

NATASHA NICKOLLY ALHADEF SAMPAIO MATEUS
DAYSE MARINHO MARTINS
[ORGS.]

PESQUISA E ENSINO SOBRE A ANTIGUIDADE E O MEDIEVO

VOLUME I



NATASHA NICKOLLY ALHADEF SAMPAIO MATEUS
DAYSE MARINHO MARTINS
[ORGS.]

PESQUISA E
ENSINO SOBRE A
ANTIGUIDADE
E O MEDIEVO

VOLUME I

2025 © Editora Lupa

© Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio Mateus, Dayse Marinho Martins.

Editor-Chefe: Geison Araujo

Projeto gráfico: Editora Lupa

Diagramação: Daniel Muniz

Revisão: Autores e autoras

Esta obra é de livre acesso e pode ser baixada, compartilhada e reproduzida desde que sejam atribuídos os devidos créditos de autoria. É proibida qualquer modificação ou distribuição com fins comerciais. O conteúdo do livro é de total responsabilidade de seus autores e autoras.



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P474

Pesquisa e Ensino sobre a Antiguidade e o Medievo vol. 1 / Organizadoras Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio Mateus, Dayse Marinho Martins - 1.ed. -- Tutóia, MA: Editora Lupa, 2025.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

ISBN 978-65-5218-050-6

1. Antiguidade. 2. Idade Média. 3. Ensino de História. 4. Pesquisa histórica. I. Mateus, Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio. II. Martins, Dayse Marinho.

CDD 907.2



Rua Celso Fonseca, 456, Centro, Tutóia/Maranhão, 65580-000
contato@editoralupa.com.br | www.editoralupa.com.br

CONSELHO EDITORIAL

Adriana da Paixão Santos (UESB)	Larissa Rosso Dutra (UFSM)
Alessandra Folha (USP)	Lauro Gomes (UPF)
Alice Ferreira Tavares (UFF)	Layla de Oliveira Vasconcellos (Mackenzie)
Amanda Motta Castro (FURG)	Leonardo Wilezelek Soares de Melo (UNESPAR)
Ana Carla Barros Sobreira (Unicamp)	Letícea Maria Alves Braga (UFPI)
Bárbara Olímpia Ramos de Melo (UESPI)	Letícia Carolina P. do Nascimento (UFPI)
Ana Karla Batista Farias (UNICAMP)	Lucélia de Sousa Almeida (UFMA)
Ana Lúcia Santos Silva (UESC)	Maiune de Oliveira Silva (IFGoiano)
Ana Vitória Gomes Moreira (UFCAT)	Manuel Bandeira S. Neto (UECE)
Andressa de Jesus Araújo Ramos (UEMA)	Marcel Álvaro de Amorim (UFRJ)
Ariane Silva da Costa Sampaio (UECE)	Marcos Antonio Fernandes dos Santos (UEMA)
Bruno Caetano Felipe da Silva (UNIFESP)	Marcos da Silva Cruz (SEC-PA)
Bruno Ferreira Vicente (UFBA)	Marcos da Silva Cruz (USP)
Claudemir Ramos (Mackenzie)	Maria Alcione dos Santos (UFAL)
Daniel Ferraz (USP)	Maria Aline Rodrigues Bezerra (UFCG)
Deividy Ferreira dos Santos (UFPE)	Maya Moldes (UFRJ)
Diógenes Cândido de Lima (UESB)	Meire Oliveira Silva (UNIOESTE)
Douglas Santana Ariston Sacramento (UFBA)	Miguel Ysrael Ramírez Sánchez (UAEMEX-México)
Edith Umasi Ramos (UNHEVAL - Peru)	Patrícia Azevedo Gonçalves (PUC-RS)
Eliane Vitorino de Moura Oliveira (UFAL)	Patrícia Regina Cavaleiro Pereira (USP)
Elisa Gonçalves Rodrigues (UFPA)	Renata Cristina Alves Polizeli (USP)
Erick Breno de Jesus Oliveira Silva (UFCG)	Rita de Cássia Souto Maior (UFAL)
Ewerton da Silva Ferreira (UFSC)	Roberto Barbosa Costa Filho (UPE)
Francisco Roque Magalhaes Neto (UFPB)	Rosângela Nunes de Lima (IFAL)
Franklin Oliveira Silva (UESPI)	Rosivaldo Gomes (UNIFAP/UFMS)
Gleydson da Paixão Tavares (UESB)	Ruy Martins dos Santos Batista (IFTO)
Gustavo Silva de Moura (UFPI)	Shenna Luíssa Motta Rocha (UESPI)
Isabela Lapa Silva (UFMG)	Silvio Nunes da Silva Júnior (UFAL)
Jailson Almeida Conceição (UESPI)	Socorro Cláudia Tavares de Sousa (UFPB)
Jane Cristina Beltramini Berto (UFRPE)	Talita Ferreira Gomes da Silva (UFJF)
José Roberto Alves Barbosa (UFERSA)	Venerson Cardoso Capuano Fontellas (USP)
Joseane dos Santos do E. Santo (UFAL)	Waldemar Borges de Oliveira Júnior (UNIFESSPA)
Josimar Soares da Silva (IFPI)	Wanderson Diogo Andrade da Silva (UECE)
Julio Neves Pereira (UFBA)	Yuri Givago Alhadeff Sampaio Mateus (UEMA)

* Esta obra foi submetida à avaliação por pares e aprovada para publicação.

Sumário

Apresentação	7
1. Wander e os Colossos, entre o Ocidente e Oriente <i>Samir de Barros Rebêlo</i>	9
2. Fragmentos de um Egito Antigo: os inimigos massacrados e a construção de uma memória cultural <i>Arthur Rodrigues Fabrício</i> <i>Liliane Tereza Pessoa Cunha</i>	27
3. Jogos digitais e o Ensino de História Antiga: uma experiência de aplicação de <i>Assassin's Creed Origins</i> e <i>Odyssey</i> nos Anos Finais do Ensino Fundamental <i>Pedro Hugo Canto Núñez</i> <i>Rebeca Nadine de Araújo Paiva</i>	51
4. O pensamento místico e as práticas de cura de doenças no Mediterrâneo antigo e na Bíblia <i>Elizan Sousa Santos</i> <i>William Braga Nascimento</i>	74
5. Discutindo uma Idade Média global em Ramon Llull <i>Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio Mateus</i>	95
6. O Sebastianismo nos mitos lacustres em Penalva – MA <i>Dayse Marinho Martins</i>	117
7. Representações medievais no carnaval de São Luis do Maranhão <i>Fabio Henrique Monteiro Silva</i>	141

8. Vozes do além medieval na Visão de Túndalo e os processos de ensino e aprendizagem na Idade Média	155
<i>Bianca Trindade Messias</i>	
9. Frei Leão e o movimento espiritual	176
<i>Alex Silva Costa</i>	
10. Os Gestos no Além Cristão Medieval: considerações gerais	192
<i>Solange Pereira Oliveira</i>	
11. Reges et Reginae, orate pro n'obis!	207
<i>José de Arimathéia Cordeiro Custódio</i>	
Sobre as organizadoras	223
Sobre os autores e autoras	225
Índice remissivo	229

Apresentação

A obra *Pesquisa e Ensino sobre a Antiguidade e o Medievo volume I* teve por objetivo dar visibilidade para o debate em torno da História Antiga e Medieval. Essas duas épocas históricas têm um potencial inimaginável para a constituição de sujeitos, pois possuem grande relevância para a sociedade contemporânea, uma vez que influenciaram no desenvolvimento científico, cultural e político do Ocidente, mesmo que o Brasil não tenha vivenciado nenhuma dessas épocas, de forma indireta, elas fazem parte da construção da sociedade.

Desse modo, os estudos da Antiguidade e o Medievo sob diversos temas com olhares interdisciplinares são significativos para se entender as especificidades, continuidades e rupturas desses tempos históricos. Esta coletânea buscou trabalhos de pesquisadores que exponham os resultados dos seus estudos, os quais estejam filiados às Universidades de diversas regiões do país, o que permitirá, indubitavelmente, o aparecimento de novas investigações.

Este volume 1 contém onze capítulos, com autores de diversas partes do Brasil e pesquisadores vinculados a instituições de ensino, a saber: Capítulo 1 - *Wander e os Colossos, entre o Ocidente e Oriente*. Capítulo 2 - *Fragmentos de um Egito Antigo: os inimigos massacrados e a construção de uma memória cultural*. Capítulo 3 - *Jogos digitais e o Ensino de História Antiga: uma experiência de aplicação do Assassin's Creed Origins e Odyssey nos Anos Finais do Ensino Fundamental*. Capítulo 4 - *O pensamento místico e as práticas de cura de doenças no Mediterrâneo antigo e na Bíblia*. Capítulo 5 - *Discutindo uma Idade Média Global em Ramon Llull*.

O Capítulo 6 - *O Sebastianismo nos Mitos Lacustres em Penalva – MA*. Capítulo 7 - *Representações Medievais no Carnaval de São Luís do Maranhão*. Capítulo 8 - *Vozes do além medieval na Visão de Túndalo e os processos de ensino e aprendizagem na Idade Média*. Capítulo 9 - *Frei Leão e o movimento espiritual*. Capítulo 10 - *Os Gestos no Além Cristão Medieval: Considerações Gerais*. Por fim, o Capítulo 11 - *Reges et Reginae, orate pro nobis!*.

Esta coletânea vem ao grande público com a finalidade de proporcionar um espaço de discussão para questões pertinentes relacionadas às pesquisas acerca da Antiguidade e Idade Média. Portanto, almejamos que a leitura dos capítulos, proporcione um levantamento de discussões, consultas, estudos, pesquisas, construções e desconstruções, reflexões etc., e o surgimento de outras sobre estas problemáticas tão importantes para o debate sobre a Antiguidade e o Medievo.

Boa leitura a todas e a todos!

Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio Mateus

Dayse Marinho Martins

Organizadoras

1

Wander e os Colossos, entre o Ocidente e Oriente

Samir de Barros Rebêlo



Introdução

O capítulo em questão pretende analisar o jogo eletrônico *Wander e os Colossos*¹, ou, como é comumente conhecida, *Shadow of the Colossus*. A análise é baseada em evidências visuais, textuais e rastros culturais (imaginário) presentes no jogo eletrônico. Busca-se compreender o significado dos elementos presentes na narrativa, na arte, nos símbolos, nas possíveis intensões dos desenvolvedores. Ademais, contribuir para valorização de novas fontes de estudo.

O desenvolvimento do jogo em questão passou por diversas etapas até alcançar as mãos dos consumidores (público-alvo). Sua produção foi realizada pela *Sony Computer Entertainment Inc* (SCEI) e a distribuição pela *Sony Computer Entertainment America* (SCEA) (Júnior, 2009, p. 52). O gênero converge elementos distintos da arte, edificando algo memorável, ação, aventura, fantasia, quebra-cabeças, são características observáveis em sua superfície comercial. Contextualmente é correto dizer que o lançamento ocorreu entre dezembro e fevereiro, em 2005, para a plataforma *Playstation 2*² (Euzébio, 2019, p. 14-15). O grupo idealizador e criador do jogo se chamava *Team Ico*³. Todos os integrantes foram importantes em suas respectivas funções, todavia, o visionário e diretor, Fumito Ueda⁴, geralmente, é lembrado, respeitado e considerado a mente por trás de *Wanda to Kyojō*⁵.

1 No Japão foi chamado de *Wanda to Kyojō* (ワンダと巨像), em inglês, *Wander and the Colossus*. Mundialmente, foi chamado de *Shadow of the Colossus*, mas, neste capítulo de livro preferimos nos aproximar do título japonês, *Wander e os Colossos*.

2 Foi um console de jogos eletrônicos, lançado pela *Sony Computer Entertainment* (SCE), uma empresa japonesa, no dia 4 de Março de 2000 no Japão e, posteriormente, na América do Norte e na Europa.

3 Foi um grupo de desenvolvimento de jogos eletrônicos ligados a *Sony Computer Entertainment Japan Studio* (SCEJS). Atualmente o grupo se desagregou.

4 Fumito Ueda nasceu em Tatsuno, Japão. Ele se graduou em Artes pela Universidade de Artes de Osaka 1993. Em 1995 Fumito Ueda iniciou sua carreira dentro da indústria dos jogos eletrônicos.

5 Mais informações oficiais sobre o jogo pode ser encontrado em Livro oficial de estratégia

É possível dizer, sem receio, que Fumito Ueda é um excelente diretor, suas contribuições para o mundo dos jogos eletrônicos exemplificam-se através dos recursos narrativos e visuais. Dessa forma, o jogador (receptor sensível) e o produto (agente desencadeador da sensibilidade pensada pelos seus desenvolvedores) se conectam emocionalmente com intensidade, isto é, as ações tomadas por nós (jogadores) reverberam dentro daquele universo (o jogo). Logo, realidade e ficção interagem através do espírito humano. Além disso, *Wanda to Kyojō* detém um roteiro bastante simples, mas, não superficial, quer dizer, não sabemos, detalhadamente, quase nada sobre os personagens ou os desdobramentos do enredo que iniciaram ou finalizaram a estória, cabe ao observador limitado interpretar.

