

Memórias e matrizes em textos midiáticos explosivos: cenas medievalistas na cultura jovem¹

Mônica Rebecca Ferrari Nunes

Doutora; Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP, Brasil
monicarfnunes@espm.br

Resumo

Este artigo apresenta resultados parciais obtidos com a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis, junto ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação e Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo. Investigam-se, por meio de pesquisa de campo, cenas medievalistas em coletivos jovens de São Paulo e Rio de Janeiro, com base nas postulações de I. Lotman sobre o desenvolvimento da cultura, compreendendo-a como memória, e os processos graduais e explosivos que a acompanham. O objetivo é deslindar a constituição destas cenas que evidenciam a presença de textos midiáticos e suas matrizes. Iuri Lotman, Jerusa Pires Ferreira, Paul Zumthor, Johan Huizinga, Norval Baitello, entre outros autores, compõem o referencial teórico. Espera-se demonstrar a tessitura da memória tramada nestes coletivos que teatralizam valores e rituais de um medievo possível.

Palavras-chave

Memória. Medievalismo. Cultura Jovem. Mídia. Semiótica da Cultura.

1 Introdução

Com base na teoria semiótica desenvolvida por Iuri Lotman (1979; 1996; 1999) pode-se afirmar que cultura é memória. Esta articulação e seus desdobramentos, bem como

¹ Artigo parcialmente modificado, apresentado ao Grupo de Trabalho Memória nas Mídias do XXV Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal de Goiás, Goiânia, de 7 a 10 de junho de 2016.

os conceitos de texto e semiosfera, tornaram-se operadores conceituais e analíticos para o entendimento das relações entre memória e mídia e, da mesma maneira, alimentam teoricamente os estudos das práticas jovens urbanas que vimos realizando desde 2012 (NUNES, 2015). Resultado parcial de pesquisa² em curso, este artigo tem como objetivo deslindar a constituição da cena medievalista em coletivos jovens da cidade de São Paulo e do Rio de Janeiro, observados em pesquisa de campo, problematizando as conexões entre a memória, concebida como propriedade da semiosfera, os textos midiáticos e as suas matrizes.

As reflexões contidas aqui estão fundamentadas teórico-metodologicamente nos estudos da semiótica de Tártu-Moscou, especialmente em Iuri Lotman (1979; 1996; 1999), mormente quando o autor avalia a dinâmica dos textos na cultura e os processos graduais e explosivos que a acompanha. Por sua vez, Jerusa Pires Ferreira (1993; 2014) contribui para o nosso entendimento da cena medievalista por meio dos conceitos de matrizes e de grande texto de cultura, igualmente apoiada nos semioticistas russos. De outro modo, os trabalhos sobre performance (ZUMTHOR, 1993; 1997), jogo (HUINZINGA, 1990) e processos midiáticos (BAITELLO JUNIOR, 2010) integram a pesquisa bibliográfica, norteados as discussões em pauta.

A pesquisa de campo segue a metodologia da *flânerie* percorrida por Peter McLaren (2000). Para este autor, o *flâneur* equivale ao etnógrafo pós-moderno enfrentando os fluxos urbanos e o mundo eclipsado pelas mercadorias. Sem desprender-se de suas próprias recordações e de sua posição de sujeito face à sociedade de consumo, o *flâneur* é também um detetive que lê as ruas e os espaços públicos, mas faz seus registros de modo livre, fixando provisoriamente atos de leitura e de escrita, de modo que o objeto seja liberto da tirania de categorias rigorosas de análise. Fundamental é que ele possa revisar a própria subjetividade, engajando-se narrativamente com o texto e com o contexto, permanentemente abertos, parciais.

Em consequência, buscamos no campo nos guiar pelas energias subjetivas, estéticas e estéticas do espaço-tempo e dos participantes que nos envolveram. As entrevistas não foram pré-estabelecidas nem contaram com tempos regulares para os depoimentos.

² Pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis (Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES N. 22/2014 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas) que conta também com apoio do Centro de Altos Estudos (CAEPM), da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), junto ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação e Práticas de Consumo (PGCOM-ESPM). A cena medievalista, objeto deste artigo, é uma das teatralidades investigadas. A pesquisa está sendo desenvolvida pelo Grupo de Pesquisa em Memória, Comunicação e Consumo (MNEMON, Diretórios de Grupos de Pesquisa do CNPq/ ESPM), sob coordenação desta investigadora.

Tampouco foram elaboradas de modo a cumprir uma trajetória de questões determinadas, mas conduzidas por um roteiro vazado que privilegiou perguntas amplas buscando o caminho aberto pelo sujeito entrevistado.

De fevereiro de 2015, data do início da pesquisa, até o momento da escritura deste *paper*, frequentamos quatro eventos em que os medievalistas estiveram presentes. A saber: I Feira Schola Militum, São Paulo, junho de 2015, Anime Friends 2015, São Paulo, julho; Anime Festival Winter 2015, Belo Horizonte, setembro; e Esquentando Anime Family 2015, Rio de Janeiro, agosto (um tipo de preparação para o evento maior que ocorre em dezembro). Esses encontros têm duração de um final de semana, do começo da manhã ao final da tarde. Escutamos 24 participantes cujos depoimentos foram gravados ora em áudio, ora em equipamento audiovisual e por vezes em registros manuscritos, de acordo com o desejo expresso de cada depoente. Alguns relatos foram selecionados e incorporados ao artigo.

Ainda que no Brasil as práticas culturais voltadas ao medievalismo, organizadas em coletivos jovens para combates, festas e feiras sejam recentes, pois grande parte desses grupos formam-se a partir da segunda metade dos anos 2000, observa-se sua expansão. Grupos de combatentes espalhados por todo o país assim como organização de grandes feiras, como a Folk Faire, em São Paulo, ou iniciativas como a do coletivo Schola Militum, com a promoção de um banquete medieval e inaugurações de tavernas temáticas, configuram uma cena cultural. Na acepção de Will Straw (2004), propulsora de modos de sociabilidade e subjetividades que merecem ser estudadas, pois ainda estão despercebidas do universo acadêmico e pouco destacadas na grande mídia.

O artigo destaca as cenas medievalistas em coletivos jovens de São Paulo e Rio de Janeiro, principalmente os coletivos Schola Militum, Draikaner, Ordo Draconis Belli e Graal RJ; as matrizes medievais e seus processos de transmissão cultural; e os textos midiáticos explosivos e a dinâmica da memória representada por essas cenas.

