, atualiza a lenda de Teófilo, que circulou durante todo o medievo, o filme narra a história do alquimista Fausto, que em meio ao desespero proporcionado por uma epidemia de peste em sua região, realiza diversos pactos com o demônio Mefistófeles, com a finalidade de obter poder para enfrentar a doença, e, também, como meio de alcançar suas ambições pessoais.

Última obra do diretor F.W Murnau em seu país natal, *Fausto* nos oferece a oportunidade de analisar de modo bastante interessante a forma como o discurso fílmico apresenta temas frequentemente relacionados ao medievo, como a peste negra e seu impacto naquela sociedade; a figura do demônio expressada em Mefistófeles e a crença e realização de práticas supersticiosas vinculadas à bruxaria no período em questão.

Quanto ao primeiro destes aspectos, a peste, é importante ressaltar a significância que essa epidemia teve sobre a sociedade medieval, especialmente no século XIV. Vinda da Ásia Central, espalhou-se rapidamente por praticamente toda a Europa, tonando-se conhecida como Morte Negra. Após uma primeira onda, que atinge de forma geral todo o continente, a doença desaparece por alguns anos, até que retorna de tempos em tempos, de forma localizada até o século XVI, tendo o último surto ocorrido apenas no século XVIII.

Diante desta situação, a reação das pessoas foi diversa: enquanto alguns procuraram aproveitar ao máximo seus dias na terra, outros buscaram refúgio na espiritualidade, encontrando na cólera divina a explicação para o fenômeno, o que propiciou o crescimento de movimentos religiosos mais radicais, como os flagelantes. Do mesmo modo, explicações supersticiosas surgiram, e nesse sentido muitos grupos marginalizados foram responsabilizados pela transmissão da doença, o que implicou em maior intolerância contra eles.

Em *Fausto*, muitos dos episódios acima podem ser observados, como a velocidade com a qual a doença avança. Ao ser atingida pela peste, em poucos dias a cidade em que vive o personagem principal tem metade de seus habitantes infectados. Nesse momento, observamos também as diferentes formas de encarar e entender as causas da epidemia. Enquanto um grupo procura continuar festejando e aproveitando a vida, outros os repreendem, dizendo que deveriam se arrepender e buscar o perdão divino, que deveriam ser ainda mais rigorosos na busca pelo perdão de seus pecados. A falta de esperança também está presente, e pode ser vista no desespero de Fausto: nenhum conhecimento parece ser capaz de deter aquele mal que avança, cada vez mais, dando a entender que somente por meio de magia a peste poderia ser contida.

As práticas mágicas representam justamente o segundo elemento em que a obra de Murnau se relaciona a uma temática associada ao medievo, pois se faz presente em diversos momentos ao longo da produção. Todos acreditam no sobrenatural, que além de ser tomado como explicação para a

epidemia de peste, serve ao personagem principal como um meio eficiente para curar um homem atingido pela doença, fato que acaba lhe proporcionando a simpatia da população, que vê esse ato como um milagre de inspiração divina. Entretanto, após Fausto não conseguir se aproximar de um crucifixo, fica claro para aquelas pessoas que o poder manifestado ali era de origem demoníaca, fruto de bruxaria, fazendo com que o expulsem do local.

Esse trecho demonstra como se compreendia a prática de magia na Idade Média, período em que a crença em ações consideradas mágicas, assim como na eficiência destas, era algo dominante entre a ampla maioria da população. Mesmo dentro do cristianismo eram reconhecidos fenômenos deste tipo, que se dividiam entre aqueles de natureza divina e os de natureza satânica, sem que esta última seja tida como irreal. Ou seja, a magia era entendida como parte do cotidiano da população em geral, modificando-se apenas seu caráter, podendo ser utilizada para o bem ou para o mal.

Dentro deste universo sobrenatural, um personagem de bastante destaque em *Fausto* é o demônio Mefistófeles, a partir do qual podemos analisar algumas características atribuídas à figura do Diabo e de seus demônios durante o medievo, representando uma das figuras mais importantes do mundo Ocidental, como a encarnação do mal, oponente das forças celestes, tentador do justo e inspirador dos ímpios. Satanás era uma figura cuja existência era incontestável, sendo sua presença parte importante do próprio cristianismo, afinal, era o ser que diariamente lutava contra os seres humanos, e reforçava a necessidade de se buscar a Deus.

Na trama desenvolvida por Murnau, podemos observar estes elementos retratados nas ações de Mefistófeles. Já no início do filme, após ocorrer um debate entre um arcanjo e o demônio, sobre as ações maléficas deste último, que visavam a prejudicar a humanidade, acontece uma aposta entre os dois sobre a possibilidade de corromper um homem justo (Fausto). Com esse intuito, o ser maligno realiza então todo tipo de artimanha para obter êxito nesse empreendimento. Assim

como na concepção da sociedade medieval, na produção cinematográfica a função do diabo como tentador tem bastante relevância, sendo este o grande objetivo daquele personagem, que é conhecedor do pensamento humano e se utiliza disso para agir sobre o espírito das pessoas.

No filme, observamos como com o intuito de lograr êxito na tentação de Fausto, Mefistófeles se utiliza de vários truques de magia: concede poder de cura, de voar, restabelece a juventude e também oferece as mais desejadas mulheres do mundo ao personagem principal, demonstrando assim ser possuidor de grandes habilidades. Esta é outra característica fundamental creditada ao demônio: ele possui grande poder, quase nada lhe é impossível, sendo também o responsável por catástrofes: provoca tempestades e tormentas, suscita as doenças e causa acidentes, com a finalidade de tentar a humanidade e causar mal a toda a criação. Essa conjuntura é retratada no enredo, Mefistófeles causa doenças, desentendimentos e acidentes para atingir sua finalidade: obter a alma de Fausto.

Entretanto, a presença de Satanás e seus demônios subordinados no decorrer da Idade Média não poderia ser compreendida sem levarmos em conta os poderes que o controlam. Figuras divinas e santas reafirmavam seu poder nas vitórias sobre o mal absoluto. O poder de Deus e de seus representantes sempre seria superior ao poder maligno. Isto é bem caracterizado no discurso fílmico em algumas cenas, como quando Fausto não consegue utilizar seus poderes adquiridos por meio do pacto demoníaco na presença de símbolos sagrados. Do mesmo modo, Mefistófeles não suporta entrar em igrejas, pois neste território santo seus poderes se enfraquecem.

Ainda nesse sentido, ao final da obra, vemos Fausto se arrepender de seus atos, podendo assim se ver livre do pacto que realizara com a entidade maligna. Esta, ao reivindicar a vitória na aposta com o arcanjo, ouve do mesmo que com o arrependimento de Fausto, o amor triunfou, sendo repelida pelo ser divino, demonstrando possuir mais poder, o que está de acordo com o imaginário medieval a respeito do embate entre o bem e o mal.

## **Hamlet** (*Hamlet*)

**1. Ano de produção:** 1948

**2. País(es) de produção:** Reino Unido

**3. Diretor(es):** Laurence Olivier

**4. Roteirista(s):** Laurence Olivier

**5. Produtor(es):** Reginald Beck, Anthony Bushell, Laurence Olivier e Herbert Smith

**6. Temas centrais:** corte – casamento – realeza

**7. Contém cenas:** violência e morte

**8. Duração:** 2h 34min

**9. Textos de apoio:**

DUBY, Georges. **As três ordens ou o imaginário do feudalismo**. Paris: Estampa, 1994.

\_\_\_\_\_. **Idade Média, idade dos homens:** do amor e outros ensaios. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

\_\_\_\_\_. **As damas do século XII**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

MARTIN, Georges. Linaje y legitimidad en la historiografía regia hispana de los siglos IX al XIII. **e-Spania**, Paris, 2011. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/e-spania/20335>>. Acesso em: 30 ago. 2019.

**10. Resumo do filme:**

Uma adaptação da obra homônima de William Shakespeare, o filme *Hamlet* (1948), dirigido por Laurence Olivier, retrata a tentativa do protagonista de vingar a morte de seu pai, o Rei Hamlet. A suspeita de ele ter morrido após uma mordida de cobra, enquanto dormia, desfaz-se quando uma aparição fantasmagórica do falecido monarca revela que seu assassino é o próprio irmão do falecido, Cláudio, que assumira o trono real e casara-se com sua esposa, Gertrude.

O personagem principal, tomado pelo desejo de vingança, resolve fingir ser louco e chega a convencer Polônio, o pai de sua pretendida, Ofélia, de sua condição. Enquanto a corte festeja o novo casamento da rainha, Hamlet, o filho, com um sentimento de vingança, contrata um grupo teatral para

diverti-los com a peça: *O assassinato de Gonzaga*. No entanto, altera algumas cenas da apresentação e a morte representada é a de seu pai, causando inquietação em Cláudio, o assassino. A partir de então, conspiração e traição são ingredientes que dão a tônica ao filme.

A partir do que a narrativa fílmica nos apresenta, dentre as distintas possibilidades de trabalho, destacamos três questões: explorar o ambiente de corte; a realeza e seu entorno; e a dinâmica do casamento.

Embora as cortes não se configurem necessariamente da mesma forma, o ambiente retratado no filme favorece a percepção de determinadas características, desde as relações que os nobres mantinham com a autoridade real, as disputas travadas entre seus integrantes, até costumes. O filme realça as tensões e interesses que poderiam cercar a corte, tornando o conjunto das relações e os vínculos firmados um ambiente sempre muito denso e dinâmico.

No período medieval, as cortes que cercavam a figura régia ou senhorial, sem necessariamente dissociá-las, eram compostas por membros de uma elite local estabelecida, nobiliárquica, cujos vínculos, remotos em muitos casos, organizavam-se sob laços de suserania e vassalagem. Os nobres garantiam a autoridade do suserano em troca do poder que essas famílias exerciam e do prestígio que adquiriam. Tendiam a reproduzir entre si os elementos simbólicos que marcavam sua proximidade ao círculo real e, conseqüentemente, uma hierarquia para com as demais famílias. Não é raro encontrar na literatura medieval associações pressupostas de membros de determinados grupos familiares ao “rei” em conflitos, no sentido de atribuir prestígio e garantir os devidos direitos.

Os vínculos estabelecidos não eram estáveis sendo permeados por tensões entre os grupos e, inclusive, no interior deles. As relações de poder, garantidas por acordos pessoais, muitas vezes alheios à participação real, tornavam a corte um ambiente fluido e sempre suscetível a novas reformulações, embora não por completo. Certas famílias permaneciam

durante longo tempo integrando e exercendo sua influência nas cortes, graças aos bens que possuíam.

O direito sobre propriedades e a soberania, discutível até certo ponto e diferentemente distribuídos entre os integrantes da corte, garantiam a hegemonia política e econômica em meio a uma sociedade majoritariamente rural. Exercendo seus direitos localmente, eles muitas vezes acabavam sendo responsáveis pela justiça e proteção militar.

A organização e os papéis desenvolvidos pelos integrantes da corte régia no discurso fílmico, sendo o castelo de Elsinore o principal palco das disputas, permitem reflexões diversas acerca das funções exercidas pelos agentes, tensões e intentos no círculo mais próximo da autoridade real. A relação da rainha Gertrude com o rei Cláudio, irmão do falecido rei Hamlet, e os questionamentos que perpassavam a mente do príncipe, por exemplo, expressam algumas das questões circulantes no entorno régio, bem como seus limites.

Refletir sobre a dinâmica do casamento e suas questões, assunto explorado na produção fílmica, vem como possibilidade de compreender sua lógica de organização e função social. Tomando por base o enfoque sobre o casamento de Gertrude e Cláudio, envolvendo uma situação de traição, morte e acordos estabelecidos, um tema frutífero de análise emerge, permitindo distintas discussões a serem exploradas em sala de aula.

Os casamentos durante o medievo tinham uma importância que tendia a ser patrimonial e econômica às famílias envolvidas. Assim, colocavam em segundo plano a vontade pessoal dos noivos. Os arranjos obedeciam a acordos prévios estabelecidos entre familiares, embora o rito tenha progressivamente se institucionalizado e se tornado um dos sacramentos da Igreja Romana e sofrido mudanças legais. Mesmo considerando tais mudanças implementadas pela Santa Sé, por meio dos concílios lateranenses, colocando em primeiro plano a vontade exclusiva dos noivos, podemos perceber que a influência exercida por outros agentes permanecia uma constante, muitas vezes velada no processo.

A narrativa do casório entre Cláudio e Gertrude, bem como os interesses que o cercam e a dinâmica geral, permite pensar as questões que possivelmente envolviam o ato de casar, as alianças formadas e a rede de interesses.

No que diz respeito à realeza, o filme traz a possibilidade de explorarmos questões acerca da sucessão real, do entorno político e social da autoridade régia, os possíveis limites de ação, abrangência de atuação, reconhecimento e sua construção por meio de narrativas, etc. Considerando a dinâmica da sucessão real no filme, em que somente a morte do rei Hamlet seria a via para que outro pudesse ocupar o cargo, bem como o enredo que discute indiretamente a legitimidade, a narrativa propicia a análise dos fatos que envolvem o círculo régio.

No que diz respeito à sucessão, cabe sublinhar o papel ocupado pela hereditariedade do título, sendo a linha patrilinear o principal fator de seleção. A legitimidade da autoridade régia, ainda que assegurada em grande parte pela corte, tendia a ser negociada, de forma que o círculo mais próximo do rei pudesse garantir seus privilégios na hierarquia social. Embora a hereditariedade e o jogo político garantissem certa continuidade de um dado grupo familiar com a coroa real, revezes motivados por disputas de poder traziam novos atores ao quadro social, tirando assim, da linha sucessória, figuras que ocupariam o cargo por direito hereditário.

A morte do rei Hamlet, o rápido casamento da rainha Gertrude com Cláudio, e a aparição do fantasma do falecido, o qual revela o acontecido, trabalham, justamente, o questionamento sobre a ascensão à autoridade real de outros agentes. Coloca sob análise a traição e o assassinato como meios que poderiam colocar em risco a sucessão por herança.

A produção cinematográfica ao explorar os temas antes destacados é, certamente, uma fonte de estímulo a mais à reflexão do conteúdo histórico.

## **Jack, o caçador de gigantes** (*Jack The Giant Slayer*)

**1. Ano de produção:** 2013

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Bryan Singer

**4. Roteirista(s):** Christopher McQuarrie, Darren Lemke e Dan Studney

**5. Produtor(es):** David Dobkin, Neal H. Moritz, Ori Marmur e Patrick McCormick

**6. Temas centrais:** três ordens – cidade – castelo

**7. Contém cenas de:** violência moderada

**8. Duração:** 1h 54min

**9. Textos de apoio:**

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

IOGNA-PRAT, Dominique. Ordem(ns). In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** Bauru, São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 305-319.

LE GOFF, Jacques. Cidade. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 1. p. 153-171.

LE GOFF, Jacques. A cidade inovadora, palco de igualdade e festa da troca. In: \_\_. **Por amor às cidades: conversações com Jean Lebrun.** São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1998. p. 23-67.

PESEZ, Jean-Marie. Castelo. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.1. p. 219-235.

## **10. Resumo do filme**

*Jack, o Caçador de Gigantes* é um filme de aventura, e uma adaptação da história “João e o pé de feijão”. O protagonista cresce ouvindo a lenda do pé de feijão mágico que leva a um mundo povoado por gigantes malvados, que querem dominar a terra e comer os humanos. Nesta história, o lendário rei Eric

manda os gigantes de volta a seu mundo, destruindo o pé de feijão e aprisionando os vilões. Já adulto, o jovem fazendeiro Jack acaba por trocar no mercado o cavalo de seu tio por um punhado de feijões mágicos, sob a advertência de que não poderiam ser molhados. Os feijões são molhados acidentalmente, e o mundo dos humanos passa a correr perigo, pois a ponte entre os dois mundos foi recriada. Jack então tem a chance de ser o herói de sua história favorita, entrando em uma luta para salvar a humanidade.

O filme aborda a questão da divisão da sociedade medieval em três ordens funcionais: os que oram (clérigos), os que combatem (guerreiros/nobres) e os que trabalham (camponeses e demais homens livres). Esta sociedade tripartida, em tese, funcionaria em complementariedade, e cada uma das funções seria considerada indispensável às duas outras.

Os que oram atuariam em função da salvação de toda a cristandade, e por isso seriam especialmente respeitáveis. No filme, existe no reino a lenda de que antigos monges queriam encontrar o caminho para chegar até Deus, e acabaram criando vagens mágicas, que se transformariam em pés de feijões colossais. Em vez de chegarem ao paraíso, depararam-se com gigantes perigosos. Por esta razão, o monge que Jack encontra no mercado o aconselha a ter cuidado, e jura-lhe que os grãos de feijões devem ser protegidos, pois seria arriscado se caíssem em mãos erradas. Os representantes religiosos gozavam de autoridade moral e confiança. Isso fica evidente quando Jack acredita nas palavras do monge sobre o valor daqueles feijões mágicos e aceita trocar seu cavalo, presumindo que ele seja um homem honesto.

Os que lutam são os guardiões de confiança do rei e os arqueiros do castelo, responsáveis pela proteção da família real. Os guerreiros, que ficavam a serviço dos castelões, entre o fim do século XI e durante o XII, vão ganhando importância, recebendo terras como recompensa e assimilando valores que os permitiram formar uma classe. A cavalaria começa a se fundir à aristocracia feudal, antes definida pelo nascimento.

Essa assimilação tende a reservar o acesso à cavalaria aos filhos dos nobres. Em consonância com tais referências, o protagonista Jack, ao ouvir as histórias sobre o pé de feijão mágico ainda quando criança, sonhava em ser um guarda real, mas seu pai lhe dizia que jamais poderia ocupar esse cargo, por não ter sangue nobre.

Jack representa o terceiro estrato, ou seja, estaria no grupo dos que trabalham. Para estes, inexistia a possibilidade mínima de mobilidade social. Mais uma vez em alusão ao padrão medieval, na película, seu sonho é julgado inadequado. O jovem é um fazendeiro, que após perder o pai, acometido pela peste, é criado pelo tio que passa a ter que vender seus poucos pertences no mercado para o sustento de ambos.

Outro aspecto que o filme retrata é a agitação das cidades medievais, a aglomeração de gente de todas os segmentos sociais, o comércio e as atividades lúdicas. A cidade medieval é um espaço de abundância, concentrada entre muralhas, em meio a regiões pouco habitadas. O grande povoamento e intensificação das atividades urbanas resultam de alguns fatores como a venda de excedentes agrícolas, o aumento de materiais disponíveis para o artesanato, a monetarização das trocas e o crescimento populacional. O filme mostra muitas cenas em que são vendidos animais, produtos rurais e outras espécies de mercadorias.

As cidades acabam também atendendo ao espaço de lazer e de convivência entre as distintas classes sociais. O cidadão é acostumado com a diversidade e com as mudanças: lida com tipos e ofícios variados. Na película aparecem peças teatrais e circenses sendo apresentadas na feira, em meio ao comércio. Este espaço urbano concentra prazeres, festas, tabernas, escolas e igrejas, é um espaço de troca de mercadorias, de circulação de dinheiro e intercâmbio de ideias. Na cidade representa no filme, coabitam pessoas de todos os tipos: os cavaleiros, os clérigos, os artesãos, os comerciantes, os beberrões, os atores e diversos trabalhadores. As três ordens sociais estão em pleno contato dentro desses centros urbanos cercados por muralhas.

Outro elemento importante que aparece é o castelo, uma fortaleza monumental que abriga o rei, sua família, seus dependentes e soldados. Além de moradia e proteção, o castelo é um símbolo de poder e autoridade. A residência aristocrática deve evidenciar a categoria e a importância social da família a que pertence, por suas dimensões, sua posição elevada, e pela demonstração de superioridade de suas fortificações. Ele expressa o poder material e simbólico. O castelo domina o território assim como o senhor comanda seus habitantes.

O castelo é cercado por grandes muralhas e a fortaleza é o refúgio de toda a população em situações de perigo. Podemos observar a colossal estrutura de proteção em caso de ataque inimigo. No filme, a guerra é estabelecida entre humanos e gigantes. Normalmente os fortes eram construídos em terrenos elevados, o que facilitava a defesa contra ataques externos. Nas torres ficavam os guardas responsáveis pela vigilância. Nos momentos de batalha, os arqueiros e demais guerreiros se posicionavam nessas torres. Nesse sentido, destacam-se cenas em que os guerreiros arremessam flechas incandescentes; a ponte levadiça é levantada para impedir a entrada dos gigantes no castelo e o derramamento de óleo fervente sobre os adversários.

*Jack, o Caçador de Gigantes* é uma produção cinematográfica voltada ao público infanto-juvenil, que remete ao período medieval, mesclando ação e fantasia. Alguns temas gerais associados ao período inevitavelmente aparecem, mas não devemos perder de vista que o objetivo visado é o entretenimento. É um filme cheio de magia, romantismo, de monstros vilões, um amor pouco provável entre o fazendeiro pobre e a princesa, e uma história com final feliz. Não existe a preocupação de retratar a Idade Média tal como ela deve ter sido, embora não destoe em relação ao cenário, as questões sociais, as relações entre campo e cidade, o trabalho e o lazer, e as construções arquitetônicas.

## **Macbeth: ambição e guerra** (*Macbeth*)

**1. Ano de produção:** 2015

**2. País(es) de produção:** Inglaterra

**3. Diretor(es):** Justin Kurzel

**4. Roteirista(s):** Jacob Koskoff, Michael Lesslie e Todd Louiso

**5. Produtor(es):** Iain Canning, Emile Sherman, Laura Hastings-Smith e Andrew Warren

**6. Temas centrais:** bruxaria – mulher – Macbeth

**7. Contém cenas de:** violência e sexo

**8. Duração:** 1h 53min

**9. Textos de apoio:**

CARDINI, Franco. Magia e bruxaria na Idade Média e no Renascimento. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 7, n. 1/2, p. 9-16, 1996.

KLAPISCH-ZUBER, Christiane. Masculino/feminino. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 137-150.

NOGUEIRA, Carlos Roberto Figueiredo. Erotismo, feitiçaria e bruxaria. In: \_\_. **Bruxaria e História: as práticas mágicas no ocidente cristão**. São Paulo: Ática, 1991. p. 100-113.

POLIDÓRIO, Valdomiro. Macbeth: uma história de terror. **Espaço Plural**, Cascavel, v. 14, n. 28, p. 198-209, 2013.

RAFFAELLI, Rafael. Macbeth. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**, v. 9, n. 94, p. 2-120, 2008.

## **10. Resumo do filme**

*Macbeth: Ambição e Guerra*, é um longa ambientado na Escócia do século XI. O filme é baseado na tragédia shakespeariana homônima, que apesar de tratar de um personagem histórico, abusa da licença poética para retratar um protagonista de temperamento dramático. Macbeth é um general de destaque do exército escocês, que após se deparar com três feiticeiras que profetizam que ele será rei, acaba por assassinar o então governante Duncan, sob influência da sua

esposa. Posteriormente ao ato de traição ao monarca a quem servia, que também era seu primo, tornam-se frequentes as crises de consciência, tanto do protagonista quanto de sua mulher. Outra figura de destaque na trama é Banquo, capitão do exército do rei Duncan, já que as bruxas haviam revelado a ele que seus descendentes dariam origem a uma linhagem real. Para alcançar seus objetivos, o casal principal segue assassinando cada vez mais pessoas, incluindo Banquo, por seus filhos representarem uma ameaça ao trono. Quanto maior a matança e quanto mais perto vão chegando de seu propósito, o tirano e sua Lady Macbeth vão se tornando cada vez mais infelizes com o peso da culpa.