Suas obras têm sempre as mesmas características básicas: a maioria de seus personagens falam línguas desconhecidas; seus enredos são incompletos (não possuem início ou explicações definidas); seus diálogos são curtos. No entanto, seus jogos têm a capacidade de despertar sentimentos e empatia com seus personagens. Ueda deixa claro nas expressões e emoções se seus personagens o esforço por que passam para o cumprimento de sua tarefa (Euzébio, 2019, p. 15).

Talvez seja a razão substancial para a longevidade e atemporalidade dessa obra. Em 2011 uma melhoria gráfica permitiu a disponibilização da mídia física (o jogo) em alta definição, foi chamado de *The Ico⁶ & Shadow of the colossos collection* para o *Playstation 3*. Sete anos depois, em 2018, após o surgimento de um novo sistema, o *Playstation 4*,

e cenário de *Shadow of the Colossus*. 1. Ed, 27 jan, 2006. Tóquio Texto Ltd. *Sony Computer Entertainment Inc.* ISBN4-7577-2580-9.

6 É um jogo eletrônico de aventura e ação, demasiadamente focado em quebra-cabeças. Foi lançado para *Playstation 2* em 2001. A empresa detentora dos direitos autorais é a *Sony Computer Entertainment (SCE)*. Fumito Ueda também foi o diretor desse jogo, deveu bastante experiência com *Ico*, anos depois *Shadow of the Colossus* seria revelado ao mundo.

o jogo foi inteiramente recriado graficamente do zero, revitalizado para as gerações futuras.

A obra, *Wander e os Colossos*

Resumidamente, o enredo pode ser descrito da seguinte forma, Wander, o protagonista, parte em direção às Regiões Proibidas a fim de encontrar uma força capaz de ressuscitar uma jovem donzela chamada Mono. Wander adentra no Templo do Altar e em seguida coloca Mono em um altar onde a luz do sol é capaz de tocar. Posteriormente, alguns elementos da história são apresentadas através de um narrador, até o momento, desconhecido.

Esse lugar... Começou com a ressonância de pontos que se cruzaram... São memórias substituídas por unidades e zeros e gravadas na pedra. Sangue, jovens rebentos, céu, e aquele com a habilidade de controlar seres criados da luz... Nesse mundo, diz-se que quem desejar pode trazer de volta as almas dos mortos... Mas invadir essa terra é terminalmente proibido (Playstation4, *Shadow of the Colossus*, 2017. Marcação nossa).

Wander desembainha a Espada Antiga em direção a luz do sol e algumas sombras humanoides que o seguiam, dentro do Templo do Altar, são dispersadas. Nesse momento Wander finalmente encontra Dormin (possui duas vozes, uma masculina e outra feminina), uma entidade que faz sua voz se reverberar dos céus através de uma abertura circular no teto do templo.

Dormin – Hum? Você tem a espada ancestral? Então você é mortal... **Wander** – Você é Dormin? Me disseram que neste lugar no fim do mundo, existe um ser que pode controlar as almas dos mortos.

Dormin – Está correto... Somos aquele conhecido como Dormin...

Wander – Ela foi sacrificada porque tinha um destino amaldiçoado. Por favor... Preciso que traga de volta a alma dela... **Dormin** [Dormin sorri] – A alma daquela donzela? Almas que foram perdidas não podem ser resgatadas... Não é essa a lei dos mortais? Com essa espada, contudo... Talvez não seja impossível. **Wander** – Sério?! **Dormin** – Contanto, claro, que você consiga realizar o que nós pedimos. **Wander** – O que eu tenho que fazer? **Dormin** – Eis os ídolos que jazem na parede... Você deve destruir todos eles. Mas, esses ídolos não podem ser destruídos pelas meras mãos de um mortal... **Wander** – Então o que devo fazer? **Dormin** – Nesta terra, existem colossos que são as encarnações desses ídolos. Se derrotar esses colossos, os ídolos cairão. **Wander** – Entendo. **Dormin** – Mas saiba que o preço a pagar pode ser caro. **Wander** – Não importa. **Dormin** – Muito bem... Eleva tua espada para a luz... e vai ao local onde a luz da espada se encontra... Lá, você encontrará o colosso que deve derrotar (Playstation4, *Shadow of the Colossus*, 2017. Adaptação e marcação nossa).

A missão de Wander após a audiência com a entidade é derrotar os 16 colossos ou gigantes que estão espalhadas nas Regiões Proibidas⁷.

A ambivalência de Wander, heroísmo, vilania ou relativismo?

Wander é detentor de inúmeras imagens, elementos ou características que não, obrigatoriamente, o configura a uma cultura específica. Em contrapartida, *Wander e os Colossos* é uma produção culturalmente japonesa, e existem rastros muito claros e particulares próprios dessa cultura presentes na obra⁸. Os temas principais incorporados no protagonista são a coragem, o sacrifício e o egoísmo.

⁷ Um simbolismo associado ao Tabu acerca dos mortos. Provavelmente, o “certo” seria não se envolver com eles.

⁸ Desenvolveremos esta afirmação no tópico relacionado à “purificação”.

Figura 1: Wander



Fonte: Artbook (2006, p. 6).

Ora, Wander é a personificação, a exemplo, da bravura, ainda que sua jornada seja muito perigosa, ele não recua, pois, sua missão é pelo bem da donzela, em outras palavras, o rapaz se aproxima do ideal “cortês” medieval ocidental “[...] esse amor [...] ele se assimila a uma ardente devoção, expressa em termos de vassalagem: a vassalagem amorosa” (Flori, 2005, p. 146) nesse sentido. Wander poderia se aproximar da cultura medieval, todavia, ele não é um cavaleiro ou se encaixa perfeitamente neste conceito do “amor cortês”. Geralmente, quando falamos sobre o “amor cortês”, ele é extraconjugal, embora, não seja necessariamente adúltero (González, 2013, p. 209-210). Nesse caso, a dama impõe uma série de provações ao cavaleiro que precisará superar. O amor sexual não, obrigatoriamente, se concretiza. Logo, tal ideal, não traduz *Wander e os Colossos*.

Pela vida da amada, Wander externa imensa devoção, realizando uma série de provações que partem indiretamente de Mono. O passado

da garota é vago, ela foi sacrificada por ter um destino maldito e, provavelmente, foi o motivo do seu povo findar sua participação naquela, abstrata, sociedade. Wander não almeja uma ascensão, individual, com o sagrado, como um mártir peregrino faria até a Terra Santa na Idade Média (Gomes, 2014, p. 167-168). Assim como esses andarilhos devotos, ele passa por muitas dificuldades na jornada, mas, Wander não visa purificação dos seus pecados, ele mesmo após derrotar diversos colossos é corrompido pela “morte”, tornando-se “maldito”.

Alguns paralelos podem ser estabelecidos entre a cultura medieval e *Wander e os Colossos*. Em *Der Arme Heinrich*, “Henrique ao se afastar de Deus [...] é acometido por uma grave doença, fator que o impele ao isolamento de seus antigos companheiros” (Zierer; Júnior, 2017, p. 83). Wander ao se afastar das leis do seu povo, isto é, se aproximando das Regiões Proibidas e, conseqüentemente, interagindo com Dormin, é acometido pelo miasma obscuro, deturpando sua forma. Há, todavia, diferenças no término das narrativas, Henrique recusa que sua serva se sacrifique por ele, dessa forma, ele recupera sua saúde pela graça de Deus (Zierer; Júnior, 2017, p. 37-38). Wander não é recompensado, afinal, Mono revive, mas, ele se torna um bebê com chifres e, possivelmente, não se lembrará do que fez por ela, é uma criatura nova e, igualmente, trágica.

Afirmamos que esse personagem, assim como a obra, não é maniqueísta. Logo pensar em conceitos como bondade, em si, ou maldade, em si, é limitar sua proposta. Wander não se importa com as consequências das suas ações e parte em uma jornada, profundamente, egoísta, ressuscitar a pessoa que ele ama e contrariar seu próprio povo liberando o deus proibido.

Dormin, uma entidade de muitas faces

Figura 2: Dormin



Fonte: Artbook, 2006, p. 187.

Talvez, Dormin, não seja a representação (simbolicamente) de um deus monoteísta. Esse ser, aparentemente, foi selado há muito tempo pelo povo de Wander. A obra não se preocupa em preencher as lacunas narrativas existentes, todavia, as evidências apontam para um caminho onde Dormin possui diversas faces. A entidade é concebida, pelo povo mascarado, como um ser maligno, porém, Wander não transparece qualquer receio contra a entidade, possivelmente, pela urgência da missão.

Ora, Dormin, neste prisma, é extremamente ramificado e a lógica monoteísta talvez não se aplique, satisfatoriamente, para descrever sua natureza, mesmo havendo referências bastante óbvias ao Antigo Testamento. Há uma insinuação sutil a ambiguidade em Dormin, ele/ela não mentiu para Wander em nenhum momento, afinal, foi enfático “Mas saiba que o preço a pagar pode ser caro” (Playstation4, Shadow of the Colossus, 2017), pela dádiva da ressurreição. Paralelamente, Dormin só poderá realizar tal feito se Wander derrotar os Colossos, ambos, Wander e Dormin são dependentes um do outro, o que o torna, ele/ela, limi-

tado, ou seja, a entidade não é onipotente. O ser também detém seus interesses particulares, quer se libertar das amarras que prenderam sua existência “nesse mundo” (Ibidem), isto é, deseja retornar ao mundo material.

Acreditamos ser limítrofe condicioná-lo ao *Mal* monoteísta, afinal, seguir seu objetivo pessoal não foi diferente do protagonista em sua missão particular, ambos queriam realizar um desejo, contudo, há algo de assustador em Dormin sem dúvida. Dormin mais do que qualquer outro personagem, em *Wander e os Colossos*, parece ter sido pensado em confluência com diversas imagens culturais, rastros que nos direcionam, por exemplo, ao Antigo Testamento da história mítica dos hebreus. Se lido ao contrário, o nome da entidade significa Nimrod. Esse personagem é descrito na *Torá*, em *Gêneses 10 (8-12)*, como o primeiro poderoso na terra.

8. Cushe também gerou a Ninrode, o qual foi o primeiro a ser poderoso na terra. 9. Ele era poderoso caçador diante do Senhor; pelo que se diz: Como Ninrode, poderoso caçador diante do Senhor. 10. O princípio do seu reino foi Babel, Ereque, Acade e Calné, na terra de Sinar. 11. Desta terra saiu ele para Assíria e edificou Nínive, Reobole-Ir, Calá, 12. e Résem entre Nínive e Calá (esta é a grande cidade) (*Gêneses 10, (8-12), p. 10*)⁹

Em *História dos Hebreus* de Flávio Josefo, o historiador, judeu do primeiro século d.e.c., o descreve como neto de Cam, descendente de Noé, foi ele, Ninrode, que levou os adoradores de Deus a desprezá-lo, desafiando sua autoridade, construindo uma torre enorme que poderia tocar nos céus, protegendo-se contra um novo dilúvio e se vingando de Deus, pelos ancestrais mortos na catástrofe. O templo do Altar também é apoteótica, tão proeminente que parece tocar os céus.

⁹ Pesquisar pelas versões da Bíblia Sagrada de 1987, 1997 e 1999.

Ninrode, neto de Cam, um dos filhos de Noé, foi quem os levou a desprezar a Deus dessa maneira. Ao mesmo tempo valente e corajoso, persuadiu-os de que deviam unicamente ao seu próprio valor, e não a Deus, toda a sua boa fortuna. E, como aspirava ao governo e queria que o escolhessem como chefe, abandonando a Deus, ofereceu-se para protegê-los contra Ele (caso Deus ameaçasse a terra com outro dilúvio), construindo uma torre para esse fim, tão alta que não somente as águas não poderiam chegar-lhe ao cimo como ainda ele vingaria a morte de seus antepassados (Josefo, 2004, p. 27).

Essa figura, Dormin, por outro lado, atende a características da cosmovisão japonesa, no entanto, explicaremos no tópico da purificação.

Mono, a donzela sacrificada

Figura 3: Mono



Fonte: Artbook (2006, p. 8).

A donzela é a motivação do “herói”, e sobre ela sabe-se muito pouco, portanto, nos contentaremos em analisar o que pode ser estudado sobre ela. Mono foi sacrificada por ter um destino, *imagem do futuro*, comprometido com um mau agouro e, ironicamente, Wander só parte para as *Regiões Proibidas* porque Mono é morta pelo seu próprio povo. Wander liberta Dormin cumprindo, exatamente, o que seu povo tentou evitar tirando a vida da garota.