2 Cena medievalista em coletivos jovens de São Paulo e Rio de Janeiro

A seguir, o texto apresenta duas seções destinadas ao entendimento de práticas culturais, de consumo e memória vinculadas ao medievalismo: a criação de mercados medievais e banquetes, de um lado, e, de outro, a proliferação de grupos de combatentes inspirados pelas lendas do Rei Artur ou por outras narrativas midiáticas de aventura.

2.1 Feira Schola Militum – o mercado e o banquete

Uma pequena escadaria separa a calçada do salão quadrangular onde ao fundo eleva-se um palco. O prédio tem dois andares. Já conhecíamos a Associação Osaka Naniwa Kai, no bairro de Vila Mariana, na cidade de São Paulo, pois em 2013 havia sediado o 1º Cosrock Festival, evento de cosplay e bandas de rock alternativo mapeado em pesquisa anterior (NUNES, 2015). Não sabíamos, porém, que lá uma ampla cozinha abrigava fogões industriais e poderia produzir um banquete. Um banquete medieval.

Era junho de 2015 e comemorava-se ali o primeiro aniversário da Schola Militum, grupo de combate medieval nascido da iniciativa de Tarcísio Lakatos, 31 anos, historiador e mestrando em História na Universidade de São Paulo, como nos diz em entrevista. Tarcísio já atuou como artesão, trabalhando com cutelaria e armaduras. Estudou geologia e foi durante seis anos técnico de futebol americano, além de se interessar por histórias da Idade Média, desde a primeira referência da qual se lembra e relata: *A espada era a lei*, filme de animação produzido pela Disney em 1964 e relançado inúmeras vezes. Alguns amigos vinculados a Society for Creative Anachronism (2015), entidade norte-americana cujo objetivo é recriar a Idade Média por meio de reencenações de batalhas, festas e outras atividades, uniram-se a ele para formar uma associação estudando valores da Idade Média, pensando em um grupo que pudesse reunir combatentes, já que todos vinham de uma tradição esportista, e lutarem dentro das modalidades do HEMA (Associação Brasileira de Artes Marciais Históricas Europeias) e do HMB (Historical Medieval Battles). Pajens, escudeiros e cavaleiros compõem a hierarquia do grupo que à época da pesquisa se voltava para o treino dos lutadores com espadas de madeira que o próprio Tarcísio desenvolve. Porém, há os não combatentes interessados em estudar a Idade Média e realizar os eventos.

A celebração contou com uma feira diurna e, ao anoitecer, um banquete previsto para durar quatro horas. Ladeado por pequenas mesas cobertas com toalhas vermelhas, pretas e azuis, repletas de produtos para exposição e venda, havia no salão um vão livre para que o público circulasse e assistisse às apresentações de bandas medievais e dos combates realizados em uma arena.

O que a Schola pretende, conforme relata Juliana Couto³, membro do grupo, é promover uma recriação do medievo, por isso a escolha pela reprodução de um mercado medieval, “eram nas feiras que as pessoas trocavam coisas, intercambiavam culturas,

³ Esta depoente, assim como outros entrevistados, não autorizou a divulgação de sua idade. Este é o motivo pelo qual outros nomes aparecem desacompanhados de tal informação.

sabiam das notícias porque as feiras aconteciam nas grandes cidades”, diz a jovem. “Hoje graças ao interesse da HBO, da History, [de] séries como *Vikings*, *Game of Thrones*, você tem um reavivamento da cultura medieval/viking [...]”, complementa (COUTO, 2015).

Embora ocorram pesquisas sobre a Idade Média na Schola, Juliana reconhece que “há tendências e influências medievais, mas não têm fidelidade” nas realizações que produzem, como a própria feira, “mais lúdica e mais aberta”, diferentemente dos movimentos reconstrucionistas, como denomina os da Europa,⁴ já tradicionais, e cita a cidade de Guimarães, Portugal, como ilustração de feiras fidedignas que dispõem de regras bastante rígidas sobre a forma de costurar as roupas, de escolher materiais para a feitura das armaduras e artefatos e de representar períodos e localidades do medievo. “Aqui [em nosso país] temos a Idade Média revista, revisitada [...] e no Brasil tudo é muito recente, coisa de dois ou três anos [...] estamos ainda tentando montar uma associação”.

O relato de Tarcísio confirma a fala de Juliana: a “reapropriação” de elementos medievais rege a cena. Essa constatação viria a se repetir nas entrevistas com membros de coletivos diversos, como Diego Guerra, do Ordo Draconis Belli, Camila Toshiê Yumito, João Pedro Rampin e Vítor Jesus, da escola de combates Draikaner, coletadas lá mesmo, e também as obtidas em outros eventos como o depoimento do artesão Oswaldo Panúncio, do Ars Mediaevalis, durante o Anime Friends 2015, em São Paulo, e dos membros do Graal RJ, no Esquenta Anime Family 2015, RJ.

A diversidade de produtos expostos na feira mostra a pluralidade das intervenções e invenções que tecem a cena medievalista: baralhos celtas, tarôs ciganos, brasões com motivos imaginados, couros e chifres em pequenos acessórios, como em canecas ou braceletes, poções de ervas; incensos, escudos de madeira, flechas, entre outros fabricos, compõem o mercado. Muitas famílias de artesãos participam do encontro com seus trabalhos em couro pirografado, mas também pedras estão à mostra, cristais, alimentos e bebidas, como o hidromel.

Os bens dispostos na feira medieval acenam ao consumo de materialidades em sua dimensão simbólica e imaginária, uma vez que o objeto passa a valer, não por seu valor de troca nem mesmo por seu lastro na tradição de uma época, como discorre o antropólogo Kopytoff (2008), ao tratar da biografia cultural das coisas, mas, curiosamente, por uma

⁴ Assim como as inúmeras feiras medievais portuguesas, muitas outras localidades europeias e também norte-americanas reconstróem estes períodos, como o Duché de Bicolline, Quebec, Canadá, em que uma vasta área foi inteiramente edificada para abrigar não só batalhas e feiras, mas também a encenação do *jeux de rôle grande nature*, segundo informações colhidas no site Duché du Bicolline (2015). O *jeux de rôle grande nature* ou LARP, da sigla inglesa indicando *Live Action Role Playing Game*, encontrado, em nossas pesquisas, no Rio de Janeiro estão comentados à frente.

história de vida imaginada graças aos vestígios de um passado histórico narrativizado que desloca seu valor simbólico às materialidades atuais, culminando no processo de transferência de significado cultural (MCCRACKEN, 2012) que atinge não só os bens, mas os sujeitos que os consomem tornando possível o consumo de memórias e de experiências medievais por meio da vivência da feira e do banquete “reapropriados”, usando a expressão de Tarcísio.