O filme aborda elementos comumente associados ao período medieval, como bruxaria e a associação entre o mal e a figura feminina.

O primeiro diz respeito à aparição das bruxas. As três irmãs sombrias surgem diante do protagonista e do capitão Banquo, revelando o destino de ambos, e depois se dissipam no ar. Tanto o fato de revelarem o futuro, quanto o desaparecimento diante das vistas dos personagens remetem ao sobrenatural. As práticas divinatórias, já muito conhecidas entre os ditos pagãos na Antiguidade, foram fortemente reprimidas pela Igreja Romana. O texto bíblico proibia as formas de investigação do futuro, por meio do contato com os mortos. Acreditava-se que o conhecimento sobre o porvir deveria pertencer somente a Deus, portanto, estaria fora do alcance dos homens. Segundo proeminentes figuras religiosas, como Agostinho de Hipona e Tomás de Aquino, os videntes conseguiam tais informações com a ajuda do Diabo, compactuando voluntariamente com este, e renunciando à fé cristã.

Estas três mulheres assumem o estereótipo das feiticeiras na Idade Média, cujos poderes mágicos possibilitariam anunciar o destino. Acreditava-se que as bruxas eram capazes de criar ilusões e praticar magia, contando com a orientação diabólica. É dúbia a interpretação sobre o papel que as bruxas possuem na tragédia: pode ser que a profecia das três

irmãs tenha despertado a ambição em Macbeth, fazendo-o precipitar-se para cumprir a previsão. Resta ao espectador a dúvida a respeito delas estarem vivas ou mortas. De todo modo, tais figuras misteriosas parecem representar forças sobrenaturais malignas e exercem no filme a função de instaurar o caos.

Outra questão que aparece no filme é a mulher como figura instigadora da perdição, na personagem Lady Macbeth. Após a profecia de que se tornaria rei, Macbeth hesita se deveria agir para adiantar o que acreditava ser-lhe destinado. É a esposa que influencia o marido a assassinar o rei. Ela convence-o da traição e planeja o regicídio. Há uma alegoria bíblica aludindo à serpente da Tentação na fala da mulher, quando ela orienta seu marido a receber Duncan *“como uma flor de inocência”*, mas para sê-lo como *“a serpente que se esconde debaixo da flor”*. A crença de que quando uma mulher pensa sozinha pensa o mal encontra justifica a subordinação ao discernimento masculino, sexo superior por excelência.

No período medieval, vigorava a certeza de que as mulheres deveriam estar sob tutela masculina. Desde o relato da Criação, o gênero feminino é posto como inferior. Sua dependência é explicada pelas autoridades religiosas a partir da passagem bíblica, de que a mulher foi criada depois do primeiro homem, e a partir de sua costela. A ideia da tentação coloca Eva como responsável por ter induzido Adão ao erro, e pela expulsão de ambos do Paraíso. Com o mesmo sentido, Lady Macbeth é motivadora do crime de regicídio, por ter persuadido seu marido a cometer o ato.

Acreditava-se também que as mulheres apresentavam uma tendência física que as predispunha mais ao sobrenatural, transformando-as em um ser delirante. A mulher seria, portanto, mais rápida em hesitar e abjurar a fé cristã. Além de ter se rendido ao pecado da ambição, a personagem apela ao sobrenatural, evocando espíritos e suplicando a *“mais implacável crueldade”* para que o assassinato seja realizado. Pede ainda em oração que a privem de sua feminilidade, deixando implícito que as mulheres seriam mais frágeis. Após o

assassinato, Lady Macbeth passa a ter alucinações, começando a enxergar sangue em suas mãos, por mais que as lave. Mais uma vez a questão da fraqueza feminina é evidenciada, quando ela enlouquece e comete o suicídio, tomada pelo remorso.

Fica implícito que seria culpa das mulheres - as três bruxas e Lady Macbeth -, a desgraça do protagonista. No entanto, não parece sensato afirmar que ele cometeu seus crimes somente devido ao incentivo que recebeu destas damas supostamente inclinadas ao mal, e responsabilizá-las pelo crime. Estas questões aparecem em um filme que retrata a época medieval, período em que o masculino é associado ao espírito e à razão, e o feminino aos sentidos da carne. O primeiro inclinado para Deus, e o segundo ao Diabo.

Mais um aspecto a ser discutido é a distância entre o Macbeth histórico e aquele retratado no filme. Apesar de *Macbeth* não ser considerada uma peça histórica, seu protagonista existiu na história escocesa, tendo reinado por 17 anos, de 1040 a 1057. Shakespeare teria descaracterizado a imagem do personagem para agradar ao rei James I da Escócia, pois há indícios de que a tragédia tenha sido feita sob encomenda para ser representada em sua corte. O referido rei seria um suposto descendente de Banquo - personagem possivelmente lendário, criado para legitimar a dinastia Stuart -, que fora assassinado pelo protagonista.

Tomando como fonte de inspiração principal as *Crônicas da Inglaterra, Escócia e Irlanda (1577, 1587)*, compiladas por Ralph Holinshed, o poeta também tomou liberdade para criar sua trama independentemente dos fatos históricos. A documentação aponta que, em 1040, o Rei Duncan I foi morto por Macbeth em campo de batalha. Não teria ocorrido um assassinato velado enquanto o rei dormia, conforme é mostrado na peça e no filme. O escritor, portanto, apoiou-se em relatos históricos, mas sem ater-se a eles para escrever a peça. Shakespeare, ao compor a obra que inspirou o filme, tinha a intenção de abordar a natureza humana e sua capacidade para o bem e para o mal, e mostrar como a ganância pode corromper o homem.

Escrita na época moderna, a obra literária sobre a qual o filme se baseia faz referência ao medievo. Embora as temporalidades sejam demarcadas por historiadores, as divisões não são estanques. Entre ambos os períodos não há uma brusca mudança nas formas de pensamento. Crenças a respeito, por exemplo, da bruxaria e da inferioridade feminina, ainda eram muito fortes nos Seiscentos. Trata-se de uma criação artística do século XVII, que aborda o século XI. Estão presentes no filme, assim como na obra literária que lhe deu origem, algumas crenças comuns da época. Além disto, a licença poética deve ser considerada, antes que o espectador tome o filme como uma imagem espelhada do que teria sido verossímil ao período medieval.

## **Martelo dos deuses** (*Hammer of the gods*)

- 1. Ano de produção:** 2013
- 2. País(es) de produção:** Reino Unido
- 3. Diretor(es):** Farren Blackburn
- 4. Roteirista(s):** Matthew Read
- 5. Produtor(es):** Rupert Preston, Huberta Von Liel
- 6. Temas centrais:** vikings – marginalidade – “Idade das Trevas”
- 7. Contém cenas de:** linguagem forte, nudez parcial e violência
- 8. Duração:** 1h 39min
- 9. Textos de apoio:**

FRANCO Jr., Hilário. **A Idade média:** nascimento do ocidente. São Paulo: Brasiliense, 2001. GIACOMONI, Marcello; PEREIRA, Nilton. **Possíveis passados.** Representações da Idade Média no ensino de História. Porto Alegre: Zouk, 2008.

STORTI, Francesco. Invasões e incursões nos séculos IX e X. In: ECO, Umberto. (Org.). **Idade Média. Bárbaros, cristãos e muçulmanos.** Lisboa: Dom Quixote, 2011. p. 191-197.

ZAREMSKA, Hanna. Marginais. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 121-136.

### **10. Resumo do filme:**

Em *Martelo dos deuses* é narrada a história de Steiner, príncipe normando que desembarca na Britânia afim de trazer tropas de reforço para seu pai, o rei Bageseg. Ao chegar, encontra-o em seu leito de morte após ter sido gravemente ferido em batalha. Vendo que não havia chances de sobrevivência, o rei reclama um sucessor, mas rejeita seus dois filhos presentes: Harald é um covarde, e Steiner não respeita as tradições de seu povo e *“voltou suas costas para os deuses”*. Diante da falta de opções, ordena que o protagonista vá em busca de seu irmão mais velho, Hakan, que fora banido tempos atrás por um motivo não especificado.

Tendo jurado cumprir com o último desejo do pai, Steiner parte junto a um grupo de guerreiros para encontrar Ivar, o Desossado (*Ivar the Boneless*): antigo companheiro de Hakan que fora banido pouco depois dele, e o único que sabe onde encontrar seu irmão. Ao longo de sua jornada o protagonista se torna um guerreiro cada vez mais brutal, o que o leva a tornar-se rei ao fim do filme – após matar seu irmão em combate.

Para pensar as relações entre o discurso fílmico e os estudos sobre o medievo, cabe fazer a ressalva de que as incursões vikings do século IX, nas quais o filme se inspira para compor sua narrativa ficcional, são colocadas apenas como pano de fundo. A história apresentada se concentra no pequeno grupo dos personagens principais em uma jornada pessoal, o que coloca de lado pretensões de representar eventos históricos. Dito isso, diversos elementos do filme dão margem a uma discussão crítica de questões relativas ao período medieval, dentre as quais destacamos: as relações entre vikings e as populações das regiões que atacam; a marginalidade alto medieval; e a pretensa oposição entre razão e religião.

As relações entre os vikings e os habitantes da Britânia aparecem em diversos momentos do filme, em especial na figura de Harald, que entra em contato com as lideranças saxônicas na tentativa de negociar um cessar às hostilidades. Embora seja retratado no filme como covarde e traidor, a iniciativa de Harald em propor um fim às incursões mediante pagamento de um “resgate” encontra diversos paralelos no período medieval, sobretudo na medida em que os ataques de vikings se repetiam quase sazonalmente — tornando-se assim previsíveis.

Outra cena que remete a esse aspecto é o diálogo entre Steiner e o líder da tropa saxã que captura seu grupo. Nele se vê um exemplo de iniciativa das populações atacadas em estabelecer acordos ou até mesmo alianças com os normandos — propondo inseri-los em sua rede de relações feudo-vassálicas. Por certo, embates violentos marcaram o contexto das chamadas “invasões do século IX”. É proveitoso indicar,

entretanto, que esse foi um processo complexo que abarcou outras formas de interação, como negociação, assentamento etc. Logo, o uso do termo “invasões” exige cuidado, já que pode carregar julgamentos de valor.

Outro aspecto a ser explorado é a questão da marginalidade, manifesta na figura do banido, o fora-da-lei. Por certo todo grupo social cria suas normas, estabelece seus próprios limites e define aqueles que estão do lado de fora. Disso se extraem duas ponderações: primeiramente que o marginal é definido não por suas características intrínsecas, mas por um julgamento que se faz dele; e que ele é fruto do olhar que uma dada sociedade tem sobre ela mesma. Ressalta-se, ainda, que existem diversos graus de marginalidade, e pode-se dizer que no período alto medieval o banimento era a maior forma de marginalização, consistindo na efetiva exclusão de membros da sociedade. Todos os laços de solidariedade com o banido eram rompidos, e este se via sujeito a uma vida de solidão e errância.

Essa forma de exclusão é facilmente visível nas figuras de Ivar, o Desossado, e Hakan. Ambos vivem nos ermos, em montanhas e cavernas, e são considerados figuras perigosas e imprevisíveis. Mais do que isso, são caracterizados como homens marcados pela loucura e selvageria. Ivar é introduzido no filme tentando matar, e, em seguida, tentando estuprar Steiner, e é posto como um homem que não sente dor e continua lutando apesar de graves ferimentos. Hakan, por sua vez, aparece como o deus louco de um culto canibal: um homem violento e traiçoeiro que busca assassinar Steiner com uma faca durante um duelo que deveria ser lutado com as mãos nuas. Em ambos os personagens pode-se ver como a figura do banido era imaginada como uma entidade animalesca, desprovida de humanidade.

Isso posto, talvez o aspecto mais interessante para debate não diga respeito a eventos históricos ou dinâmicas presentes no período medieval, mas sim à forma como esse período passou a ser pensado posteriormente. Ou seja, como a “Idade Média” passou a existir como “Idade do meio”. Esse

elemento pode ser visto na maneira como Steiner apresenta o conflito entre razão e religião. Noções anacrônicas, em relação ao período representado, são colocadas em oposição quando o protagonista condena as “superstições” dos cristãos e de seu povo, preferindo em lugar delas o conhecimento racional, humanista.

Por mais estranho que possa parecer a imagem do que poderíamos chamar de um “viking iluminista”, ela dialoga perfeitamente com o preconceito segundo o qual a Idade Média foi uma “Idade das Trevas” marcada pela ignorância e pelo misticismo. Dessa forma, Steiner encarna um conjunto de julgamentos elaborados nos períodos dos movimentos chamados de Renascimento e Iluminismo, nos quais buscavam se afirmar formas laicas de pensamento que condenaram os séculos precedentes como período de domínio hegemônico da Igreja e do pensamento clerical.

Em uma discussão crítica sobre o filme, é preciso ressaltar que a condenação à religiosidade medieval é, em larga medida, fruto de uma incapacidade de compreendê-la nos termos da época. A postura de Steiner em considerar que as “superstições” de seu povo são um entrave ao progresso é uma atitude fundamentalmente moderna, e permite-nos refletir acerca da maneira como as periodizações históricas atualmente em uso têm sua própria historicidade.

Por fim, *O martelo dos deuses* é um filme que abarca diversos outros temas passíveis de serem discutidos mediante o intermédio de um historiador. A base para nossa escolha pelos três elementos destacados é o fato de que se tratam do processo histórico que o filme diz representar; do eixo norteador da narrativa e, por fim, da característica que mostra qual é a “Idade Média” que o filme busca apresentar. Sugerimos a exibição e debate do filme, sobretudo, em razão do último aspecto destacado, pois uma forma tão marcada de anacronismo pode servir como uma ótima maneira de provocar os ouvintes a refletirem sobre as origens de suas próprias visões sobre o medievo.

## **Muito barulho por nada** (*Much Ado About Nothing*)

**1. Ano de Produção:** 1993

**2. País(es) de produção:** Reino Unido e Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Kenneth Branagh

**4. Roteirista(s):** Kenneth Branagh

**5. Produtor(es):** Kenneth Branagh, Stephen Evans e David Parfitt

**6. Temas centrais:** amor cortês – casamento – mulher

**7. Contém cenas de:** nudez

**8. Duração:** 1h 51min

**9. Textos de apoio:**

FRANCO JR, Hilário. **A Idade Média. Nascimento do Ocidente.** São Paulo: Brasiliense, 2001.

RÉGNIER-BOHLER, Danielle. Amor Cortesão. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002, 2v. V.1. p. 47-56.

MACEDO, José Rivair. **A Mulher Na Idade Média.** São Paulo: Contexto, 2002.

**10. Resumo do filme:**

*Muito Barulho por Nada* é a adaptação fílmica da peça de William Shakespeare. O longa metragem foi produzido no Reino Unido e Estados Unidos sob direção de Kenneth Branagh, que também interpreta o personagem Benedict. O elenco conta com as atuações de Emma Thompson, Keanu Reeves e Denzel Washington.

A trama se passa em Messina, uma vila na Sicília do final do século XV que recebe o exército de Dom Pedro de Aragão. O governador local, Leonato, hospeda a cavalaria do príncipe durante o período de um mês, e neste tempo dois casais sofrem com diversas reviravoltas amorosas. Ainda no início do filme, Hero, a filha de Leonato, é pedida em casamento por Cláudio, um cavaleiro fidalgo de Florença. Já Beatriz, no entanto, não se importa tanto com questões matrimoniais quanto a prima, mas não deixa de ser alvo das expectativas masculinas, sobretudo as

de Benedict, que nutre a mesma aversão pelo matrimônio que a jovem. A união do primeiro casal é imediata, enquanto a outra precisa de incentivos da população para se concretizar.

Dentre os aspectos destacados no filme, optamos por ressaltar o ideal de mulher medieval, o amor cortês e

O ideal de mulher valorizado na época pode ser contrastado a partir das duas personagens femininas principais, a primas Hero e Beatriz. Enquanto a filha de Leonato se coloca numa posição subserviente e ingênua, dependendo da proteção e posicionamento masculino, Beatriz não hesita em expressar sua opinião, fazendo com que seja adjetivada de maneira pejorativa na maior parte das vezes que busca expressar suas ideias. Esse apontamento é relevante se considerarmos o papel da mulher na sociedade de acordo com os costumes medievais. Ao contrário dos homens, a autonomia e expressividade femininas não eram incentivadas. A subserviência a um homem fazia parte das características prezadas, quer seja ele seu pai ou seu marido.

*Muito Barulho Por Nada* mostra também a importância da mulher para manter os valores nessa sociedade, ainda que a figura feminina seja vista como inferior para assuntos que não sejam os da vida doméstica durante o medievo. Não há ao longo do filme a preocupação em contestar os modelos de mulher valorizados na época, mesmo que a personagem Beatriz se diferencie das demais figuras femininas que atendem aos requisitos para serem boas esposas de acordo com a lógica cortesã. Mesmo sendo “desbocada”, o que resta à sobrinha de Leonato é aceitar a imagem que lhe é imposta. Percebe-se essa impotência em momentos armados por Dom João, pois ainda que a revolta seja perceptível, não é suficiente para alterar a situação. Ou seja, a palavra ou vontade femininas no período medieval só se validavam se contassem com o consentimento masculino.

A cortesia fazia parte do jogo de relações da nobreza, pois remete a um ideal de bons costumes que apenas o mais alto substrato social podia arcar. Somado a isso, os valores cavaleirescos se fortaleciam na concepção medieval de que

não somente as camadas superiores da sociedade têm tradições particulares, mas também que os rituais da cavalaria são específicos. A recepção de um grupo de cavaleiros em Messina parte desse jogo de relações. A estadia da guarda de Dom Pedro de Aragão é também um acontecimento político, embora seja tratado como um fato que traz divertimento e leveza aos ares da vila siciliana.

O *fine amor*, ou cortesia, estava compreendido no conjunto de regras sociais das elites medievais. Manifestava-se, dentre outras características, pelo domínio dos impulsos sexuais e pela castidade até a aceitação de compromisso do amado. Embora o amor cortesão esteja associado à promoção da imagem da mulher no período medieval, também revela como a “prática de conquista” se vincula a uma autoglorificação masculina. É possível perceber como Benedict é encorajado por seus amigos a criar laços com Beatriz, assumindo uma postura ativa na conquista, enquanto a atitude esperada da mulher se resume à passividade.

O casamento também era vantajoso para a manutenção das estruturas da sociedade medieval, uma vez que era por meio dele que se concretizava o papel político das mulheres: promover a aliança entre diferentes cidades e contribuir para a expansão patrimonial. Faziam parte desses acordos não somente a intenção de que os dois pares fossem felizes, visto que sabemos que casamentos estritamente políticos não priorizavam a felicidade conjugal, mas também a aprovação da Igreja em consumir o matrimônio.

Casamentos arranjados como os da época pressupõem questões políticas, mas não quer dizer que o casal não viesse a demonstrar sentimentos afetuosos. Na Idade Média, no entanto, a função principal do casamento entre membros da elite era a realização de alianças e a garantia da linhagem familiar. Ou seja, tratando historicamente o exemplo do filme, é possível que as uniões fossem realizadas não pelo amor que une os dois casais principais, mas sim por interesses entre o reino de Aragão — território de D. Pedro — e a vila de Messina, sob o governo de Leonato.

*Muito Barulho Por Nada* nos permite analisar como as relações pessoais se estabeleceram ao longo do período medieval. Podemos vislumbrar as associações entre diferentes lugares por pontos de vista distintos: sob um prisma político, mas também social e cultural. O desenvolver do filme mostra o cotidiano de uma pequena cidade que aparentemente possui importância local, o que enriquece a observação e capacita o vislumbre de acordos entre os representantes das cidadelas. As interações sociais envolvendo costumes como os da cavalaria também são bem representados, sendo notória a diferença quanto ao tratamento do grupo de cavaleiros desde sua chegada em Messina. Em relação às mulheres, a dicotomia entre as personalidades das primas Beatriz e Hero não deixa de mostrar como a ordem de costumes medieval as posicionava de forma passiva na vida política. O matrimônio é a principal ferramenta de atuação para as duas, mas também é importante para os homens. Nessa perspectiva, o casamento era uma ferramenta de aliança essencial para ambos os lados.

A título de conclusão pode-se considerar a questão familiar abordada permite traçar paralelos de continuidade e descontinuidade na organização social do período. É perceptível que o casamento não era somente um acontecimento entre duas pessoas. Ele envolve questões políticas e sociais mais complexas que abarcavam todo o grupo social ao redor, havendo ou não sentimento entre os noivos. O cortejo e a forma com que esses laços de matrimônio se desenvolveram também permitem explorar as tradições do período e avaliar as expectativas a respeito do papel feminino no medievo.

## **O caçador e a rainha do gelo** (*The Huntsman: Winter's War*)

**1. Ano de produção:** 2016

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Cedric Nicolas-Troyan

**4. Roteirista(s):** *Craig Mazin e Evan Spiliotopoulos*

**5. Produtor(es):** Joe Roth

**6. Temas centrais:** nórdicos – marginalidade – floresta

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 2h

**9. Textos de apoio:**

LE GOFF, Jacques. **A Civilização do Ocidente Medieval**. Petrópolis: Vozes, 2016.

MUCENIECKS, André Szczawlińska. Notas sobre o termo viking: usos, abusos, etnia e profissão. **Revista Alethéia de Estudos sobre a Antigüidade e Medievalo**, v. 2, p. 1-10, 2010.

SCHMITT, Jean-Claude. A História dos Marginais. In: LE GOFF, Jacques. (Org.). **A História Nova**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p. 261-290.

\_\_\_\_\_. O corpo na Cristandade. In: SCHMITT, Jean-Claude. **O corpo, os ritos, os sonhos, o tempo: Ensaios de antropologia medieval**. Petrópolis: Vozes, 2014. p. 305-318.

### **10. Resumo do filme:**

O filme dirigido por Nicolas-Troyan, produzido nos Estados Unidos, foi lançado no ano de 2016 e é uma adaptação fantasiosa dos eventos subsequentes ao conto *A Branca de Neve*, sendo a continuação do filme *A Branca de Neve e o Caçador* (2012).

Na película a vigorosa rainha Ravenna, com seus poderes fantásticos, ao consultar seu espelho mágico, descobre que sua irmã Freya está se relacionando amorosamente com um homem, e que estes gerarão uma menina que se tornará a mais linda dentre todas as moças da região. Irritada e determinada a não perder o posto de mulher mais bela de todo o reino, Ravenna usa seus artifícios de magia para se ver livre da ameaça da futura sobrinha, fazendo supostamente com que o pai mate

a própria filha e causando então a ira de sua irmã. Freya sofrendo com essa terrível decepção, e acreditando que seu amado era o responsável pela morte da filha, descobre que também tem poderes e resolve se afastar indo para as terras do norte. Desolada e solitária sem a filha, a rainha do gelo cria um exército de caçadores com o intuito de conquistar mais terras e defender seus territórios.