Podemos vislumbrar fortes semelhanças com o *destino* tão enraizado aos parâmetros helênicos, a saber, Édipo rei.¹⁰ O rei Laio, de Tebas, foi acometido por uma profecia, o seu filho, futuramente, o mataria. Então pede aos seus servos que abandonassem o bebê no Monte Citerão. Édipo cresce e, em uma discussão na estrada, mata seu próprio pai, Laio, sem saber. Ele também derrota a esfinge que atormentava Tebas, resolvendo seu enigma, torna-se rei de Tebas e desposa a própria mãe, Jocasta, a rainha, inocentemente. Em ambas as obras o desejo do *não acontecimento*, impedir que algo aconteça, resulta na sua realização, isto é, consequência das interferências do medo.

Ademais, existem elementos (visuais) que tornam o tema *maldição* complexo, isto é, Mono é semelhante aos outros personagens, multifacetada. A obra estabelece duas perspectivas, os antecedentes da protagonista, amaldiçoada, e a visão de Wander sobre ela. Ora, ele a ama e, evidentemente, não assumiria tal risco se não sentisse algo pela personagem. Wander não é um herói “todo bom”, sabemos disso, pois, Emon¹¹ o adverte da loucura que é confiar em Dormin, “Faz ideia do que fez? Não só roubou a espada e invadiu esta terra amaldiçoada, como também usou a magia proibida [...] Você só estava sendo usado” (Plays-

10 Pesquisar por *Édipo Rei* de Sófocles, tradução de Paulo Neves (2014).

11 Lorde Emon é um personagem introduzido à narrativa após Wander derrotar o décimo segundo colosso. A voz do narrador inicial é a mesma voz de Emon, o que sugere que ele introduziu os elementos conceituais no prólogo do jogo.

tation4. *Shadow of the Colossus*, 2017). Além disso, o altar onde Mono se encontra é sempre iluminado pela luz do sol, cercada por pombas brancas, as vestes brancas em confluência com a sua beleza transformam-na em um símbolo de pureza, quase como uma “virgem” ou uma “santa”. Mono é a representação encarnada dos sentidos atemporais de Wander, tristeza, dor, sofrimento pela perda de um ente querido, o luto que, claramente, o “herói” não soube lidar.

Sobre o luto uma das narrativas mais interessantes que podemos citar é o *Épico de Gilgamesh*. Quando o seu melhor amigo, Enkidu, perece, ele, Gilgamesh, lamenta por dias em prantos. Com medo da morte iniciou uma busca pela imortalidade (Brandão, 2021, p. 99-115) Algo semelhante a *Wander* e os *Colossos* pode ser encontrado em *Ao Kurnugu terra sem retorno*, a deusa da guerra e do sexo, Ishtar, sente a falta do seu irmão¹², Dumúzi, que desceu ao submundo, e deseja que ele suba novamente até o mundo dos vivos. Ora, acometidos pelo luto, Gilgamesh, Ishtar e Wander se aproximam através dos seus elementos em comum, a dor de perder alguém importante e, especificamente, Wander e Ishtar, a esperança do retorno.

Obviamente, as narrativas possuem muitas diferenças entre si. Quando Dumúzi morre e renasce, é provável que os mesopotâmicos estivessem preocupados com os ritos fúnebres, quando os mortos “retornavam” em busca das oferendas ou com a seca e os períodos de colheitas (Brandão, 2019, p. 175-189). Gilgamesh, por outro lado, pode ser interpretado através dos estágios do luto, como negação, raiva, aceitação, etc, além disso, sua busca também é egoísta. Wander, não aceita a morte da sua amada e parte em busca da sua ressurreição, mesmo que isso acarrete em um futuro tortuoso.

12 Há muitas versões sobre a relação de Ishtar/Inanna e Dumúzi, e suas particularidades divinas. A cosmovisão associada à descida da deusa ao mundo dos mortos, bem como, do seu irmão pode ter haver com ciclos naturais como a agricultura e a própria noção de morte, e as homenagens aos mortos através de oferendas. Pesquisar por *Ao Kurnugu, Terra sem retorno: Descida de Ishtar ao mundo dos mortos* de Jacyntho Lins Brandão (2019).

A água da purificação, entre o sagrado e o profano

Nós, o personagem, somos introduzidos a um reservatório de água logo no início da obra, mas, não temos consciência da sua importância até lorde Emon lançar a Espada Ancestral sobre a água. As propriedades mágicas da espada se misturam com a água tornando-a purificante. Dormin/Wander¹³ são puxados por fortes tufões, dentro do templo, lançando-os no interior das águas sacras. Ora, as sociedades humanas ocidentais e orientais desenvolveram, culturalmente, ritos de limpeza, de uma sujeira visível, e, por outro lado, de um miasma invisível. No caso de Wander, tal corrupção é bastante notável. Após derrotar todos os colossos sua forma humana se altera consideravelmente, seu sangue é escuro, seus cabelos ruivos se tornam pretos como a noite, sua voz se distorce e chifres eclodem da sua cabeça.

Figura 4: O Reservatório da Purificação



Fonte: *Artbook* (2006, p. 154).

¹³ No final da obra, quando Wander derrota todos os colossos Dormin domina o corpo de Wander e se livra da sua prisão, iniciando uma batalha contra lorde Emon e seus guerreiros mascarados.

Apesar do reservatório de água, purificador, aludir a uma série de elementos culturais díspares, envolvendo ritos com água, Mesopotâmia, Grécia e Levante – por exemplo, o batismo de Jesus no rio Jordão (Mateus 1, 9-14), a metáfora de nascer novamente da água e do espírito (João 3, 1-21), os rituais de purificação das estátuas dos deuses mesopotâmicos (Hurowitz, 2003, p. 207) e o falso rito purificante realizado por Ifigênia no mar (Bourscheid, 2012, p. 224) – existem evidências que sugerem um rastro cultural, intimamente, associado ao lugar onde se originou *Wander e os Colossos*, o Japão.

Lorde Emon diz aos seus guerreiros mascarados a seguintes palavras, “Veja... Ele está possuído pelos mortos”, essa afirmação do personagem indica, muito provavelmente, uma estreita relação com a cosmovisão e ritualística japonesa. O *misogi harai*, a saber, é o ato do indivíduo se banhar em fontes de água, onde a limpeza terapêutica é realizada, purificando o sujeito com o poder deste elemento (Nunes, 2018, p. 6-7). Além disso, esse rito faz alusão ao primeiro uso deste rito, quando Izanagi-no-Kami realiza sua purificação com água ao retornar do mundo dos mortos, o Yomi (Phillippi, 1969, p. 68) no *Kojiki*¹⁴.

Outros elementos análogos ao *Kojiki* e *Wander e os Colossos* são as motivações dos personagens, na cosmovisão japonesa Izanagi-no-Kami deseja rever sua esposa morta, Izanami, e trazê-la de volta aos vivos (Zitto, 2021, p. 13-14); Wander detém o mesmo desejo e propósito, trazer de volta Mono da morte. A diferença, crucial, é que Izanagi-no-Kami se assusta com a esposa cadavérica e foge do Yomi (Zitto, 2021, p. 13-14); Wander não foge da sua missão; ambos os personagens da narrativa passam por um processo de purificação (Chamberlain, 1932, p. 102-103)¹⁵ e possuem um relacionamento trágico com suas parceiras.

¹⁴ **Kojiki** é uma obra cosmogônica japonesa que relata a criação das ilhas japonesas, genealogias, tradições orais e relatos sagrados que remontam uma ancestralidade. A obra data do século oito d.e.c., mas, seu conteúdo remonta a períodos desconhecidos.

¹⁵ Chamberlain (1932) utiliza uma série de analogias à mitologia grega considerando o Yomi e o Hades como paralelos “perfeitos”, mas, isso é extremamente questionável. São

Izanagi-no-Kami realiza o primeiro rito, *misogi harai*, em um rio limpando os resquícios da morte em seu corpo; Wander é purificado na água do templo e vira um bebê no momento em que Dormin, a “morte”, é, totalmente, expurgado de seu corpo, mas, ainda permanece com pequeninos chifres. Dormin também possui características que podemos relacionar com os *kamis* criadores, Izanami e Izanagi, isto é, uma voz masculina e outra voz feminina. Pode ser um rastro do imaginário japonês em *Wander e os Colossos*. Fumito Ueda, em entrevistas, detalha que alguns aspectos dos seus jogos se inspiram na cultura japonesa como a existência de melancias em *Ico*, elemento que também existe em *Wander e os Colossos*.

Sobre a melancia... É só por diversão. Se você diz oceano, dizemos melancia; no Japão, a associação do litoral com melancia é muito forte¹⁶. E o animador veio e disse: “eu fiz essas animações de comer melancia”, então dissemos, vamos colocá-las! E assim, nós fizemos!¹⁷

Considerações finais

Assim, *Wander e os Colossos* possui temas que transcendem uma determinada cultura, arquétipos que põem em xeque a temática do “herói”, suas virtudes, coragem, determinação, força, suas falhas de caráter, egoísmo, intransigência, traços que aproximam, mesmo que não fosse

cosmovisões distintas. Utilizamos sua obra, pois, também traz elementos da cosmovisão japonesa como as demais bibliografias citadas.

16 **Suikawari** trata-se, possivelmente, de uma prática japonesa associada a uma brincadeira em que se parte uma melancia com uma vara, geralmente, ocorre em praias no verão.

17 “About the watermelon... It’s in just for fun. If you say ocean, we say watermelon; in Japan, the association of seaside and watermelon is very Strong. And the animator come and said, ‘i’ve made these watermelon-eating animations’, so we said let’s put them in! And so, we did!”. Procurar por **FUMITO UEDA INTERVIEW - Shadow of the Colossus and ICO Designer - Secrets Revealed**. Acessar em: www.youtube.com/watch?v=G2svF-fV4VU&ab_channel=LeaLTudo.

essa a ideia, o protagonista do público alvo. Podemos observar fortes inspirações bíblicas, derivadas do Oriente Próximo e, também, da própria cultura japonesa, a exemplo o *Kojiki*, no Extremo Oriente. Com certeza há muito o que ser explorado, analisado, investigado em um jogo eletrônico desta natureza, este não foi o primeiro trabalho sobre tal objeto e, certamente, não será o último.

Referências

Fonte Primária:

Shadow of the Colossus; PlayStation 4; Austin, Texas. Sony Interactive Entertainment. 2017. Indústria Brasileira – produzido e distribuído no Polo Industrial de Manaus por Sony DADC Brasil – CNPJ 07.305.913/0001-65, Avenida Cupiúba, nº 260 – Bloco 3 – Distrito Industrial – Manaus/AM – CEP: 69075-060 sob licença da Sony Interactive Entertainment LLC. Sony Interactive Entertainment LLC, 2207 Bridgepointe Parkway, San Mateo, CA 994404.

Obras Gerais:

ABRANTES, Elizabeth S; et al. Nas trilhas da Antiguidade e Idade Média. In: GOMES, Flávia Santos; ZIERER, Adriana. **Vida Coletânea (1311)**: Ramon Llull e o ideal de bom cristão. São Luís: Editora Uema, 2014.

BRANDÃO, Jacyntho Lins. **Epopéia de Gilgámesh**. Autêntica clássica, 2021.

BRANDÃO, Jacyntho Lins. **Ao Kurnugu, Terra sem retorno**: descida de Ishtar ao mundo dos mortos. Curitiba: Kotter Editorial, 2019.

CARVALHO, Raimundo Nonato Barbosa; **et al.** Rito e celebração na Antiguidade. In: BOURSCHEID, Marcelo. **Mito e ritual na Ifigênia entre os Tauros, de Eurípides**. Vitória: Ed. PPGL, 2012. Disponível em: https://letras.ufes.br/sites/letras.ufes.br/files/field/anexo/e-book_IL_jornada_de_estudos.pdf.

- EUZÉBIO, Haynner Gomes. **Semiótica nos videogames: Shadow of the Colossus**. TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) – Curso de Graduação em Letras da Universidade Estadual da Paraíba. Campina Grande, pp. 18-39. 2019. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/21361>.
- FLORI, Jean. **A cavalaria: A origem dos nobres guerreiros da Idade Média**. São Paulo: Madras, 2005.
- GONZÁLEZ, Javier Roberto. A formação da ficção cavaleiresca: do heroísmo épico ao cortesão (séculos XII-XIV). **Revista Signum**, vol. 14, n. 2, 2013, p. 205-221.
- HUROWITZ, Victor Avigdor. The Mesopotamian God Image, from Womb to Tomb. **Journal of the American Oriental Society**, Vol. 123, N.1, Jan/Mar, pp. 147- 157, 2003. Disponível em: https://www.academia.edu/1015639/The_Mesopotamian_god_image_from_womb_to_tomb.
- JOSEFO, Flávio. **História dos hebreus: de Abraão à queda de Jerusalém**, ed. 8, 2004.
- JÚNIOR, Paulo César de Souza. A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus. **Estudos semióticos**, vol. 5, n. 2, 2009, p. 52 - 59. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/49247/53329>.
- KO-JI-KI, Records of Ancient Matters. Translation by **Basil Hall Chamberlain**. 2 ed. J. L. Thompson & Co. (Retail) Ltd, Kobe, 1933. Disponível em: https://religion-in-japan.univie.ac.at/k/images/2/2c/Kojiki_Chamberlain.pdf.
- Livro oficial de estratégia e cenário de Shadow of the Colossus. 1. Ed, 27 jan, 2006. Tóquio Texto Ltd. **Sony Computer Entertainment Inc**. ISBN4-7577-2580-9.
- Novo Testamento: Bíblia, Mateus. In: Bíblia Sagrada. Tradução da Vulgata pelo Pe. Matos Soares. 44ª ed. São Paulo – SP: Edições paulinas, 1987.
- Novo Testamento: **Bíblia**, João. In: **Bíblia** Sagrada. Tradução da Vulgata pelo Pe. Matos Soares. 44ª ed. São Paulo – SP: Edições paulinas, 1987.
- NUNES, Mariana Bernardo. **Shintō, rituais e purificação: o indivíduo no ciclo de desordem e ordem**. (Dissertação de Mestrado - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias). Lisboa, pp. 05-101, 2018.