A propósito, o jovem historiador foi quem pesquisou e preparou as receitas, temperou carnes e condimentou molhos para o repasto, obedecendo às adaptações necessárias às prescrições alimentares dos séculos XIV e XV. Em parceria com uma cervejaria artesanal, produziu a bebida servida ao jantar, para a qual criou também o rótulo que traz a iluminura *Monge Bebendo Vinho*, do século XIII.

A produção da cerveja, dos alimentos e a dos apetrechos úteis ao festim, tais quais os trinchos de madeira, espécie de prato para que o conviva possa apoiar sobre ele o pão em que são oferecidas as iguarias, respondem, para os idealizadores, à mesma lógica da reapropriação que guiou a concepção da feira e a própria escolha por reeditar a Idade Média. Tarcísio considera, citando Jacques Le Goff - para quem a Idade Média só termina no século XVIII, com laivos no século XIX (LE GOFF, 2008), que este período não está tão longe assim, “[...] deixamos os últimos resquícios da Idade Média há não mais de 300 anos [...] o suficiente para gerar um estranhamento, mas não tanto”, diz o rapaz (LAKATOS, 2015). Assim, a preparação da cerveja deveria contar com “elementos medievais, mas que não fosse plenamente medieval porque o sabor seria muito estranho”. A opção pelo trincho se deu graças ao fato de que “na Idade Média era muito comum, principalmente nos banquetes, servir os alimentos sobre um pedaço de pão [...]”, entretanto, como salienta Tarcísio, “as pessoas não estão muito acostumadas, então a gente fez a pecinha de madeira como se fosse um pequeno prato” (LAKATOS, 2015).

Em sua longa entrevista, ele afirma que o primeiro motivo para a criação do grupo é a geração de “uma irmandade, um grupo de pertencimento” e que “A reapropriação é mais ou menos historicamente apurada e pode-se ter um grupo muito preocupado e um mais aberto, mas são formas diferentes de uma mesma coisa: encontrar um grupo de pertencimento.”. Não por acaso, a dimensão do pertencimento está implicada nos depoimentos coletados, dos bairros centrais de São Paulo ao subúrbio do Rio de Janeiro.

2.2 Ars Mediaevalis, Ordo Draconis Belli, Draikaner e Graal RJ – combate e performance

“O clã é minha segunda família”, “os amigos do clã vão pra vida pessoal”, “viraram grupo de amigos” são afirmações regulares e generalizadas. A denominação clãs não aparece em todos os coletivos, mas a ideia de que o grupo é um todo coeso está fortemente presente, assim como a possibilidade de contar com a ajuda de seus membros para solucionar problemas exteriores à cena do combate ou da performance que teatralizam.

Ainda durante a festa da Schola Militum, pudemos entrevistar Diego Guerra, 30 anos, que trabalha com manutenção de computadores e integra há três anos o Ordo Draconis Belli, grupo de demonstração e combates medievais fundado em 2011, ligado ao Ars Mediaevalis (2016), uma “associação dedicada ao estudo e divulgação da arte, cultura e história do Medievo Europeu, e em menor escala, dos períodos que o circundam - a Antiguidade Clássica e a Renascença”. Nomeia-se como um grupo de estudo, mas que se vale igualmente da abordagem da indústria do entretenimento, especialmente da literatura fantástica e de produções cinematográficas para atingir seu objetivo, assim definido no site da rede social facebook: “produzir e difundir arte e cultura ligadas à História e fantasia medieval”. Entre os variados grupos que compõem essa associação, de artesãos a músicos, o Ordo Draconis Belli se destaca, segundo o relato de Diego, por encenar suas lutas com armas e armaduras reconstituídas do período. Entre eles há um ferreiro, fabricante de espadas, escudos de madeira e da bossa, parte central do escudo que é feita de ferro.

Diferentemente do Schola Militum, cujos participantes não se paramentam para lutar, os membros do Ordo, em torno de 17 efetivos, teatralizam suas batalhas. No transcorrer dos eventos, adentram a arena, círculo mágico em que ocorre o combate, vestidos como cavaleiros medievais tocando bumbo e corneta Gjallarhon.⁵ Outra pessoa anuncia o duelo e o jogo começa com guerreiros de longos cabelos a desferirem seus golpes. Caem ao chão, levantam-se, erguem a espada, atacam, protegem-se sob a égide de madeira e ferro, lutam até a morte encenada: o combatente lançado ao solo, sacrificado ao final.

Mesmo com a encenação, nem todos “se sentem na Idade Média”, conforme reporta Diego: “Dá pra se divertir, mas são épocas muito diferentes”. São valores considerados medievais os que o jovem carrega para sua vida diária: “essa parte da honra”, “a busca de uma vida mais simples” para “tentar ser uma pessoa melhor” (GUERRA, 2015).

⁵ Este instrumento representa, na mitologia nórdica, a trompa do deus Heimdallr que usou em batalha para avisar a outros deuses do perigo que se aproximava. Quanto tocava, poderia ser ouvida milhares de quilômetros (LANGER, 2015).

Outra regularidade, a honra do cavaleiro repercute igualmente no discurso de Oswaldo, do *Ars Mediaevalis*, quem nos conta sua iniciação na cena medievalista: seu filho, quando adolescente e jogador de RPG, abreviação para *Role Playing Game*, jogo de interpretação de papéis, frequentemente lhe pedia para que providenciasse instrumentos e acessórios, como cajados e espadas, para a brincadeira cujo cenário medieval exigia temas e motivos do período. Dos brinquedos para o filho, Oswaldo e sua esposa se tornaram artesãos especializados em peças com temática medieval, “vivendo disso”, relata (PANÚNCIO, 2015). Conversa conosco em seu estande decorado com bandeiras e brasões, durante o Anime Friends 2015, em São Paulo, vestido como um “cavaleiro cruzado vindo da Normandia”, trajando uma cota de malha, “só com as mangas, economizando 10 a 12 quilos,” como nos diz. Comenta que aquele trabalho é “sua máquina do tempo”, e ressalta: “a gente não conseguiria reproduzir a Idade Média, ideal seria trazer aquele tom de honra, honestidade, ajuda, a formação do caráter geral” (PANÚNCIO, 2015).

