

Idade “Mídia”: apontamentos sobre as representações midiáticas e reminiscências medievais na Indústria Cultural Contemporânea

Lívia Maria Albuquerque Couto¹

Resumo: Através deste artigo, buscamos analisar como a indústria cultural contemporânea vem se apropriando do medieval para propagar uma visão estereotipada da Idade Média. Assim, faremos uma breve reflexão sobre como o período medieval vem sendo retratado, através de um panorama geral, perpassando uma visão folclórica em filmes, jogos, seriados etc., nos quais podemos identificar a chamada *medievalidade*. Esta que seria diferente das *reminiscências medievais*, uma vez que nela a Idade Média trata-se de uma realidade imprecisa na inspiração de temas, como, por exemplo: magos, feiticeiras, dragões, monstros, guerreiros, assaltos e fortalezas. Dessa forma, amparados nesses conceitos, buscaremos hipóteses para o sucesso de filmes e séries produzidos pela indústria cultural na contemporaneidade ao representarem o período medieval.

Palavras-Chave: Idade Média; Indústria Cultural; Contemporaneidade.

“Media” Age: notes on media representations and medieval reminiscences in the Contemporary Cultural Industry

Abstract: Through this article, we seek to analyze how the contemporary cultural industry has been appropriating the medieval to propagate a stereotyped view of the Middle Ages. Thus, we will make a brief reflection on how the medieval period has been portrayed through a folkloric vision in films, games, series etc., in which we can identify the so-called *medievality*. This would be different from *medieval reminiscences*, since in it the Middle Ages are an imprecise reality in the inspiration of themes, such as, for example: magicians, witches, dragons, monsters, warriors, assaults and fortresses. Thus, supported by these concepts, we will seek hypotheses for the success of the cultural industry in contemporary times when seeking to represent the medieval period.

Keywords: Middle Ages; Cultural Industry; Contemporaneity.

Artigo recebido em 29/04/2021 e aceito em 19/05/2021

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

Introdução

Nos últimos anos, o período do medievo tem se destacado nas representações midiáticas. A Idade Média, durante muito tempo, foi considerada como a “idade das trevas” ou a “longa noite dos mil anos”, período no qual a Civilização Ocidental teria permanecido “adormecida”, mergulhada em sangue, na ignorância e no fanatismo religioso. Geralmente, esse é o cenário que os filmes e seriados acabam transmitido ao grande público e, com isso, perpassando a ideia de atraso e decadência medieval.

Mas, afinal, por que esse período ficou tão marcado por essa concepção negativa? Segundo Inês C. Inácio e Tania Regina de Luca,

o termo em si parece ter surgido entre os filólogos do Renascimento preocupados com o desenvolvimento da língua latina, no qual reconheciam três fases: a Idade Superior ou Alta Idade, onde predominava o latim clássico e que se estendeu desde as origens do Estado Romano até o reinado de Constantino; a Idade Média, abrangendo o período compreendido entre Constantino e Carlos Magno; e, por fim, a Idade Inferior ou Íntima, quando o latim apresentava-se corrompido e degenerado, desde Carlos Magno até o Renascimento. Certos de terem regenerado a língua latina, os humanistas do século XVI acabaram por confundir a segunda e a terceira dessas fases numa só idade de decadência, designando-a Média ou Intermediária. Os historiadores, por sua vez, apropriando-se acriticamente desse instrumental, passaram a ver os séculos medievais como intercalares do ponto de vista da civilização e, a partir do século XVII, o termo Idade Média generalizou-se, carregando consigo aquela conotação de “decadência”^{II}.

A partir dessa teoria, que foi consolidada com a ascensão da burguesia ao poder à época da Idade Moderna, a visão do período como abominável e decadente já estava selado na história da humanidade. Isso, devido ao fato de que os renascentistas rejeitavam os valores feudais, como, por exemplo, o teocentrismo, o misticismo e o geocentrismo. Nesse ponto, é necessário lembrar que na Idade Média grande parte da produção intelectual e artística estava ligada à religião. Assim, para os renascentistas, a dominação religiosa teria impedido o desenvolvimento da razão, criando uma era de atraso e primitivismo.

Por isso, o termo “idade das trevas” foi adotado pelos renascentistas, pelo fato de se colocarem como herdeiros do pensamento humanista e da ciência desenvolvidos por gregos e romanos, fazendo “renascer” a cultura da Antiguidade. Eles acreditavam que, durante a Idade Média, as artes e as ciências, se comparadas à Antiguidade, haviam declinado. A responsabilidade disso seria em boa parte da Igreja Católica. Para os iluminados do Renascimento, a Idade Média era o tempo da escuridão, das sombras; era a Idade das Trevas.