PHILLIPPI, Donald. L. **Kojiki**. Princeton University Press University of Tokyo Press 1969.

SÓFOCLES. **Édipo Rei**. Tradução de Paulo Neves. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2014.

Torá: Bíblia Hebraica. **Gêneses 10 (8-12)**.

ZIERER, Adriana; JÚNIOR, Álvaro Alfredo Bragança. **Cavalaria e nobreza: entre história e a literatura**. Maringá: Eduem, 2017.

ZITTO, Bruno Costa. **Tradução comentada do Kojiki (tomo i)**: projeto visual. Monografia (Bacharel em Letras) – Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2021. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/230672/001131358.pdf>.

2

Fragmentos de um Egito Antigo: os inimigos massacrados e a construção de uma memória cultural

*Arthur Rodrigues Fabrício
Liliane Tereza Pessoa Cunha*



Introdução: a questão da memória para os antigos egípcios e para os Egíptólogos

Todas as sociedades, antigas ou modernas, possuíam/possuem dinâmicas memoriais próprias. O Egito Antigo não é uma exceção. Começar este breve texto com uma afirmação tão vaga não é mero acaso, mas um ponto de partida necessário para um debate que pode e deve ser alargado nos próximos anos.

Quando iniciamos uma discussão sobre a questão da memória no Egito Antigo, alguns exemplos logo se destacam, como a existência dos chamados *templos memoriais*, conceito introduzido pelo egiptólogo alemão Eberhard Otto (Otto, 1952) e ainda recorrentemente utilizado (Gabolde, 1989; Haring, 1997), que seriam os complexos de culto reais (Shafer, 1997, p. 4) construídos por monarcas – e alguns poucos membros da elite – para centralizar os rituais performados para si e para as divindades associadas, como Âmon-Rê (Shafer, 1997, p. 3) em Waset, no Alto Egito. Aliás, esses chamados templos memoriais foram erigidos às dezenas nesta localidade – ‘a cidade do cetro Was’, também conhecida por *Niwt*, simplesmente traduzida por ‘A Cidade’, tamanha sua importância histórica (Snape, 2014, n.p.) -, hoje conhecida por Luxor, mas que já foi outrora a antiga cidade de Tebas mencionada por Homero em sua *Ilíada*¹⁸.

Ali, em um espaço atravessado por séculos de história, também ocorreram os maiores esforços de um *damnatio memoriae* contra a rainha Hatshepsut, que governou o Egito como tutora e co-regente de um jovem Tutmés III, que posteriormente – por volta de seu ano 42, mais de 20 anos após a morte de sua tutora – iniciou uma campanha de apagamento da memória dela enquanto monarca, empreitada posteriormente

18 [...] Tebas, onde nas casas jaz a maior quantidade de riqueza; Tebas com seus cem portões, e de cada um arremetem duzentos guerreiros equipados com carros e cavalos! [...] (Homero, IX, 379).

completada por seu filho, Amenhotep II. No geral, o conjunto de ações visando o esquecimento de Hatshepsut foi concretizado por meio da substituição de seu nome, em cartuchos, pelo de outros reis tutmósidas; o apagamento de iconografias e inscrições associadas, substituídas por objetos ritualísticos, como mesas de oferendas; e a remoção de estátuas da rainha de seu templo, em Deir el-Bahari, na margem oeste do Nilo, em Waset, jogadas, quebradas, no fundo de uma pedreira próxima a via que dava acesso ao templo (Dorman, 2005, p. 267).

Pois bem, fala-se em templos que conservam memórias e de memórias ativamente apagadas, mas que memórias seriam essas? Ao longo de dois séculos de Egiptologia poucos foram os especialistas que resolveram tomar para si a difícil missão de abordar esta questão. Mais recentemente, destaco um artigo da egiptóloga britânica Betsy M. Bryan, da *The John Hopkins University*, intitulado *Memory and Knowledge in Egyptian Tomb Painting* (2009) que parte da premissa que as tumbas e os programas decorativos nelas contidos funcionavam como memoriais e um vértice de interação entre vivos e mortos, deuses e homens. Usando como estudo de caso a tumba de um mordomo real falecido durante a XVIII dinastia, a TT92 de Suemniwet, Bryan informa-nos que é o próprio morto quem ‘convida’ os visitantes a entrarem em sua capela funerária e partilharem memórias de sua vida¹⁹, seus principais feitos e glórias, e que ao interagirem ritualisticamente com aquele espaço, por meio de oferendas, textos ritualísticos e liturgias, “promovem o objetivo de transformar o passado no futuro desejado, trazendo o falecido de volta à comunhão com os vivos” (Bryan, 2009, p. 25).

19 Outro exemplo citado por Bryan é elucidador a este respeito. Trata-se da tumba do arauto Iamnedjeh, da XVIII dinastia, localizada em Sheikh Abd el-Qurna. Um texto presente na parede da capela funerária chama pelos visitantes: “Ó todos os vivos [...] que possam entrar em minha tumba para olhar o que eu fiz sobre a terra, compreendendo o que é efetivo em nome do grande deus, que [Âmon] possa favorecê-lo [...] que sejas feito para não conhecer a morte, e que você se lembre da vida; que o rei da tua época te ame, e que suas narinas sejam revivificadas [...]” (Bryan, 2009, p. 24).

Outro estudo, ainda mais recente, é o da egiptóloga portuguesa Maria Inês Torres. Em sua tese de doutorado defendida no ano de 2021 na *Harvard University*, Torres analisa a mastaba de Akhmerutnisut, do Reino Antigo, da V dinastia, interpretando-a para além de um espaço funerário, mas como um local de interação social e performance familiar (Torres, 2021, p. 289). O enterramento, por meio de sua arquitetura, temas decorativos e mobiliário, torna-se, então, um “monumento à memória do dono da tumba e sua família, e como um espaço para o morto viver eternamente” (Torres, 2021, p. 290). No campo da Egiptologia, o referencial teórico da autora acerca da memória é, essencialmente, a produção de Jan Assmann sobre o tema, destacando a relação entre a memória, os partícipes e a identidade, bem como a relação entre a tumba e rememoração dos mortos a partir de um processo de “socialização, comunicação e interação” (Torres, 2021, p. 11).

Jan Assmann possivelmente é o Egiptólogo que mais dedicou tempo a pensar a memória enquanto conceito, rastreando influências e propondo uma noção aplicável a sociedade egípcia antiga. Juntamente com sua esposa, Aleida Assmann, também egiptóloga e especialista em estudos literários, cunharam os conceitos de *memória cultural* e *memória comunicativa*, ainda nos idos dos anos 1980. O pensamento dos Assmanns sobre memória foi bastante influenciado, por sua vez, pela noção de memória coletiva do sociólogo francês Maurice Halbwachs e suas ideias sobre o condicionamento social da memória. Segundo Halbwachs, toda memória individual se forma a partir dos padrões já estabelecidos pela sociedade em que o indivíduo se encontra inserido, ou seja, é formada coletivamente (Assmann, J., 2011, p. 21-22), sendo seu pensamento ousado ao ponto de afirmar que “um homem inteiramente só não poderia se lembrar de modo algum.”²⁰ (Halbwachs, 2017, p. 110).

20 Essa ideia já aparecia na primeira obra do autor sobre o tema, *Les cadres sociaux de la mémoire* (1925), em que o mesmo afirmava que “é na sociedade que, normalmente, o

Tomando as ideias de Halbwachs como ponto de partida - além de admitirem uma notória influência de nomes como Aby Warburg e sua *memória icônica* e Pierre Nora com seus *lieux de mémoire* (Erll, 2008, p. 6; Assmann, J., 2011, p. 7, 25) -, os Assmanns dividiram o que eles entendem por memória em *memória comunicativa* e *memória cultural*, distinguindo-as como dois modos diferentes de rememorar (Assmann, J., 2008, p. 110). A *memória comunicativa* inclui as variações da memória coletiva de Halbwachs, se baseando exclusivamente nas comunicações do dia a dia, sendo, também, aquela que constitui o material primário básico da pesquisa de história oral (Assmann, J., 1995, p. 126). Para este autor, esse tipo de memória, possui alto grau de informalidade e desorganização, e é formada e estabelecida pelo ato de comunicar, que permite a cada indivíduo compor uma memória que, de acordo com Halbwachs, é socialmente mediada e relaciona-se sempre com o grupo – ou grupos, uma vez que os indivíduos podem fazer parte de diversos deles, simultaneamente. Assim, a existência desta memória individual se dá durante a comunicação com os outros, outros que, desta forma, compõem grupos que se concebem enquanto unidades formadas através de uma imagem comum de seu passado (Assmann, J., 1995, p. 127).

A perpetuação deste tipo de memória depende essencialmente da comunicação, por meio de agentes difusores que encarnam este papel, não requerendo, necessariamente, qualquer tipo de institucionalização para sua preservação e continuidade. Segundo Jan Assmann, a

homem adquire suas memórias, que ele se recorda, e, como se diz, que os reconhece e os localiza. [...] Na maioria das vezes, se eu me lembro, é porque os outros me incitam a me recordar, que suas memórias vêm em auxílio da minha, a minha (memória) que se apoia na deles. Neste caso, pelo menos, o lembrete de memórias não possui nada de misterioso. [...] É neste sentido que existirá uma memória coletiva e os quadros sociais da memória, e é nesta medida que nossos pensamentos individuais se inserem nestes quadros e participam desta memória que ela será capaz de se recordar” (Halbwachs, 1952, p. 6).

memória comunicativa é não-institucional; não é apoiada por nenhuma instituição de aprendizado, transmissão e interpretação; não é cultivada por especialistas e não é convocada ou celebrada em ocasiões especiais; não é formalizada e estabilizada por nenhuma forma de simbolização material; ela vive em interações e comunicações do dia a dia e, por esta razão, possui uma limitação temporal [...] (Assmann, J., 2008, p. 111).

Esta limitação temporal se deve majoritariamente em relação a sua forma de propagação e armazenamento, uma vez que a passagem do tempo seria o maior adversário da memória comunicativa na luta constante contra o esquecimento. Com o passar dos anos, as gerações, seus principais transmissores, morrem e as memórias decaem dos quadros de referência do grupo, dando lugar a outras mais novas. Baseando-se em estudos da história oral, história do dia a dia e história vista por baixo, Assmann afirma que, mesmo em sociedades letradas, a memória viva, base da memória comunicativa, não se estende além de oitenta anos (Assmann, J., 2011, p. 37). Esse limite postulado, que pode se estender a um máximo de cem anos, compreende, em média, o intervalo entre três ou quatro gerações, um horizonte temporal que pode mudar de acordo com os diferentes desenvolvimentos de distintas sociedades, uma vez que a memória comunicativa não se fixa no passado, ou com o passar do tempo. Esta fixação, por sua vez, só ocorre através de uma formação cultural, fora do ciclo informal da memória do dia a dia (Assmann, J., 1995, p. 127).

Nesse contexto, assim como a *memória comunicativa* é delineada e delimitada pela sua proximidade com os eventos e lembranças do dia a dia, a *memória cultural* define-se por sua distância a esse contexto diário, sendo este seu horizonte temporal. A *memória cultural* possui pontos fixos, ancoragens no tempo, o que não condiciona mudanças neste horizonte. Estes pontos fixos são “eventos fatídicos do passado,

cujas memórias são mantidas através de formações culturais (textos, ritos, monumentos) e comunicação institucional (recitação, prática, observação)” (Assmann, J., 1995, p. 128-129), por vezes abordando histórias míticas de origens ou eventos ocorridos em tempos imemoriais (Assmann, J., 2011, p. 41). Desta forma, a *memória cultural* enquanto conceito dos Assmanns,

focaliza-se nas condições midiáticas e estruturas sociais da organização de que grupos e sociedades se utilizam para conectarem-se a um suprimento objetivado de representações culturais, disponíveis em diversas formas (escrita, imagens, arquitetura, liturgias etc.), para construir padrões de auto interpretação legitimados pelo passado (Harth, 2008, p. 91).