No coletivo Draikaner, de São Paulo, grupo de *boffering* medieval, como se nomeiam, não é diferente: a honra une-se à determinação e à coragem do cavaleiro, ao vigor da espada. Vítor de Jesus mostra em seu relato como, para ele, é importante “a determinação, segurar uma espada”, e segue narrando: “[...] colocar os seus sentimentos no combate, no seu corpo é uma das coisas que me apaixonou pra entrar no clã.” (JESUS, 2015). Fundado em 2010, o clã, com 40 membros ativos, reúne-se para o *swordplay*, jogo com espadas ou armas brancas diversas, mas aqui especialmente praticam o *boffering*, espadas produzidas à base de canos de PVC ou de outro material como fibra de vidro, couro, porém revestidas de espuma de forma a simular a batalha e não machucar os participantes. O Brasil já apresenta um número considerável de grupos, autodenominados como clãs, envolvidos nessa modalidade e realizam grandes campeonatos. Mesmo não encenando, como fazem o Ordo ou o Graal RJ, o combate apresenta uma instigante combinação de esporte e fantasia, tal qual sinaliza a “nota importante” na página explicativa do grupo Draikaner (2016) na internet: “vale ressaltar que tudo aqui se trata de um esporte baseado num jogo de fantasia [...]”.

Cabe ressaltar que, somente a partir do século XVIII e com a ascensão da burguesia, jogos e passatempos tradicionais assumem a forma do esporte moderno. Como sinaliza Mario Nunes (2011, p. 50-51), “uma série de práticas corporais foi ‘esportivizada’, ou seja, absorveu seus códigos, como a competição, e proliferou para outras camadas sociais até o fim do século XIX”. Johan Huizinga (1990), em seu clássico estudo sobre as funções culturais do jogo, salienta que entre jogo e competição existe uma profunda identidade, destaca que a

forma latina para jogo, *ludus*, de *ludere*, orbita o campo semântico da não-seriedade, da ilusão e simulação. “Os compostos *alludu*, *colludu*, *illudo* apontam todos na direção do irreal, do ilusório [...] Em todas as línguas, desde muito cedo, *ludus* foi suplantado por um derivado de *jocus* cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral.” (HUIZINGA, 1990, p. 42).

Ainda que possa desconhecer os pressupostos etimológicos, chama atenção o fato do Draikaner recuperar os elos ancestrais entre esporte e fantasia; ilusão, faz de conta, espaço aberto à projeção do imaginário. Aliás, vale lembrar também a raiz da palavra esporte, derivada do latim *disporte*, significando entusiasmo, excitação (MCLEAN, 1983⁶ apud NUNES, 2011, p. 48). Campo semântico interessante por apontar tanto o sentido de sair de si, colocar em movimento (excitação) quanto o de estar possuído (entusiasmo), não por acaso, estreito aos aspectos de culto que cercam o jogo e a performance.

A trama etimológica incide sobre os diferentes combates vividos por esses coletivos, do Schola ao Graal, a ser apresentado adiante, e indicia a experiência ritualística que move a performance. O medievalista Paul Zumthor (1993) tributa-lhe o estatuto de jogo que, em suas análises, assume o sentido mais sacral já atribuído por outros pesquisadores, a exemplo do próprio Huizinga, ao reconhecer as semelhanças formais entre jogo e culto, tais como o campo delimitado de sua ocorrência, a arena real ou imaginária, o círculo mágico, a mesa de jogo, etc., que ganham função sagrada como lugares fechados ou proibidos, uma separação espacial da vida cotidiana. O jogo, o culto e o ritual suspendem também o tempo ordinário, evadem a vigília para que o tempo lúdico e ritualístico operem em torno de uma ação, de um drama, e criem outro mundo possível. O próprio conceito de jogo permite, para o autor, compreender “A indissociável ligação entre a gravidade do sagrado, o ‘faz de conta’ e o divertimento” (HUIZINGA, 1990, p. 28).

Sacral, ritualística e lúdica, a performance é também teatralidade: corpo expandido em gestos e voz, nas vestes que codificam o corpo do performer e o espaço (ZUMTHOR, 1993). Seguindo temática arturiana, conforme reporta João Pedro Rampin, 21 anos, há três anos no grupo, os combatentes do Draikaner estudam a possível história de Artur, as invasões normandas, a heráldica. Ao alcançarem sucesso em seus exames de graduação, ganham o tabardo, espécie de longo casaco, comum à Idade Média, e teatralizam, em suas lutas, a perda de cada membro atingido pelo toque da espada inimiga.

⁶ MCLEAN, Teresa. **The english at play in the Middle Ages**. Berkshire: Kensal Press, 1983.

Um jogo de desmembramento⁷ lembra sacrifícios religiosos, uma vez que, a cada órgão ferido, o cavaleiro deve simular sua ausência, ora levantando o pé, ora escondendo a mão até ser vencido. Porém, o combate é também codificado pelos signos do videogame, pois o termo morrer, bastante próprio às ações desse tipo de jogo, é da mesma forma usual entre os membros do clã de Arthur e pede, como nos games, regras para seu renascimento. Se em algumas narrativas de videogames, ao morrer, é preciso esperar alguns segundos para renascer ou renascer em um cemitério distante do cenário em que se estava jogando, aguardar pelo reencontro com o próprio corpo para voltar, como no popular World of Warcraft, também apresentando personagens e cenários com vestígios medievais, na batalha campal arturiana, “quando você morre, você espera a campal inteira acabar para voltar”, e a luta só termina quando todos os membros de um time ou de outro morrem”, relata João Pedro (RAMPIN, 2015). No próximo combate, o guerreiro ressurge. Reinicia-se o jogo.

Este processo narrativo coloca-nos em face ao trânsito entre textos culturais midiáticos codificados de modo diverso. Alguns códigos do game, como texto midiático e igualmente mídia terciária (BAITELLO, 2010), podem ser transmitidos e absorvidos pelos códigos que tecem a batalha arturiana: gestos e vozes, expressões do corpo na condição de mídia primária. Da mesma maneira, vestes e armas, como mídias secundárias, codificam o corpo no tempo ritual da performance.

A presença do corpo é decisiva em outra cena medievalista encontrada em nossa pesquisa na cidade do Rio de Janeiro: o coletivo Graal RJ. Associação que desenvolve a prática do *Live Action Role Playing Game* (LARP) e do Teatro de Aventuras Improvisadas (TAI), sua variante, tendo surgido dos jogos de RPG que permitem apenas interpretação das vozes dos personagens criados nas fantásticas narrativas. O Graal interpreta, ao vivo, enredos ambientados imaginariamente em cenários medievais, reinventa territórios⁸ a partir dos bairros cariocas tornados clãs que ganham cores e outros nomes para serem teatralizados em encontros na Floresta da Tijuca, na Quinta da Boa Vista, ou em eventos para os quais são convidados para exibição, como o Esquento Anime Family 2015, onde os conhecemos.

Trajes representando indumentas medievais, a prática do *swordplay* com a batalha seguindo a lógica do desmembramento, a força da espada de espuma, a busca da honra do

⁷ Para mais detalhes sobre este jogo e cena, consultar o artigo de Nappo (2015).