Analisando o filme é possível perceber alguns elementos que remetem ao medieval, como a associação feita entre os caçadores e os normandos; a marginalização dos anões e a apresentação da floresta como espaço de manifestação do "fantástico".

As inscrições das espadas dos caçadores e a arquitetura do castelo de Freya claramente sugerem alguma relação com o entorno normando. São comumente identificadas aos normandos algumas características como o fato de serem bons estrategistas, habilidosos e cruéis. Destaca-se ainda sua vinculação estereótipo de bons guerreiros. Todavia, não podemos deixar de pontuar como esses grupos de saqueadores e comerciantes vindos do Norte não possuíam uma cultura homogênea e que grande parte do que foi escrito na época de suas incursões é produto das referências e filtros cristãos.

No filme dois dos melhores guerreiros e caçadores de Freya - Eric e Sarah -, que foram recrutados à força quando ainda eram crianças, apaixonam-se, quebrando a regra de "não amar" ditada pela rainha após sua decepção, já que ela passou a acreditar que o amor era uma enorme mentira. Os apaixonados são separados, e paralelamente a isso, Branca de Neve, que passou a governar o reino de Ravenna após sua "morte", pede ajuda ao caçador para se livrar do perigoso "espelho mágico", responsável por despertar sentimentos ruins nas pessoas que dele se utilizam.

Eric é induzido a acreditar que sua amada morreu, enquanto Sarah julga que o companheiro a abandonou, sendo todo o mal-entendido resultado dos encantamentos de Freya. No desenrolar da trama o casal acaba se reencontrando e junto

com seus parceiros anões partem em busca do espelho, para que este não seja novamente usado por ninguém.

Podemos perceber que os anões são marginalizados em algumas cenas da película, sendo hostilizados e chamados de “aberrações” por sua condição física. Na Idade Média haviam muitas categorias consideradas marginais, o que se transformou ao longo do período e pode ser associado à falta de integração de determinados grupos. O tratamento marginal ou de exclusão, como aquele recebido pelos anões no filme, pode ter relação com a crença medieval de que o corpo é reflexo da alma, assim sendo a condição genética do nanismo é vista como uma doença que por sua vez é consequência do interior do indivíduo; o que aparece nas cenas como um estigma vivenciado pelos personagens.

Em *O Caçador e a Rainha do Gelo* os heróis passam por alguns imprevistos até alcançarem seu objetivo de ajudar Branca de Neve. E nessas aventuras há muito do imaginário dito medieval, por exemplo, a floresta como um lugar carregado de mistérios encantados e seres mitológicos como fadas e duendes. Em muitas narrativas associadas ao medievo ela está presente, e recorrentemente de forma diversa, ao representar tanto a aventura com o perigo do desconhecido, suscitando medo e interesse.

Em suma, como foi mencionado ao longo da ficha, nesta trama há a possibilidade de se abordar a questão dos estereótipos relacionados aos povos nórdicos, a marginalização sofrida por alguns grupos na Idade Média, representada na película pelo modo como os anões são tidos como seres inferiores e também a questão do imaginário na Idade Média medieval, vinculada a seus animais e cenários “fantásticos”.

## **O caldeirão mágico** (*The Black Cauldron*)

**1. Ano de produção:** 1985

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Ted Berman e Richard Rich

**4. Roteirista(s):** Art Stevens, Peter Young, Roy Morita. Al Wilson, David Jonas, Vance Gerry, Ted Berman, Richard Rich, Joe Hale e Lloyd Alexander (livro)

**5. Produtor(es):** Ron Miller e Joe Hale

**6. Temas destacados no resumo do filme:** castelo – morte – cavalaria

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 1h20min

**9. Textos de apoio:**

FLORI, Jean. Cavalaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. Bauru: Edusc, 2006. 2v. V.1. p. 185-200.

LAUWERS, Michael. Morte e mortos. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. Bauru: Edusc, 2006. 2v. V.2. p. 243-261.

PESEZ, Jean- Marie. Castelo. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. Bauru: Edusc, 2006. 2v. V.1. p. 153- 172.

**10. Resumo do filme:**

Baseado nas obras de Lloyd Alexander, a animação da Disney conta a história de Taran, um menino que cuida de porcos e sonha em conquistar a fama ao realizar atos heroicos como os cavaleiros. Ele vivia no reino do temido Rei de Chifres, um tirano que almejava a todo custo conseguir ainda mais poder. Para isso, ele procurava o Caldeirão Negro, objeto que continha o espírito de um rei muito mal e que seria capaz de controlar guerreiros imortais e assim dominar o mundo. Ele planeja despertar os mortos do sono prolongado, uma das maneiras que a morte era interpretada na Idade Média, antes da consolidação da ideia de Purgatório. O caminho do rei e de Taran se cruzam quando o soberano rapta um dos porcos do menino que tinha o poder de ter visões e assim localizar o Caldeirão. Taran e alguns amigos embarcam

na aventura de impedir o Rei de Chifres de alcançar seu objetivo e tornarem-se heróis.

Ao longo do filme, algumas questões relacionadas ao medievo aparecem, como o desejo de Taran de participar da instituição da cavalaria para realizar grandes feitos, proteger os fracos e ter prestígio social. É uma instituição que corresponde a um grupo social particular, sendo de difícil acesso, ao admitir apenas os jovens que conseguiram provar sua capacidade e lealdade. Para entrar, era necessário ser um membro reconhecido da aristocracia por um rei ou príncipe, que filtravam as adesões, selecionando candidatos aptos a atacar e realizar grandes feitos com armas. Era um reflexo de uma civilização idealizada, com seu próprio modo de viver e de pensar e com técnicas próprias para o combate que passaram por um aperfeiçoamento particular.

A cavalaria tinha sua própria configuração social e jurídica. Os eclesiásticos propagavam o ideal de que os cavaleiros deveriam proteger os fiéis (considerados fracos e desarmados) e os seus bens, bem como os patrimônios eclesiásticos, contra os infiéis, assegurando os valores cristãos. Sua atuação e dedicação seriam inteiramente à causa da Igreja Romana. Ao longo do filme, o motivo religioso não aparece. O menino deseja entrar na ordem visando apenas um prestígio social, que não possui como cuidador de porcos. Ele também almeja proteger o reino em que vive e seus habitantes de um rei tirano, que abusa de seu poder.

Outra questão mencionada é o castelo medieval, um dos principais cenários do filme. O castelo do Rei de Chifres é uma fortaleza, cujas funções são a defesa e o ataque, não oferecendo nenhum conforto para servir de moradia. No filme, em momento algum, aparece um cômodo que indicaria que uma família realmente poderia viver ali. Ele possui uma posição elevada e dominante, representando o local social do seu senhor na sociedade. As fortificações são refúgios favorecidos pela natureza, com fossos e muralhas para dificultar a entrada e a saída de inimigos, permitindo a segurança e o poder.

Apenas a partir dos anos 1000, com o feudalismo, que as fortificações passaram a estar associadas a castelos que funcionariam como residência do senhor, de sua família e criados, estando muitas

vezes no alto de colinas, servindo também de símbolo para o exercício do poder em um dado território. O castelo do filme é o de pedra, um material duro que visa a impedir o avanço inimigo e uma melhor proteção. Esse tipo de construção coexistiu com os castelos de colina, que possibilitavam também a moradia de famílias nobres.

Um dos temas centrais da película é a utilidade do Caldeirão Negro para o Rei de Chifres. Esse objeto mágico tinha como função ressuscitar os mortos e reconstruir um exército. Para a Idade Média, principalmente no início, os mortos estariam em um sono profundo, como no filme. Eles poderiam retornar para junto dos vivos, como fantasmas, para atormentá-los e se vingarem. Apenas nos séculos XII e XIII, os eclesiásticos passam a se preocupar mais com a morte, criando uma série de ritos e celebrações, como a criação do terceiro lugar do Além: o Purgatório. Desenvolve-se a importância de velar pelos mortos para que os mesmos encontrem seu lugar e não voltem para assombrar. No filme da Disney, os mortos que voltam por meio do Caldeirão retornam para vingar-se por terem morrido em campos de batalha e não terem tido quem velasse por eles.

O filme *Caldeirão Mágico* traz a história de um menino que sonha com feitos heroicos. Porém, para conseguir a grandeza de se tornar um cavaleiro, deve ponderar o que realmente é importante ao longo de sua jornada contra um terrível rei. Desta forma, o desenho animado constrói um imaginário do que teria sido a ambição de ser membro de uma ordem da cavalaria na Idade Média, utilizando como cenário um castelo- fortaleza. Ele mostra um jovem de origem humilde, que idealiza a função de proteger os indefesos e combate contra a tirania e maus governantes. Vale destacar que a instituição da Igreja Romana não é retratada no filme, logo não é mostrada como a motivadora da necessidade de luta. O menino vive grandes aventuras e compreende qual seria a verdadeira importância de ajudar os outros, sem importar-se com títulos e prestígio. Também é apresentada a visão que a Idade Média tinha dos mortos, que estariam em um “sono eterno” após a morte, novamente sem levar os preceitos da religião cristã em consideração.

**O senhor dos anéis: a sociedade do anel** (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*)

1. **Ano de produção:** 2001
2. **País(es) de produção:** Estados Unidos
3. **Diretor(es):** Peter Jackson
4. **Roteirista(s):** Fran Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson
5. **Produtor(es):** Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh e Tim Sanders
6. **Temas centrais:** estrutura social – guerra – magos
7. **Contém cenas:** violência e morte
8. **Duração:** 2h 58min
9. **Textos de apoio:**

MACEDO, José Rivair. Conquistas Bárbaras. In: MAGNOLI, Demétrio. **História das Guerras**. São Paulo: Contexto, 2009. p. 77-98.

DUBY, Georges. **Senhores e Camponeses**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e Maravilhas da Idade Média**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

**10. Resumo do filme:**

O filme, primeiro de uma trilogia, narra as aventuras de nove companheiros que têm como objetivo final destruir um poderoso anel. Na Terra Média, o hobbit Frodo Bolseiro recebe de presente de seu tio o Um Anel, um objeto mágico e maligno que precisa ser destruído antes que caia nas mãos do Senhor do Escuro, Sauron. O destino da sociedade está em risco e depende apenas de Frodo e seus oito parceiros, formando assim a Sociedade do Anel. Todos rumam para a Montanha da Perdição na Terra de Mordor, o único lugar em que o anel pode ser destruído. O hobbit terá um caminho árduo pela frente, no qual encontrará perigo, medo e personagens assustadores.

Dentre os vários elementos presentes no filme, destacamos as questões relacionadas à guerra e ao conflito, que compõem parte substancial do desenvolvimento narrativo da trilogia; a

estrutura social, dado que permeia todo o filme; e, por fim, a figura do mago, integrante da cultura nórdica que na obra ganha traços peculiares.

O primeiro dos três pontos, embora apresentado sob a ótica do universo fantástico do filme, permite-nos explorar as diversas dimensões que integram os enfrentamentos militares medievais. Uma possibilidade de debate se refere à formação do corpo militar. Embora os confrontos tenham se dado entre grupamentos bem definidos (a Sociedade do Anel contra o exército de Sauron) — tendo cada lado objetivos alinhados e delimitados, ainda que os exércitos fossem compostos por diversos segmentos (hobbits, elfos, anões etc., por exemplo) —, se comparado com os embates militares do período medieval, a necessidade de problematização fica evidente.

Na Idade Média, era comum evocar segmentos sociais diversos, sendo o vínculo a um mesmo soberano o principal elemento de aglutinação. Mesmo mantendo interesses em comum, motivo pelo qual grande parte das alianças se firmavam, as tensões não eram ofuscadas, tornando os lados que integravam o conflito menos definidos e seus acordos relativamente instáveis.

Ainda em relação à guerra e ao conflito, outra possibilidade de análise diz respeito ao material bélico utilizado. Na narrativa fílmica, os exércitos, sejam os relacionados à Sociedade do Anel ou a Sauron, manuseavam em geral espadas longas e curtas, arcos, escudos, machados e lanças. São armamentos aproximados ao que a documentação e a historiografia trazem como artefatos de uso nos combates do medievo. Discutir a historicidade, bem como a especialidade cultural de certos grupos com o metal, couro e madeira, além das táticas de combate viabilizam uma contraposição interessante aos elementos presentes na obra.

Por fim, o caráter simbólico que a guerra possui na literatura medieval é uma alternativa interessante de debate em sala de aula. Identificar e analisar como os autores do medievo construíram determinadas noções acerca de conflitos, de forma a atribuir prestígio a dados agentes, pormenorizar as ações, entre outros aspectos.

A estrutura social, que na película ganha contornos bem definidos, de igual forma viabiliza uma interessante possibilidade de discutir as múltiplas formas de organização no período medieval, bem como seus sistemas de produção, questões de gênero, etc. Permitem refletir sobre a densa interação entre agentes e a malha social, problematizando concepções generalizantes e abrindo espaço a um universo muito mais diverso.

No desenvolver do filme, sobretudo nos minutos iniciais quando imagens do Condado são apresentadas, nota-se o que seria uma espécie de arranjo social relativamente estruturado e, para nós, potencialmente aberta à análise em sala pelos docentes e discentes. A película parece retratar aquilo que, no geral, consideramos próximo a uma *vilae* medieval ou outra espécie de agrupamento de caráter rural de baixa complexidade, cuja produção de subsistência e o pequeno comércio caracterizavam a dinâmica local no cotidiano.

Embora o feudalismo e o “modo de produção feudal” façam determinado sentido ao analisarmos grupos específicos em dados momentos históricos, as formas de disposição daquelas sociedades eram múltiplas, consideravelmente instáveis e com fluidez da hierarquia social, adaptando-se às demandas locais. Longe de se constituírem a partir de regras onipresentes e balizas estamentais, obedecem antes às relações pessoais e interesses vigentes.

O último dos elementos diz respeito à figura do mago, que na literatura nórdica desempenhara papéis singulares. Representado no filme pelo personagem Gandalf, o mago integra e auxilia a Sociedade do Anel em sua jornada. Sua caracterização favorece uma análise da leitura que o autor reproduziu da figura mitológica do mago e as formas por ele assumidas na literatura medieval.

No filme, o mago Gandalf desempenha o papel de guia e protetor, juntamente com outras figuras integrantes do grupo rumo ao destino final na Montanha da Perdição. Protegendo-os dos perigos, garantia por meio da astúcia e magia a segurança dos hobbits na longa jornada à Terra de Mordor. O personagem

delineado na narrativa fílmica nos permite paralelos instigantes com figuras, possivelmente referenciais ao diretor, e presentes no imaginário e na literatura medieval. Indissociável, por origem, da cultura nórdica, a figura mitológica do mago ganhou destaque em diversas narrativas escritas no período. Inicialmente, era trabalhado como um personagem ambíguo na literatura, isto é, que agia tanto beneficentemente quanto malignamente. Vivendo na floresta, o mago era visto não somente pelas magias que realizava, mas também como conselheiro e profeta.

Merlin, mago que, por excelência, esteve no imaginário medieval e protagonizou diversas obras posteriores, é, justamente, um expoente referencial do qual o filme buscou extrair seus modelos às personagens. Aparecendo inicialmente no século XII, nos escritos de Geoffrey de Monmouth, Merlin acompanhou o rei Arthur em sua jornada, promovendo milagres e profecias que garantiam sua proteção e orientação. Progressivamente, sua imagem ganhou contornos cada vez menos dúbios, fundamentalmente se levado em consideração a influência cristã nas obras. Os autores buscaram progressivamente encontrar no coadjuvante de Arthur um modelo e, mesmo, protagonista aos contos que surgiam.

Partindo das características que Gandalf apresentadas no filme, uma comparação com as diversas formas que Merlin assume na literatura vem a ser uma proposta interessante de trabalho. Permite compreender um pouco mais uma das figuras míticas que integram a mitologia nórdica, bem como o processo de transformação de sua imagem nas demais produções posteriores.

Assim sendo, é justamente a partir dos elementos que antes mencionamos, isto é, a guerra e suas questões associadas, a estrutura social e a figura do mago na cultura nórdica, sem com isso ofuscar outras tantas e potenciais possibilidades de trabalho em sala de aula, que encontramos uma oportunidade de utilizar o discurso fílmico para a discussão e transmissão do conhecimento histórico.

**O senhor dos anéis: o retorno do rei** (*The Lord of the Rings: The Return of the King*)

**1. Ano de produção:** 2003

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos e Nova Zelândia

**3. Diretor(es):** Peter Jackson

**4. Roteirista(s):** Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson (filme) e J. R. R. Tolkien (livro)

**5. Produtor(es):** Barrie M. Osborne, Fran Walsh e Peter Jackson

**6. Temas centrais:** guerras – monarquia – nobreza

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 3h35min

**9. Textos de apoio:**

CARDINI, Franco. O Guerreiro e o Cavaleiro. In: LE GOFF, Jacques. **O Homem Medieval**. Lisboa: Editorial Presença, 1989. p. 57-78.

FERNANDES, Fátima Regina. **As construções do conceito de monarquia**. Material produzido a propósito do curso oferecido em setembro de 2010 no Programa de Estudos Medievais. Disponível em: <<http://www.pem.historia.ufrj.br/arquivo/fatimafernandes001.pdf>>. Acesso em: 8 jun. 2019.

FERRARESE, Lúcio Carlos. In: A Transformação da Cavalaria na Idade Média: de Grupo Militar para Grupo Social Dirigente. CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 5, 2011. **Anais...** 2011. p. 2459 - 2468. Disponível em: <<http://www.cih.uem.br/anais/2011/trabalhos/76.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2018.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A Eva barbada: ensaios de mitologia medieval**. São Paulo: Edusp, 1996.

LEEMING, David Adam. **Do Olimpo a Camelot: um panorama da mitologia européia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

**10. Resumo do filme:**

O filme *O Senhor dos Anéis: O retorno do rei* é o terceiro da trilogia *Senhor dos Anéis*. A sequência de filmes – lançadas

entre 2001 e 2003 – foi baseada nos livros de literatura fantástica escritos por J. R. R. Tolkien, publicados entre 1954 e 1955. Em ambas as versões da história, o “Um anel” ou o Anel de Sauron, como também é denominado, é reencontrado pelo mago Gandalf nas mãos do hobbit Frodo, após décadas desaparecido. Ainda no primeiro volume, Frodo e seus amigos hobbits – Sam, Pippin e Merry – saem do Condado com a missão de levar o anel mágico para uma reunião com representantes de várias raças da Terra Média, que aconteceria em Valfenda, uma cidade de elfos. Durante a reunião é decidido que o anel precisa ser destruído, pois representava uma ameaça mortal para o mundo como era conhecido. Dessa forma, é constituída uma comitiva, com o objetivo de chegar a Mordor. O objeto mágico, então, deveria ser extinto no mesmo lugar onde foi fabricado, a Montanha da Perdição.

No terceiro filme, os hobbits Frodo e Sam já estão bem próximos de seu destino. Enquanto isso, os outros membros da comitiva do anel – Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Merry e Pippin – trabalham para articular alianças militares entre os humanos nobres e seres sobrenaturais, na tentativa de fazer frente à guerra iniciada pelas tropas de *orcs* de Mordor, sob ordens de Sauron – o antigo dono e fabricante do “Um anel”, que desejava recuperá-lo.

O primeiro aspecto a ser trabalhado no filme é a medievalidade nos elementos de belicosidade e militarismo. Ao analisarmos como essas características são retratadas no discurso fílmico, observamos uma nítida polarização de estereótipos nos exércitos que se encontram em guerra n’*O Retorno do Rei*. Nesse sentido, é possível perceber que, em cenas de batalha, a estratégia e o comportamento das tropas são antagônicos. O exército liderado por humanos é organizado, hierarquizado e uniformizado. Além disso, os soldados aparecem sempre limpos e com comportamentos corajosos, mesmo quando se encontram em posição de desvantagem. A legião de *orcs* é completamente desorganizada hierarquicamente, a não ser pela figura do comandante. Os combatentes estão sempre sujos, não têm um padrão de

vestimenta e possuem comportamento próximo do selvagem. Quando aparentam estar com alguma dificuldade de vitória, se acovardam e fogem, sem nenhum tipo de lealdade com a causa pela qual lutam.

As sociedades do Ocidente medieval são tradicionalmente divididas pelos estudiosos, para fins didáticos, entre aqueles que trabalhavam, os que oravam e os que guerreavam. Esses combatentes tinham menos relação com os militares do Império Romano – que os precedeu temporalmente – e mais características militares dos povos germânicos – que ocuparam os territórios durante os primeiros séculos da Idade Média e eram homens de todos os estratos sociais. A função militar adquiriu prestígio com o passar do tempo, devido à instabilidade política. Dessa forma, os guerreiros passaram a agregar mais direitos de propriedades e títulos para seus membros, sendo conhecidos como cavaleiros.

Os registros medievais de batalhas, geralmente, caracterizam as tropas inimigas com atributos de violência e desordem, beirando a selvageria, sobretudo em se tratando de grupos não cristãos. Observamos, então, uma dupla presença dos elementos de medievalidade na construção dos perfis militares no filme. Por um lado, temos as tropas de homens, com as características e formas de organização e até indumentária que remetem à cavalaria medieval, em sua forma idealizada. Por outro, observamos turbas de *orcs*, totalmente desorganizadas e confusas, que conduzem o telespectador a uma visão desse inimigo desconhecido à semelhança dos manuscritos medievais, mencionados anteriormente, que retratavam seus oponentes, em particular os de culturas distintas, como bestializados. Os *orcs* dos filmes também estariam associados com outros humanos, porém de terras orientais, corrompidos em sua natureza, que os tornaria mais próximos da raça de Mordor, do que seus equivalentes ocidentais.

O segundo e terceiro aspectos que nos interessam estão relacionados às questões da monarquia e da nobreza dentro do mundo mágico da Terra Média. Dividiremos a análise em dois momentos, a primeira sobre as relações dinásticas e a segunda

sobre as relações de vassalagem. Vale ressaltar que um dos elementos principais da apropriação da medievalidade para o mundo de fantasia é a estrutura política, marcada pela presença de reis e de uma aristocracia, seja ela de mérito ou de hereditariedade. Durante parte do período medieval, a realeza era concebida como uma instituição política, que manifestava o poder celestial e mediava e unia o homem com o cosmos. A nobreza teria direitos senhoriais e jurisdicionais nos reinos, o que significava um controle das formas de poder, dos contingentes bélicos e poder junto ao monarca.

Observamos em *O Retorno do Rei* muitos desses elementos acentuados, apesar de se tratar de um filme ambientado em lugar e período fictícios. Nesse sentido, demos especial atenção a referências à sucessão dinástica, às relações de vassalagem e à lealdade aristocráticas, que são retratadas no longa-metragem, principalmente associadas ao mundo dos homens.