Mas, a partir do século XIX, essa forma de entender o período foi se alterando; principalmente com o movimento artístico conhecido como Romantismo, que revalorizava elementos medievais. Depois, alguns historiadores, como Henri Pirenne e Marc Bloch, passaram a estudar o medievo e produziram trabalhos históricos que procuravam demonstrar que durante a Idade Média ocorreu desenvolvimento tecnológico na agricultura e no artesanato, bem como a criação de uma arquitetura própria e o estímulo à difusão do conhecimento através da criação das escolas e das universidades; logo, desmistificaram a visão de atraso e estagnação do medievo.

Nesse sentido, há alguns anos, a historiografia vem tentando recuperar as contribuições que a Idade Média ofereceu e, desse modo, deixar de lado a tradicional visão de “idade das

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

trevas” propagada, inicialmente, pelos renascentistas e iluministas e, posteriormente, pelos meios de comunicação de massa. Estes, por sua vez, principais contribuintes para a disseminação desse equívoco na contemporaneidade. Dessa forma, dissolver essa pré-noção do medievo tem sido uma tarefa árdua para os professores e pesquisadores da área de História, dentro e fora das salas de aulas.

Nesse sentido, a Indústria Cultural^{III} vem se apropriando da visão folclórica em torno do período e produzindo filmes, jogos, seriados etc., nos quais podemos identificar a chamada *Medievalidade*. Esta seria, segundo o historiador José Rivair Macedo, diferente das *Reminiscências Medievais*^{IV} porque se trata apenas de uma referência estereotipada do período, isto é, um imaginário equivocado sobre a época. Nela, a Idade Média trata-se de uma realidade muito mais imprecisa, retratando temas como, por exemplo, de magos, feiticeiras, dragões, monstros, guerreiros, assaltos e fortalezas etc., produzidos pela indústria cultural.

O termo “Indústria Cultural” foi criado pelos teóricos da escola de Frankfurt, Theodor Adorno e Max Horkheimer^V. Segundo os autores, a intenção da indústria cultural não é promover um conhecimento, porque conhecer levanta questionamentos e permite que se rompa paradigmas, já que se necessita de novas respostas. Por isso, o conhecimento seria um produto da elite, que Adorno e Horkheimer procuravam questionar quando tratam de indústria cultural, pois analisaram como as artes e o conhecimento humano eram retratados e se tornaram de fácil manipulação.

Para Adorno e Horkheimer, as pessoas se veem envolvidas totalmente pela indústria cultural, na tentativa de fugirem do ócio e na procura do prazer, o que, na verdade, não encontram, pois, acabam sendo alvo de produtos absurdos, preparados e disfarçados através da arte popular, da música ou do terror, que evitam que os espectadores tenham um pensamento próprio. A crueldade retratada em certos filmes, por exemplo, é vista pelos autores de forma organizada, pois os espectadores participam por meio de uma diversão organizada em torno de uma gritaria, jogando o protagonista de um lado para outro como que fazendo parte de uma crueldade também organizada.

Os autores ainda destacam o lado masoquista da indústria cultural retratada através de heróis nus como objetos de desejo, fazendo com que os espectadores se sintam excitados buscando o prazer, assim como também demonstram o seu lado puritano ressaltando o romance. Até o riso é falso na sociedade falsa, pois rir de alguma coisa é sempre ridicularizar-se, incluindo a própria humanidade como objeto de paródia. Na sociedade, observam-se os contrastes ideológicos que fazem parte das regras e normas que controlam o comportamento de diferentes pessoas.

Dessa forma, Adorno e Horkheimer demonstram como as pessoas se tornam tão persuadidas que dificilmente tendem a colaborar para uma mudança social, e isto é reafirmado através de cálculos estatísticos que tentam esconder a ideologia controladora da indústria cultural sobre a massa. Segundo eles, o sistema força as pessoas a serem o que elas não são e, para isso, usa como artifício os meios de comunicação, que podemos utilizar para exemplificar, os filmes, séries e jogos de videogames, que retratam uma vida feliz, como se fosse um espelho ou uma janela da própria sociedade refletida na tela. A fraqueza de todos é mostrada, dentro da poderosa sociedade, como algo distorcido, ou invertido que não só controla e difunde informação, mas também estímulos, modelos de vida discutíveis e falsos valores.