⁸ A discussão sobre as relações entre espaço urbano e esta cena está melhor descrita em Nunes e Bin (2015).

cavaleiro, somam-se à encenação de narrativas inventadas por eles mesmos ao trazerem o medieval para as florestas urbanas ou para o concreto dos eventos. Grande parte dos festivais de anime do Rio estão em bairros mais afastados da orla da praia, como o Piedade, onde se deu o Esquentando Anime Family 2015. Caio Pisco, 20 anos, vestido com um manto sobre os ombros, ao nos responder como era ser um medievalista no Rio, já que o final dessa investigação prevê a comparação entre as capitais da região sudeste do Brasil, replica: “muito quente” (PISCO, 2015). A fala do jovem nos põe em face às circunstâncias em que se dão a performance: sensações térmicas, cinéticas, táteis. A performance mobiliza a linguagem dos sons e dos cheiros, das texturas e das gestualidades. Energia erógena que opera a memória da cultura e a cultura como memória: permanências, transformações e descartes de textos culturais para um medieval possível.

3 Matrizes medievais e textos midiáticos: o que fica como memória

Dois estudos densos, *Cavalaria em Cordel: o passo das águas mortas* e *Matrizes Impressas do Oral: conto russo no sertão*, ambos de Jerusa Pires Ferreira (1993; 2014) inspiram as próximas seções e as descobertas que a pesquisa sobre cenas medievalistas tem feito. Os trabalhos mencionados analisam a literatura popular, chamada “de cordel”, considerada pela autora como uma espécie de grande texto único “em que vão se reunindo folhetos, gravuras, imagens, dicções” naquilo que sedimenta, agrega, mas também se descarta. Essa é a dinâmica dos textos culturais medievais que Pires Ferreira (1993) reconhece ao examinar os folhetos nordestinos classificados como carolíngios e arturianos.

Os fundamentos da teoria semiótica da cultura de Tártu-Moscú ajudam a compreender por que temáticas e vestígios do medieval chegam aos folhetos, à literatura voltada ao medieval fantasioso, como os livros de J. R. R. Tolkien (2001), George R. R. Martin (2015) ou Bernard Cornwell (2002), aos videogames, aos filmes e às séries de televisão que, por seu turno, participam como textos midiáticos das cenas medievais teatralizadas por jovens urbanos de São Paulo e Rio igualmente compreendidas como textos de cultura e cenas midiáticas, uma vez que entendemos que a comunicação começa no corpo, e, assim, o corpo é mídia primária (BAITELLO, 2010). Iuri Lotman (1996, p. 109, tradução nossa) assevera que a cultura em sua totalidade pode ser considerada como um texto, o grande texto do qual nos fala Jerusa Pires, conquanto, adverte o pensador de Tártu, “que é um texto completamente organizado que se decompõe em uma hierarquia de ‘textos nos textos’ e que

forma um entrelaçamento de textos”. Percebe-se então que o texto, nem sempre verbal, não é isolado, mas em interação com outros textos e com o meio semiótico.

Vale ainda o pressuposto de que todo texto cultural deve ser codificado com um código único ou com um conjunto de códigos (LOTMAN, 1979). De fundamental importância, pois podem conduzir a diferentes *semiosis* graças aos variados códigos que um determinado texto pode ter, como o que presenciamos nas batalhas do Draikaner e do Graal, que tomam como códigos a gestualidade bélica das batalhas medievais estendidas a uma gama de narrativas midiáticas; códigos importados da esgrima para o *swordplay*, tal como o toque com a espada, neste caso de espuma, para simular o corte, e os códigos do game, as regras para morrer e renascer em meio ou ao final de duelos e batalhas.

No sistema da cultura, os textos podem desempenhar pelo menos duas funções: transmissão de significados e geração de novos sentidos. Essa capacidade generativa provém de o texto ser semioticamente heterogêneo, seus muitos estratos promovem a integração com outros textos e com o contexto cultural circundante. Indica igualmente a capacidade de condensar informação e assim adquirir memória. E, como ressalva Lotman, mostra-se como um dispositivo intelectual, um dispositivo pensante que cresce por si mesmo: “[...] não só transmite a informação depositada nele a partir de fora dele, mas também transforma mensagens e produz novas mensagens.” (LOTMAN, 1996, p.80, tradução nossa).

Esta dinâmica dos textos na semiosfera, *continuum* semiótico em que os textos culturais e seus signos existem, permite o entendimento da memória como propriedade do texto e, conseqüentemente, da semiosfera como um todo, conforme assinala o pensador de Tártu, que não apenas retém, como arquivo, mas engendra novos textos, novos sentidos configurando uma memória movente.

Dito isso, podemos voltar aos trabalhos de Jerusa Pires Ferreira para compreender a memória tecida na transmissão dos textos culturais em andamento na semiosfera e assumir mais de perto a ideia de grande texto acenando às similaridades entre o medieval construído nos folhetos de cordel, escrutinados pela autora, e as cenas medievalistas das culturas jovens urbanas do eixo São Paulo–Rio. *Cavalaria em Cordel*, por exemplo, sobreleva temas e signos surgidos tanto da literatura medieval como mencionados por estudiosos do período que a ensaísta e semiótica detecta “[...] que se mantêm na tradição cavaleiresca retida no cordel” (FERREIRA, 1993, p. 42), e, dentre as permanências, a matéria arturiana. Imprecisa, porém atuante.

Para nós, chama a atenção a figura do cavaleiro, signo potente tanto no cordel quanto nos relatos dos coletivos jovens analisados, como vimos anteriormente, e, de igual forma, a referência arturiana cuja longevidade, na semiosfera, conduz aos postulados de Lotman e Uspenskii (1981) sobre a longevidade de textos e códigos que conformam cultura à memória. Citando Loomis (1963⁹, apud FERREIRA, 1993, p. 43): “O Mago Merlim previra um dia, que as proezas de Artur seriam ‘*cibus narrantibus*’, pasto para os contadores de histórias ao longo dos tempos, tendo havido todo um desenvolvimento pré-literário e uma tradição oral pluri-sedimentada em diversos espaços”.