A *memória cultural* é, desta maneira, a externalização e objetivação da memória, que, embora individual e comunicativa, é formada culturalmente por quadros de referências, deixando-a evidente em “símbolos, como textos, imagens, rituais, marcos territoriais e outros *‘lieux de mémoire’*” (Assmann, J., 2010a, p. 122).

De acordo com Aleida Assmann (2006), a memória cultural ativa, ou seja, aquilo que a sociedade conscientemente opta por selecionar e manter enquanto referencial comum, é preservada por práticas específicas e instituições, em uma luta contínua contra a decadência e o esquecimento. Para a autora – desenvolvendo o pensamento de Zygmunt Bauman sobre a tendência da cultura perene – o objetivo da cultura é “traduzir o transitório para o permanente” (Assmann, A., 2006, p. 221), por meio de técnicas de transmissão e armazenamento de informações consideradas vitais para a constituição de um grupo específico e de sua identidade. Neste sentido, “monumentos perpetuam eventos históricos; exposições e performances musicais ou teatrais criam atenção contínua para obras de arte canonizadas” (Assmann, A., 2006, p. 221).

Sobre a íntima relação entre memória e identidade, Jan Assmann argumenta em prol da cristalização – e objetivação – da memória comunicativa no tempo, que constitui a memória cultural, sendo esta possuidora de forte caráter identitário, uma vez que “alcança um passado apenas até onde o passado por ser clamado como ‘nosso’. [...] O conhecimento adquire função de memória ao ser relacionado com a identidade” (Assmann, J., 2008, p. 113). Este conhecimento a que se refere o teórico alemão é aquele voltado ao passado, como uma consciência histórica que se transforma em memória, ao ser exposta a uma longa temporalidade. Ademais, por meio das manifestações da memória cultural define-se que tipos de características conservadas são “positivas” – como “nós somos isso” – e quais são vistas como negativas – “somos o oposto disto”, por exemplo (Assmann, J., 1995, p.130).

Partimos, então, da conceituação dos Assmanns para um breve estudo de caso, sobre o massacre de inimigos estrangeiros. O nosso intento? Responder a apenas uma pergunta: poderiam estes motivos iconográficos serem considerados evidências de uma *memória cultural* no Egito Antigo?

Inimigos massacrados, memórias construídas

Representações em que reis egípcios aparecem massacrando ou subjugando inimigos estrangeiros são bastante conhecidas durante toda a história ‘antiga’ do país. As primeiras evidências concretas da utilização deste motivo remontam ao período pré-dinástico (aprox. 3500 AEC) de Naqada II, estando presentes em uma tumba, a tumba nº 100 de Hieracômpolis, antiga Nekhen egípcia, decorada – a única conhecida até então – excepcionalmente grande para época, indicando que poderia pertencer a um poderoso governante local (Midant-Reynes, 2000, p. 53), o que seria umas das primeiras evidências de estratificação social

no Egito. Ali, encontra-se em meio a um grande painel pintado nas paredes com grandes embarcações, caça de animais selvagens e atividades ligadas ao pastoreio, a silhueta de um indivíduo, pintado em uma escala maior do que as demais figuras – algo que caracterizaria este tipo de representação -, com um objeto em riste, prestes a desferir um golpe contra uma fileira de três pequenas pessoas²¹ atadas por um objeto, possivelmente uma corda, “dispostos ao longo de uma linha de base” (Baines, 1994, p. 97), com a primeira delas presa pela cabeça a uma das mãos do algoz. Era o início, até onde sabemos, de uma extensa e intensa utilização do mesmo padrão iconográfico.

Aproximadamente 500 anos depois, o mesmo motivo se faz presente, agora em um objeto ligado a um templo. A Paleta de Narmer (aprox. 3000 AEC), encontrada no chamado depósito principal²² do templo de Hórus (Kemp, 2006, p. 80), é um artefato de ardósia polida de coloração esverdeada, com 63 centímetros de altura, decorada em suas duas faces com baixos-relevos. Os eventos nela representados fariam referência a unificação do Alto e o Baixo Egito, comemorando um evento importante e encapsulando “certos elementos essenciais da cultura faraônica [...] bem no início do período dinástico” (Kemp, 2006, p. 83), como, por exemplo, proto-hieróglifos e convenções artísticas. A face que, neste tento, nos interessa apresenta abaixo de um par de cabeças de uma divindade bovina feminina, possivelmente Bat, flanqueando um

21 Que podem fazer referência a uma pluralidade, a todos os inimigos, tendo em vista que o número três pode ter sentido metonímico para os antigos egípcios (Baines, 1994, p. 97; Wilkinson, 1999, p. 131-133).

22 O artefato foi encontrado em um contexto arqueológico distinto, possivelmente deslocado de uma estrutura anterior sobre o qual foi construído o templo de Hórus (Kemp, 2006, p. 80). Neste local, apelidado de *depósito principal*, foram encontradas duas paletas – a de Narmer e a dos Dois Cachorros -, juntamente com outros objetos como maças, estatuetas de marfim, uma estátua de pedra calcária do rei Khasekhemui e alguns vasilhames de pedra (Kemp, 2006, p. 123-124). Segundo Bestock, “geralmente considera-se como uma dedicação àquele templo pelo próprio Narmer, posteriormente enterrada quando o templo foi atualizado” (Bestock, 2018, p. 65).

*serekh*²³, uma grande figura do rei, que ocupa majoritariamente a peça. Ele veste a coroa branca do Alto Egito, prestes a atingir com sua maça de guerra um inimigo ajoelhado, cujos cabelos estão presos em uma de suas mãos. Ao lado da cabeça do cativo, um par de hieróglifos primitivos possivelmente o identificava (Shaw, 2019, p. 22). Atrás do rei, em uma dimensão bem menor, um ajudante segura as sandálias de seu senhor e um pequeno recipiente, enquanto observa o ato de subjugo. Na linha do rosto do monarca, um falcão, que possivelmente representa Hórus, segura com um braço humano o símbolo personificado de terra (Baines, 1994, p. 116), puxando uma corda ligada ao nariz do cativo. Nas costas do símbolo personificado em inimigo, seis hastes de papiro sugerem a quantificação dos vencidos em 6000, uma vez que “cada uma das plantas de papiro representariam o número 1000 como elas posteriormente significariam no período faraônico” (Shaw, 2004, p. 6-7). Abaixo da cena principal, duas figuras humanas, adversárias, estão deitadas, presumidamente já abatidas pelo rei.

Daí em diante, o motivo do massacre dos inimigos se torna algo bastante recorrente, presente em, basicamente, todos os períodos da história do Egito Antigo, do Reino Antigo (2543-2120⁺²⁵ AEC) ao período de dominação romana (30 AEC-395 EC). Entretanto, não devemos imaginar cada uma destas representações unicamente como parte de um conjunto de memórias de guerra. O motivo de massacre dos inimigos parece ter ultrapassado os limites de sua própria origem e tornando-se realmente um símbolo, uma memória cultural, uma necessidade. Prova disso seria a iconografia de Hatshepsut em seu templo, em Deir el-Bahari, onde fora apresentada abatendo inimigos estrangeiros (Pawli-

23 Símbolo que representa a fachada de um palácio. Os primeiros reis egípcios tinham seus nomes de Hórus escritos dentro do *serekh*, sendo um antecessor dos cartuchos utilizados posteriormente (Wilkinson, 2011, p. 149).

cki, 1997, p. 50)²⁴ adotando representações em forma masculina, embora não tenhamos evidências de participação dela em guerras durante seu reinado majoritariamente pacífico (Bryan, 2000, p. 242). Para Hatshepsut, representar-se performando tal ato, masculinizada, portando os símbolos do poder real, poderia ser um desafio ao próprio *status quo*, uma afirmação de autoridade e legitimidade usualmente restrita aos reis homens (Matić, 2016).

Reconhecemos, então, a ancestralidade do motivo e sua repetição ao longo do tempo, forte evidência de sua utilização enquanto uma memória cristalizada, uma memória cultural. Neste contexto, o que estaria sendo reiteradamente rememorado e comemorado seria a unificação das Duas Terras, tornado em um passado mítico.

Embora os egiptólogos reconheçam que esta unificação ocorreu como um processo lento e gradual, alcançado ao longo de seis ou sete séculos (Kemp, 2018, p. 74-75), com Hieramcômpolis desempenhando um papel central, representações como as da tumba nº100 e da Paleta de Narmer possivelmente cumpriam um papel de tornar visível um processo que ainda estava se desenrolando. Assim, pouco importava se os fatos representados ocorreram realmente, com um Narmer subjugando dezenas, centenas ou milhares de adversários, mas sim que aquele motivo iconográfico atendia aos anseios e necessidades memoriais daquele momento, como, posteriormente, outros passaram a existir e serem perpetuados. Neste sentido, é sempre o presente que organiza as memórias, que as atualiza e que escolhe o que vai ser rememorado ou esquecido ativamente. Como não pensar nas apresentações públicas de ‘estrangeiros’, dispostos nos pilones, as grandes entradas monumentais dos templos, a subjugar os inimigos com o mesmo sentido apresentado

24 JJ Shirley (2014) indica a existência de uma outra evidência de massacre de inimigos por Hatshepsut, desta vez em uma estátua em grupo pertencente à Amenhotep, o mordoo da rainha. Nela, a monarca estaria representada em ato de subjugação com referência a “todos os países estrangeiros” (Shirley, 2014, p. 207).

milênios anteriormente como uma memória cultural? Tito (39-81 EC), Domiciano (51-96 EC), Trajano (25-117 EC), todos imperadores romanos representados como faraós, vestindo coroas e trajes típicos e outros símbolos reais, performando, perante divindades egípcias (Hall, 1986, p. 44; Matić, 2017, p. 104), um ato anteriormente exclusivamente reservado aos reis parecem fazer parte de uma adaptação do poder romano à lógica memorial egípcia. Afinal, como o próprio Jan Assmann afirma, “o que conta para a memória cultural não é o fato em si, mas a história rememorada” (Assmann, J., 2011, p. 37-38).

Mencionamos, ainda há pouco, os pilones dos templos enquanto suporte deste tipo de memória e isso nos leva a considerar outra característica proposta pelos Assmanns para a existência e difusão de memória, os meios. Diferentemente da memória comunicativa, que depende da memória dos indivíduos, da existência do grupo e da oralidade para permanecer nos quadros de atenção da sociedade, a memória cultural é armazenada em textos, ícones, rituais, artefatos e monumentos, entre diversos outros suportes (Assmann, J., 2008, p. 117). Quanto a isso, a egiptóloga italiana Maria Luiselli (2011) sintetiza a variedade relacionada aos motivos de subjuogo ao longo do tempo, estando presentes em

paredes de tumbas, selos cilíndricos, paletas cerimoniais em pedras diversas, etiquetas de marfim de tumbas, marcadores em pedra, paredes de templos funerários e relevos parietais em templos divinos [...], joalheria real, em armas cerimoniais, bem como em estelas privadas usadas em performances de práticas religiosas pessoais, e em escaravinhos [...]. Além de óstracos que devem ser entendidos como exercícios de artistas aprendizes [...] bem como o uso da cena em cerâmicas cerimoniais decoradas, ou tecidos, como exemplos do período greco-romano mostram. (Luiselli, 2011, p. 17-18).

A estes suportes, adicionamos ainda sua existência em outras formas, como carruagens – vide a carruagem de Tutmés IV, atualmente no Egyptian Museum, no Cairo (Hall, 1986, fig. 32) -, esculturas – como a de Ramessés VI, proveniente de Karnak (Hall, 1986, fig. 79), em cálices – como o cálice de faiança, possivelmente da XXII dinastia (Hall, 1986, p. 83) - e mesmo inseridas na própria paisagem, como as raras iconografias escavadas no Sinai, na periferia do domínio egípcio durante o Reino Antigo, em uma área bastante associada com a mineração (Bestock, 2018, p. 6, 172-200).

Com o passar dos séculos, mudam-se as mídias e também as formas. Não apenas o rei é representado a massacrar os inimigos, como na Paleta de Narmer: a imagética da violência assume outras roupagens, como a de triunfo, como o atropelo, em que o rei assume a forma de um animal mítico e avança contra seus adversários, bem como as cenas de batalha em suas diversas formas, com o rei avançando, sozinho ou acompanhado de seu exército, disparando setas ou brandindo a espada *khepesh* contra um amontoado desorganizado de estrangeiros. Analisemos um exemplo da XX dinastia, do reinado de Ramessés III.