Nesse contexto, vemos que desde os anos de 1980 diversos jogos de videogames incorporaram formas pretensamente medievais como, por exemplo, os cavaleiros que combatem em reinos distantes, as fortalezas protegidas, templos e palácios habitados por guerreiros, magos e feiticeiros. Sem contar com, os habituais temas convertidos no que

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

poderíamos denominar de uma “mitologia contemporânea sobre o medievo”: os Templários, a Távola Redonda e o Graal etc. A isso se somam os dragões e monstros de uma Idade Média fantasiosa que deve muito ao universo do cinema criado a partir da obra literária de J.R.R. Tolkien em *O Senhor dos Anéis*. É fato que o autor não pretendeu “recriar” o período histórico em questão, mas sua formação acadêmica o auxiliou em criar toda uma atmosfera que aproxima seus livros do que se convém denominar Idade Média.

José Rivair Macedo et al^{VI} destaca a importância do cinema desde sua invenção, no final do século XIX. Para ele, é indubitável que se trata de um veículo de promoção da memória social e, dessa forma, um transmissor de consciência histórica. Contudo, é preciso distinguir os filmes e as séries com temáticas contemporâneas daqueles que possuem temática histórica. Em se tratando dos filmes e séries “medievais”, é necessário esclarecer o que distingue a Idade Média retratada pela indústria cultural, daquela vista nos documentos do período.

Idade Média: entre a *medievalidade* e *reminiscências medievais*

Com base no que foi dito, precisamos destacar que esse caminho para o sucesso encontrado no medievo não é algo tão recente, pois, como demonstra Macedo et al^{VII},

desde os anos 1980, diversos jogos executados em videogames incorporam formas pretensamente medievais aos guerreiros que combatem em reinos distantes, as fortalezas, templos e palácios habitados por guerreiros, magos e feiticeiros. Certamente que estes traços fantasiosos associados ao Medievo tem sido responsáveis pela enorme popularidade de temas e assuntos reais ou imaginados tratados em sites em ou em grupos de bate – papos virtuais na Internet^{VIII}.

O sucesso obtido por esses filmes e séries devem em boa parte ao fato de que a Idade Média continua a ser, ainda hoje, o período histórico mais atraente para a indústria cultural. Possuindo um público que parece não se cansar de consumir uma representação estereotipada do medievo, que ora recai para um “idilismo romântico” e em outro extremo se aproxima de uma visão “tenebrosa e obscura” do que tenha sido o medievo.

Dentro desse “universo” da indústria cultural, podemos falar de jogos, filmes e séries que também possuem a temática em questão. É fato que hoje em dia, esses produtos culturais são difundidos e consumidos com mais facilidade e velocidade, devido às *plataformas de Streaming*, como, por exemplo *Netflix* e *Amazon Prime*, que com frequência lançam séries e filmes baseados na *medievalidade*.

É preciso ressaltar que a apropriação da Idade Média por uma indústria cultural cada vez mais atenta ao grande potencial econômico oferecido por esse período, entretanto, não se apresenta como um fenômeno de ordem tão recente. Se, durante os anos 1980, obras literárias de enorme sucesso, como *As Brumas de Avalon*, da escritora norte-americana Marion Bradley, encontraram ótima recepção do público, tendo suas edições esgotadas rapidamente nas estantes das livrarias. Tal fato ocorreu dando prosseguimento a uma tendência de sucesso que certamente não nascera na época^{IX}.

Não obstante, já durante a primeira metade dos séculos XX e XXI, a literatura fantástica do filólogo J.R.Tolkien (com a franquia *Senhor dos Anéis* e *o Hobbit*) se destacava como um grande modelo a ser seguido dentro desse filão literário, alcançando rapidamente o topo do sucesso dessa literatura de cunho “medieval”. Em sua obra *Terra Média*, Tolkien buscou fazer uma

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

alusão semântica à Idade Média. Onde coabitam príncipes, feiticeiros, *hobbits*, *elfos* e *orcs*, encontramos um mundo claramente marcado por inúmeras disfunções nas relações sociais entre esses diferenciados habitantes, que estavam inseridos em um contexto de guerras entre os diversos povos, e de onde sobressai, significativamente por parte de seus personagens, a manifestação de conflitos existenciais de toda ordem que perpassam todo o plano psicológico da obra.

O pano de fundo e o imaginário utilizados na construção de todo esse cenário é de suposta inspiração “medieval”, formulado pelo próprio Tolkien, a partir de seus constantes acessos a mitologia nórdica e germânica do período, mesclada é claro ao forte teor moral cristão, oriundo do catolicismo característico desse autor e da conturbada realidade do pós-guerra em que escrevia^X.