Da *A espada era a lei*, animação Disney que cativou Tarcísio para vida inteira, de seus estudos em geologia, passando pelo mestrado em História, à organização de uma escola de combatentes medievais, aos jovens do Draikaner, seguidores de Artur, e reconhecendo na escolha do nome Graal RJ, o lendário Santo Graal e sua busca, não parece haver dúvidas de que as lendas do rei bretão constituem-se um texto matriz para as cenas medievalistas nos grupos estudados mesmo quando os guerreiros realçam a condição de esporte em suas práticas. A mitologia insiste em ficar para encorajar os espíritos, parafraseando João Pedro, um dos combatentes citados páginas atrás, de quem escutamos um amplo relato sobre as batalhas e do qual recortamos um trecho significativo: “às vezes a gente grita [reproduzindo o gesto amplo de um ataque e em tom mais alto]: por Artur! Mas só quando tá assim, muito à flor da pele”!(RAMPIN, 2015) Aqui, a teatralidade ritualizada aos domingos, no relvado do Parque Ibirapuera, performatiza rastros arturianos sob o influxo da memória do texto medieval transmitido a vários textos em muitos lugares, épocas e linguagens diversas, do reino ibérico a Hollywood, dos folhetos à trilogia de Bernard Cornwell, citada com recorrência entre os jovens, *Crônicas de Artur*.

Além do texto cavaleiresco e da matriz arturiana, outros elementos espraiam-se na constelação mítica de um léxico e de um campo semântico afeitos às camadas de textos culturais que entretecem as cenas medievalistas juvenis pesquisadas. O combate, o banquete e a espada são representações localizadas nos textos medievais sedimentados no cordel que atravessam a cultura tradicional e popular chegando à cultura midiática, às narrativas gestadas na confluência das emoções e do entretenimento típicos das sociedades de consumo. Nas palavras de João Pedro Rampin (2015): “A luta de espada está em todo universo nerd.”. Séries e filmes que avultam o medieval na cultura da memória (HUYSSSEN, 2000).

⁹ LOOMIS, Roger Sherman. **The development of Arthurian Romance**. London, Hutchinson University Library, London, 1963.

Jerusa Pires Ferreira ressalta a importância do combate, não só como definidora da própria categoria do cavaleiresco, mas fundamentalmente como parte do universo heroico, em sentido lato, “Em que há sempre o ato salvador, fundador, inaugural, a triunfar contra forças adversas, e que se faça contra monstros, trevas ou caos, são semelhantes os mecanismos de seu desenvolvimento e o alcance de sua proposta.” (BRAUN, 1974¹⁰ apud FERREIRA, 1993, p. 68). São as ações do combate, rituais e cerimoniais, que dão sentido ao mundo.

Por sua vez, nos textos narrativos medievais, o repasto figura como etapa das ações heroicas dos combatentes, a mesa e a refeição são instrumentos rituais que intercalam sequências de ações e descanso no deslocamento dos cavaleiros em luta. De igual maneira, a espada e o poder simbólico comparecem à semiosfera ao longo das sociedades históricas e imaginárias.

A espada, o seu brilho e o corte são recorrências que se diversificam a cada aparição textual, mas, geralmente, o gládio se associa a um símbolo ascensional, à arma dos chefes, arquétipo de todas as outras, coadjuvantes, como lanças, arcos e flechas. Seu poder é o de agir em muitas situações sociais, mas se associa a um ideal de justiça. A partir do par espada-pedra, tematizado nas lendas sobre o Rei Artur, o poder da espada se liga à dimensão libertadora. Libertar-se da pedra é livrar-se das condições da matéria.

Se nos materiais analisados por Pires Ferreira a “transgressão pela magia por constituição da espada, sobrenatural ou fantástica, cumpre-se nos folhetos” (FERREIRA, 1993, p. 93), nas cenas medievalistas podem também habitar os discursos dos jovens que nos dizem levar para a vida a honra da espada, o espírito de luta, como Vítor, do Draikaner: “Para você conquistar a vitória, tem que ser apenas pela espada, pelo seu combate, pelo seu suor [...] acho isso primordial, porque seja dentro do clã, ou no meu trabalho [...] se eu conquistar, será pela minha luta, pela espada.” (JESUS, 2015). Tal como nos textos medievais ou nos folhetos, “vê-se que o utensílio heroizado é um dos signos exteriores da ferocidade mas que tem a significação primordial da honra heroizada, arma de que se aparelha o herói” (FERREIRA, 1993, p. 97). Cavaleiro, combate, banquete, espada e brilho, que no *swordplay* se consegue pelo revestimento metálico da espuma, integram um léxico de encantamento testemunhado já nos nomes escolhidos para os coletivos: Draikaner, dragões de pedra;

¹⁰ BRAUN, L. Polysémie du concept de héros. In: BRAUN, L. **Heroïsme et création littéraire**. Paris, Klincksieck, 1974. p. 19-28. (Colloque de Strasbourg, actes et colloques n. 16).

Schola Militum, escola de cavaleiros; Ordo Draconis Belli, Ordem dos Dragões de Guerra, e Graal, cálice sagrado.

Parece-nos surgir um campo semântico que urde honra, coragem e amizade para vencer as dificuldades dos dias atuais sob o signo, em alguns coletivos, do clã, da família, e, de modo abrangente, do pertencimento; valores recorrentes nos depoimentos coletados, sugerindo a pertença como o grande ideal a ser alcançado. O banquete da Schola, por exemplo, serve, conforme Tarciso Lakatos (2015), “para promover a socialização”, “para que as pessoas conversem à refeição” e vivam uma experiência diferente dos seus cotidianos envolvidos pela velocidade que impede o desfrute da mesa posta. Permanências, textos matriciais e adaptações vincadas à história presente codificam os processos de transmissão de significados e criação de novos textos testemunhados na cultura jovem atual.

4 Textos midiáticos explosivos e memória movente

Em *Matrizes impressas do oral* (FERREIRA, 2014), a autora esclarece que os folhetos nordestinos vivem uma longa memória, mas que absorvem as transformações do seu tempo, preservando o vigor do pensamento mítico, em constante recriação. Aventa ainda que retêm o que trazem os meios massivos, do livro à internet. Em face de tantas mediações que vão tecendo os folhetos, Ferreira (2014, p.17) convida-nos a “entender tudo isto como um processo contínuo de transmissão e de uma espécie de tradução cultural permanente”.

Acreditamos que esta dinâmica, que é a de todo texto, comparece às cenas medievalistas jovens. Estamos diante das relações entre o texto e o contexto cultural, voltando a Iuri Lotman (1996). Tendo como pressuposto que o contexto cultural é heterogêneo e complexo, um mesmo texto pode desenvolver variadas relações com as diversas estruturas e níveis do contexto. Os textos mais estáveis e, aí, pensamos nos textos medievais citados em Pires Ferreira e os sistemas de signos que consideramos como matriciais para as práticas medievalistas pesquisadas, tendem a passar de um contexto a outro, como ocorre com as obras de arte longevas. Certifica o semiótico: “ao deslocar-se a outro contexto cultural, [os textos] se comportam como um informante deslocado a uma nova situação comunicativa: atualizam-se aspectos antes ocultos de seu sistema codificante” (LOTMAN, 1996, p. 81-82, tradução nossa).