O personagem de Aragorn era um descendente distante do último rei de Gondor – Isildur – responsável pela primeira derrota do antagonista Sauron. Por essa questão hereditária, Aragorn deveria ser um dos responsáveis por garantir sua queda definitiva, honrando o sangue de sua família e dando fim à guerra que seu ancestral não concretizou. Além disso, ele precisaria recuperar seu trono por direito, que desde a morte de Isildur era ocupado por regentes, em Gondor. Essa querela dinástica fica bem definida nas cenas em que o regente – Denethor – nega-se a entregar o trono, que já estava com sua família há muitas gerações. Ele passa a acreditar que já era merecedor de linhagem, já que havia sido abandonada pelos descendentes de Isildur.

Como último aspecto, a vassalagem é mencionada em diversos momentos do longa-metragem. A mais significativa referência está presente nos momentos em que Aragorn busca e encontra as almas dos desertores e criminosos juramentados de Isildur, em uma montanha amaldiçoada pela traição. Ele deseja cobrar o cumprimento do juramento de vassalagem, outrora quebrado, para que esses soldados sobrenaturais lutem

a seu favor. Dessa forma, uma vez que tivessem atendido ao chamado do herdeiro de Isildur, estariam livres para descansar em paz e recuperar a honra perdida. Outra referência a essa analogia é quando Gondor sinaliza a necessidade de ajuda militar para Rohan – outro reino de humanos – e eles tardam a atender. O regente acredita que esses vassalos estariam traíndo o juramento e não chegariam a tempo para a grande batalha.

Em síntese, *O Retorno do Rei* permite observar muitos elementos de medievalidade transportados para um ambiente de fantasia, visivelmente estereotipados e romanceados. As características militares e os aspectos políticos do medievo foram muito relevantes na construção e na argumentação do enredo, buscando compor uma Idade Média lúdica, mas que ao mesmo tempo se estabelece em conceitos muito precisos para o período.

## **O último rei** (*Birkebeinerne*)

**1. Ano de produção:** 2016

**2. País(es) de produção:** Noruega

**3. Diretor(es):** Nils Gaup

**4. Roteirista(s):** Ravn Lanesskog

**5. Produtor(es):** Finn Gjerdrum, Stein B. Kvae, Henrik Zein, Peter Garde, Erik Pope, Viktória Petrányi, Jackie Larkin, Lone Korslund, Lesley McKimm, Kaare Storemyr, Eszter Gyárfás e Judit Sós

**6. Temas centrais:** reino da Noruega – Igreja – povos do reino

**7. Contém cenas de:** sexo e violência

**8. Duração:** 1h 39min

**9. Textos de apoio:**

CORRÊA, Benjamin Constant Vianna. O rei e as estruturas de poder. In: \_\_. **As Sagas de Harald e de Egil:** O Governo do Rei na Noruega. 2014. 39 f. Monografia (Bacharelado e Licenciatura em História) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

MIRANDA, Pablo Gomes de. Noruega da Era Viking. In: LANGER, Johnni (Org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking.** São Paulo: Hedra, 2017. p. 539-543.

SILVA, Fábio Baldez. Realeza. In: LANGER, Johnni (Org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking.** São Paulo: Hedra, 2017. p. 589-591.

OLIVEIRA, André de Araújo de. Conversão ao cristianismo. In: LANGER, Johnni (Org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking.** São Paulo: Hedra, 2017. p. 153-157.

**10. Resumo do filme:**

Apresentando certa verossimilhança ao contexto norueguês do século XIII, o filme *O Último Rei* retrata o momento em que o reino sofre abalos após os Birkebeiner ascenderem ao poder no ano de 1184. Vinte anos depois, em 1204, o rei da Noruega, Hakon Sverrson, governava em aliança com este povo. Após um conflito que culminou em sua morte, os Baglers, que formam uma facção rival, têm pretensões de assumir o trono, mas para isso terão que assassinar o sucessor

do rei, seu filho, o bebê Hakon Hakonsson. O filme retrata a história de dois guerreiros Birkebeiner — Torstein e Skjervald — que possuem a missão de proteger o pequeno herdeiro do trono norueguês.

O Norte da Europa, uma região que tinha pouco contato com outras áreas do mundo ocidental nos séculos VIII ao XI, caracterizado pelo povo dito pagão que a habitou, pode ser percebido pela análise do filme por três importantes temas: a constituição da região como um reino do Ocidente; o crescente interesse da Igreja pela cristianização, já bastante consolidada no território; e, por fim, o contraste entre as populações no reino norueguês, sobretudo a corte, e as regiões mais afastadas, como aldeias, fazendas e vilas. Esses três elementos se fazem perceptíveis no longa e remetem-nos à história da Noruega. Por meio deles podemos compreender não somente o momento pelo qual passava a região e a população como também as marcantes diferenças do reino nos anos a partir de 1204 em relação ao período anterior, a chamada Era Viking.

Após o assassinato do rei e o desaparecimento de seu filho, questionamentos de quem deveria assumir o trono surgem. Em uma aliança dissimulada, o irmão mais novo de Hakon, Gisle, articula-se com a Igreja, assim como conta com apoio dos Baglers, para assumir a posição. Assassinar seu sobrinho não só tiraria o menino do caminho à sucessão ao trono como também incriminaria seu irmão mais velho, Inge, que seria o próximo herdeiro depois do bebê. Tendo em vista os interesses da família do falecido soberano, bem como os desejos da instituição eclesiástica, a disputa pelo poder se torna inevitável.

É nesse ambiente do filme que podemos perceber como o reino da Noruega se encontra cada vez mais nos moldes característicos de um reino ocidental, no qual a busca pelo poder, junto com a articulação de alianças, e a legitimação da Igreja são fundamentais para o bom governo de um monarca. Este cenário é muito diferente da Noruega dos séculos IX ao XI, durante a Era Viking, em que para depor um rei e tomar seu

lugar era necessário desafiá-lo e, caso se sáísse vitorioso, o desafiante passava a ocupar o cargo.

Além desses elementos que envolvem os aspectos do governo real, a romanização da Noruega também é perceptível no filme por meio da arquitetura e da caracterização do reino. Nidaros, sua sede, se encontra encastelada, as muralhas têm a pedra como seu principal componente, substituindo a madeira e paliçada comuns às construções nórdicas anteriores. As armaduras dos cavaleiros agora são feitas de metal e acompanhadas de cota de malha por baixo, característica marcante dos guerreiros romanos. Além disso, nesse momento começam a ser estampadas em suas superfícies a cruz como símbolo cristão.

Acompanhando a crescente inserção do reino da Noruega no mundo ocidental podemos destacar um segundo tema apresentado pelo filme: o interesse da Igreja no poder secular. Tal fato é possibilitado também por um ambiente que já se encontra bastante cristianizado. O bispo norueguês é uma grande autoridade em Nidaros e a população que vive na cidade também mostra ter abraçado o cristianismo. Na trama, isso se traduz em momentos como o já comentado acordo entre o irmão mais novo do rei morto e a Igreja.

Para se aproximar ainda mais da posição desejada, Gisle arranjaria um casamento com sua própria sobrinha Kristin, filha mais velha do rei Hakon. Tal casamento seria legitimado e cerimoniado pelo bispo, dando a confirmação e apoio que precisava para aparecer como um sucessor legítimo. A Igreja também investe e apoia a perseguição ao herdeiro Hakon Hakonsson. Em um determinado momento, após alcançarem os dois guerreiros e o bebê em uma fazenda, um clérigo avisa aos sobreviventes do local que aqueles que quiserem viver devem lutar pela Igreja. A formação de um exército próprio que responde pelo clero é aqui evidenciada.

É desse modo, peregrinando por aldeias, fazendas e vilas, que os guerreiros Birkebeiner Torstein e Skjervald tentam mobilizar forças com fazendeiros, guerreiros e aldeões para levar o verdadeiro rei ao trono da Noruega. Nesses locais é que

podemos destacar o terceiro e último tema perceptível no filme: o contraste entre a população da corte, localizada em Nidaros, e as populações de suas adjacências – aldeias, fazendas e vilas. A começar pelas construções. Enquanto em Nidaros percebemos estruturas da arquitetura fortificadas em pedra e mais próximas dos castelos que viriam a caracterizar a Idade Média Central, nas fazendas as construções são mais simples, com casas e muralhas de madeira.

O cristianismo também pode ser um meio para comparar esses diferentes ambientes. Enquanto na sede do reino a sua aceitação é um elemento forte, nas fazendas e vilas, os ditos paganismos caracterizam a religiosidade predominante. Este aspecto é especialmente explicitado no filme, quando em uma fazenda a então rainha Inga de Varteig, a mãe do bebê Hakon, começa a rezar pela recuperação de Torstein que se feriu em uma batalha. Um aldeão que cuidava do guerreiro fala que sua reza não adiantaria de nada ali.

A resistência do “paganismo” nórdico entre os fazendeiros e aldeões também se destaca em outra cena, quando um dos guerreiros, no meio da batalha, fala para Skjervald: *“Bem-vindo ao Ragnarok”*, ou seja, o fim do mundo segundo a profecia do “paganismo” nórdico. A heterogeneidade dos grupos que habitavam a Noruega na Idade Média fica, portanto, bem caracterizada no filme. Os contrastes também são ressaltados entre os guerreiros nas batalhas. Enquanto os que lutam pela Igreja e pelos Baglers estão revestidos com armaduras, elmos, bestas e cavalos, os guerreiros que lutam pelo bebê Birkebeiner apresentam vestimentas mais simples, arcos e flechas, e não possuem nenhum tipo de montaria.

Assim *“O último rei”* apresenta a Noruega do século XIII no cinema. Enquanto muitas obras cinematográficas têm a região da Escandinávia na Era Viking como objeto, esse filme propõe uma visão sobre o reino norueguês em um outro momento de sua história. Desse modo, o filme possibilita uma análise de seus aspectos tanto em perspectiva comparativa com a Noruega antes de se tornar um reino cristão, quanto por intermédio de suas próprias características nos anos 1204.

## **Pele de asno** (*Peau d'Âne*)

**1. Ano de produção:** 1970

**2. País(es) de produção:** França

**3. Diretor(es):** Jacques Demy

**4. Roteirista(s):** Jacques Demy e Charles Perrault (conto original)

**5. Produtor(es):** Mag Bodard

**6. Temas centrais:** imaginário medieval – mulher – grupos sociais

**7. Contém cenas de:** nudez

**8. Duração:** 1h 31min

**9. Textos de apoio:**

BASCHET, Jérôme. **A civilização feudal:** do ano mil à colonização da América. São Paulo: Globo, 2005.

DARNTON, Robert. Histórias que os camponeses contam: o significado de Mamãe Gansa. In: \_\_\_\_. **O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa.** Rio de Janeiro: Graal, 1996. p. 21-102.

MACEDO, José Rivair. **A mulher na Idade Média.** Rio de Janeiro: Contexto, 2002.

\_\_\_\_. Cinema e Idade Média: perspectivas de abordagem. In: MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia (Org.). **A Idade Média no cinema.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2009. p. 13-48.

PERRAULT, Charles. **Contos da Mamãe Gansa.** Porto Alegre: L&PM, 2012.

**10. Resumo do filme:**

*Pele de Asno* (*Peau d'Âne*) é um filme francês de 1970. Foi baseado em um conto de fadas homônimo que consta na antologia publicada por Charles Perrault em 1697, intitulada *Histórias ou contos do tempo passado com moralidades: contos da Mamãe Gansa*. O filme traz o conto de Perrault na forma de um musical carregado de humor e aspectos pitorescos, ironizando tanto o gênero literário adaptado quanto o próprio período histórico no qual a trama está ambientada.

Perrault teria inserido na tradição escrita fábulas que há muitos séculos pertenciam à oralidade, transcrevendo em sua

obra onze contos populares franceses. Atribui-se a essas histórias uma origem medieval ou anterior, e uma permanência através do tempo a partir da transmissão verbal ao longo das gerações. Contudo, tais narrativas apresentam uma historicidade, visto que sofreram alterações em resposta às mudanças nas sociedades em que circularam. A grande difusão dos contos de fadas fez, também, com que fossem adaptados para outras linguagens que não a literária, neste caso as releituras filmicas.

*Pele de Asno* conta a história de um monarca de um reino muito próspero e feliz, que era apaixonado por sua rainha e que com ela tem uma filha que lhes era muito querida. Esse rei possuía um asno com poderes mágicos, que era dotado da habilidade de produzir moedas de ouro. Certo dia, sua esposa adoeceu, e nenhum médico foi capaz de curá-la. Em seu leito de morte, ela o fez prometer que só se casaria novamente se encontrasse uma mulher mais bonita que ela. Passado algum tempo, os conselheiros do rei começaram a pressioná-lo para que se casasse novamente. Mas ele optou por manter a promessa, e os conselheiros se puseram, em vão, a procurar uma possível noiva para o seu soberano.

Contudo, o rei começou a notar que sua filha a cada dia crescia e se tornava mais bela, excedendo inclusive a própria mãe. Apaixonado por ela, e totalmente fora de seu juízo normal, decretou que se casaria com a princesa. Confusa em relação à situação e aos seus sentimentos pelo pai, a moça procurou o conselho de sua fada-madrinha, que a instruiu a pedir ao monarca presentes impossíveis como condição para aceitar o casamento. Como ele conseguiu atender a todos os seus pedidos, a princesa tentou um último recurso: exigiu que o pai lhe desse a pele do asno mágico. O rei, mesmo contrariado, atendeu ao desejo da filha e sacrificou o animal.

Percebendo que ele não desistiria, a fada-madrinha preparou a fuga da jovem, que escapou do castelo e encontrou refúgio no reino vizinho. Lá ela passou a trabalhar em uma pocilga e a viver em uma cabana abandonada no meio da floresta. Ela andava sempre suja e coberta pela pele do asno mágico, o que lhe rendeu a alcunha de Pele-de-Asno. Rejeitada pela população local, a princesa viveu dias de infortúnios até

que a visita de um príncipe, filho do monarca que governava aquela região, trouxe-lhe a oportunidade de reverter sua situação e se livrar das investidas do pai e da vida infeliz que levava desde então.

Tendo como referência a medievalidade, ou seja, as concepções sobre esse período que são produzidas em épocas posteriores, por meio da literatura, da pintura, do cinema, da música, dentre outros, podemos destacar neste filme: o imaginário medieval, as representações do feminino e a diversidade e caracterização dos grupos sociais.

Os contos populares europeus compilados por Perrault remetem a um imaginário sobre a Idade Média desenvolvido durante a Modernidade e trazem um medievo estereotipado, que pouco condiz com a realidade histórica. As adaptações cinematográficas dessas narrativas, como no caso de *Pele de Asno*, por sua vez são releituras contemporâneas desse imaginário, que geralmente dizem mais sobre o tempo em que o filme foi produzido do que sobre o passado que este tem como referência ou que deseja representar.

Alguns dos elementos do imaginário sobre o período medieval que estão presentes em *Pele de Asno* são: um universo povoado por reis, rainhas, príncipes, princesas cavaleiros, fadas e feiticeiros, que vivem em castelos e cidades muradas; a existência de animais mágicos (no caso, o asno do rei) e objetos mágicos (como a varinha da fada-madrinha e o espelho da princesa); e a presença de uma floresta como local fronteiro em relação à aldeia, onde a heroína passa a viver enquanto está disfarçada como Pele-de-Asno. Esses componentes fazem parte de uma visão romantizada e estereotipada da Idade Média, construída historicamente e retrabalhada pelo diretor e pela produtora do filme, a fim de fazer uma leitura contemporânea de uma história já contada ao longo de várias gerações.

O segundo aspecto indicado são as representações do feminino na película. Em *Pele de Asno* encontramos rainhas, princesas, fadas e trabalhadoras urbanas, personagens caracterizadas a partir de estereótipos recorrentes tanto na literatura quanto no cinema. A princesa é a heroína do filme, e é apresentada como uma típica mulher cristã detentora de atributos como a inocência e a pureza. Espera-se dela que seja

obediente à autoridade masculina, no caso, seu pai. Ao lado disso, o que move as ações da princesa ao longo de toda a trama é a ideia do casamento. A mulher medieval da aristocracia podia optar pela vida religiosa nos conventos ou pelo matrimônio e a consequente procriação.

O casamento estabelecia um pacto entre duas famílias que tinha como objetivo central a continuidade das linhagens dos cônjuges, além de ser uma estratégia para a consolidação de alianças e a manutenção do patrimônio familiar. O incesto, um dos temas centrais da história de Pele de Asno, era utilizado pelas famílias aristocráticas como recurso para evitar a diluição de seu patrimônio. A Igreja condenava essa prática, e chegou a proibir o casamento entre parentes de até quarto grau.

Contudo, a princesa neste filme possui uma maior agência do que comumente encontramos nos contos de fadas. Apesar de ver no casamento com um príncipe a única forma de superar os infortúnios que vive na aldeia como Pele-de-Asno, ela elabora uma artimanha para que isso se torne realidade. Além disso, é desobediente e foge do castelo frente à possibilidade de casar-se com o próprio pai.

Em contraste com a figura da princesa temos a camponesa que recebe Pele-de-Asno quando ela chega ao reino vizinho. A personagem em questão é uma mulher idosa, feia, mal-humorada e grosseira, que cospe sapos cada vez que fala. Nesse caso, foram atribuídas a essa personagem características estereotipadas relacionadas às bruxas, como a idade avançada, a ausência do padrão de beleza esperado, o comportamento excêntrico e o isolamento social. Por outro lado, a figura da velha aldeã foi elaborada de forma a romper com o padrão dos contos de fadas, pois ela não é uma vilã, e sim uma aliada da princesa, que lhe dá um ofício e indica uma casa na floresta onde ela pode morar.

O terceiro aspecto a ser ressaltado diz respeito à diversidade e caracterização dos grupos sociais presentes no filme. A sociedade representada na película é marcadamente diversa, desigual e hierarquizada. O figurino e a maquiagem são os principais meios de diferenciação social dos personagens e marca as categorias às quais cada um pertence. Por exemplo, os funcionários reais de posto mais baixo, como cocheiros e

guardas, possuem suas peles pintadas de vermelho ou azul (o que indica que eles trabalham para o pai do príncipe ou da princesa, respectivamente), enquanto os funcionários mais elevados, como conselheiros reais, não são representados dessa forma.

O filme mostra também a diferença entre o ambiente aristocrático da realeza e a vida dos moradores da aldeia. As famílias reais vivem em suntuosos castelos, têm muitos empregados domésticos, possuem comida em abundância e participam de atividades como os bailes de máscaras. Já o ambiente da aldeia, notadamente ruralizado, é povoado por camponeses, assim como por outras categorias como lavadeiras, cavaleiros e comerciantes. As aldeias eram formas de organização da população rural que começaram a aparecer a partir do século X de forma heterogênea ao longo do Ocidente Medieval. O filme mostra uma aldeia encastelada, que se desenvolve no interior de uma muralha fortificada e próxima ao castelo real e apresenta construções em pedra, e não apenas em madeira. Seus habitantes estão sempre trabalhando, e seu único momento de lazer é durante a visita do príncipe, em que há música e dança e alguns podem se divertir.

Por fim, o clero não se encontra entre os grupos sociais apresentados em *Pele de Asno*. No lugar dos clérigos há médicos e alquimistas, que são detentores do saber “científico”; e feiticeiros charlatões que atuam na aldeia, vendendo supostas poções mágicas e enganando as moradoras.

Dessa forma, concluímos que a película pode ser utilizada para fins didáticos, visto que levanta diversas questões sobre a Idade Média e as visões contemporâneas e estereotipadas a respeito dessa época histórica. Podemos discutir a ressignificação do conto *Pele de Asno* através do tempo, assim como a imagem do Medievo que é veiculada a partir do discurso fílmico e de outras formas de cultura de massa.

## **Poder e luxúria** (*Los Borgia*)

1. **Ano de produção:** 2006
2. **País(es) de produção:** Espanha
3. **Diretor(es):** Antonio Hernández
4. **Roteirista(s):** Piero Bodrato
5. **Produtor(es):** Mauricio Carlotti, Guido de Angelis e Tadeo Villalba Hijo
6. **Temas centrais:** disputas familiares – casamento – eleição papal
7. **Contém cenas de:** sexo, nudez, violência e morte
8. **Duração:** 2h
9. **Textos de apoio:**

BATLLORI, Miguel. **La familia de los Borjas**. Madrid: Real Academia de Historia, 1999.

LA PARRA LÒPEZ, Santiago. La mirada sobre los Borjas (notas críticas para un estado de la cuestión). **Revista de História Moderna**, Alicante, n. 15, p. 387- 401, 1996.

ÁLVAREZ PALENZUELA, Vicente Ángel. El pontificado de Bonifacio VIII a Alejandro VI. In: MITRE FERNÁNDEZ, Emilio (Coord.). **Historia del cristianismo**, El mundo Medieval. Madrid: Editorial Trotta, 2011.

DUBY, Georges. **Idade Média, Idade dos homens: do amor e outros ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

### **10. Resumo do filme:**

Baseado na história dos Bórgia, família hispano-italiana que teria vivido entre os séculos XV e XVI, o filme *Poder e Luxúria* (2006) desenvolve uma trama de intrigas e mortes, nas quais a família estava diretamente envolvida. A película narra o processo de ascensão dos Bórgia ao papado e os principais cargos ocupados por eles, além das iniciativas políticas que envolviam a lógica de interesses pessoais, pelos quais os mais diversos meios se justificavam.

A partir da narrativa fílmica, vários elementos relacionados ao medievo, articulados ao processo histórico que teria cercado a família Bórgia, podem ser discutidos. Contudo, três questões, dentre as possíveis, ganham nossa atenção: as

disputas familiares existentes na Península Itálica nos séculos XIV e XV, as questões que envolveram a eleição papal e o papel social do casamento na Idade Média.

O filme tem início com uma emboscada preparada pelo recém-empossado papa Júlio II para César Bórgia, até então chefe militar da Igreja Romana e filho do papa anterior, Alexandre VI. No ato seguinte, a película retorna doze anos antes do evento inicial, com a ascensão de Rodrigo Bórgia, patriarca da família, ao papado.

O primeiro elemento elencado aparece na película com o destaque dado, logo no início, às disputas familiares existentes em Roma. É traçado um retrato significativo da descentralização política que marcava a península no período. Diferentemente de boa parte da Europa Ocidental, que no período já possuíam monarquias com certa centralização política, na Península Itália tal convergência não teria ocorrido. Grandes famílias exerciam a sua autoridade sobre determinadas áreas, e buscavam cada vez mais aumentar sua influência sobre as demais. Neste ínterim, disputas locais aconteciam, até mesmo em relação ao papado que, dependendo das iniciativas tomadas, aparecia como possível rival na ordem do dia.

Em sequência, a narrativa apresenta o processo de eleição do novo Papa, sendo Rodrigo Bórgia escolhido unanimemente, ainda que com certa resistência de uma figura específica, o cardeal Giuliano della Rovere, que almejava o cargo. Na película, a trama de relações e interesses marca o processo da escolha papal.