O sucesso obtido por Tolkien com suas obras “medievais” continuou a crescer e influenciou outras produções. Tanto na indústria fílmica, como no mundo das séries, esses traços fantasiosos associados ao medievo têm sido os responsáveis pela enorme popularidade de temas e assuntos reais ou imaginados tratados em sites, blogs ou grupos na internet. É importante ressaltar que esses filmes e as séries incorporam esse imaginário e, em certo sentido, foram importantes para levantar discussões sobre o período. Podemos citar, como exemplo, entre os filmes: *Loucuras na Idade Média* (2001), a *Trilogia do Hobbit* (2012-2014), *Malévola* (2014), *Warcraft - O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (2014); e entre as séries: *Game of Thrones* (2011-2019); *Vikings* (2013-2020), *El Cid* (2020), *Shadow and Bone* (2021), entre outros.

Seguindo a linha de J. R. Tolkien, precisamos destacar George R. R. Martin, escritor e produtor de diversas séries e filmes de grande sucesso, tendo, inclusive, trabalhado durante dez anos em Hollywood. Apesar de ser autor de diversos *best-sellers* nos Estados Unidos e na Europa, foi em meados dos anos 1990 que Martin deu início a sua mais importante obra: *As crônicas de gelo e fogo*. Trata-se da saga de fantasia mais vendida dos últimos anos, vencedora de diversos prêmios e que se tornou uma grande produção televisiva do canal norte-americano HBO, até 2019, com promessas de criação de novas séries ambientadas no mesmo contexto.

Na tentativa de compreender, reunir e ao mesmo tempo distinguir os diversos modos e níveis de apropriação do medievo pela indústria cultural na contemporaneidade, Rivair Macedo acredita ser possível, a partir de dois conceitos-chave de sua própria autoria, desenvolver melhor tais reflexões: medievalidade e reminiscências medievais.

Conforme o autor, o primeiro conceito que nos auxiliaria na análise desse contexto contemporâneo sobre a Idade Média deve levar em conta a compreensão do que seriam as *Reminiscências Medievais*, nesse constante jogo de apropriações do medievo. Estas comportariam:

as formas de apropriação do que um dia pertenceu ao medievo, alterados e/ou transformados com o passar do tempo. Nesta categoria encontram-se, por exemplo, as festas, os costumes populares, as tradições orais de cunho folclórico que remontam aos séculos anteriores ao XV e que preservam algo ainda do momento em que foram criados, mesmo tendo sofrido acréscimos, adaptações ou alterações no decurso dos séculos^{XI}.

O segundo conceito exposto por Macedo, *Medievalidade*, seria a representação mais comum no meio da indústria cultural. Nesta:

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

diferentemente das “reminiscências”, que de alguma forma preservam algo da realidade histórica da Europa Medieval, defrontamo-nos com uma das manifestações mais tangíveis da “Medievalidade”, em que a Idade Média aparece apenas como uma referência, e por vezes uma referência fugidia, estereotipada^{XII}.

Nesse contexto, a Idade Média tenderia a ser resgatada a partir de uma “realidade muito mais imprecisa na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação de massa e pela indústria cultural”^{XIII}. Através disso, podemos citar a necessidade do preenchimento do vazio contemporâneo, quando percebemos que “as motivações da Medievalidade se encontram estreitamente ligadas aos problemas atuais: os dilemas éticos do herói, a fidelidade dos princípios morais do indivíduo em relação ao grupo, a prevalência do bem sobre o mal”^{XIV}.

Apontamentos sobre o sucesso da “Idade Média”

Todavia, essa retomada constante de temas medievais e a conseqüente predestinação ao sucesso obtida por essas obras nos fazem pensar sobre os possíveis motivos, as raízes explicativas para essa predileção ainda tão contemporânea. Procuramos refletir sobre esse contexto e apontaremos algumas reflexões.

A Indústria Cultural tem se apropriado constantemente do medievo para pôr em execução jogos, filmes e séries que geralmente procuram nesse cenário “um repositório de temas míticos, românticos, bélicos e propriamente imaginários”^{XV}. Esse estereótipo oferecido ao medievo acaba por atender imediatamente à lógica do mercado que financia sua produção, na medida em que a utilização dessas temáticas tem retorno certo, não abrindo margens para erro. Se o filme, ou série, não é produzido com o intuito de se tornar um verdadeiro *blockbuster*, a sábia escolha desse período histórico tão atrativo auxiliará ao menos na maximização das chances de seu êxito, atuando como um natural elemento propagandístico de sua exibição; um fio condutor que, de forma inconsciente, motivará o subseqüente consumo do público expectador. Assim, no pior dos casos, seus financiadores podem garantir que, se não houve estrondoso sucesso, o filme ao menos não acarretou prejuízos.