Em Medinet Habu, no seu complexo de culto real, Ramessés III, o segundo faraó da XX dinastia decorou toda a parcela exterior de seu templo com cenas de batalhas e festivais, compreendido como o núcleo de seu projeto memorial (Fabrício, 2016). No contexto da segunda guerra contra os líbios, Ramessés III fez-se representar no primeiro pátio de seu templo, na parede leste, no verso do primeiro pilone (The Epigraphic Survey, 1932, *pl.* 72). No painel, Ramessés III, em pé sobre sua carruagem de guerra, puxada por dois cavalos com plumas nas cabeças, dispara setas infalíveis contra inimigos líbios. No registro superior, uma fileira de líbios foge do faraó, com as mãos erguidas na altura do rosto em gesto de súplica. O registro mediano, à frente dos cavalos do rei, contempla a atuação de soldados egípcios em batalha contra desorganizada resis-

tência líbia, já fadada ao fracasso, com diversos corpos amontoados pelo chão. Os registros inferiores destacam carruagens egípcias investindo contra o inimigo, enquanto um grupo de mercenários estrangeiros, *shardanas* e *pelesets*, participam da batalha. Nas inscrições, um resumo do que a visualidade nos permite observar: “o massacre feito por Sua Majestade entre os derrotados da terra de *Meshwesh* que vieram contra o Egito [...] (fazendo) carnificina entre eles” (Kitchen, 2008, p. 40-41).

A ideia de toda a cena não é muito diferente daquilo que discutimos até então: há a ação do poder real em memorializar um evento que pode não ter ocorrido conforme descrito ou representado, mas que condiz com as obrigações do rei à frente do país, como aquele que elimina agressivamente e destrutivamente a desordem, reestabelecendo as condições perfeitas da criação (Baines, 1995, p. 11; Hornung, 1994, p. 256; Wilkinson, 1999, p. 176). Aqui, não há um esforço para unir o Alto e o Baixo Egito, mas em mantê-lo unido, em atos de contenção do caos (Wilkinson, 1999, p. 176; Kemp, 2006, p. 92), mantendo assim *maat*, a ordem, verdade e justiça, contra às forças de *isfet*, o caos, a desordem, personificado pela ameaça estrangeira. Neste caso, rememorar as vitórias, representando os inimigos como derrotados, humilhados, parecem seguir uma ética *maatiana* que torna o ato de lembrar o passado quase uma obrigação (Karenga, 1994, p. 525). Atuar para manter a ordem é permitir a rememoração. Sem *maat*, o homem egípcio acreditava não poder viver, nem sequer participar postumamente da memória social pós-morte, uma vez que seu oposto binário, *isfet*, é, além da injustiça, da violência e da desordem, a própria não-comunicação, o nascedouro de todas as memórias (Assmann, J., 2010b, p. 122-123).

Isso não significa que as cenas de batalha substituam as tradicionais iconografias do subjugo de inimigos, muito pelo contrário. O próprio Ramessés III se fez reiteradamente representado assim, da maneira, digamos, ‘tradicional’. São dezenas e dezenas de representações

como as presentes nos pilones, os pontos de maior visibilidade vertical de seu recinto (The Epigraphic Survey, 1932, *pl.* 101-102; The Epigraphic Survey, 1970, *pl.* 598-599), além de, pelo menos, 267 menções escritas na área mais externa do templo²⁵, mais acessível a grupos da sociedade – ao subjugo ou ao massacre dos inimigos estrangeiros do Egito (Fabrício, 2016, p. 258). Notadamente não se trata apenas de motivos *apotropaicos*, para repelir de forma mágico-simbólica as forças do caos do recinto sagrado, como defendem alguns especialistas (Baines, 1995, p. 13-14; Robins, 1997, p. 17), mas de um contínuo reforço a uma memória que já existia, durante o reinado de Ramessés III, há pelo menos 2300 anos e já era deveras antiga e arraigada na sociedade.

Outro exemplo vindo do templo de Ramessés III pode nos ser útil neste ponto. No primeiro pátio, havia a chamada Janela de Aparições, conectada diretamente com o palácio do rei, no interior do complexo. Seria por ali, que o rei poderia se dirigir a corte ou participar dos ritos e celebrações (O'Connor, 2012, p. 230-231). Na cena principal (The Epigraphic Survey, 1932, *pl.* 111), espelhada em cada extremidade, o rei massacra com sua clava cativos ajoelhados no chão, que pedem clemência. Acima do rei, divindades abutres carrega o anel *shen*, relativo à eternidade. Ao lado das figuras principais, mais próximo a janela, outro par de iconografias, desta vez menores, de Ramessés III portando machado cerimonial, segurando cativos e posicionando-os de modo a que olhassem para a janela. Abaixo dos pés das figuras principais, cabeças esculpidas de estrangeiros – as sete que chegaram até nossos tempos -, representavam as ameaças estrangeiras ao Egito, etnicamente distintos. No registro inferior, também dispostos simetricamente, reforçando o princípio da dualidade egípcia, soldados egípcios competem durante

25 Referimo-nos aqui às paredes externas do recinto e aos dois primeiros pátios, que seriam acessíveis a uma parcela da sociedade, conforme comunica a própria arquitetura e os conteúdos memoriais do projeto decorativo do espaço (Fabrício, 2016).

jogos cerimoniais, nas modalidades de luta corpo-a-corpo e luta com pequenos bastões.

A aparição do rei, fosse para se dirigir à corte, aos sacerdotes ou a um público seletivo em dias festivos, certamente era impactante. Emergindo de seu palácio anexo, o rei “é visto como Rê ao amanhecer” (Kitchen, 2008, p. 89), e colocava-se entre iconografias de massacre de inimigos estrangeiros, pisando nas cabeças esculpidas que representavam a desordem caótica que seriam os estrangeiros. Nas inscrições, mais referências a este fato:

Diante do rei – à esquerda:

O Hórus, grande em força, expulsando os asiáticos, forte de braço, possuidor de um braço forte em todas as terras; Rei do Alto e Baixo Egito: Usimare-Meriamun, Filho de Rê, Ramessés III. Esmagando os chefes de todos os países que estão nas mãos de Sua Majestade.

Linhas horizontais à esquerda:

Todas as planícies e países montanhosos, os chefes dos países e os habitantes da areia estão amarrados sob os pés deste bom deus [...]

Diante do rei – à direita:

Vida longa ao bom deus, grande em vitórias, possuidor de um braço forte, massacrando todos os países. Esmagando os chefes de todos os países. (Kitchen, 2008, p. 89-90).

Mesmo para os que não sabiam ler, e esta certamente era a realidade da maioria da população egípcia à época, com exceção de um pequeno corpo burocrático ligados à administração e aos escribas e artistas encarregados da arte monumental (Baines, 1983), a mensagem era de um rei que, segue, conserva e perpetua as memórias culturais estabelecidas milênios anteriormente, portando-se não somente como protetor

perfeito, apoiado e patrocinado pelos deuses, especialmente Âmon-Rê, mas como um garantidor da *maat*, do acesso à memória e da conservação dos valores que fazem do povo egípcio distintos dos estrangeiros.

Há em todas as representações de subjugo de inimigos enquanto memória cultural um reforço às fronteiras e os valores-comuns que separam o que é ser egípcio do que supostamente seriam os estrangeiros. Como afirmam os sociólogos Philippe Poutignat e Jocelyne Streiff-Fenart (1998), baseados na obra de Fredrik Barth, as identidades “só se mobilizam com referência a uma alteridade e a etnicidade implica sempre a organização de agrupamentos dicotômicos Nós/Eles. Ela não pode ser concebida senão na fronteira do ‘Nós’ em contato ou confrontação, ou por contraste com ‘Eles’” (Poutignat; Streiff-Fenart, 1998, p. 152-153). A fronteira está traçada visualmente entre vencedores e subjugados; entre aqueles que portam as insígnias reais e a parafernália egípcia e os estrangeiros visualmente distintos, com cabelos, pelos faciais e vestimentas que os identificam e os diferenciam; entre os portadores de armamentos egípcios, como a espada curva *khepesh*, a maça de guerra e arco e flecha, e àqueles que nada, ou quase nada, portam e usualmente gesticulam pedindo clemência ou mesmo o direito a própria respiração, “respiração, respiração, ó Rei, Sol que brilha sobre o Egito. A vida está contigo em cada narina – que tu possas nos dar, para que nós possamos respirá-la!”; entre os que estão acompanhados pelos deuses, orientados e apoiados por eles – desde a própria Paleta de Narmer - e àqueles que estariam ali abandonados à própria sorte.

Neste contexto, a memória cultural que ajuda a delimitar espaços e discursos identitários não foi sempre a mesma. Na medida em que o território egípcio se expande, crescem também em números, em faces e características os “inimigos estrangeiros”, de acordo com as necessidades e interesses pautados pelo presente, algo que já mencionamos anteriormente. Se bem lembram, a Paleta de Narmer mostra apenas um

adversário sendo abatido, possivelmente o ‘estrangeiro’ à época, membro de um grupo rival a Narmer no contexto da unificação do território, seria habitante do que se consideraria o próprio Egito posteriormente. Já no Reino Novo, os estrangeiros seriam não apenas três, mas múltiplos, incontáveis, e corriqueiramente eram identificados nominalmente, como no caso do primeiro pilone de Ramessés III (The Epigraphic Survey, 1932, *pl.* 101) que massacra uma miríade de estrangeiros em frente à Âmon, que chancela a ação do rei, oferecendo-lhe a espada curva. No painel, há 125 nomes personificados, atados por cordas nos pescoços, que assinalam a quem os egípcios se referiam ao afirmar que

Todas as planícies e os países montanhosos, o Oceano exterior, o Grande Circuito, o Grande Mar Verde, os países estrangeiros meridionais das terras da Núbia, e tão longe quanto as distantes terras pantanosas, aos limites da escuridão envolvente, aos limites dos pilares do céu, estão sob os pés desse bom deus, o Senhor das Duas Terras, Usimare-Meriamun, Filho de Rê, Ramessés III; os chefes dos países estrangeiros sendo mortos em seu nome, e as rebeliões contra ele pertencem a sua espada (Kitchen, 2008, p. 73-74).

Não foi por acaso que os últimos exemplos que aqui elencamos pertenciam a templos. A linguagem do subjugo de inimigos estrangeiros parece ter ganhado em visualidade e acesso com essas estruturas, desde épocas mais remotas, uma vez que se sugere que a própria Paleta de Narmer poderia ter sido disposta publicamente no templo de Hórus, em Hieracômpolis (Luiselli, 2011, p. 13). Elas estavam presentes não somente em complexos majoritariamente erigidos por e dedicados a reis, como também nos templos estatais. Neste sentido, uma cidade como *Waset*, a antiga Tebas, era um espaço privilegiado, uma verdadeira *paisagem memorial tebana* (Fabrício, 2024, p. 282-283), uma vez que a maioria dos reis egípcios, do Primeiro Período Intermediário

ao período de dominação por Roma atuaram colaborativamente para a elaboração desta paisagem, construindo e/ou expandindo templos, erigindo tumbas, construindo vias processionais que conectavam os recintos e permitiam o funcionamento não somente da lógica cültica e dos festivais que ali aconteciam, como também da vida em sociedade, da experiência e acesso aos conteúdos memoriais, nas duas margens do Nilo. Certamente, era uma mensagem extremamente difundida, uma memória perpetuada em larga escala, mesmo que sua reprodução fosse, pretensamente, restrita aos reis.

Pretensamente, pois há evidências deste tipo de motivo desempenhados por rainhas, como Tiye e Nefertiti, da XVIII dinastia, além do já mencionado exemplo de Hatshepsut (Matić, 2016, p. 16; Matić, 2017). Outrossim, pode-se sugerir que as tradicionais iconografias de caça e pesca nos pântanos presentes nas capelas funerárias das tumbas da elite tebana poderiam se tratar de adaptações ao simbolismo da cena de massacre de inimigos, o que seria em si um indício de apropriação e adaptação de uma prerrogativa exclusivamente real. Um exemplo deste tipo de representação, é àquele presente na tumba do sacerdote do templo de Âmon, escriba e contador de grãos, Nebamun, da XVIII dinastia (Canto Núñez, 2018, p. 154). Ali, a figura central, o próprio Nebamun, em pé em cima de um barco, ergue uma vara de arremesso para acertar as três garças que segura com a outra mão pelas patas, indicando “que o mal está sendo derrotado, então, Maat está sendo mantida” (Canto Núñez, 2018, p. 33), de modo análogo a ação e gesto dos reis egípcios nas cenas de massacre aqui reiteradamente tratadas.

Considerações finais

Ao fim deste tento, reiteramos o que foi até então discutido: o motivo iconográfico de massacre dos inimigos pode e deve ser tratado

como uma memória cultural, uma memória que remonta a um passado imemorial, com alto grau de formalização e conteúdo identitário, perpetuada por meio de uma grande variedade de mídias, que perdurou por, ao menos, quatro milênios, suportada, mantida, por propagadores especializados. Por outro lado, as interpretações aqui apresentadas não chegam sequer a tocar a superfície deste promissor caminho de pesquisa. Há de se pensar, por exemplo, em interações com outros motivos iconográficos memoriais, nas possíveis recepções da sociedade nas mais diversas situações e temporalidades, bem como nos entrecruzamentos entre as mensagens textuais e visuais presentes nas cenas e o acesso a estes conteúdos, por vezes restritos. Por meio de abordagens como essas, os conhecimentos sobre as dinâmicas rememorativas egípcias, tão pouco exploradas, poderão ser ampliadas, garantindo também que os motivos memoriais continuem a cumprir seu papel em não ser tão cedo esquecidos.