Os cardeais que participavam do conclave eram espanhóis, italianos e franceses. No decorrer das eleições, havia uma disputa entre Rodrigo e Giuliano. O último, além de apoio italiano, tinha garantido o voto dos franceses, uma vez que recebia apoio direto do rei Carlos VIII da França. Nesse sentido, Rodrigo Bórgia, que já contava com os votos espanhóis, precisou comprar parte dos votos italianos para ser eleito. Segundo os testemunhos medievais, em troca do apoio eleitoral, Rodrigo Bórgia teria prometido conceder favores e títulos, além de diversos ducados aos que o favorecessem.

Após assumir o papado, Rodrigo Bórgia, agora Alexandre VI, buscou esvaziar a eficácia dos poderes locais das cidades italianas, que eram potenciais concorrentes, em favor de seu

próprio reconhecimento. Para isso, fez uso de atuações diretas, como prisões, torturas e execuções, todas amparadas pelo discurso cristão construído. Essas famílias deveriam reconhecer a supremacia dos Bórgia por meio da figura papal, e, conseqüentemente, respeitá-la.

Para colocar seus planos em prática, o novo papa lançou mão de seus próprios filhos, tendo em mente papéis muito específicos para cada um deles. Segundo a narrativa, excetuando-se César Bórgia — que inicialmente ocuparia o cargo de cardeal de Valência, e se tornaria uma espécie de executor imediato dos interesses papais — os demais filhos atuaram como ferramentas utilizadas por Alexandre VI para estabelecer alianças com outras representações políticas. Por exemplo, por meio de casamentos. Lucrecia serviu como moeda de troca pelo pai, em prol de seus interesses pessoais. Aqui, é interessante notar o contraste que a narrativa fílmica faz entre o ato de consolidar um casamento em virtude de interesses familiares que coadunam, e a união por simples afinidade entre duas pessoas.

Durante a Idade Média, de forma geral, o casamento é, em primeira instância, o produto de interesses familiares, extrapolando as vontades particulares das pessoas diretamente envolvidas. Somente com a intervenção eclesiástica no rito, de forma mais efetiva após os séculos XII – XIII, o casamento passou a ser um ato da vontade de duas pessoas. No entanto, vale sinalizar também que tal iniciativa funcionou muito mais no discurso que na prática. O lastro que o papel social do casamento tinha no período medieval, isto é, como instrumento utilizado para estabelecer alianças familiares, continuou a exercer forte influência, a despeito do discurso eclesiástico, sobrevivendo ainda por um longo tempo.

A partir do filme, várias são as questões que podem ser analisadas e discutidas com fins didáticos. Podem ser evidenciadas questões tanto relacionadas ao evento em específico, ou seja, a ascensão dos Bórgia ao papado, quanto a elementos característicos dos séculos finais do medievo em geral.

## **Rei Arthur: a Lenda da Espada** (*King Arthur: Legend of The Sword*)

**1. Ano de produção:** 2017

**2. País(es) de produção:** Austrália, Estados Unidos e Reino Unido

**3. Diretor(es):** Guy Ritchie

**4. Roteirista(s):** Guy Ritchie, Joby Harold e Lionel Wigram

**5. Produtor(es):** Guy Ritchie, Joby Harold e Lionel Wigram

**6. Temas centrais:** lenda arturiana – vikings – dominação senhorial

**7. Contém cenas de:** violência leve

**8. Duração:** 2h 6min

**9. Textos de apoio:**

BASCHET, Jérôme. **A civilização feudal:** Do ano mil à colonização da América. São Paulo: Globo, 2006.

D'HAENENS, Albert. **As invasões Normandas:** Uma catástrofe? São Paulo: Perspectiva, 1997.

LE GOFF, Jacques. Arthur. In: \_\_\_. **Heróis e maravilhas da Idade Média.** Tradução de Stephania Matousek. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 11-40.

ZIERER, Adriana. Artur: de Guerreiro a Rei-Cristão nas Fontes Medievais Latinas e Célticas. **Brathair. Revista de Estudos Celtas e Germânicos.** São Luís, v. 2 n. 1, p. 45-61, 2002.

**10. Resumo do filme:**

O filme *Rei Arthur - A lenda da espada* é mais uma dentre as muitas adaptações e representações da lenda arturiana cujo personagem principal é Arthur. Este, de acordo com alguns historiadores, teria sido um guerreiro bretão proveniente da atual região do País de Gales, que lutou contra os saxões na defesa do seu povo por volta do século V.

A película dirigida por Guy Ritchie estreou no ano de 2017 e sua temporalidade e espacialidade não são evidenciadas na obra. Podemos perceber a combinação de elementos de séculos distintos, como por exemplo, a existência do próprio Arthur, que ao que tudo indica, teria se dado no início da Idade Média,

misturada com elementos mais tardios, como o contato com os normandos e a própria denominação “Inglaterra”.

O protagonista é Arthur, comumente apresentado como um homem viril, forte e justo, e no filme não é diferente. Apesar de uma infância turbulenta, o herói é o responsável por reestabelecer a paz do reino e salvar o seu povo do autoritarismo do invasor, guerreando pelas pessoas que nele depositaram sua esperança.

O início da obra se dá em meio a uma ambientação escura e de destruição provocada pelo uso ambicioso da magia por Vortigern, um homem fascinado pelo poder e que, ao trair o irmão, Uther Pendragon, assume a coroa do reino de Camelot. Antes de morrer, Uther consegue livrar o filho do tio, e então Arthur é criado por prostitutas e cresce em meio à marginalidade das ruas da cidade de Londinium. Neste ambiente é possível observar resquícios físicos das estruturas arquitetônicas romanas como o Coliseu e o anfiteatro, além de capacetes e vestimentas pouco condizentes com o contexto do medievo.

Já no reino, o atual monarca vive sob a pressão da necessidade de matar o verdadeiro herdeiro do trono, o “nascido-rei” Arthur, para que de fato sua soberania e seu poderio sejam mantidos. Para isso, o rei convoca todos os jovens, que devem tentar retirar a espada Excalibur deixada por Merlin para Uther. Após a realização do teste, os convocados são marcados e deixam de representar perigo, ou seja, provam que não são o herdeiro legítimo do trono.

Alguns dos aliados de Vortigern são os vikings, que no filme são caracterizados por não falarem bem o inglês e por serem comerciantes de peles. No geral, os documentos do período, produzidos por religiosos que escreveram sobre as invasões/migrações, referem-se aos vikings como violentos e belicosos. Contudo no filme, eles são representados apenas como mercadores subordinados, ainda que com certa resistência, ao governo inglês, e não exibem as estratégias e as habilidades normalmente associadas aos normandos.

O “nascido-rei” ao tentar fugir das forças militares acaba sendo obrigado a passar pelo teste da espada e ao retirá-la da pedra começa a ser perseguido. Ao mesmo tempo é visto como a

esperança de um grupo, aspecto que ao longo do filme vai sendo explorado.

Após o protagonista tomar conhecimento de sua história e descobrir ser o herdeiro do trono usurpado pelo seu tio, passa a ser auxiliado por uma enviada de Merlin, conhecida como “Maga”, que o ajuda a recuperar a soberania de Camelot, juntamente com o apoio de seus amigos. A princípio, o herói apresenta objeção ao seu destino de tornar-se rei, mas gradativamente aceita o que lhe parece um grande fardo: a espada e o que ela representa. A partir de diferentes estratégias, o “nascido-rei” consegue, com a consagrada espada Excalibur, derrotar seu inimigo e consolidar um reino próspero. Ele é coroado e no final do filme uma cena faz alusão à Távola Redonda, que representa a ideia de igualdade entre Arthur e seus guerreiros.

A partir da película, é possível analisar um conjunto de hierarquias sociais associadas ao chamado domínio senhorial inglês, dentre as quais a subordinação entre as personagens cidadinas. Sabe-se que, neste contexto, Igreja e aristocracia possuíam um relevante papel político, cujas autoridades se davam em distintas dinâmicas e pautadas na ideia de obrigações recíprocas.

Em *Rei Arthur – A lenda da espada* os “plebeus” são inferiorizadas e devem ser submissos ao “grande senhor”, o que não impede que se organizem e lutem contra essa situação. No filme, há doze barões que estão entre as mais antigas famílias nobres da Inglaterra, e qualquer revolta deve ter apoio de alguns deles, afim de que seja legitimada. Isso, entretanto, não impossibilita que um numeroso grupo resista a essa convenção.

Observa-se então como a questão arturiana é constantemente reapropriada pela indústria cinematográfica, que busca exaltar determinadas qualidades como: coragem, honestidade e lealdade associadas a Arhur. No mesmo processo, atribui a seus adversários características como inveja, ganância e maldade.

## Rei Lear da Inglaterra (*Korol Lir*)

**1. Ano de produção:** 1971

**2. País(es) de produção:** União Soviética

**3. Diretor(es):** Grigori Kozintsev e Iosif Shapiro

**4. Roteirista(s):** Grigori Kozintsev (filme), Boris Pasternak (tradução russa) e William Shakespeare (peça original)

**5. Produtor(es):** Lenfilm

**6. Temas centrais:** mulher – monarquia e nobreza – Inglaterra e França

**7. Contém cenas de:** violência leve

**8. Duração:** 1h 55min

**9. Textos de apoio:**

CARDOSO, Ciro Flamarion. O paganismo anglo-saxão: uma síntese crítica. **Brathair**, v. 4, n. 1, p. 19-35, 2004.

MACEDO, José Rivair. O problema do patriotismo e do nacionalismo francês na Idade Média e *Quadrilogue Invecitif* de Alain Chartier. **Revista UMC**, v. 2, n. 1, p. 50-56, 1990.

MELLO, José Roberto A. Poesia política e relações anglo-francesas no século XIII. **Revista de História**, n. 119, p. 199-212, 1988.

ZIERER, Adriana. Artur: de guerreiro a rei cristão nas fontes medievais latinas e célticas. **Brathair**, v. 2, n. 1, p. 45-61, 2012.

**10. Resumo do filme:**

*Rei Lear da Inglaterra* é um filme de drama soviético, baseado na obra homônima de William Shakespeare (1564-1616), que por sua vez foi inspirado em lendas britânicas, dentre elas a *Historia Regum Britaniae*, do galês Godofredo de Monmouth (1100-1155). O referido documento é um híbrido de crônica e canção de gesta, escrito por encomenda do monarca anglo-normando Henrique I (1100-1135) para contar a história dos reis bretões e legitimar a linhagem da realeza normanda no seu momento de produção. A obra encerra sua cronologia no século VII, com a formação dos reinos anglo-saxões, e utiliza adaptações de produções histórico-literárias dos séculos VI a IX para atribuir veracidade à sua narrativa. As principais inspirações foram os registros dos monges Gildas (516-570),

em *De Excidio et Conquestu Britanniae*, e Beda (672-735), com *Historia ecclesiastica gentis Anglorum*, além de referências indiretas à *Historia Brittonum* (século IX), escrita por Nênio. A importância literária da *Historia Regum Britanniae* pode ser apontada por se tratar da mais antiga menção ao mítico rei Lear e por ter ajudado a popularizar a figura de rei Artur como um monarca idealizado.

Por sua vez, além da tragédia que inspirou o filme, Shakespeare também escreveu dramas históricos sobre outros monarcas ingleses, como Ricardo III, Henrique IV e Henrique V. Cabe destacar que na peça “Henrique V” também são abordadas as disputas entre França e Inglaterra, especificamente no contexto da Guerra dos Cem Anos (1337-1453), com a encenação da batalha de Agincourt, de 1415. Já em “Henrique VI”, Joana D’Arc é representada como uma mulher de caráter duvidoso, por simbolizar, dentro dessa disputa, o povo francês.

No roteiro da película, o rei bretão Lear divide seu reino entre as filhas de acordo com as declarações de amor e gratidão que elas fazem por ele. Cordélia, a mais nova, se nega a tecer falsos elogios para conseguir as benesses do pai, reafirmando apenas seu amor como filha. Tal postura, entretanto, faz com que ela seja deserdada e expulsa do reino. De forma subsequente, as duas filhas privilegiadas, Goneril e Regane, conspiram para retirar toda autoridade que seu pai ainda possuía. Ao mesmo tempo, uma outra trama familiar é construída. O conde Glócester favorece seu filho ilegítimo, Edmundo, por acreditar em uma falsa conspiração atribuída ao herdeiro legítimo, Edgar. Considerando tais enredos, a produção nos permite analisar elementos que contribuem para o ensino do período medieval. Destacamos para exame a construção dos modelos idealizados de comportamento feminino, em contraposição às formas condenadas de conduta; o casamento como estratégia política da monarquia e da nobreza e, por fim; as relações entre os reinos da França e da Inglaterra.

A partir do conflito narrado no interior da família do rei Lear, é possível observar as contraposições entre as personagens femininas de Goneril/Regane e Cordélia. No discurso fílmico, as duas primeiras são retratadas como

traíçoeras, gananciosas e luxuriosas. Apesar de ambas terem feito as mais profundas declarações de amor pelo pai no momento da divisão dos dotes, elas vão descumprir o acordo de hospedá-lo com seu séquito de cem cavaleiros, além de não tratá-lo com as dignidades esperadas para um rei. À parte do relacionamento paterno, as princesas também são apresentadas como infiéis aos maridos e libidinosas, estabelecendo paralelamente casos de adultério com Edmundo, filho ilegítimo do conde de Glócester. Em contrapartida, a bela Cordélia é caracterizada como verdadeira, justa e leal. Embora não tenha declarado os seus sentimentos pelo pai quando foi solicitada, ela o demonstra em ações, buscando salvar sua vida e recuperar o reino após a traição das irmãs. Nesse sentido, a caçula é descrita dentro do modelo idealizado de comportamento feminino para o período medieval, elemento que é enfatizado pela contraposição com os anti-modelos das irmãs mais velhas.

Outro tema que se destaca no filme são as formas de transmissão de poder dentro da nobreza e da monarquia. Lear casa suas filhas mais velhas com nobres, os duques da Cornualha e da Albânia, e considera as propostas do rei da França e do duque da Burgúndia para desposar a jovem Cordélia. Nesse sentido, a narrativa sinaliza o casamento como forma de aliança entre famílias nobiliárquicas, uma das mais frequentes estratégias políticas utilizadas no medievo, tanto para solucionar dissidências quanto para garantir o acesso a possíveis títulos e tronos aos herdeiros das famílias aristocráticas.

No caso do rei Lear, por não ter um primogênito que desse continuidade direta a sua dinastia, há a designação em vida do domínio territorial e da autoridade administrativa para as herdeiras consideradas mais leais ao pai. O monarca afirma que o objetivo de sua divisão em vida era confiar o reino às “mais jovens forças”, além de evitar possíveis conflitos de divisão após a sua morte. A filha preterida, Cordélia, ao perder sua parcela na divisão da herança e ser repudiada pelo pai, acaba por aceitar o único pedido de casamento que foi mantido, mesmo sem o oferecimento de um dote, com o rei da França. Tais elementos indicam as estratégias de alianças entre as

famílias poderosas, que poderiam ser métodos de ampliação do alcance político e formas de impedir conflitos nobiliárquicos.

Em contrapartida às alianças apresentadas pelo filme, são destacadas múltiplas formas de traição. Após a distribuição do poder, Lear deixa de ser reconhecido e respeitado como outrora por antigos vassallos e, inclusive, pelas filhas que receberam seus dotes. Nesse sentido, ser rei não era apenas portar um título, mas devia ser acompanhado do domínio efetivo de uma propriedade territorial. Sem essas prerrogativas, não havia reconhecimento da legitimidade do monarca. A infidelidade familiar também foi ressaltada na trama envolvendo o conde de Glócester. O nobre é ludibriado pelo filho bastardo, Edmundo, fazendo-o acreditar que seu primogênito e futuro sucessor, Edgar, planejava matá-lo para antecipar o acesso à herança.

Por fim, o papel final da intervenção dos exércitos franceses na trama pode ser associado às relações políticas conturbadas entre os reinos da Inglaterra e França durante o período medieval. O discurso fílmico apresenta a aproximação do rei Lear à França de forma ambígua. Ao mesmo tempo em que o monarca francês foi representado como homem leal e que valorizava o caráter de Cordélia, no desfecho da narrativa, as tropas enviadas por ele para tentar recolocar Lear em seu trono foram consideradas como inimigas e motivo de preocupação para os nobres ingleses.

Tal desenlace da narrativa pode ser considerado a partir das relações políticas de longa data entre os dois reinos. No século XI, o reino anglo-saxão foi conquistado por um duque normando, Guilherme I, que era vassallo francês. A monarquia anglo-normanda estabelecida no território, além da manutenção dos títulos nobiliárquicos da Normandia, costurou alianças matrimoniais com a família real da França, tornando-se simultaneamente candidata aos dois tronos. Tal pré-disposição veio a se concretizar séculos depois, no contexto da Guerra dos Cem Anos. Como vimos anteriormente, a tragédia shakespeariana, que guiou o filme soviético, fazia parte de uma série de produções sobre a monarquia inglesa, que enfatizava, dentre outros temas, os conflitos entre França e Inglaterra.

## **Romeu e Julieta** (*Romeo and Juliet*)

**1. Ano de produção:** 2013

**2. País(es) de produção:** Reino Unido, Itália e Suíça

**3. Diretor(es):** Carlo Carlei

**4. Roteirista(s):** Julian Fellowes

**5. Produtor(es):** Simon Bosanquet, Lawrence Elman e Julian Fellowes

**6. Temas centrais:** nobreza – justiça – família

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 1h53min

**9. Textos de apoio:**

BRESC, Henri. A Europa das cidades e dos campos. In: BURGUIÈRE, André; KLAPISCH-ZUBER, Christine; SEGALEN, Martine; ZONABEND, Françoise. **História da Família**. Lisboa: Terramar, 1997. 4 v. V.2. p. 109-138.

GAUVARD, Claude. Justiça e Paz. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 55-62.

GÉNICOT, Léopold. Nobreza. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 279-291.

**10. Resumo do filme:**

O filme *Romeu e Julieta* baseia-se na peça trágica homônima de William Shakespeare, publicada no final do século XVI, e narra a história de amor proibido entre os jovens Romeu e Julieta, que pertencem a famílias abastadas rivais, cujos integrantes disputam o poder diariamente nas ruas de Verona. Esta guerra particular, que envolve tanto os senhores das duas casas como seus servos, perturba a ordem na cidade e envolve o príncipe Escala, que impõe ameaças aos nobres para evitar novos conflitos e morte. Considerando sua relevância para a análise fílmica, escolhemos três aspectos abordados na película, a saber: a importância da nobreza no período, a

questão da justiça e da paz social e, por fim, das famílias e de suas implicações.

O primeiro é o papel da nobreza. Na película, os protagonistas são membros das parentelas tradicionais Montéquio e Capuleto, ambas prósperas. Sendo representantes da classe superior da sociedade veronesa, os dois grupos foram retratados com elementos que permitem a ostentação da sua categoria.

Durante a Idade Média, a nobreza apresentava códigos e modos de vida que as distinguiam dos demais grupos, justificados por sua atribuída pureza do sangue. Sendo assim, não havia mistura, já que eles se casavam entre si, conviviam com outros do grupo e, ao morrerem, eram enterrados à parte do resto da população. No filme é possível perceber essa distinção a partir do banquete da festa dos Capuleto, que possuía uma lista exclusiva de convidados, todos provindos de uma “boa estirpe”. Há também uma cena, no final, com a suposta morte de Julieta e seu enterro no jazigo particular da família, indicando a importância de se manter afastado dos demais inclusive durante o descanso eterno, e principalmente de conservar a união com seus antepassados ilustres.

Esse mausoléu também representa um símbolo de poder. Pela construção, ele é amplo e imponente, e cada um dos mortos ocupa um lugar de destaque, evidenciando sua importância. Outro elemento é a presença do brasão e das cores da casa nobiliárquica. Na cena em que Teobaldo Capuleto e Mercutio Montéquio são enterrados, seus corpos estão enrolados com o manto próprio familiar, indicando aos demais cidadãos de Verona o pertencimento a uma casa distinta.

Outro momento que permite a exibição da glória e do poder da nobreza é o torneio promovido pelo príncipe Escala. Na Baixa Idade Média, há um estímulo ao culto da força, aos combates e ao gasto com armas. E como o inimigo era a família rival da mesma cidade, foram promovidos jogos para dissipar a hostilidade e exibir os dotes de combate dos cavaleiros de cada grupo.

A criação das justas ocorre com o intuito de evitar novos derramamentos de sangue, visto as lutas privadas perturbarem a ordem da cidade. Sendo assim, o segundo aspecto a ser desenvolvido é a justiça e a paz e a relação das famílias com o governo local, ou seja, o príncipe de Verona que, tendo a intenção de controlar a aristocracia, estipula leis e penalidades visando a manutenção da harmonia na cidade.

Desde os tempos Carolíngios, a união de justiça e paz era necessária para um bom governo, e só era entendida como possível de ser alcançada por meio da aplicação de leis. Sendo assim, o governante deveria exercer a sua autoridade pública por intermédio do direito para evitar as vinganças privadas, uma força de violência particular. Em *Romeu e Julieta*, o príncipe, buscando cessar os confrontos familiares, cria uma norma na qual aquele que fosse pego perturbando a ordem da cidade, devido às rixas privadas, receberia sentença de morte.

Porém, na sociedade medieval, a vingança era um meio para resolver conflitos, pois essa ação era legitimada pela lei da honra. Ou seja, a honra ferida pelo adversário sob a forma de injúria implicaria réplica, podendo gerar uma guerra privada. No filme, esse embate entre as famílias já acontecia ao longo de várias gerações, porém quando Teobaldo Capuleto matou Mercutio Montéquio, Romeu sentiu-se na obrigação de vingar-se da morte do primo, abatendo seu assassino. Segundo ele, só assim alcançaria a paz.

No longa-metragem, quando a tentativa privada de manutenção da justiça falhou, foi necessária a intervenção direta do governante, que optou em exiliar Romeu da cidade de Verona, para evitar o aumento do número de mortos. Nesse caso, por intermédio da justiça pública que se alcançou uma trégua.

O último elemento é o papel da família e seu significado para as personagens e a trama. Aqui, cabe destacar a organização da família e o papel atribuídos aos herdeiros em relação ao casamento, tendo em vista que é por conta do pertencimento a uma determinada parentela que se explica a motivação para a manutenção da guerra particular, bem como

a suposta clandestinidade do relacionamento amoroso dos jovens Romeu e Julieta.

A partir do ano 1000, com o crescimento demográfico, ocorreu um desmembramento dos grupos domésticos alargados, pela dificuldade na coexistência de um número muito alto de pessoas sob o mesmo teto. Assim, os núcleos conjugais individualizaram-se no seio do clã e passaram a viver separadamente dos demais. Ademais, a partir do século XIV, a crise alimentícia e a proliferação de doenças reduziram o número de filhos por casal. No filme, tais elementos são perceptíveis uma vez que as famílias tanto de Romeu como de Julieta consistem basicamente no casal e seu único descendente: embora outros parentes sejam citados, não há nenhum indicativo de que vivam na mesma casa.