Isso se dá porque a “Idade Média do fantástico e da religião, do Graal e do amor, das grandes guerras e das heroínas como Joana D’arc”^{XVI} sempre corresponderá às expectativas tanto de quem financia essas produções, como também pelo público consumidor, que procura, nesses filmes e séries preencher um vazio, abrandando um sentimento de desânimo tão contemporâneo que faz com que o sujeito esteja sempre tão receptivo aos subterfúgios que o medievo aparentemente pode oferecer; seja no cinema, nas plataformas de *streaming*, ou em outros artifícios culturais.

O medievo reage assim despertando:

sentimentos que se revelam como um modo de nutrir os Espíritos cansados das mazelas de uma sociedade disciplinada e individualista, com imagens fantasiosas e histórias fantásticas que fizeram parte apenas da literatura e da cultura oral dos homens medievais. Trata-se ainda de um olhar romântico sobre a Idade Média, mas, mesmo assim, um olhar continuador de um preconceito secular que mira o medievo como espaço de uma eterna dança de gnomos e como uma fantástica viagem no sentido da terra de Avalon^{XVII}.

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MUDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

A essa imagem romântica, mítica e “preenchedora de vazios” produzida sobre a Idade Média, o semiólogo italiano Umberto Eco procurou chamar de “Idade Média Sonhada”, para descrever o resgate e a apropriação desse “refúgio fraco e infantil” pela sociedade contemporânea, em sua interminável luta para dissipar aquilo que ela mesma produz, o “vazio deixado pela sociedade de consumo, em que o indivíduo é pulverizado e valores tradicionais são reiteradamente banalizados”^{XVIII}.

A frágil sensação de proteção simbolizada nos castelos fortificados e o bucolismo das florestas encantadas, que servem de local tanto para a realização do amor cortês como para a manifestação da amizade entre os cavaleiros medievais, parece atingir profundamente os anseios contemporâneos, cada vez mais carentes desses valores. E que, ao serem sempre evocados como característicos da Idade Média, vão atuar como um contraponto de uma suposta perda evidente desses valores nos dias atuais.

Curiosamente, as raízes históricas desse estereótipo romântico podem ser encontradas no século XIX, frente à caracterização concedida ao medievo pelos participantes do movimento romântico. Para aqueles, o retorno à Idade Média denotava reencontrar o local sagrado da fé, o verdadeiro encontro com as raízes nacionais, o lócus perfeito das manifestações típicas do suprasumo da cultura nacional. Todas essas premissas agiam frente à aversão que eles nutriam pelos fenômenos que passavam a caracterizar a modernidade. Seguindo o mesmo caminho, muitos dos Estados Nacionais^{XIX}, formados no decorrer do século XIX, passam a procurar, nesse cenário, as raízes de sua história e o espelho de sua cultura, de suas tradições. Cria-se então, em todo caso, essa “legenda dourada” sobre o medievo, muito aproveitada pela Indústria Cultural de nossos tempos^{XX}.

Nesse sentido, ao tentar analisar as representações midiáticas ligadas ao período do medievo, chegamos a muitos questionamentos e o primeiro entre eles foi: por que o período do medievo tem despertado tanto interesse?

Segundo Umberto Eco, isso teria uma relação com o vazio deixado pela sociedade de consumo, em que o indivíduo é pulverizado e valores tradicionais são banalizados. Por esse motivo, as pessoas idealizam essa Idade Média. Para Rivair Macedo, “a evocação dos refúgios familiares de uma floresta encantada ou da segurança simbolizada pelo castelo teria algo que ver com a busca de um retorno às origens quase míticas (...)”^{XXI}.

Outra questão seria: por que certos seriados e filmes ligados a esse período se destacam mais do que outros?