O texto arturiano e o cavaleiresco, entretecidos por outros textos, como a espada, o banquete e o próprio combate, ao se deslocarem para outros contextos culturais, vão agregando e descartando aspectos e realçando outros. Nos contextos das cenas medievais

jovens, esses textos estáveis agregam-se a fragmentos que vêm dos textos midiáticos terciários, a exemplo daqueles extraídos da série *Game of Thrones*, citada inúmeras vezes nos relatos tanto para exaltar o interesse pela Idade Média quanto para mencionar criações que realizam, como um grande livro da vida dos guerreiros, presente no filme, que inspirou Tarcísio, da Schola, a realizar um igual para o seu grupo: um livro pesando 23 quilos, 1000 páginas, gramatura 180, escrito a mão. Esta produção material evidencia as fortes marcas do consumo midiático na experiência medieval vivida por esses coletivos.

O novo contexto cultural implica não apenas a força dos textos midiáticos de entretenimento, como referências narrativas mais próximas desses jovens, mas também artefatos materiais dispostos para venda, como os que vimos na feira medieval construída pela Schola Militum associados ao consumo simbólico e imaginário de temas de um passado nem tão distante, como mostramos com a descrição do mercado muito afeito às culturas do consumo. Há novos discursos em pauta: o esporte, a segurança, o discurso moderno sob a égide da proteção. Da mesma maneira, a honra da espada aparece como um valor medieval “que corrobora a conduta competitiva na contemporaneidade, o esforço individual, a aplicação nos objetivos pessoais” (NUNES; BIN, 2015, p. 12). O contexto atual é absorvido pelo texto medieval estável na semiosfera, com códigos e linguagens que permanecem, como as referências matriciais indicadas: o ideário de artur, o cavaleiresco, o repasto, a espada, o combate, mas que também são atravessados pelos códigos que chegam dos discursos do nosso próprio tempo, extra-semióticos, no sentido de que estariam fora do texto longo do medieval. Essas tensões têm por consequência modificar o texto. Por isso, o medieval das cenas jovens é outro, não menos legítimo, é bom reforçar, mas um novo texto, com novo sentido.

Em Lotman, o conceito de texto e o modelo de comunicação proposto nos colocam perante a ideia de contínuos processos de transformação, verdadeiras operações de tradução de um sistema a outro que promovem momentos explosivos, de intensa carga informacional. O semiótico reconhece o desenvolvimento da cultura por meio de processos graduais, de previsibilidade implícita, mas também reconhece processos explosivos que rompem a cadeia de causas e efeitos e geram imprevisibilidades, novos textos, isto é, textos imprevisíveis. O interessante é pensar com o autor (LOTMAN, 1999, p. 19, tradução nossa): “Dado que os processos graduais e os explosivos representam uma antítese, existem apenas por sua relação de reciprocidade. A anulação de um, levaria ao desaparecimento do outro.”. Assim, é possível pensar o texto medieval gerado nas cenas

jovens, fruto de matrizes memoriais e do contexto de seu tempo, mas que também pode promover efeitos de irrupção e novidade.

O que nos faz entender a cena medieval estudada nesses coletivos como explosiva é o fato de o corpo ter se transformado em nova plataforma midiática. O corpo-mídia comparece à cena absorvendo matrizes e memórias mais sedimentadas, presentes nas mídias secundárias (as literaturas) e terciárias (filmes, séries, videogames), porém envolto por roupas criadas e adaptadas, por armas e instrumentos que expandem gestos e vozes. Os jovens recuperam a sacralidade do jogo e da performance em um movimento de ocupação da cidade ao teatralizarem suas ações, de modo não institucional, em espaços públicos: Parque do Ibirapuera, em São Paulo, Floresta da Tijuca e Quinta da Boa Vista, no Rio de Janeiro, os próprios eventos em escolas ou praças. Esses efeitos parecem romper quaisquer relações causais com o que gradualmente se depositou na semiosfera. O corpo performático midiaticizando a cidade não estava previsto e inscreve na cena uma memória movente, memória do futuro, ainda que em breves e relampejantes combates e encenações do medieval.

5 Considerações finais

Procuramos com este trabalho trazer alguns resultados, embora incompletos, da pesquisa em curso *Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis*, já mencionada (nota 2), analisando especialmente o que temos chamado de cena medievalista, uma das teatralidades em pauta.

Embora desde os anos de 1980 Umberto Eco (1984) tenha apontado as similaridades entre a contemporaneidade e a Idade Média, mesmo considerando as diferenças e as semelhanças espelhadas, denominando nossa época como neomedieval, e reconhecendo na cultura pop uma avalanche de produções cuja temática remete a aquele período, no Brasil, as manifestações presenciais do medievalismo ou neomedievalismo, para além da produção literária e audiovisual, são bastante recentes. Donde o interesse desta pesquisa, e, particularmente, do artigo. As cenas medievalistas estudadas se inserem no mesmo paradigma das cenas em que jovens não se limitam a assistir ou a jogar, via qualquer dispositivo digital, mas é preciso também escrever o roteiro das narrativas encenadas, fazer as roupas, as armas, reunir-se com amigos no espaço público e compartilhar suas preferências, compartilhando aspectos da cultura-fã. Entretanto, diferentemente de alguns

fandons, nos coletivos que analisamos há uma utopia: certos valores da Idade Média que buscam, ou inventam, mediados por complexos processos de midiatização gerados nas engrenagens da memória da cultura.

Com base em trabalho de campo que tornou possível a escuta de 24 depoentes e a observação dos espaços e das atividades realizadas por esses grupos, reconhecemos a presença de textos matriciais, isto é, que permanecem como memória na semiosfera gerada pelo medieval seja na literatura do período, na literatura popular, como o cordel, seja nos textos midiáticos de entretenimento, tais quais os *best-sellers* de John R. R. Tolkien (2001) e George R.R. Martin (2015), séries, games plenos de medievalismos - a matriz arturiana, o texto cavaleiresco, o combate, suas armas e o banquete.