Referências

- ASSMANN, Aleida. Memory, Individual and Collective. In: GOODIN, Robert E.; TILLY, Charles. **The Oxford Handbook of Contextual Political Analysis**. Londres: Oxford University Press, 2006.
- ASSMANN, Jan. **Cultural memory and early civilization: writing, remembrance, and political imagination**. New York: Cambridge University Press, 2011.
- ASSMANN, Jan. Globalization, Universalism, and the Erosion of Cultural Memory. In: ASSMANN, Aleida; CONRAD, Sebastian. (Org.) **Memory in a Global Age: Discourses, Practices and Trajectories**. New York: Palgrave Macmillan Memory Studies, 2010a, p. 121-137.
- ASSMANN, Jan. **Maât: l'Égypte pharaonique et l'idée de justice sociale**. Paris: MdV Éditeur, 2010b.
- ASSMANN, Jan. Communicative and Cultural Memory. In: ERLI, Astrid;

- NÜNNING, Ansgar (Org). **Cultural memory studies**: an international and interdisciplinary handbook. Berlin: Walter de Gruyter, 2008, p. 109-118.
- ASSMANN, Jan. Collective Memory and Cultural Identity. **New German Critique**, Nº 65, Cultural History/Cultural Studies, 1995, p. 125-133.
- BAINES, John. Literacy and Ancient Egyptian Society. **Man**, New Series, Vol. 18, nº 13, Set. 1983, p. 572-599.
- BAINES, John. Origins of Egyptian Kingship. In: O'CONNOR, David; SILVERMAN, David P. **Ancient Egyptian kingship**. Leiden: Brill, 1994, p. 95-156.
- BESTOCK, Laurel. **Violence and Power in Ancient Egypt**: Image and Ideology before the New Kingdom. New York: Routledge, 2018.
- BRYAN, Betsy M. Memory and Knowledge in Egyptian Tomb Painting. In: CROPPER, Elizabeth (org.). **Dialogues in Art History, from Mesopotamian to Modern**: Readings for a New Century. London: Yale University Press, 2009.
- BRYAN, Betsy M. The Eighteenth Dynasty Before the Amarna Period (c.1550-1352 BC). In: SHAW, Ian (org.). **The Oxford History of Ancient Egypt**. Oxford: Oxford University Press, 2000, p. 218-271.
- CANTO NÚÑEZ, Pedro Hugo. **A Morte e o Além no Egito Antigo**: as tumbas de Nakht e Nebamun (c. 1401-1353 A.E.C.). 2018. 160fls. Monografia (título de Bacharel em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal/RN.
- DORMAN, Peter F. HATSHEPSUT: Princess to Queen to Co-Ruler. In: ROEHRIG, Catharine H. (org. et al). **Hatshepsut - From queen to pharaoh**. New Haven, CT: Yale University Press, 2005, p. 87-90.
- ERLL, Astrid. Cultural Memory Studies: an Introduction. In: ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (Org). **Cultural memory studies**: an international and interdisciplinary handbook. Berlin: Walter de Gruyter, 2008, p. 1-15.
- FABRÍCIO, Arthur Rodrigues. **Eu fiz para ti**: os aportes de Ramessés III (1187-1157 AEC) para o desenvolvimento da paisagem memorial tebana no Egito Antigo da XX dinastia. Orientadora: Dra. Márcia Severina Vasques. 2024. 794f. Tese (Doutorado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024.

- FABRÍCIO, Arthur Rodrigues. **O complexo de culto real de Ramessés III: espaço e memória na XX Dinastia do Antigo Egito**. 2016. 661f. Dissertação (Mestrado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016.
- GABOLDE, Luc; GABOLDE, Marc. **Les temples “mémoriaux” de Thoutmosis II et Toutânkhamon (un rituel destiné à des statues sur barques)**. Avec 11 planches et une planche double. BIFAO, 1989, p. 127-178.
- HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Centauro, 2017.
- HALBWACHS, Maurice. **Les cadres sociaux de la mémoire**. Paris: Les Presses Universitaires de France, 1952.
- HALL, Emma Swan. **The Pharaoh smites his enemies – a comparative study**. München: Deutscher Kunstverlag, 1986.
- HARING, B. J. J. **Divine Households: Administrative and Economic Aspects of the New Kingdom Royal Memorial Temples in Western Thebes**. Leiden: Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, 1997.
- HARTH, Dietrich. The Invention of Cultural Memory. In: ERLI, Astrid; NÜNNING, Ansgar (Org). **Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook**. Berlin: Walter de Gruyter, 2008, p. 85-96.
- HOMERO. **Ilíada**. Tradução por Frederico Lourenço. São Paulo: Penguin Companhia, 2005.
- HORNUNG, Erik. O Rei. In: DONADONI, Sergio. (org.) **O Homem Egípcio**. Lisboa: Editorial Presença, 1994, p. 239-262.
- KARENGA, Maulana N. **Maat, the moral ideal in Ancient Egypt: a study in Classical Africans Ethics**. 1994. 803fls. Dissertation (Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy) – University of Southern California, Los Angeles, California.
- KEMP, Barry. **Ancient Egypt: Anatomy of a Civilization**. 3ª edição. New York: Routledge, 2018.
- KEMP, Barry. **Ancient Egypt: Anatomy of a Civilization**. 2ª edição. New York: Routledge, 2006.
- KITCHEN, Kenneth A. **Ramesseide Inscriptions, Volume V: Translations**. Oxford: Blackwell Publishing, 2008.

- LUISELLI, Maria M. The Ancient Egyptian scene of 'Pharaoh smiting his enemies': an attempt to visualize cultural memory? In: BOMMAS, Martin (Org.). **Cultural Memory and Identity in Ancient Societies**. London: Continuum International Publishing, 2011.
- MATIĆ, Uros. "Her striking but cold beauty": Gender and violence in depictions of Queen Nefertiti smiting the enemies. **Archaeologies of Gender and Violence**, n. August, p. 103–121, 2017.
- MATIĆ, Uros. (De)queering Hatshepsut: Binary Bind in Archaeology of Egypt and Kingship Beyond the Corporeal. **Journal of Archaeological Method and Theory**, v. 23, n. 3, p. 810–831, 2016.
- MIDANT-REYNES, Béatrix. The Naqada Period (c.4000-3200 BC). In: SHAW, Ian (org.). **The Oxford History of Ancient Egypt**. Oxford: Oxford University Press, 2000, p. 44-60.
- O'CONNOR, David. The Mortuary Temples of Ramesses III at Medinet Habu. In: CLINE, Eric H; O'CONNOR, David. **Ramesses III: The Life and Times of Egypt's Last Hero**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2012, p. 209-270.
- OTTO, Eberhard. **Topographie des Thebanischen Gaus**. Berlin: Akademie-Verlag, 1952.
- PAWLICKI, Franciszek. Polnische Arbeiten im Tempel der Königin Hatshepsut in Deir el-Bahari. In: WOLNIAK, Izabela (Hrsg.). **Geheimnisvolle Königin Hatshepsut. Ägyptische Kunst des 15. Jahrhunderts v. Chr.** Warschau: National museum in Warschau, 1997, p. 45-56.
- POUTIGNAT, Philippe; STREIFF-FENART, Jocelyne. **Teorias da etnicidade**. Seguindo de grupos étnicos e suas fronteiras de Fredrik Barth. São Paulo: Ed. UNESP, 1998.
- ROBINS, Gay. **The Art of Ancient Egypt**. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- SHAFER, Byron E. Temples Priests and Rituals: An Overview. In: SHAFER, Byron E. (Org.). **Temples of Ancient Egypt**. Ithaca: Cornell University Press, 2005, p. 1-30.
- SHAW, Ian. **Ancient Egyptian Warfare: Tactics, Weapons and Ideology of the Pharaohs**. Oxford: Casemate Publishers, 2019.

- SHAW, Ian. **Ancient Egypt**: a very short introduction. United States: Oxford University Press, 2004.
- SHIRLEY, JJ. The Power of the Elite: The Officials of Hatshepsut's Regency and Coregency. In: GALÁN, J. M.; BRYAN, B. M.; DORMAN, P. F. **Creativity and Innovation in the Reign of Hatshepsut**. Studies in Ancient Oriental Civilization (Saoc), v. 69, n. 69, 2014, p. 173-246.
- SNAPE, Steven R. **The Completes Cities of Ancient Egypt**. New York: Thames & Hudson, 2014.
- THE EPIGRAPHIC SURVEY. **Medinet Habu - Volume II**: Later Historical Records of Ramses III. Chicago: The Oriental Institute of University of Chicago, 1932.
- THE EPIGRAPHIC SURVEY. **Medinet Habu - Volume VIII**: The Eastern High Gate with translations of texts. Chicago: The Oriental Institute of University of Chicago, 1970.
- TORRES, Maria Inês C. D.. **The Monumentality of Mastabas**: Identity, Memory, and Experience in the Mastaba of Akhmerutnisut at Giza (Fifth Dynasty, c. 2494-2345). 2021. 918fls. Tese (in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in the subject of Egyptology) – Harvard University, Cambridge, Massachusetts. **Forthcoming**.
- WILKINSON, Richard H. **Reading Egyptian Art**: a hieroglyphic guide to ancient Egyptian painting and sculpture. London: Thames & Hudson, 2011.
- WILKINSON, Richard H. **Symbol & Magic in Egyptian Art**. New York: Thames and Hudson, 1999.

3

Jogos digitais e o Ensino de História Antiga: uma experiência de aplicação de *Assassin's Creed Origins* e *Odyssey* nos Anos Finais do Ensino Fundamental

Pedro Hugo Canto Núñez
Rebeca Nadine de Araújo Paiva



Introdução

A relação História e o que chamamos de “digital” é algo ainda incipiente entre os profissionais em História. Em teoria, isso não seria um problema tão grave quando confrontamos com outros tantos problemas que enfrentamos atualmente. Porém, por que mesmo assim defendemos aqui que isso será um problema em um futuro próximo? De acordo com o IBGE (2024) nossa sociedade está cada vez mais adepta ao uso de mídias digitais, com uma crescente no número de brasileiros que possuem e utilizam celulares, *tablets*, computadores, televisões, entre outros dispositivos. Esse aumento significativo e exponencial muito nos diz sobre a nossa formação e a nossa prática pretendida seja na Educação Básica ou no Ensino Superior.

Conforme Marcella Costa (2019) observa em sua Tese, o “digital” está incorporado nas nossas diretrizes (PCNs, DCNEB e BNCC), mas não existe um modelo sobre como isso deve ser implementado. Se virmos os percursos das graduações em História pelo Brasil, a incorporação das práticas digitais no currículo é algo raro, dependendo muito de grupos de estudos que elaboram formas de instrumentalização dos professores em sala de aula. É óbvio pensar que isso se deve às realidades socioeconômicas e às capacidades de letramento digital de cada escola e professores, e é um problema que não podemos sequer elaborar em poucas laudas quanto menos resolver.

O que pretendemos com esse texto é algo um tanto quanto específico: apresentar uma experiência nossa ao usar um jogo digital como ferramenta didática para alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental Anos Finais (EFAF). Claro, sabemos que o nosso caso é muito particular pois estamos lidando com uma realidade de escola da rede privada de ensino, de classe média, com acesso a projetores e uma coordenação que apoia essa prática. Mesmo assim, temos dois objetivos: o primeiro seria

o de demonstrar os sucessos e os pontos a melhorar que muito são teorizados em diversos textos que incentivam o uso de jogos digitais no ensino; o segundo é o de apresentar um caminho para o planejamento e o diálogo com a escola.

A partir disso, temos um tríplice foco com o nosso texto. Na primeira parte apresentaremos as teorias e metodologias necessárias para o uso de jogos digitais em sala de aula, especificando para o “*Discovery Tour*” do jogo *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2018). No segundo momento, comentaremos a nossa experiência utilizando o *Discovery Tour* do *Assassin’s Creed Origins* (Ubisoft, 2017) em turmas de 6º Ano, refletindo sobre a prática docente e os comentários dos alunos em sala de aula. Por fim, apresentaremos um projeto que pretendemos efetivar no ano de 2025 com as turmas de 6º Ano da escola, utilizando todas as três temporalidades e sociedades disponíveis no *Discovery Tour*: Egito Antigo, Grécia Antiga e Idade Média (Nórdicos). Portanto, esperamos apresentar a teorização, a experiência e a idealização do uso de jogos digitais em sala de aula, com intuito de incentivar o uso do “digital” no Ensino e demonstrar alguns sucessos e falhas que tivemos para os profissionais em História.

Analizando e usando jogos digitais em sala de aula

Antes de qualquer apresentação do jogo em si, precisamos refletir sobre o que são jogos digitais e como os analisar e utilizar em sala de aula. O conceito de “digital” atualmente nos aparece normalmente associado às Humanidades Digitais, e significaria algo que não é suportado em si pelo papel e, sim, pelas diversas formas de telas que costumamos trabalhar. É uma tecnologia que deve ser compreendida como um meio para as nossas pesquisas e objetivos educacionais, não como um fim específico.