Para respondermos a isso, podemos fazer uma comparação entre os seriados *Game of Thrones* e *Camelot*; sendo que este último foi cancelado, aparentemente, sem um motivo específico, após o fim de sua primeira temporada. Nele, encontramos personagens como rei Arthur, Merlin, Leontes e Gueneviere. A série trata do jovem Arthur, que descobre ser filho bastardo do rei que acabara de morrer e por isso deveria assumir o trono. Na série, encontramos elementos presentes, também, em *Game of Thrones*. No entanto, por que a série não deu certo? Segundo a sua equipe técnica, o cancelamento foi causado por significantes desafios de produção.^{XXII}

Por fim, até que ponto esses seriados e filmes retratam com total fidelidade o período da Idade Média?

Segundo François de la Breteque, é importante analisar o contexto em que as representações midiáticas estão inseridos. Ou seja, para nós, é fundamental analisar o momento em que tais obras foram produzidas, lançadas e exibidas. Assim como a temática por eles abordadas. Nesse caso, a maior dificuldade é que se trata produções elaboradas consciente e

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MUDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

propositalmente a respeito de determinado acontecimento ou contexto e não utilizando documentos e fontes do período.

Desse modo, devemos entender que as séries e filmes são, geralmente, produzidos no âmbito da *medievalidade*, e não no da historicidade medieval. Sendo importante considerar que foram lançados não como o propósito de instruir ou estimular uma reflexão sobre o passado, mas sim para divertir e despertar o imaginário de seus espectadores.

É evidente que desenraizar esse pré-conceito a respeito da Idade Média não se dará tão facilmente. Sobretudo, com base nas representações midiáticas, sem esquecer, no entanto, os jogos de RPG e videogames, que acabam caracterizando o período medieval como cenário de sucessivas desgraças como pestes, fome, guerras intermináveis, violência desenfreada, total ignorância e rusticidade que, unidas ao lendário fanatismo religioso, marcariam o verdadeiro triunfo da barbárie, afastada pelas luzes Renascentistas e da Ilustração, mas que paira como ameaça sempre presente de um futuro provável.

Conclusão

Percebemos que muitos jogos, filmes e seriados continuam sendo lançados com frequência. Isso significa que o interesse pelo período do medieval continua ativo e bastante explorado. Em se tratando de filmes, podemos citar os “temas medievais” que mais chamam a atenção do público, isto é, os que dizem respeito aos séculos posteriores ao XI e determinados temas como a “peste negra”, as cruzadas, os vikings, as guerras, além de personagens como Robin Hood, Henrique V, Joana d’Arc, são reiteradamente retratados a partir de diversos ângulos ou pontos de vista. Com relação às séries, percebemos que os personagens míticos da Idade Média ganham mais destaque, as bruxas, os dragões, o imaginário das florestas.

Com base no que foi dito, é necessário destacar a visão generalizada que grande parte da população possui sobre o medieval, e podemos “culpar” as representações midiáticas, como também a chamada mídia impressa ou falada, ou seja, os jornais televisivos, jornais escritos, programas de TV etc. Por um lado, um filão explorado constantemente são as reportagens ou documentários tendenciosos, em que se procura reiterar questões polêmicas que basicamente são relacionadas a um teor “místico” do medieval, das quais podemos destacar documentários acerca de questões como a caça às bruxas – um fenômeno que, diga-se de passagem, é assumidamente moderno-, a prática de feitiçarias, o poderio da Igreja e a Inquisição etc. Todas essas temáticas ocupam boa parte da programação diária de supostos canais fechados voltados ao saber histórico.

Ainda nesse sentido, a Idade Média também é vinculada por essas mídias quando se quer fazer uma alusão, um comentário depreciativo, frente a alguma estrutura da sociedade contemporânea. Assim, muitos são os jornalistas e os cronistas que, em suas análises sociais, reafirmam o caos da economia como algo puramente “medieval”. Da mesma forma, os críticos dos efeitos das religiões apontam o fundamentalismo de algumas destas como uma abominação puramente “medieval”.

Dessa forma, o termo “medieval” torna-se sinônimo para abominável, grotesco e atrasado pelas bocas não de populares, mas de letrados, jornalistas, escritores, pessoas que, a se considerar sua posição, deveriam estar cientes dos riscos iminentes a essa gama de juízos de valor que cometem diariamente. O público leitor/expectador, excetuando-se aqueles mais preocupados com essas questões, que podem ser os estudantes de História, em geral, ou mais apropriadamente os medievalistas, acaba em certo ponto, acostumando-se a reproduzir esses

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MUDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

usos e abusos, e nesse sentido, como consequência, todo um discurso pejorativo relacionado ao medievo.