A moradia era um dos elementos centrais para atestar o poder das famílias para os demais grupos sociais externos. É na habitação que ocorrem os principais eventos da trama, como o nascimento de herdeiros, a morte e as celebrações em vida — como casamentos e banquetes. No longa-metragem um dos principais cenários apresentados é o domicílio dos Capuleto, que consiste em uma grande casa acompanhada de um jardim. É em um de seus salões que o grupo realiza grandes bailes, organiza os matrimônios, recebe visitas ilustres e promove o funeral dos entes queridos.

O segundo subitem relacionado às famílias é o papel atribuído aos herdeiros em relação ao casamento. Na película o Senhor Capuleto afirma que a sua maior preocupação na vida é casar bem a sua filha com o intuito de gerar descendentes e promover a linhagem. A sua escolha para Julieta seria o Conde Páris, que segundo o pai da noiva “é bem-apegoado, rico de terras, gentil nobre e de boa linhagem, tem boa educação”. No entanto, desde o IV Concílio de Latrão (1215) era necessário o consentimento dos esposos: ou seja, a moça deveria aceitar o noivo formalmente. Antes do baile em comemoração à vitória do torneio, sua mãe pede para que ela o conheça, se esforce para gostar de sua pessoa e, por fim, o aceite, para que se possam anunciar o enlace publicamente. A visão que se tinha acerca do

amor conjugal era a de um relacionamento de companheirismo e ternura.

Por vezes, tal premissa colidia com os interesses nobiliárquicos já que, entre os seus quadros, o casamento poderia envolver negociações familiares com o intuito de preservação de propriedades e de seus poderes. Assim, ao se casar, Julieta deixaria a casa de seus pais e se juntaria ao seu novo esposo, levando consigo um dote, que seria usado por seu marido para a sustentar. Contudo, a menina se nega a casar com o pretendente, e seu pai afirma que, se ela não mudasse de ideia, ele não lhe daria nada.

Essa estratégia matrimonial de casar Julieta passa pelo tratamento diferenciado que as famílias davam de acordo com o gênero do descendente. Ao filho homem se exigia que ele estivesse estabelecido em algum tipo de ofício antes das bodas. No filme, é possível perceber que Romeu já trabalhava com esculturas e não há nenhuma cena que indique a preocupação de seus pais em lhe conseguir uma esposa. No caso da filha, era necessário casá-la o quanto antes com o intuito de preservar a honra e a virgindade feminina, evitando assim um casamento clandestino.

Com a crise do século XIV, ocorreu um afrouxamento das decisões tomadas exclusivamente em prol do parentesco. Romeu e Julieta, embora de famílias rivais, se apaixonam à primeira vista e decidem se casar e, se necessário, rejeitar o nome da casa de origem. É possível observar que esse rito, já instituído pela Igreja, deveria ser realizado em solo sagrado e por um de seus representantes – no filme, na cela do Frei Lourenço. Há troca de beijos, anéis e a necessidade da testemunha – no caso, a ama da noiva, que cumpriu uma função de alcoviteira, ao levar cartas aos dois amantes.

Por ter uma trama célebre, a película permite a análise de uma série de aspectos acerca da nobreza, do exercício da justiça e da estrutura familiar, passíveis de debate em âmbitos escolares e em outros espaços.

**Santo Antônio: uma vida de doutrina e bondade**  
(*Sant'Antonio di Padova*)

**1. Ano de produção:** 2002

**2. País(es) de produção:** Itália

**3. Diretor(es):** Umberto Marino

**4. Roteirista(s):** Alessandra Caneva, Umberto Marino e Fernando Muraca

**5. Produtor(es):** Luca Bernabei, Matilde Bernabei, Salvatore Morello e Anna Stoppoloni

**6. Temas centrais:** educação clerical – formação franciscana - humildade franciscana

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 1h 42min

**9. Textos de apoio:**

CAMACHO, Vitor Mariano. **A pregação na escrita hagiográfica minorítica de inícios do século XIII:** um estudo comparativo. Rio de Janeiro, 2015. 229 f. Dissertação (Mestrado em História Comparada) – Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

\_\_\_\_\_. A questão da “clericalização” da Ordem dos Frades Menores na primeira metade do século XIII. In: XVII Encontro de História da Anpuh-Rio, 2016, Nova Iguaçu. **Anais...** Nova Iguaçu: ANPUH RJ, 2016. p. 1-9.

GAMBOSO, Vergílio. **Vida de Santo Antônio.** Aparecida: Santuário, 1994.

**10. Resumo do filme:**

*Santo Antônio: uma vida de doutrina e bondade* é uma representação da vida de Santo Antônio, começando com seu chamado inicial ao sacerdócio como um jovem nobre lisboeta treinado para ser cavaleiro, seguindo-o até o momento em que se converte em um ávido frade franciscano combatente das ditas heresias, o que marcaria a sua trajetória dentro da ordem e culminaria na sua canonização.

Oriundo de uma família abastada da cidade de Lisboa, no Reino de Portugal, Fernando Martins de Bulhões, como foi

batizado, é demonstrado no filme de Umberto Marino como um jovem intempestivo, galanteador e muito hábil na luta com espadas. Um promissor cavaleiro parecia o futuro certo para ele, quando um acidente muda a opção de vida de Fernando, futuro Antônio. Ele abandona as espadas para se dedicar à vida religiosa.

Dentre os aspectos a destacar do filme em questão, podem ser apontados os seguintes: a formação e educação clericais de um modo geral, o papel do conhecimento na ordem franciscana e a humildade entre os franciscanos.

Uma primeira reflexão seria, portanto, pensar a educação de Antônio. Provavelmente em sua adolescência, teria frequentado a escola episcopal por pelo menos seis anos. O letramento se dava, sobretudo, na recitação do saltério, sendo este o primeiro livro a ser lido pelos estudantes. O idioma ensinado era, principalmente, o latim, o que garantia o acesso dos jovens ao texto bíblico. Nestas escolas o ensino funcionava como uma espécie de instrução preliminar para o exercício de funções eclesiásticas e a conclusão dos estudos em tais instituições se dava por volta dos quinze a dezesseis anos de idade.

Sobre a instrução recebida por Antônio, o filme aborda diretamente a questão em apenas uma das cenas para ressaltar a destreza do futuro clérigo nos estudos em relação aos seus companheiros de hábito. É na segunda comunidade canônica, o Mosteiro de Santa Cruz de Coimbra, que o filme confere algum destaque à formação teológica de Antônio, mostrando uma cena na qual a inteligência do jovem lisboeta e o bom diálogo com o rei causam intrigas entre os outros companheiros de hábito. Nessa localidade Fernando dá continuidade à sua formação teológica e por volta do ano de 1215, teria sido ordenado presbítero.

Fernando ao abandonar a vida canonical e abraçar a vida fraternal, por volta do ano de 1219, mudando inclusive seu nome para Antônio, é uma peça-chave para compreender o chamado processo de clericalização da Ordem dos Frades Menores, ou simplesmente Ordem Franciscana. Nos seus

primeiros anos, o movimento franciscano não impunha restrições aos que desejavam ingressar na fraternidade. Já por volta de 1209, ano de fundação do movimento por Francisco, leigos, clérigos, nobres, mercadores ou camponeses, independentemente da condição social, poderiam vir a se tornar frades menores.

Entre os anos de 1215 e 1220, o martírio dos cinco minoritas no Marrocos deu ao movimento notoriedade, levando a um considerável aumento do número de religiosos, tanto leigos quanto clérigos. Esse martírio é considerado tanto nas vidas de santo escritas sobre Antônio quanto na obra fílmica, sendo responsável pelo ingresso do sacerdote no movimento mendicante. Na película, o primeiro contato entre ele e os frades se dá em um encontro escondido com um grupo de franciscanos na cidade, no qual ouviu um sermão sobre os princípios dos seguidores de Francisco. Algum tempo depois, e já familiarizado com os preceitos do grupo graças a amizade estabelecida com o Frei Giulietto, Antônio observa a passagem de um cortejo com os corpos de cinco religiosos mortos por pregarem o evangelho em território muçulmano. A cena seguinte, já mostra o ritual da conversão de Antônio, recebendo o hábito da Ordem dos Frades Menores.

Contudo, as dificuldades enfrentadas pelos franciscanos em suas primeiras missões além-mar, em 1219, sinalizaram para a necessidade de uma melhor formação para o movimento e o embate frente aqueles considerados hereges. Embora procurasse preservar a pregação simples entre os frades, o próprio Francisco despertou para a necessidade de um ensino formal elementar para os religiosos, por isso, teria solicitado a Antônio, um dos primeiros religiosos com formação clerical da ordem, o ensino de Teologia visando um aperfeiçoamento do trabalho missionário.

A questão do ensino entre os frades ocasionou um outro problema, retratado no filme como um dilema que perseguiu Antônio até os seus últimos dias. Ainda que ele passasse a ser identificado pelas lideranças da ordem como uma referência de pregador e, com o passar dos anos, o modelo de frade, a

narrativa cinematográfica descreve um conflito do protagonista consigo mesmo: a tensão entre o conhecimento da formação clerical e a humildade pregada pelos minoritas.

Além do letramento possuía também as ordens sacras. Isto lhe conferia a autoridade para ministrar os sacramentos, entre eles o Batismo e a Eucaristia, por exemplo. No filme essa tensão aparece principalmente como um conflito interno, no qual o religioso não se reconhece como um membro legítimo da Ordem composta pelos seguidores de Francisco de Assis. Frequentemente questiona o seu valor para o grupo, considerando os irmãos leigos os “verdadeiros franciscanos.” Para o santo, na trama, a sabedoria proveniente da formação eclesiástica é incompatível com a humildade franciscana.

Esse tema se tornou o centro de disputas e cisões dentro da instituição, principalmente após a morte do lisboeta. O envolvimento dos Franciscanos com o meio universitário, após 1230, acabava por afastar cada vez mais o movimento de sua lógica inicial, pautada em uma pregação simples e de cunho penitencial, já que a prédica franciscana se tornava cada vez mais erudita e rebuscada. Antônio e Francisco se tornaram referências na Ordem não apenas pela fama de santidade construída em vida e pós-morte, mas também porque foram reconhecidos como modelos a serem seguidos pelas futuras gerações. Essas diferenças na interpretação sobre o ideal de vida franciscana determinaram os rumos da Ordem, com impactos que chegam até os nossos dias.

O ofício e a educação clerical se mostraram fundamentais para o sucesso de Antônio dentro da Ordem Franciscana. Ele foi elevado a modelo de pregador e principal responsável pela instrução formal dos frades nos primeiros anos da ordem. Como retratado na trama cinematográfica, esse posto ocupado por Antônio trouxe disputas internas, o que torna este material uma interessante ferramenta de discussão para ser utilizada em sala de aula.

## **São Francisco de Assis** (*Francis of Assisi*)

- 1. Ano de produção:** 1961
- 2. País(es) de produção:** Estados Unidos
- 3. Diretor(es):** Michael Curtiz
- 4. Roteirista(s):** Eugene Vale, James Forsyth e Jack W. Thomas
- 5. Produtor(es):** Plato A. Skouras
- 6. Temas centrais:** franciscanos – santidade – cruzadas
- 7. Contém cenas de:** violência
- 8. Duração:** 1h 45 min
- 9. Textos de apoio:**

FRANCO JR., Hilário. **As cruzadas**. São Paulo: Brasiliense, 1997. p. 7-55.

LE GOFF, Jacques. **São Francisco de Assis**. Rio de Janeiro: Record, 2011. p. 21-117.

ROUSSET, Paul. **História das Cruzadas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1980. p. 187-193.

VAUCHEZ, André. O Santo. In: LE GOFF, Jacques. **O Homem Medieval**. Rio de Janeiro: Presença, 1989. p. 211-230.

### **10. Resumo do filme:**

*São Francisco de Assis* é um filme baseado no romance de ficção histórica *The Joyful Beggar*, de Louis de Wohl, que conta a história de São Francisco de Assis (1182-1226). A película nos mostra a trajetória do santo desde seu tempo como um homem comum, dado a festas e aspirante a cavaleiro, até seus últimos dias de vida, destacando alguns de seus feitos e milagres. Além disso, é explorado o contexto da Idade Média Central, ressaltando as Cruzadas, o crescimento urbano e a criação de um novo tipo de ordem religiosa, a saber, a mendicante.

Ao longo do filme, é estabelecida uma oposição entre as figuras do santo e a do nobre Paolo de Vandria. O último é um cavaleiro que, inicialmente, convoca homens na cidade de Assis para reconquistar suas terras. Nessa ocasião, Francisco, incentivado pelo pai, comerciante de tecidos, junta-se ao conde na tentativa de ganhar prestígio. Entretanto, quando está a caminho da batalha, ouve um chamado divino e volta para casa.

Na cena descrita acima, podem ser observados dois elementos relevantes. O primeiro é o crescimento urbano e as mudanças sociais que esse fenômeno ocasiona. Com o reaquecimento das cidades, há o desenvolvimento e a ascensão de um novo setor social: o dos comerciantes. Possuidores de um grande poder aquisitivo, eles não tinham, porém, o prestígio e o *status* que os nobres possuíam. Por isso, tentavam se aproximar da nobreza em seus hábitos e costumes, o que explica porque o pai de São Francisco o incentiva a batalhar ao lado do Conde de Vandria. Além disso, a própria formação de Francisco, dado a festas e em contato com os ideais de cavalaria, fazia-o aspirar a esse tipo de vida. Por outro lado, a deserção do filho de Pietro de Bernardone é o primeiro sinal de que estamos diante de um homem santo, pois ele ouviu um chamado de Deus que o afastava da guerra.

A oposição entre as figuras do santo e do nobre se mantém, na medida em que o filme avança. Durante a Quinta Cruzada (1217-1221), São Francisco vai até o Egito com o objetivo de evangelizar os muçulmanos por meio do amor e não da luta. Ainda que não tenha conseguido convencer o sultão Malek-al-Kamil, ganha o seu respeito. O santo, a caminho de Jerusalém, depara-se com uma cena hedionda em Damietta: os cruzados, dentre os quais está Paolo, atacaram e destruíram a cidade, saqueando e ocasionando muitas mortes. O mal-estar se intensifica devido ao tratamento reservado a Francisco por Paolo, que apesar de tudo não revida.

A contraposição entre os dois personagens pode ser explicada pela mudança na concepção de Cruzada que ocorreu no século XIII. A partir da Quarta (1202-1204) o andamento original havia se diluído. Na época, esses movimentos sofreram duras críticas de variados setores da sociedade, que acusavam os participantes de estarem procurando apenas a glória em novas terras. Devido à deturpação de seu sentido e aos sucessivos fracassos, foi discutida no IV Concílio de Latrão (1215) a necessidade de se alcançar a Terra Santa, mas dessa vez com um novo plano: os ocidentais deveriam atacar o Egito para enfraquecer o sultão e, assim, conquistarem Jerusalém.

Desse modo, está concebida toda a ação da Quinta Cruzada (1217-1221), da qual São Francisco participa e é retratada no filme.

Em constante mudança ao longo da Idade Média, a concepção de santidade no século XIII está relacionada principalmente à exemplaridade. Se nos séculos X e XI ela estava ligada à profissão monástica e às elites clericais, a partir de finais do século XI, com as críticas sofridas pelos beneditinos e as mudanças nos campos social e econômico, há uma revalorização do eremitismo. Assim sendo, a imitação da vida de Cristo, com ênfase na necessidade de empenho individual para alcançar uma vida exemplar, tornou-se uma via de santificação.

No decorrer do filme, podemos analisar o percurso de São Francisco de Assis e todos os fatores que participam da construção de seu caráter santo. A começar pelo fato de ele não pertencer à elite clerical e ter de conquistar com seu próprio esforço uma vida exemplar. É, também, muito comum em narrativas de santos dos séculos XII e XIII a presença do chamado divino, que impele os indivíduos a mudar de vida e procurar por Deus. Ademais, a abdicação dos bens materiais e das riquezas representa, além do desejo de mudança, uma recusa aos elementos ligados à aristocracia e à recém-formada burguesia, da qual Francisco fazia parte. Outro aspecto da santidade típico desse contexto consiste nas chagas, ferimentos semelhantes ao de Cristo crucificado, que teriam aparecido nas mãos de Francisco ao final de sua vida. Os estigmas seriam mais um sinal de que o homem viveu à maneira de Jesus Cristo, levando no próprio corpo essa vivência.

A relação entre a Igreja e os franciscanos é outro ponto presente no filme. Nele, é ilustrado seu desenvolvimento desde o início, quando o primeiro homem deseja se juntar a Francisco, passando pela ida do santo a Roma, até os conflitos em seu interior. As ordens mendicantes, como a franciscana e a dominicana, desenvolveram-se no século XIII, sendo vinculadas ao ambiente urbano. Eram críticas ao luxo dos grandes mosteiros e ao imobilismo dos monges. Desse modo, possuíam

uma proposta distinta do monacato beneditino, centrando suas ações na pregação e evangelização – atividades que se adequam melhor à realidade das cidades –, além de obras de caridade e assistência aos pobres.

Francisco começa suas atividades sozinho, mas, aos poucos, vai angariando seguidores. Segundo a película, o santo não tinha a intenção de criar uma ordem clerical, mas como o número de pessoas que desejam acompanhá-lo cresce, há a necessidade de pedir ao papa Inocêncio III (1198-1216) a permissão para pregar. No encontro dos dois, o papa acaba por aprovar as atividades dos franciscanos, já que se coadunam aos interesses papais. No entanto, ele acredita que o voto de pobreza será muito difícil de alcançar conforme a quantidade de irmãos aumente. Conforme registrado pela historiografia, de fato, anos depois eles se encontram com duas tendências diferentes: rigoristas e moderados. Os primeiros defendiam a pobreza total, coletiva e individual, recusa do aparato litúrgico e distância da cúria romana, enquanto os segundos eram a favor da adaptação do ideal de pobreza e da ligação com Roma.

Portanto, o filme, apesar de não ser inteiramente fiel a nenhuma das hagiografias que narram a vida de Francisco, explora alguns pontos interessantes, como sua relação com as Cruzadas e o desenvolvimento da Ordem dos Frades Menores. Ademais, retrata também alguns aspectos da santidade, além de focar no contexto político e social em que o protagonista teria vivido.

## **Shrek 2** (*Shrek 2*)

**1. Ano de produção:** 2004

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon

**4. Roteirista (s):** Andrew Adamson, Joe Stillman, J. David Stem e David N. Weiss

**5. Produtor(es):** Aron Warner, John H. Williams e David Lipman

**6. Contém cenas de:** livre

**7. Temas centrais:** contos de fadas – monstros – castelos

**8. Duração:** 1h33min

**9. Textos de apoio:**

BOULOUMIÉ, Arlette. O ogro na literatura. In: BRUNEL, Pierre (Org.). **Dicionário de mitos literários**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000. p. 754-764.

DARNTON, Robert. **O grande massacre dos gatos, e outros episódios da história cultural francesa**. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

LE GOFF, Jacques. O castelo medieval. In: \_\_. **Heróis e maravilhas da Idade Média**. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 89-105.

LE GOFF, Jacques. O Maravilhoso no Ocidente Medieval. In: \_\_. **O maravilhoso e o cotidiano no Ocidente Medieval**. Lisboa: Edições 70, 1985. p. 19-37.

**10. Resumo do filme:**

*Shrek 2* é a primeira continuação da franquia *Shrek*. Neste segundo filme da série, o ogro, personagem principal que nomeia o título, vai ao reino de “Tão Tão Distante” com sua recém-esposa, Fiona, conhecer seus sogros, os reis. A comicidade do enredo se dá pelo desenrolar da quebra da expectativa tradicional, presente no primeiro filme: a princesa Fiona não é salva por um príncipe, mas por um ogro. Agora, o príncipe — chamado Encantado — não medirá esforços para, junto com sua mãe, a Fada Madrinha, conquistar o amor da

princesa. No longa-metragem, representações medievais são curiosamente retratadas, como a vida da Corte e o imaginário do maravilhoso, abordados de maneira divertida.

Em *Shrek 2*, o reino de “Tão Tão Distante” parece fazer um paralelo entre uma cidade de finais do medievo, a julgar pela arquitetura do castelo e pela etiqueta da família real, e a cidade californiana de Beverly Hills. Em um cenário de esplendor, dos castelos de pedra e torres altas, sede do reino, Shrek se destaca por ser uma figura que, na Idade Média, figurava entre as mais comentadas bestas imaginadas. Bosques, florestas ou pântanos eram localidades onde, imaginava-se, este ser poderia habitar. Este espanto é retratado no filme, com a chegada do casal à entrada do palácio e o encontro com os pais de Fiona e com a multidão que os esperava.

Os contos de fada, histórias populares que nos servem de valiosa fonte sobre a época em que foram escritas, recheiam *Shrek* de magia e piadas. O Gato de Botas, personagem que passa a acompanhar o trio— Shrek, Fiona e Burro Falante—pelos próximos filmes da franquia, é parte de uma das fábulas elaboradas no período medieval. Os contos, que começaram a ser registrados a partir do final do medievo, muitas vezes são expressões literárias de contos que nos séculos anteriores eram passados oralmente —têm, geralmente, uma moral de conduta, não raramente fazendo referência aos perigos de certo momento. No filme, várias histórias infantis datadas da Idade Média ou Moderna são trazidas e reinterpretadas, à luz de nossos tempos, como Branca de Neve, Chapeuzinho Vermelho e Rei Sapo.

Podemos encontrar uma personagem no longa que traz aspectos curiosos de duas figuras presentes nos contos: a Fada Madrinha, que em *Shrek 2*, ao mesmo tempo que é fada, assume características de bruxa ou feiticeira. A Fada, sem a ética usual das representações dessa personagem nas fábulas, mostra-se vingativa e traiçoeira. Seus feitiços procuram, ao longo da história, beneficiar seu filho, o Príncipe Encantado. Esta faceta de vilania pode ser percebida, por exemplo, no momento em que Shrek chega ao laboratório de Fada Madrinha, em sua

fábrica de poções, e a encontra formulando uma receita mágica em um enorme caldeirão, com expressões e entonação de voz que poderiam caracterizar algum tipo de imoralidade. Portanto, a personagem que deveria ser, segundo o senso comum caracterizada por sua bondade, é convertida em um ser que representa o mal. A fada e a bruxa se mesclam, em uma atualização de temas medievais que diverte pela sua inversão de papéis.

*Shrek 2* apresenta-nos uma visão alternativa para os papéis sociais associados à na Baixa Idade Média. Por um lado, a sociedade ainda possui ares cavaleirescos, mas já alocada em castelos vultuosos — que não são meramente fortificações —, e recebe o esposo da princesa, um Ogro, cuja existência não é questionada, mas que no contexto do filme causa indignação por encontrar-se em ambiente urbano e palaciano, buscando partilhar códigos culturais daquele ambiente. Por outro, uma criatura também fantástica, a fada, representada sempre de forma positiva, assume neste filme ares de bruxa.