De outro modo, por meio da teoria semiótica de Tártu-Moscou, foi possível compreender que o texto medieval gerado nas cenas jovens pode ser visto como um novo texto - com novos sentidos, especialmente porque os corpos dos praticantes da cena, no trato com o contexto cultural circundante, rompem com relações esperadas, de causa e efeito. O medieval transmitido pela tradição passou pela oralidade e, por isso, a presença do corpo já estava lá, expresso na vocalidade, na performance (ZUMTHOR, 1993; 1997), ou quando o sentido da audição desembaraçava os textos lidos em voz alta (MANGUEL, 1997). O medieval foi também midiatizado pelas literaturas, pelo cinema, pelas séries, pelo videogame. De forma explosiva e inesperada, retorna ao corpo e à cidade. E o corpo se torna corpo-mídia em performance, mas igualmente corpo-desejo-de-pertença, corpo-grande-texto em que se inscreve a narração de um medievo possível, que de alguma maneira, ainda não de todo identificada, torna-se uma utopia e uma ucronia de pertencer.

Referências

- ARS MEDIAEVALIS. São Paulo, 2016. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/ArsMediaevalis>>. Acesso em: 4 fev. 2016.
- BAITELLO, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma**: esboços para uma Teoria da Mídia. São Paulo: Paulus, 2010.
- COUTO, Juliana. **Entrevista sobre medievalismo**. São Paulo, 2015. Associação Beneficente Osaka Naniwa Kai, São Paulo, 13 de junho de 2015. Entrevista concedida para a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis.
- CORNWELL, Bernard. **Excalibur**. São Paulo: Record, 2002.

- DUCHÉ DU BICOLLINE. Quebec, 2015. Disponível em: <<http://www.bicolline.org/>>. Acesso em: 10 jul. 2015.
- DRAIKANER. São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://draikaner.wordpress.com/>>. Acesso em: 10 jan 2016.
- ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- FERREIRA, Jerusa Pires. **Cavalaria em cordel**: o passo das águas mortas. São Paulo: Hucitec, 1993.
- FERREIRA, Jerusa Pires. **Matrizes impressas do oral**: conto russo no sertão. Cotia: Ateliê Editorial, 2014.
- GUERRA, Diogo. **Entrevista sobre medievalismo**. São Paulo, 2015. Associação Beneficente Osaka Naniwa Kai, São Paulo, 13 de junho de 2015. Entrevista concedida para a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- KOPYTOFF, Igor. A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo. In: APPADURAI, Arjun (Org). **A vida social das coisas**: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: EDUFF, 2008.
- JESUS, Vítor. **Entrevista sobre medievalismo**. Associação Beneficente Osaka Naniwa Kai, São Paulo, 13 de junho de 2015. Entrevista concedida para a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis.
- LAKATOS, Tarcísio. **Entrevista sobre medievalismo**. São Paulo, 2015. Associação Beneficente Osaka Naniwa Kai, São Paulo, 13 de junho de 2015. Entrevista concedida para a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis.
- LANGER, Johni. **Dicionário da mitologia nórdica**: símbolos, mitos e ritos. São Paulo: Hedra, 2015.
- LE GOFF, Jacques. **Uma longa Idade Média**. São Paulo: Record, 2008.
- LOTMAN, Iuri. Acerca de la Semiosfera. In: **La semiosfera I**. Madri: Ediciones Cátedra, 1996.
- LOTMAN, Iuri. **Cultura y explosion**. Barcelona: Gedisa, 1999.
- LOTMAN, Iuri. Sobre o problema da tipologia da cultura. In: SCHAIDERMAN, B. (Org.). **Semiótica russa**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- LOTMAN, Iuri; USPENSKII, Bóris. **Ensaio de semiótica soviética**. Lisboa, Livros Horizontes, 1981.

- MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- MARTIN, George. **As crônicas de gelo e fogo**. São Paulo: Leya, 2015.
- MCCRACKEN, Grant. **Cultura e consumo II: mercados, significados e gerenciamento de marcas**. Rio de Janeiro: Mauad, 2012.
- MCLAREN, Peter. **Multiculturalismo revolucionário**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- NAPPO, Sami Argentino. Boffering (swordplay): além de um jogo de combate, uma prática comunicativa, cultural, identitária e de consumo. In: CONGRESSO INTERNACIONAL EM COMUNICAÇÃO E CONSUMO, 2015, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ESPM, 2015. Disponível em: <http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT7/3_GT07-NAPPO.pdf> Acesso em: 8 fev. 2016.
- NUNES, Mário. Práticas corporais ou mercadorias corporais. In: SANCHES, Tatiana (Org). **Estudos culturais: uma abordagem prática**. São Paulo: Senac, 2011.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay: consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco. Espartilhos e Espadas: Vitorianos e Medievalistas em Práticas Juvenis. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Intercom, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2860-1.pdf>> Acesso em: 16 fev. 2016.
- PANÚNCIO, Oswaldo. **Entrevista sobre medievalismo**. São Paulo, 2015. Anime Friends, 2015, São Paulo, 17 de julho de 2015. Entrevista concedida para a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis.
- PISCO, Caio. **Entrevista sobre medievalismo**. Rio de Janeiro, 2015. Esquenta Anime Family, 2015, Rio de Janeiro, 1 de agosto de 2015. Entrevista concedida para a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis.
- RAMPIN, João Pedro. **Entrevista sobre medievalismo**. São Paulo, 2015. Associação Beneficente Osaka Naniwa Kai, São Paulo, 13 de junho de 2015. Entrevista concedida para a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis.
- SOCIETY FOR CREATIVE ANACHRONISM. Milpitas, 2015. Disponível em <<http://www.sca.org/members/MbrSvcStaff.html>>. Acesso em 22 de ago. 2015.
- STRAW, Will. Cultural Scenes. **Loisir et société/society and leisure**, [S.l.], v. 27, n. 2. 2004. Disponível em: <<http://strawresearch.mcgill.ca/straw/loisirarticle.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2014.
- TOLKIEN, John R. R. **O senhor dos anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ZUMTHOR, Paul. **A letra e a voz: a literatura medieval**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. São Paulo: Hucitec, 1997.

Memories and matrices in explosive media texts: medievalist scenes in youth culture

Abstract

This paper presents the partial results obtained by the research study named 'Communication, consumption and memory: from the cosplay scene to other juvenile theatricalities', by the Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação e Consumo of Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo. It investigates the medievalist scenes in youth groups from São Paulo and Rio de Janeiro, through field research, based on the postulations of I. Lotman about the development of culture, apprehending it as memory, and the gradual and explosive processes following it. The objective is to unravel the constitution of these scenes that turn evident the presence of media texts and their matrices. Iuri Lotman, Jerusa Pires Ferreira, Johan Huizinga, Norval Baitello, among other authors, make up the theoretical frame of reference. This study expects to demonstrate the woven memory threaded within youth groups that dramatize values and rituals of a possible medioevo.

Keywords

Memory. Medievalism. Youth Culture. Media. Semiotics of Culture.

Recebido em 10/08/2016

Aceito em 16/09/2016