Nesse sentido, é importante tratar desses seriados, filmes e notícias sensacionalistas, com bastante cuidado, pois, apesar de ser uma temática que desperta grande interesse entre os jovens, vemos que o período medieval, muitas vezes, é pouco conhecido por aqueles que não são especialistas e, por isso, precisa-se retratar o período utilizando com cuidado as representações. Assim, percebemos certo equívoco em utilizá-los como vestígios históricos sobre a Idade Média, já que, para serem considerados como fontes do período, eles deveriam, no mínimo, utilizar documentos produzidos no medievo. Diferentemente das representações midiáticas, as quais se aproximam mais dos costumes e das tradições da época em que foram produzidas, do que o período em que, de fato, tentam representar. Contudo, é possível iniciar um diálogo a respeito da Idade Média, utilizando essas representações, no intuito de desconstruir o que está sendo demonstrado. Sendo assim, utilizando da responsabilidade para aproveitar esses filmes e séries em sala de aula, por exemplo.

Por fim, acreditamos ter sido possível, através das reflexões apresentadas neste artigo, demonstrar a qual lugar-comum tem sido destinada a Idade Média, com raras exceções, dentro dos meandros da Indústria Cultural. Como contraponto, é bem verdade que algumas boas amostras de algo diferente podem ser encontradas nesses meios; portanto, não é preciso adotar uma postura totalmente negativa frente ao futuro dessas apropriações. Entretanto, o que não podemos negar é que, frente à totalidade das representações midiáticas, estas se apresentam como verdadeiras “agulhas” em um palheiro de uma Idade Média que é, sobretudo, uma “Idade Mídia”.

Notas

^I Mestra em História (PROHIS/UFS). Integrante do Grupo de Pesquisa *Dominium*: estudos sobre sociedades senhoriais (CNPq/UFS). E-mail: couto.livia@gmail.com.

^{II} INÁCIO, Inês C.; DE LUCA, Tania Regina. **O pensamento medieval**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991. p. 08.

^{III} Theodor Adorno e Max Horkheimer cunharam o conceito de Indústria Cultural, como um subsistema da sociedade capitalista que reproduz a ideologia e a estrutura da mesma, que aparece pela primeira vez no livro **Dialética do Iluminismo**, lançado em 1947.

^{IV} Por “reminiscências medievais” devemos entender as formas de apropriação dos vestígios do que um dia pertenceu ao medievo, alterados e/ou transformados com o passar do tempo.

^V HORKHEIMER, M.; ADORNO, T.W. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2006.

^{VI} MACEDO, José Rivair. Introdução - 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.

^{VII} MACEDO, 2009.

^{VIII} MACEDO, 2009, p.18.

^{IX} Escrita em 1979, a quadrilogia “A Bruma de Avalon” tornou-se rapidamente o maior *best-seller* literário dos anos 1980, ao recontar as histórias do chamado ciclo arturiano, a partir de uma ótica feminina, através dos olhares das personagens do romance, como Guinevere, Morgana e Morgause. Esta História também foi levada as telas da TV, quando em 2001, o diretor Uli Edel, transpõe a fantasia medieval dos livros para uma minissérie produzida e transmitida pela TNT, um canal fechado de filmes e seriados.

^X Conforme Monteiro, ao escrever esta quadrilogia de ambientação medieval, Tolkien era guiado por uma “forma peculiar de imaginação, alimentada por um profundo rigor científico e um vasto conhecimento da história medieval [que] estão na base da epopeia fantástica onde a mitologia nórdica se combina com a sociedade medieval germânica pré- cristã, guerreira, violenta, visualizada do ponto de vista não dos senhores, dos cavaleiros, mas dos povos, dos homens e mulheres anônimos que se tornam nos verdadeiros heróis.” In: MONTEIRO, Maria do Rosário. O Senhor dos Anéis: Mitos, História e Fantasia. **Revista História**. Rio de Janeiro, 2003, p. 3-4. Visitado

IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

no dia 25 de Abril de 2021. Disponível para consulta em:
http://www.fcsh.unl.pt/docentes/rmonteiro/pdf/LOTR_rmonteiro.pdf.

^{XI} MACEDO, 2009, p. 15.

^{XII} MACEDO, 2009, p. 16.

^{XIII} MACEDO, 2009, p. 17.

^{XIV} MACEDO, 2009, p. 47.

^{XV} MACEDO Apud PEREIRA, Nilton Mullet (Org.); BALDISSERA, José Alberto (Org.). *Idade Média e Cinema*. Periódico. São Leopoldo: Instituto Humanitas Unisinos, 2006, p.9. Visitado no dia 25 de Abril de 2021. Disponível para consulta em: <http://projeto.unisinos.br/ihu/uploads/publicacoes/edicoes/1165410457.21pdf.pdf>.