## **Shrek para sempre** (*Shrek Forever After*)

**1. Ano de produção:** 2010

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Mike Mitchell

**4. Roteirista(s):** Josh Klausner, Darren Lemke e Tim Sullivan

**5. Produtor(es):** Andrew Adamson e John H. Williams

**6. Temas centrais:** tempo – marginalidade – relações de gênero

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 1h 33min

**9. Textos de apoio:**

LE GOFF, Jacques. Tempo. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 531-541.

NASCIMENTO, Maria Filomena Dias. Ser mulher na Idade Média. **Textos de História**, Brasília, v. 5. p. 82-92, 1997.

SCOTT, Joan. História das Mulheres. In: BURKE, Peter (Org.). **A escrita da História: novas perspectivas**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1992. p. 63-95.

SILVA, Leila Rodrigues da. Aspectos da marginalidade na Idade Média em uma abordagem introdutória. In: ZIERER, Adriana; XIMENDES, Carlos Alberto. **História Antiga e Medieval: cultura e ensino**. São Luís: Editora UEMA, 2009. p. 253-265.

ZAREMSKA, Hanna. Marginais. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 121-136.

**10. Resumo do filme:**

Lançado no formato 3D pela *Dream Works Animation* em 2010, *Shrek para Sempre* foi o quarto filme da série do ogro que cativou adultos e crianças, estando entre as dez animações de maior bilheteria da história. No filme, entediado com a rotina de pai de família, Shrek assina um contrato com Rumpelstiltskin, para desfrutar de um dia da época de solteiro.

Em troca, o duende poderia ficar com qualquer data do passado do ogro. Tudo ia bem, até que o protagonista percebe que o dia apreciado é uma versão diferente da sua vida, pois além de ninguém o reconhecer, o reino de “Tão Tão Distante” é governado por Rumpelstiltskin. As confusões têm início, quando Shrek após descobrir que a data do seu nascimento foi apagada, tenta rescindir o contrato, por meio do primeiro beijo do amor verdadeiro até o nascer do sol. Em nossa análise, apontaremos algumas questões acerca das noções de tempo, marginalidade e das relações de gênero no medievo, que podem ser discutidas com os alunos e alunas em sala de aula.

A noção de um tempo unificado, tal como conhecemos hoje, não estava presente na Idade Média. O tempo cristão combinava três modalidades de duração: o circular da liturgia, o linear e o sagrado. O tempo litúrgico era anual, ritmado pela mudança de estações, organizado segundo as etapas da vida de Cristo – com início no Advento e término na ressurreição – e outras festas religiosas, tais como as dos santos. Esse período determinava um tempo do corpo, por meio das restrições alimentares e da sexualidade, delimitando o intervalo autorizado para as relações sexuais. O tempo linear relaciona-se ao tempo histórico. Por fim, o tempo sagrado, originado na concepção da criação divina do mundo, assinalava o percurso dos homens rumo ao Juízo Final.

Portanto, embora os cristãos medievais agregassem a cronologia circular da liturgia e a linear das ações humanas, a perspectiva de uma viagem no tempo, tal como realizado por Shrek, provavelmente não pertencia às suas estruturas de pensamento. Deste modo, a sugestão de um retorno ao passado ou de que a sua alteração poderia interferir no futuro não possui referência verossímil no medievo. No filme esta ideia é apresentada quando Rumpelstiltskin revela seus planos para o protagonista. A partir de então, o ogro reconhece que ao vivenciar um período já transcorrido estava colocando em risco a direção dos acontecimentos, e, de sua própria existência. No esforço para retornar ao presente que

lhe pertence, Shrek faz de tudo para (re) conquistar Fiona e, obter um beijo até o início do dia seguinte.

Em relação à marginalidade a animação aborda um aspecto significativo dos seus efeitos na ordenação da sociedade medieval. Essa noção é compreendida como um fenômeno de conjuntura, no qual a marginalização, seja voluntária ou involuntária, em geral, tem por princípio a desclassificação. Assim, ao longo de cada período as instituições, baseadas nos elementos negativos em relação à realidade, definiram o que constitui a sua margem reforçando determinados modelos sociais.

Ao apontarmos as marginalidades definidas a partir do referencial eclesiástico, podemos identificar dois grandes grupos: os marginais no uso do corpo e os marginais da fé. O primeiro grupo é caracterizado pelos indivíduos que buscam o prazer, entre os quais estão inseridos os sodomitas, as prostitutas e os leprosos. O segundo é caracterizado por aqueles que confrontavam o caminho da salvação promovido pela Igreja como o único possível, tais como os pagãos, os judeus, os heréticos e as bruxas. No filme a marginalização deste último grupo é destacada pela segregação espacial. Assim, o rival de Shrek é apresentado nas mesmas condições das bruxas, que habitavam a floresta ao redor da cidade, reforçando a exclusão ao acesso dos seus benefícios materiais e sociais.

Em relação ao fenômeno da bruxaria, a associação com o feminino está ligada ao imaginário da mulher com o mundo mágico, que remonta à Antiguidade. No entanto, a correspondência entre a fraqueza feminina e o sobrenatural surgiu no século XII. A partir de então, uma série de sermões justificaram o controle das mulheres por meio da tutela masculina. Assim, quando nos séculos XV e XVI ocorreu uma mudança no padrão europeu de casamento e, o número de solteiras e viúvas representou um a dois décimos da população, estas mulheres foram alvos de suspeição. Na Baixa Idade Média, paulatinamente, a bruxa tornou-se o símbolo da “depravação” social.

No longa-metragem a ideia de uma viagem e a interferência no passado permitiu que o roteiro subvertesse a condição de marginalidade das bruxas, atribuindo-lhes um novo papel na sociedade. Portanto, embora, o filme as retrate com todos os estereótipos possíveis – desde o aspecto grotesco de sua aparência: pele verde, nariz grande, verrugas e cabelos desgrenhados; até o símbolo da vassoura –, no governo de Rumpelstiltskin este grupo pertence às estruturas de poder, assumindo a função da guerra destinada aos nobres cavaleiros. Nesse sentido, apesar de recorrer às representações do imaginário medieval, *Shrek para Sempre* não abre mão do protagonismo feminino característico da série, razão pela qual os (as) professores (as) podem refletir com os educandos sobre o gênero no medievo.

Na realidade alternativa de “Tão Tão Distante” a princesa Fiona rompe mais uma vez com o papel esperado para uma mulher, liderando um exército pela sucessão legítima do trono do reino. Nesse sentido, a motivação da personagem é um excelente mote de discussão sobre a construção, a manutenção e as alterações dos papéis femininos no medievo.

*Shrek para sempre* foi uma continuidade da trilogia do ogro que conquistou a simpatia de crianças e adultos por todo o mundo. Apesar de não atingir os resultados dos primeiros filmes, não adquirindo nenhuma indicação ao Oscar, o roteiro ao trabalhar com a viagem no tempo apresenta novas perspectivas dos personagens já conhecidos. Este aspecto em especial estimula o debate sobre as diferenças nos papéis sociais construídas ao longo da Idade Média. Nesse sentido, ao elencarmos os temas sobre a noção de tempo, marginalidade e relações de gênero, acreditamos que os (as) professores(as) podem utilizar o longa para fomentar uma reflexão acerca destas questões em sala de aula.

## **Shrek Terceiro** (*Shrek the Third*)

**1. Ano de produção:** 2007

**2. País(es) de produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Chris Miller (LX) e Raman Hui

**4. Roteirista(s):** Andrew Adamson, Aron Warner, Chris Miller, Cody Cameron, David P. Smith, Howard Michael Gould, Jeffrey Price, Jon Zack, Josh Klausner, Mike de Seve, Peter S. Seaman, Robert Porter, Walt Dohrn e William Steig

**5. Produtor(es):** Aron Warner

**6. Temas centrais:** rei – teatro – mulher

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 1h 33min

**9. Textos de apoio:**

BERTHOLD, Margot. A Idade Média. In: \_\_. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001. p. 185-267.

LE GOFF, Jacques. Rei. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 394-414.

PERNOUD, Régine. A mulher sem alma. In: \_\_. **O mito da Idade Média**. Portugal: Europa América, 1989. p. 88-103.

ZINK, Michel. Literatura(s). In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V. 2. p. 79-93.

**10. Resumo do Filme:**

Lançado em 2007, *Shrek Terceiro* é a continuação da saga do ogro que dá título à animação inaugurada em 2001, pela *Dreamworks*. O filme narra a sucessão ao trono de “Tão Tão Distante” após a morte do rei Harold, pai da princesa Fiona, esposa de Shrek. A aventura tem início quando o ogro, embora seja o primeiro da linha de sucessão, decide encontrar um parente distante para assumir a função de monarca. Concomitantemente, o protagonista, depois de descobrir que a sua esposa está grávida, deve superar a sua insegurança em

relação à paternidade. A partir de então, a trama se divide em duas histórias paralelas. De um lado, a busca de Shrek e seus fiéis companheiros, o Burro e o Gato de Botas, pelo adolescente Arthur, e, por outro, a conquista do castelo por Príncipe Encantado, ex-pretendente de Fiona, que almeja conquistar o reino. Em nossa análise, apontaremos algumas questões que podem ser discutidas em sala de aula a respeito dos reis, do teatro e da condição das mulheres na Idade Média.

Na Cristandade latina a figura do rei — fundamentada no poder da monarquia — desenvolveu-se de modo particular em relação a Bizâncio, com quem mantinha vínculo de “imitação e oposição”. Deste modo, a especificidade dos monarcas no Ocidente se alterou ao longo de todo o período medieval. Assim, enquanto na época carolíngia o rei era ungido e ministerial, a partir das transformações sócio-político-econômicas entre os séculos XII-XIII, ele despontou como um rei administrativo, e, no fim do medievo teve que se esforçar para absorver um Estado sacralizado.

A ascensão ao poder poderia ser realizada por três principais vias: pela designação do antecessor, pela escolha divina - por meio de uma vitória militar ou conquista - e pela legitimidade dinástica. No entanto, a autenticidade conferida pelas vitórias de guerra, gradualmente, desempenhou um papel menor após o século X. Deste modo, o princípio eletivo e o princípio dinástico foram usualmente reconhecidos como formas de acesso ao trono. Nesse sentido, as sagrações ou coroações, bem como a entrega da *regalia* tinham apenas o objetivo de consolidar a validade do novo soberano.

No filme a legitimidade do rei dá o tom do enredo, justificando as trapalhadas na aventura. Assim, quando Harold, em seu leito de morte, afirma ter orgulho de chamar Shrek de filho, e que ele é o primeiro na linha de sucessão, o ogro decide viajar em busca de Arthur, o segundo nesta linha. Paralelamente, o Príncipe Encantado percebe na fragilidade do monarca doente uma oportunidade de ascensão. Neste momento, o período de vacância do trono, com as damas estão desprotegidas, o vilão toma o castelo. Para ratificar a sua

posição e colocar a coroa diante do povo, Encantado organiza um espetáculo para anunciar a vitória matando Shrek.

Na trama a disputa pela sucessão ao trono, entre os dois personagens, revela outra característica do soberano, as suas origens. Na Idade Média o rei era definido por sua “boa família”, a aristocracia e a nobreza. Tal perfil é ressaltado quando comparamos a trajetória de Shrek e Encantado. Enquanto o primeiro é pobre, vive em um pântano e não tem família; o segundo é filho da Fada Madrinha e foi educado para assumir o reino. E, apesar da série da *Dreamworks* subverta alguns valores, apresentando outra perspectiva dos personagens dos contos de fadas, no longa prevalece a ideia da importância da nobreza do rei. Assim, embora Shrek seja o primeiro na linha de sucessão, ele não se sente capacitado a assumir o cargo e, por isso, delega a função ao parente distante de família nobre. Portanto, a coroa é destinada ao adolescente Arthur, soberano legítimo por meio da indicação do falecido rei Harold e por sua linhagem.

No Ocidente Medieval a preocupação em relação à menoridade para assumir o trono foi significativa. De fato, os medievais consideravam que o papel intermediário do rei, entre Deus e o povo, não era exercido da mesma forma por uma criança e por um adulto. Assim, na França, por exemplo, a menoridade foi fixada aos 14 anos. No filme esta questão é levantada por Encantado, quando ao indagar quem poderia assumir o trono, refere-se ao Arthur como uma criança.

Outros dois aspectos abordados sobre o tema do rei, que merecem destaque são os cerimoniais de morte e ascensão. No medievo a política funerária também foi uma preocupação dos soberanos. Deste modo, quando não faleciam em guerra, realizava-se um ritual no qual o corpo era trasladado para um monumento ou necrópole funerária, cujas funções expressavam a ideologia real. Já a ascensão do soberano era realizada por meio do ritual régio, que poderia ser de dois modos: o da sagração e o da coroação. Nos dois casos o rei recebia a coroa, mas apenas no primeiro havia a unção pelo papa. No filme as cerimônias do funeral e da

coroação são representadas após a morte do rei Harold, e, quando Arthur deposita a coroa em sua própria cabeça.

O teatro na Idade Média assumiu formas variadas. Deste modo, embora a sua expressão e os padrões não fossem os mesmos da Antiguidade — abordando os temas bíblicos, com o caráter pedagógico e moralizante da fé cristã — esta arte foi muito dinâmica ao longo do período. Em vista disso, considerando a abordagem do filme, gostaríamos de apontar três aspectos sobre o teatro medieval: o local, os cenários e a participação das mulheres.

Sobre o primeiro aspecto, pode-se afirmar que até a Idade Média Central as encenações foram realizadas no interior das igrejas. Somente, na medida em que as cidades foram crescendo, as montagens passaram para a frente desses prédios, e, gradualmente para as praças e os mercados. Em *Shrek Terceiro*, o palco está nitidamente no centro da cidade, mostrando à sua volta o comércio com a movimentação constante de pessoas.

No que se refere aos cenários, em meados do século XII, já eram erguidas estruturas dentro das igrejas, a fim de criar um ambiente mais apropriado para a celebração da Páscoa. Essa idealização dos cenários está relacionada ao movimento das Cruzadas, pois aqueles que retornaram tinham o conhecimento do modelo de Jerusalém. Além disso, com a promessa de recompensa neste e no outro mundo, os nobres e os príncipes ofereciam donativos para essas construções, tornando-se patronos da “arte da cerimônia dramática”. Neste sentido, resguardando a motivação do Príncipe Encantado em criar um palco digno de sua vitória sobre o ogro, o filme traz à tona a importância que a construção do cenário adquire, paulatinamente, na sociedade medieval.

Por fim, a participação da princesa Rapunzel na peça de Encantado, coloca-nos o terceiro aspecto referente à participação feminina no teatro. Até o século XV, as mulheres não atuavam nas encenações, portanto, os papéis femininos eram desempenhados por clérigos. Isso nos leva ao último ponto da nossa análise.

No longa, após a tomada do castelo, a rainha e as princesas decidem “cuidar de tudo sozinhas”, e, tentam recuperar o reino. A cena que enfatizou a atitude destas damas mostrou uma delas queimando um sutiã, uma alusão ao protesto realizado pelas ativistas do *Women’s Liberation Movement* (WLM) em 1968, nos Estados Unidos. Embora, o anacronismo seja evidente, o filme possibilita discutirmos com os educandos a condição das mulheres na Idade Média. Deste modo, considerando o tema do roteiro acerca da sucessão ao trono de “Tão Tão Distante”, podemos problematizar a razão pela qual, não foi levantada a possibilidade da princesa Fiona, filha do rei, assumir o reino. Apesar dos exemplos de certas mulheres que exerceram uma forte influência política em seus reinos na Idade Média, a coroação das rainhas ganhou contornos diferentes em meados do século XIII. Essa mudança foi resultado em parte pelas necessidades militares que o período exigia, pela retomada do Direito Romano e da filosofia aristotélica.

Embora *Shrek Terceiro* tenha dividido as críticas, e, adquirido um rendimento menor nas bilheterias – em parte, por não apresentar a inovação e a comédia dos primeiros filmes da trilogia –, o roteiro mantém a dinâmica de subversão dos personagens possibilitando, a partir disso, um debate acerca da sociedade medieval. Deste modo, sugerimos os temas sobre os reis, o teatro e a condição das mulheres tendo em vista, o conteúdo programático da disciplina de História, bem como, os Temas Transversais do Ensino Básico. Nesse sentido, acreditamos que o uso do longa, em sala de aula, possui um grande potencial para fomentar e desenvolver reflexões críticas junto aos alunos.

## **Simão do deserto** (*Simón del desierto*)

**1. Ano de produção:** 1965

**2. País(es) de produção:** México

**3. Diretor(es):** Luis Buñuel

**4. Roteirista(s):** Luis Buñuel e Julio Alejandro

**5. Produtor(es):** Gustavo Alatríste

**6. Temas centrais:** ascetismo – monacato e episcopado – diabo

**7. Contém cenas de:** nudez

**8. Duração:** 43min

**9. Textos de apoio:**

BENVENUTI, Anna. Monaquismo. In: ECO, Umberto. (Org.).

**Idade Média. Bárbaros, cristãos e muçulmanos.** Lisboa: Dom Quixote, 2011. p. 198-207.

LE GOFF, Jacques. O deserto-floresta no ocidente medieval. In \_\_\_\_\_. **O maravilhoso e o cotidiano no Ocidente Medieval.** Lisboa: Edições 70, 1985. p. 35-52.

BASCHET, Jérôme. Diabo. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002, 2v. V.1. p.423-435.

LE GOFF, Jacques; TRUONG, Nicholas. Quaresma e Carnaval: uma dinâmica do Ocidente. In: \_\_\_\_\_. **Uma história do corpo na Idade Média.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010. p.33-58.

### **10. Resumo do filme:**

*Simão do deserto*, de 1965, dirigido por Luis Buñuel, é um filme que busca causar estranhamento a seus espectadores demonstrando as especificidades religiosas do personagem Simão, um monge que vive em uma coluna “afastada” da sociedade e em extremo ascetismo. Dentre outros, a película permite investigar aspectos associados ao monacato, como o papel da continência sexual e alimentar no que toca à ascese e sua vinculação com o deserto; os embates e disputas entre o bispo e o monge; e a interação do asceta com o diabo,

frequentemente associado às tentações, cuja representação difere do comumente apresentado em obras fílmicas.

Compreendido como a separação do mundo e caracterizado, especialmente, pela renúncia total aos valores terrenos, familiares, e, por vezes, corporais, a fim de melhorar a prática e a procura pessoal por Deus, o monasticismo foi amplamente desenvolvido no Oriente cristão, a partir da aproximação entre a Igreja e o Império, no contexto do século IV. O personagem Simão aglutina algumas dessas características: ele vive afastado da cidade e de sua mãe, nega-se a comer, a vestir-se, vive sem confortos e procura passar a maior parte de seu tempo em oração.

A prática ascética era baseada no controle rígido dos desejos carnis e na negação dos valores mundanos, que poderia acontecer no nível pessoal, como no caso de nosso personagem, ou no comunitário, evidenciado pela vida dos cenobitas. Trata-se do fio condutor de toda a obra: todas as relações que Simão estabelece com os outros personagens fazem referência a essa prática. Duas cenas podem evidenciar tal ação. A primeira diz respeito ao diálogo do santo com um pastor de ovelhas que lhe entrega leite e pão; o monge afirma não precisar desses alimentos, considerados exageros; na mesma cena ele chama a atenção do homem para a necessidade de contrição sexual em insinuação à bestialidade. Em outra passagem, conversando com um monge mais jovem, Simão diz não precisar de mais do que de uma folha de alface para se manter, e, posteriormente, quando percebe que está sendo orgulhoso, passa a se castigar e a ficar em oração em cima de um pé só.

O movimento ascético e monástico propunha buscar a Deus na solidão, principalmente, nas zonas extra-urbanas e rurais, florestas, montanhas e, como neste filme, em desertos. A mencionada continência sexual e alimentar é experienciada neste ambiente, entretanto a película demonstra que esta região não é tão afastada da sociedade e que os fiéis do entorno recebem a influência da santidade de Simão, tendo em conta o papel “carismático” e aglutinador do homem santo. O deserto

físico ou imaginário teve um papel importante para o cristianismo, representou os valores opostos à cidade. Ele era uma realidade geográfica para o Oriente, mas também simbólica e ambígua, já que se entendia que se um cristão sobrevivesse às provações ascéticas no ermo seria querido e agradaria a Deus. Este entendimento da santidade se baseava, documentalmente, no modelo eremítico da Vida de Antão, considerado pela tradição o primeiro monge. Escrita por Atanásio de Alexandria, narra que mesmo com setenta anos Antão teria vivido nas montanhas, grutas e outros espaços áridos e austeros.

A atividade religiosa dos monges em ambientes de solidão produziu uma tensão em relação aos poderes dos bispos e monges comuns, em especial no caso do Oriente, em que sua atuação se dava na cidade. Assim, a hierarquia eclesiástica buscou enquadrá-los em suas diretrizes. Logo na primeira cena vemos uma cerimônia de investidura de bispo em Simão, que recusa o grau, gerando certo desconforto diante dos outros religiosos. O evento é coroado com a realização de um milagre de cura em um lavrador, atestando o poder espiritual do personagem. Em outro momento, um monge possuído tenta deslegitimar o santo colocando pão em sua bolsa e questionando sua ascese.

A prática do ascetismo pode ser entendida, por vezes, como um protesto social que busca a edificação pelas vias espirituais, em que o personagem Simão, que manifesta sua religiosidade por meio de um sofrimento externo, faz a escolha da solidão para o crescimento espiritual. Acerca da investidura como bispo, podemos entendê-la como uma tentativa, por parte do clero local, de “capitalizar” a santidade de Simão, sua religiosidade e sua atuação diante da população que o acompanha. Também indicamos a construção de uma nova coluna, oferecida a Simão por um rico da região, como um episódio do filme em que se percebe tanto o prestígio do personagem que angariou a edificação como os usos de sua imagem para promoção pessoal por parte do patrocinador junto à comunidade de fé.

Contrariando o que costuma ser representado no cinema, neste filme o diabo é apresentado como mulher. Corroborando o que era dito, escrito e imaginado a seu respeito no medievo, o diabo se destaca na trama como um tormento para a consciência cristã – aqui, sobretudo de Simão. Não raro, era caracterizado em figuras multiformes, dando-se atenção aos aspectos sexuais desmesurados, vistos no filme de Buñuel por meio de uma personagem bonita que se expressa, sedutoramente, mostrando as pernas e os seios.

Especificamente nos textos hagiográficos de época, o encontro entre o santo e satanás e seus demônios também costumava se concretizar, ocasião em que se destacavam a tentação do homem santo pelo orgulho, e o perigo que assolava o eremita em meio ao tédio e ao isolamento. Pode-se observar tais dilemas na cena em que, durante a noite, Simão percebe que está se vangloriando de seus feitos religiosos e ascéticos.

O filme *Simão no deserto* debate diversas facetas do monacato oriental eremítico, tendo como fio condutor o ascetismo extremo e a mortificação do corpo, contraposto à vida na cidade e à figura do diabo. O deserto é palco de uma história rica em referências medievais em relação à santidade e hierarquia eclesiástica, mas também traz outros aspectos não explorados nestas linhas, como a marginalidade e a juventude. Deste modo, possibilita um vasto campo de discussões sobre temas nem sempre ressaltados pelos filmes históricos.