^{XVI} PEREIRA, Nilton Mullet. Imagens da Idade Média na Cultura Escolar. **Revista do Corpo Discente do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS (AEDOS)**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, vol.2. n.2, 2009, p.117 – 127, p.120. Visitado no dia 25 de Abril de 2021. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9834/5654>.

^{XVII} ZINK Apud MACEDO, José Rivair. Introdução - 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.

^{XVIII} ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 35.

^{XIX} Não foram somente os Estados Nacionais recém-formados durante o século XIX que procuraram as suas raízes neste passado Medieval. Um caso paradigmático neste sentido se dá na produção da película “*El Cid*”, do ano de 1961, sob a égide do patrocínio franquista. Com esta, Franco visava não somente associar a imagem da Espanha que governava ao Passado distante dos diversos reinos cristãos que habitavam a península ibérica – em especial, o Reino de Castela – mas também associar a sua imagem ao do herói mítico Rodrigo Díaz de Vivar, o El Cid, numa atividade de reforço de sua imagem como ditador.

^{XX} Cf. FRANCO JR, Hilário. **Idade Média: nascimento do ocidente**. 2 ed, São Paulo: Brasiliense, 2001, p.11-12.

^{XXI} MACEDO, 2009, p. 18.

^{XXII} Curiosamente, *Camelot*, diferentemente de *Games of Thrones*, lidava com uma temática mais ligada ao medievo, uma vez que os contos arturianos datam dos séculos medievais e foram bastante difundidos, por exemplo, por Chrétien de Troyes (c. 1135- c. 1180) e, posteriormente, Thomas Malory (c. 1440- c. 1486).

Referências

BOTELHO, José Francisco Hillal. De Horrores e Maravilhas: Aspectos da Inserção da Idade Média na Imprensa. **Revista do Corpo discente de Pós-Graduação em História da UFRGS (AEDOS)**. Vol 2. N 2. 2009, p. 142 – 156. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9836>. Último Acesso em: 20 de abril de 2021.

BRETECQUE, François de la – Le regard du cinéma sur le moyen age. In: LE GOFF, Jacques ; LOBRICHON, Guy. **Le Moyen Age Aujourd’hui**. Trois regards contemporains sur le Moyen Age: histoire, théologie, cinéma. Paris-França: Éditions Le Leopard d’Or, 1997.

DUBY, George. **Ano 1000, ano 2000: na pista dos nossos medos**. São Paulo, UNESP, 1998.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A Idade Média. Nascimento do Ocidente**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

HORKHEIMER, M.; ADORNO, T.W. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2006.

**IDADE “MÍDIA”: APONTAMENTOS SOBRE AS REPRESENTAÇÕES
MIDIÁTICAS E REMINISCÊNCIAS MEDIEVAIS NA INDÚSTRIA CULTURAL
CONTEMPORÂNEA**

LÍVIA MARIA ALBUQUERQUE COUTO

INÁCIO, Inês C.; DE LUCA, Tania Regina. **O pensamento medieval**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991.

LANGER, Johnni. O Ensino de História Medieval pelos Quadrinhos. **Revista digital História: Imagem e Narrativas**. N8, abril/2009. Disponível para consulta em: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao8abril2009/medievo-hq.pdf>. Último Acesso em: 25 de Abril de 2021.

MACEDO, José Rivair. Introdução - 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.

MACEDO Apud PEREIRA, Nilton Mullet (Org.); BALDISSERA, José Alberto (Org.). **Idade Média e Cinema**. Periódico. São Leopoldo: Instituto Humanitas Unisinos, 2006. Disponível para consulta em: <http://projeto.unisinos.br/ihu/uploads/publicacoes/edicoes/1165410457.21pdf.pdf>. Último Acesso em: 20 de abril de 2021.

PEREIRA, Nilton Mullet. Imagens da Idade Média na Cultura Escolar. **Revista do Corpo Discente do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS (AEDOS)**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, vol. 2. n.2, 2009, p.117 – 127. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9834/5654>. Visitado em 20 de Abril de 2021.

SILVA, D. R. **Adorno e a Indústria Cultural**. Disponível em: http://www.urutagua.uem.br//04fil_silva.htm Último Acesso em: 22 de maio de 2021.

VIZIOLI, Paulo. **A Literatura Inglesa Medieval**. (Ed. Bilíngüe). São Paulo: Nova Alexandria, 1992.