## **Trenk: O cavaleiro trapalhão** (*Ritter Trenk*)

- 1. Ano de produção:** 2015
- 2. País(es) de produção:** Alemanha e Áustria
- 3. Diretor(es):** Anthony Power
- 4. Roteirista(s):** Gerrit Hermans
- 5. Produtor(es):** Corina Mehner
- 6. Temas centrais:** cavalaria – marginais – bestiário
- 7. Contém cenas de:** livre
- 8. Duração:** 1h 15min
- 9. Textos de apoio:**

FLORI, Jean. **A cavalaria:** a origem dos nobres guerreiros da Idade Média. São Paulo: Madras, 2005.

LE GOFF, Jacques. O maravilhoso. In: \_\_. **O imaginário Medieval**. Estampa: Lisboa, 1994. p. 45- 66.

\_\_. Os marginalizados no Ocidente Medieval. In: LE GOFF, Jacques. **O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval**. Edições 70: Lisboa, 2015. p. 175-183.

SCHMITT, Jean-Claude. A História dos Marginais. In: LE GOFF, Jacques. **A História Nova**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p. 261-290.

ZAREMSKA, Hanna. Marginais. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 121-136.

### **10. Resumo do filme:**

O filme *Trenk: O cavaleiro Trapalhão*, uma produção alemã e austríaca, lançada no ano de 2015, é uma animação que mescla episódios de aventura e comédia, ao apresentar a tentativa de inserção do filho de um camponês em uma corte, com o objetivo de se tornar cavaleiro.

O enredo faz referência à Idade Média Central (XI-XIII) e versa sobre a criança, chamada Trenk, que insatisfeita com um cavaleiro mal, de nome Wertolt, passa-se por filho de um nobre para conseguir treinar e, então, tornar-se cavaleiro. É sobre esse ideal de guerreiro que se desenvolve a obra. Ao longo da trama,

a farsa é descoberta, mas em um ato de coragem o menino defende o reino do ataque de um dragão. Ao mesmo tempo, ele derrota Wertolt, que havia enganado o rei dizendo que já tinha matado a criatura. No fim, o pequeno servo rompe com os preceitos da ordem cavaleiresca e consegue ser investido como tal. Em relação às temáticas relacionadas ao medievo presentes na película, destacamos: a cavalaria medieval, a categoria de marginais e o bestiário.

Acerca do primeiro aspecto explorado no enredo, duas questões chamam a atenção: como se tornar um cavaleiro e o seu modelo binário, o ideal e o incorreto. Segundo a obra cinematográfica, só entrava para a cavalaria o filho de um nobre ou quem praticasse um ato de coragem. No século XIII, provável período que o filme aborda, a cavalaria estava restrita à nobreza, restringindo a esse grupo o exercício reconhecido das armas sobre o cavalo. Desse modo, os filhos desses guerreiros deveriam ser confiados a outros cavaleiros para serem treinados militarmente, na condição de pajem, e assim aprendiam o ofício do grupo. Este acontecimento foi representado na narrativa fílmica quando o camponês Trenk trocou de lugar com o nobre Zink, filho de um cavaleiro que deveria ser pajem de seu tio, o rei Has, mas que não desejava seguir o caminho militar.

Apesar de tudo, a trama de Trenk, foi descoberta, mas seu ato de coragem contra a ameaça de um dragão, fez com que conseguisse a investidura de cavaleiro. Episódio que dificilmente poderia ter ocorrido, já que esta condição era destinada exclusivamente aos nobres e necessitava de treinamento. Além da referida condição, o futuro cavaleiro necessitava da armadura, do cavalo e outros itens fundamentais, todos custosos. Não havia, portanto, como um servo ascender a esse espaço. A segunda questão sobre esse grupo social se refere à construção do modelo de cavalaria no filme. Esse perfil foi apresentado, primeiramente, pela representação de Wertolt, personagem malvado, violento, explorador dos servos, traidor, desonroso e trapaceiro; depois, pelo jovem Trenk – tido como honesto, confiável, persistente e

honroso. Ambos os perfis exibiam elementos da ética e da moral de cavalaria que os estabeleciam como grupo/ordem, exemplificado nas literaturas a partir do século XIII.

Sobre os considerados marginais medievais, o longa apresenta um grupo de ciganos, comediantes e mágicos, que tinha o objetivo de entreter e divertir os nobres em troca de moedas. Eles se relacionavam com outros personagens excluídos do reino: os carvoeiros, que viviam isolados na floresta, e os servos que moravam no campo e sofriam altas taxações. Os marginais na Idade Média eram aqueles, geralmente, desclassificados, os loucos, os pedintes, os usurários e os ciganos, dentre outros. A existência desses grupos ameaçava a comunidade cristã em relação aos aspectos sociais e culturais, já que estavam identificados com religiões diferentes; com procedências estrangeiras; com doenças associadas à punição divina, e com trabalhos desprezíveis, dentre outros aspectos. Características que causavam estranhamento e ao mesmo tempo estabeleciam a alteridade para o grupo estabelecido. O outro, portanto, é visto e tratado como marginal, à beira da sociedade ali existente, favorecendo a construção da identidade do grupo que exerce o controle no processo de definição do “eu”.

Os ciganos eram estrangeiros, geralmente vindos da Índia, que circulavam e tentavam se inserir na Europa medieval. Inicialmente foram vistos como peregrinos, a quem os nobres poderiam ofertar a sua caridade. Entretanto, aos poucos, foram observados como “indigentes e vagabundos”, pois não tinham trabalho e casa. A condição de vida desse grupo não estava em consonância com os principais modelos produzidos pelos eclesiásticos. De acordo com esta referência, idealmente a sociedade era composta pelos que lutavam, trabalhavam ou guerreavam.

Por fim, lembramos dos elementos vinculados ao bestiário medieval. Ao identificarmos a figura do dragão, um personagem de grande importância no enredo, podemos mencionar que, se uma parcela das pessoas desejava matá-lo para demonstrar sua força e coragem, outra tinham medo de

seu poder. O dragão está presente no gênero literário denominado bestiário, que tinha objetivo didático e moralizante. Nele, os animais apresentam características humanas, atendendo ao propósito dos autores que procuram, por meio de metáforas, fornecer orientações sobre o comportamento. Nesses escritos os personagens animais têm atributos de natureza religiosa, moral e política e exemplificam a conduta de determinados grupos.

A película apresenta o dragão como uma besta forte e feroz, mas também companheira, fiel e amigável, além de herbívora. Portanto, a representação distingue-se da tradicional, que associa esta figura ao mal, ao mouro ou ao próprio diabo, destruidor, devorador de homens e rei dos animais fantásticos. Cabe ainda lembrar, que a monstruosidade de algumas bestas, como a do dragão, era importante para a construção de uma normalidade natural e social, assim como ocorre na película. Ou seja, o reino voltou à tranquilidade quando o dragão e o cavaleiro malvado foram derrotados por Trenk, que ainda foi investido como cavaleiro.

O longa, como já mencionamos, exibe diversas temáticas sobre a Idade Média, das quais destacamos: a cavalaria, a marginalidade e o bestiário medieval. O tema central do enredo é a investidura do servo Trenk como cavaleiro, porém são apresentados vários diálogos permeados por aspectos do medieval que podem ser elencados nas aulas. O filme permite um uso didático e divertido acerca da cavalaria e seu entorno.

**Um forasteiro na corte do rei Arthur** (*A Young Connecticut Yankee in King Arthur's Court*)

**1. Ano de produção:** 1996

**2. País(es) de produção:** França

**3. Diretor(es):** Ralph L. Thomas

**4. Roteirista(s):** Frank Encarnação e Ralph L. Thomas

**5. Produtor(es):** Nicolas Clermont

**6. Temas centrais:** mito arturiano – cavalaria – feitiçaria

**7. Contém cenas de:** livre

**8. Duração:** 1h 35min

**9. Textos de apoio:**

FLORI, Jean. **A cavalaria:** a origem dos nobres guerreiros da Idade Média. São Paulo: Madras, 2005.

FRANCO JR., Hilário. O retorno de Arthur: o imaginário da política e a política do imaginário. In: \_\_. **Os Três dedos de Adão:** Ensaios de mitologia medieval. São Paulo: Edusp, 2010. p. 173-192.

PEREIRA, Rita de Cássia Mendes. A literatura Arturiana na Idade Média: fontes, transformações e permanências. **Brathair**, São Luís, v. 8, n.1, 2008, p. 93-105.

SCHMITT, Jean-Claude. Feitiçaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2006. 2v. V. 1. p. 423-436.

**10. Resumo do filme:**

O filme, produzido na França em 1996, é uma comédia que aborda a Idade Média a partir da literatura arturiana. Além disso, tem como referência a obra de Mark Twain, *Um ianque na corte do rei Artur*, publicada no ano de 1889.

O enredo se desenvolve quando o adolescente Hank é transportado para a “Inglaterra” arturiana no século VI, mais precisamente no ano de 536. Entretanto, os elementos elencados na obra fazem referência a aspectos da conjuntura dos séculos XIII-XIV, como os castelos, a cavalaria, a Inquisição, entre outros. Sendo assim, embora faça alusão à Britânia do

século VI, os componentes da trama são posteriores, pois seguem uma literatura laica da Idade Média Central que pretendia recuperar um passado bretão. Ao chegar nesse reino, Hank é acusado de bruxaria, porém juntando tecnologia e superstição consegue sua absolvição. De tal modo, vive uma aventura na corte inglesa de Arthur e o ajuda a derrotar sua irmã conspiradora, Morgana Le Fay. Contudo, é preciso salientar que a película traz uma perigosa analogia entre os recursos do homem moderno em oposição a um “atrasado” homem medieval, estabelecendo juízo de valor ao comparar um tempo histórico com o outro.

Das diversas possibilidades e aspectos apresentados na obra acerca do mundo medieval, destacamos os seguintes: mito arturiano, cavalaria medieval e feitiçaria. Sobre o primeiro elemento, rei Arthur foi um personagem mítico vinculado inicialmente à resistência bretã — grupo étnico que habitava a Britânia — contra a invasão dos saxões entre os séculos V-VI. Nesse contexto, representou um ideal de rei perfeito, capaz de unir os bretões. O primeiro relato sobre Arthur aparece na obra *História dos Bretões* (800), mas o personagem foi recuperado posteriormente no século XII pelo movimento de “reação folclórica”.

Isto é, entre os séculos XI e XII, com a ascensão do laicato, no qual se destacava a cavalaria, ocorreu uma renovação das tendências eruditas. Desse modo, a exclusividade até então clerical deixa de existir. Desenvolve-se, portanto, uma produção cultural de acordo com as necessidades e características dos grupos laicos, promovendo a propagação de temas como o além-morte, histórias de viagens, linhagem e cavalaria. O tema arturiano foi utilizado, em muitas obras desse período, com o objetivo de destacar o ideal cavaleiresco e de erigir uma identidade “britânica”.

O filme é ambientado no reinado de Arthur em Camelot e tem como pano de fundo a tentativa de usurpação do trono real por Morgana Le Fay — feiticeira e irmã do rei – e também a disputa entre Hank e Galaz pelo amor de Alexandra. Diversos temas do ciclo arturiano são apresentados, como:

representação de Arthur como rei justo e guerreiro que venceu os saxões; Merlin, o bom feiticeiro; Galaaz o cavaleiro perfeito e a busca pelo graal; a Távola Redonda e o romance de Guinevere e Lancelot. No geral, o protagonista atuou na trama para ajudar Lancelot, Merlin e Arthur a derrotar Le Fay, e assim manter o rei dos bretões no poder, em seu reinado honrado e ideal. Por fim, com a “reação folclórica”, o resgate dessa temática visava valorizar e promover as heranças — histórias, personagens e valores — que enalteciam os interesses das classes nobiliárquicas, sem o filtro direto da Igreja.

Acerca da cavalaria e considerando que a literatura arturiana buscava destacar a cultura da nobreza, a obra apresenta três pontos fundamentais de tal cultura: equipamento militar, técnica de combate e compartilhamento ético-cultural. Ou seja, o uso comum de armadura, espada, e os ataques a distância com lanças, acabaram por formular modelos de conduta e pertencimento à nobreza. O filme mostra diversos cavaleiros, destacando-se: Arthur, valente e justo; Galaaz, forte, homem digno e cavaleiro perfeito; Alexandra, corajosa e astuta. Vale lembrar que historicamente há poucos relatos sobre cavaleiras, como os casos de Joana de Flandres (1200-1240) e Joana D’Arc (1412-1431). Contudo, a tentativa de inserção de Alexandra no mundo masculino da cavalaria foi comparada ao episódio da “queima de sutiãs” de 1960, fato que indica uma preocupação sobre o período/local de produção da película acerca da resistência feminina. Por fim, Lancelot era o modelo ideal, leal e valente; e o vilão Ulrich seu oposto, traidor e covarde. Assim, os cavaleiros foram representados a partir de suas qualificações morais, atributos comumente estabelecidos pela literatura cavaleiresca que pretendia sublinhar o modelo de comportamento perfeito desses guerreiros, em contraponto ao que deveria ser evitado.

Do mesmo modo, outras questões típicas desse grupo foram elencadas, tais como o ato de investidura, o torneio e a justa. A película apresentou a investidura de Hank: o rei ao tocar em seu ombro com a espada Excalibur, concedeu a ele, através do rito, o título de cavaleiro de Camelot. Foi um ato declarativo

e público que admitia oficialmente ao guerreiro o uso das armas no âmbito cavaleiresco. Os torneios aconteciam entre dois exércitos, o objetivo não era matar, mas capturar e vencer. Estes eventos eram importantes para os senhores treinarem novas táticas e os guerreiros a cavalo ampliarem suas técnicas de combate, além de conseguirem certa coesão como grupo. Já as justas ocorriam entre dois cavaleiros, geralmente ocasionadas por um desafio e cada oponente deveria quebrar a lança no outro. Os jogos poderiam gerar ascensão social e promoção econômica, como também, a perda de armamento e endividamento.

Por fim, o terceiro ponto destacado é a feitiçaria que na Idade Média pode ser compreendida como contrário ao que entendemos como pensamento científico. Ou seja, o oposto de explicações sobre determinado fenômeno à luz da observação, análise e experiência. Além disso, os acontecimentos eram esclarecidos numa perspectiva simbólica, assim, associavam os diversos acontecimentos sobrenaturais ou o inexplicável ao poder oculto que os feiticeiros possuíam. Tal acusação teria, por vezes, um objetivo político. Na obra cinematográfica, Hank é acusado de ser um feiticeiro, em um dos exemplos, por usar uma camisa com a imagem de diversas pessoas. A incriminação era de ter aprisionado as pessoas em suas roupas, interpretação feita por causa do não conhecimento desse artefato, portanto, sustentando-se pelo misticismo.

Igualmente, no longa-metragem, há dois feiticeiros: Merlin e Morgana Le Fay. O primeiro utilizava a magia para o bem, já Morgana era o oposto, uma vez que tentava usurpar o trono real. Nesse meio, Hank foi acusado de ser um feiticeiro mau, não por manusear alguma magia, mas por manejar artefatos modernos, típicos do século XX, como óculos, relógio, máquina fotográfica e laptop, esse último, inclusive, em dado momento, o faz parecer ter domínio sobre o eclipse. Isto é, nesse caso, a acusação de feitiçaria ocorreu pelo não conhecimento de tais objetos.

A película traz variadas temáticas medievais, das quais destacamos aqui: o mito arturiano, a cavalaria e a feitiçaria. No entanto, devemos considerar duas questões: primeiro a temporalidade, o filme apresentou uma Inglaterra medieval do século XIII, mas apontava fazer referência ao contexto do VI. A segunda questão constitui o juízo de valor levantado, já que o homem moderno, Hank, foi colocado como superior aos homens medievais, desqualificando-os e reforçando estereótipos. Por fim, a cavalaria é a peça chave do enredo ao abordar os modelos militar, ético (conduta correta e incorreta) e cultural, de forma que a maior parte dos personagens pertence a esse grupo e suas representações modelam o caráter de cavaleiro ideal ou malfeitor.

## **Warcraft: o primeiro encontro de dois mundos** (*Warcraft*)

**1. Ano de Produção:** 2016

**2. País de Produção:** Estados Unidos

**3. Diretor(es):** Duncan Jones

**4. Roteirista(s):** Duncan Jones e Charles Leavitt

**5. Produtor(es):** Thomas Tull, Jon Jashni, Charles Roven, Alex Gartner e Stuart Fenegan

**6. Temas centrais:** cavalaria – imaginário – maravilhoso

**7. Contém cenas de:** violência

**8. Duração:** 2h 3min

**9. Textos de apoio:**

LE GOFF, Jacques. Maravilhoso. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 105-112.

FLORI, Jean. Cavalaria. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. (Orgs.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo/Bauru: Imprensa Oficial do Estado/EDUSC, 2002. 2v. V.2. p. 185-199

LE GOFF, Jacques. O Maravilhoso no Ocidente Medieval. In: \_\_\_\_\_. **O maravilhoso e o cotidiano no Ocidente Medieval**. Lisboa: Edições 70, 1985. p. 19-37.

\_\_\_\_\_. O imaginário medieval. **Signum**, São Paulo, n. 8, p. 63-72, 2008.

LOYN, Henry R. (Org.). Cavalaria. **Dicionário da Idade Média**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997. p. 81-83.

**10. Resumo do filme:**

*Warcraft: O Primeiro Encontro de Dois Mundos* é a adaptação fílmica de um jogo de RPG de mesmo nome, elaborado pela *Blizzard Entertainment*. Foi produzido nos Estados Unidos pelo diretor britânico Duncan Jones e lançado em 2016 pela *Universal Pictures*. A trama aprofunda-se em um universo inventado de seres míticos que, ao atravessarem um portal, passam a adentrar o espaço humano. Inicia-se então uma batalha por terras.

O longa trata de um mundo imaginado em conformidade com três perspectivas: o mundo humano e o meio maravilhoso, que se divide entre os grupos apoiadores ou não da invasão à dimensão terrestre. A narrativa da perspectiva dos homens se desenvolve na terra fictícia de Ventobravo, governada pelo rei Llane Wrynn e chefiada militarmente por seu cunhado, Anduin Lothar. O ponto de vista que retrata os personagens fantásticos, por sua vez, conta com o personagem principal, o líder do clã Lobo do Gelo, Durotan, e sua esposa grávida Draka — principais representantes do grupo opositor à invasão. Do lado antagônico encontra-se Gul'Dan, dirigente do grupo de *orcs* conhecida como Horda, líder absoluto desta raça de seres não humanos. Embora os grupos do cenário maravilhoso estejam juntos no início do filme, divergências acerca do uso da Vileza, a magia dos *orcs*, ocasionam o rompimento do apoio mútuo na trajetória de migração retratada no filme. Há ainda os seres humanos dotados de habilidades para lidar com a magia, sendo seus principais representantes o mago Medivh e o aprendiz Khadgar.

Dentre os aspectos a serem destacados na produção de *Warcraft*, é perceptível o uso de elementos que remontam ao imaginário medieval com alegorias fantasiosas e/ou mágicas. O maravilhoso pode ser definido como algo que se expressa de maneira espetacular, seja positiva ou negativamente. Notamos nessa produção cinematográfica a menção aos elementos retratados pelo senso comum como medievais, tais como uma cavalaria bem organizada e um rei altivo, ou mesmo a presença do desconhecido e mítico, como os *orcs*.

Sendo assim, a construção de alguns personagens de *Warcraft* faz alusão a noções correspondentes com a medievalidade. Exemplo disto, o rei Llane Wrynn é retratado como um homem sábio e complacente. Parte de sua alegoria se encaixa em virtudes pertencentes às concepções medievais de monarca. Essencialmente cristãs, suas características remetem à proximidade com Cristo, tais como a barba, uma áurea que emana iluminação, sabedoria e dominação. Além do caráter sábio, também é destacado o sofrimento do rei ao perder seu filho, retomando um ideal cristão de dor gerada pelo sacrifício, assim como Cristo teria feito por um bem maior.

O caráter espetacular do que os medievais entendiam por “maravilhoso” se entrelaçava à compreensão da natureza, de forma que em *Warcraft* o recorte dicotômico entre o céu e inferno, muito presente na simbologia cristã, é retratado por meio de cenários naturais. Podemos perceber que a representação de florestas como um espaço de mistérios e avanço do sobrenatural se desenvolve ao longo do filme, pois os *orcs* invadem e sugam toda a vida dos bosques. Partindo de premissas interpretativas acerca do medieval, o mundo invertido pode ser considerado como uma figuração do medo do desconhecido, fato que se revela com a chegada de seres de outro plano — seres representados em uma forma sobrenatural. Nesse caso, os monstros, de acordo com o imaginário medieval, são vistos como instrumentos diabólicos.

Os elementos da cavalaria podem ser analisados ao longo do filme a partir dos valores expostos pelo personagem Anduin Lothar. Ainda que a guarda montada seja retratada como um aparelho submetido ao reino, pode-se inferir a seletividade no que diz respeito à participação na mesma. Basta notar, por exemplo, a preocupação sobre o despreparo natural do filho de Lothar para compor tal grupo. Mais do que ser nobre, a escolha pelo ofício também pode ser compreendida como um mecanismo de busca de reconhecimento e prestígio social.

Muitos componentes da cavalaria medieval fazem parte de um imaginário romântico. A áurea de glória e heroísmo circunda essa imagem comum do ofício de cavaleiro na contemporaneidade, exprimindo visões românticas que remontam ao período medieval. As relações entre a cavalaria e a Igreja não são explicitadas no filme, como se o aparelho militar da sociedade fosse vinculado essencialmente à configuração régia. Ainda assim, as associações que remetem a uma posição iluminada do aparato militar do medieval são constituídas por alegorias cristãs, tais como a visão de soldados que lutam por glória e proteção de um “bem maior”.

Pode-se concluir que o grande apelo visual de *Warcraft: O Primeiro Encontro de Dois Mundos* demonstra de maneira lúdica os pontos destacados de um período medieval já bem avançado. Significa dizer que para além dos elementos da cavalaria, imaginário e os elementos maravilhosos que compõem a trama fílmica, a própria ambientação com seus castelos e fortalezas ajuda a compreender questões mais gerais.



O presente volume da série Idade Média no Discurso Fílmico. Catálogo de Filmes, apresenta quarenta e duas fichas fílmicas, elaboradas no âmbito do Programa de Estudos Medievais da UFRJ, como uma das atividades vinculadas ao projeto Idade Média: Divulgação Científica, originado em 2005. Este material tem como objetivo, por um lado, estimular a reflexão sobre as potencialidades didáticas do uso de filmes no ensino de História Medieval e, por outro, apresentar aspectos relacionados às sociedades medievais, a partir do estudo da historiografia, do desenvolvimento de pesquisas individuais e dos debates realizadas pelo grupo.



Programa de Estudos Medievais

Instituto de História - Universidade Federal do Rio de Janeiro



UFRJ