Por que falamos disso assim? Bom, o que vemos nas redes sociais é o aumento do uso de Inteligências Artificiais (como o próprio *Chat-GPT*) para efetuar ações corriqueiras das nossas profissões. O problema não é em utilizar isso como uma ferramenta em si, mas com o uso muitas vezes de forma irresponsável. Conforme Marcelo Rede (2024) nos alerta, a Inteligência Artificial nos é muito útil, mas devemos pensar sobre como o uso exacerbado disso pode “atrofiar nossas habilidades intelectuais e criar uma multidão de meros gerenciadores de fluxo de informação” (Rede, 2024).

Nesse sentido, concordamos com Marcella Costa (2019, p. 14) de que devemos ver essas tecnologias a partir de uma “lógica digital”, interpretando que o universo tecnológico deve apenas potencializar a nossa profissão e, não, substituir como um todo. Enquanto profissionais de História, sabemos de todas as dificuldades e subjetividades que a construção sobre o passado implica, assim como conhecemos que isso não é uma tarefa simples principalmente quando lidamos com a Educação Básica. Focaremos nesse texto em apenas em um dos problemas que pode ser elencado a partir disso: como propor uma aula em tempos que o digital e as mídias tomam o nosso lugar entre os interesses dos alunos?

Argumentamos que tanto a Realidade Aumentada quanto a Realidade Virtual podem servir para aguçar o interesse dos alunos. A Realidade Aumentada é um tipo de tecnologia que permite ao leitor apenas um suplemento da realidade, na qual objetos virtuais são aplicados sobre o mundo real, com interação em tempo real e é registrada em 3D (Martire, 2017, p. 78-80). E a Realidade Virtual pode ser uma completa imersão a um mundo construído virtualmente, no qual o humano não é apenas um leitor externo e, sim, um manipulador daquela realidade, sendo capaz de experienciar o espaço virtual e refletir sobre ele (Martire, 2017, p. 64-78), aplicável tanto em pesquisas quanto no Ensino.

Essas ferramentas exigem uma instrumentalização prévia do professor, mas, dependendo das capacidades tecnológicas de cada um, não são complexas quando utilizadas em conjunto com os alunos. A Realidade Virtual existe em um universo muito mais elitista que a Realidade Aumentada, pois necessita de materiais específicos para serem criadas, exibidas e manuseadas, enquanto a outra pode ser vista em qualquer tela de qualquer dispositivo. No entanto, quando todas as condições são favoráveis, a Realidade Virtual tem um ápice de aplicabilidade e possibilidades para o Ensino muito maior que a Realidade Aumentada.

Alex Martire e Amanda Pina (2019, p. 8) supõem que, até o ano de 2020, a Realidade Virtual seria algo comum para todos, tal como os *smartphones*. Não temos certeza se o “comum para todos” se concretizou, mas o fato é que está cada vez mais popular, com requisitos de *Hardware* menores e, portanto, mais acessíveis. Talvez isso seja em decorrência a todo contexto pandêmico que vivemos entre 2020 e 2022, algo que supostamente acelerou alguns desenvolvimentos técnicos para a população mundial. Essa popularização do acesso à Realidade Virtual nos é muito interessante em sala de aula, tanto para o lado dos professores quanto para os alunos.

Quando pensamos em Realidade Virtual, trabalhamos com quaisquer coisas que possam ser manipuladas pelo usuário. Não estamos falando de “visualizadores 3D” nas telas de telefone ou de *gameplays* no *YouTube*. Embora esses dois exemplos sejam úteis em diversos aspectos, ambos são produtos de Realidade Aumentada. Buscamos, justamente, com que o aluno manipule o espaço, seja um agente e experencie a construção do passado a partir da Realidade Virtual. Essa agência está atrelada à busca do aluno pelo conhecimento e em toda a complexidade inerente à aprendizagem e o “sentido-fazer”. Em termos práticos, Hagar Goldberg (2022) mostra que a neurociência atualiza o modelo de

Lev Semenovich Vygotsky (1978) ao analisar a neuroplasticidade e as zonas de desenvolvimento proximal, observando que entre a zona de conforto e a zona de estresse existe uma zona de alongamento, a zona de desenvolvimento proximal.

A ideia dessa integração da neurociência com Vygotsky é que quando as demandas de aprendizagem e desempenho excedem o suporte e os recursos disponíveis, os alunos provavelmente ficarão sobrecarregados e recorrerão ao modo de sobrevivência (zona de estresse). Quando as demandas de aprendizagem e desempenho são significativamente menores do que o suporte e os recursos disponíveis, os alunos provavelmente ficarão pouco estimulados e recorrerão ao modo estático (zona de conforto). No entanto, quando as demandas de aprendizagem e desempenho correspondem ao suporte e aos recursos disponíveis, os alunos provavelmente serão desafiados apropriadamente e trabalharão dentro de sua zona de desenvolvimento proximal, o que promove a neuroplasticidade e o amadurecimento (zona de alongamento). Goldberg (2022, p. 3) reforça que esse quadro depende de uma série de acompanhamentos externos à escola, como a nutrição e o sono do aluno.

Assim, entendemos que essa neuroplasticidade da mente nos é útil como uma ferramenta para defendermos o uso da Realidade Virtual em sala de aula a partir de um modo de jogo da série *Assassin's Creed* (Ubisoft). Isso porque esse produto consiste em algo com os conhecimentos disponíveis (elaborados pelo meio acadêmico em nosso caso), que desperta o interesse dos alunos (por ser algo “incomum” para a sala de aula) e que necessita da demanda e da agência do aluno a partir da manipulação do espaço para garantir que o conhecimento seja alcançado.

Desenvolvida pela empresa francesa Ubisoft desde 2007, a série *Assassin's Creed* possui jogos do gênero ação-aventura e RPG, com mundo aberto, contextualizados em um passado, com locais e perso-

nagens históricos. Basicamente, a premissa da série é que o jogador faça parte de uma organização de assassinos que defende o mundo dos inimigos que tentam um monopólio do poder. O jogo *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) foi o primeiro jogo da série que não obedece a linha cronológica que a empresa estava construindo dentro da série (o anterior ao *Origins* foi situado na Inglaterra da Revolução Industrial), contextualizado no fim do Período Ptolomaico no Egito. Um ano após o lançamento do jogo, a Ubisoft lançou o *Discovery Tour by Assassin's Creed - Ancient Egypt* (Ubisoft, 2018), um modo de exploração inédito na série.

Enquanto o jogo “completo” possui cenas de violência que não são adequadas para a faixa etária do 6º Ano (entre 11 e 12 anos), o *Discovery Tour* foi pensado com viés “puramente educativos” pela Ubisoft²⁶. Não é nosso objetivo debater sobre o uso de jogos digitais considerados “violentos” no Ensino, uma vez que acreditamos que o professor tem a capacidade de selecionar os aspectos de quaisquer jogos que quiser utilizar, assim como se faz normalmente com os filmes e vídeos. Mas como estão fazendo isso? Embora complicada e que demanda muito tempo, a metodologia empregada por Helyom Telles (2019) é uma ideia para os professores utilizarem de base para separar os momentos de jogos digitais e usá-los como ferramenta de pesquisa/ensino. Nesse caso, o jogo perderia sua função de garantir ao aluno a agência do espaço que defendemos aqui, mas é uma forma alternativa aos vídeos de

26 Nelson de Paiva Bondioli e Rodrigo Araújo de Lima (2019) escreveram sobre as censuras às estátuas despidas que a Ubisoft adotou no modo *Discovery Tour*, alegando que seria melhor uma reflexão sobre a sexualidade e nudez dos corpos. No entanto, mesmo que as discussões dos autores sejam relevantes quanto à própria funcionalidade do jogo enquanto um museu virtual e a formação dos alunos enquanto cidadãos, acreditamos que essa discussão existe em uma realidade tão mais complexa do que a “simples” problematização da escolha da Ubisoft, uma empresa privada preocupada com o lucro e, não especificamente com a educação mundial. Por uma outra perspectiva, argumentamos que devemos ver esse modo de jogo com olhares positivos, utilizando-o não como um fim e, sim, como uma ferramenta de ensino, modelada por nós, professores, e com as seleções de conteúdo adequadas para o ensino, com as críticas pontuais construídas com os alunos.

gameplay no YouTube. Em uma outra perspectiva, Matheus Cruz e Jessica Mendes (2021) apresentaram o uso da Cultura Material funerária no *Assassin's Creed Origins*, estabelecendo paralelos entre o “mundo real” e o construído pela Ubisoft, com aspectos que podem ser utilizados pelo professor em sala de aula.

É claro que esse passado, assim como as construções dos historiadores, é baseado na subjetividade dos produtores e, nesse caso, a Ubisoft é uma empresa privada que visa o seu lucro. Além disso, a própria existência do jogo existe em um mundo ainda muito elitista, no qual o usuário (jogador) precisa ter acesso a esse produto, que muitas vezes está em um dispositivo (console) específico e caro, e o interesse nisso pode ser algo muito localizado (a “bolha social”). Sabemos de todas essas dificuldades, mas argumentamos que os benefícios do uso de jogos digitais são muito mais vantajosos para o profissional de História em sala de aula. Em um primeiro lugar, como uma resposta à Ubisoft enquanto empresa privada produtora do jogo, a seleção de conteúdos e a forma de construir esse conhecimento em sala de aula é algo já corriqueiro na profissão.

Em segundo, o acesso a jogos cresceu significativamente nos últimos anos a partir de uma série de pontos: jogos em nuvem e serviços de *streamings*, desenvolvedoras *indie*, promoções na *EpicGames* e *Steam* e, sim, pirataria. Comentando especificamente sobre esse último (e mais polêmico), sabemos que a pirataria é crime, mas, infelizmente, é uma realidade que muitos vivem e que não podemos simplesmente ignorar em um texto que visa o debate, muito pelos preços abusivos de muitas produtoras, com jogos que custam atualmente entre R\$300,00 e R\$400,00 para jogos AAA²⁷. São louváveis as táticas como a de Jason

27 Os “jogos AAA” ou “jogos Triplo-A” são aqueles em uma categoria não oficial que foram feitos em um orçamento e produção astronômicos, intitulados como “*blockbusters*” dos jogos. O valor entre R\$300,00 e R\$400,00 se tornou uma norma entre os jogos desse tipo, com empresas, como a *Nintendo*, fazendo raras promoções em seus maiores jogos e outras, como a *Rockstar*, pretendendo lançar um jogo (o *Grand Theft Auto VI*) com valores muito maiores que esse (Emboava, 2024).

Thor Hall (fundador do estúdio *Indie Pirate Software*), que vende o seu jogo para o Brasil por R\$20,00 e, mesmo assim, diz que o mercado brasileiro representa 25% das vendas mundiais do jogo (Conceição, 2023) e a fala de Arsi Hakita Patala (criador do jogo *Ultrakill*), que não vê problema em seu jogo ser pirateado pois reconhece que ele não estaria em sua posição se não tivesse acesso fácil a filmes, músicas e jogos enquanto crescia (Redação SBT, 2024).

Falando especificamente do jogo que selecionamos, a versão completa, o *Assassin's Creed Origins*, pode ser considerado um jogo AAA e atualmente custa R\$179,99 no site da Ubisoft (versão para PC), mas que com promoções recorrentes pode custar menos de R\$30,00. Apenas o modo *Discovery Tour* custa R\$59,99 no site da Ubisoft (versão para PC). Entretanto, o modo de exploração do jogo pode ser executado tranquilamente em qualquer computador de especificações medianas, enquanto o jogo completo pede uma configuração mais potente, para um desempenho mais fluido em qualidade gráfica alta. Se o professor utilizar serviços como o *Xbox Cloud Gaming* (Microsoft), o único requisito é o de uma conexão à internet.

Sabemos que os alunos como um todo podem se interessar pelo jogo ou por já jogarem (ou terem contato com alguém que joga) quanto por ser uma metodologia de ensino nova. Nesse segundo aspecto, surge outro problema que podemos citar: o da instrumentalização do profissional quanto ao uso dessa ferramenta. Embora o debate sobre o uso de jogos digitais em sala de aula esteja em seus estágios iniciais nos cursos de Licenciatura em História, podemos citar dois casos que auxiliam os alunos a ampliarem seus horizontes quanto a essa ferramenta. O primeiro é o ARISE (Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas), atualmente com caráter de Laboratório, sediado na Universidade Federal do Rio Grande (FURG), com coordenação do professor Alex da Silva Martire. Esse grupo produz diversos conteúdos que versam sobre o “arqueojogos” e instalações interativas voltadas para museus e institui-

ções de ensino a partir de análises acadêmicas de “mídias eletrônicas interativas”²⁸. Eles já fizeram análises de jogos, *podcasts*, resenhas, entrevistas, cursos, além de alguns jogos digitais.

Outro exemplo é o MAAT – Grupo de Pesquisa de História Antiga, sediado na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) e coordenado pela professora Marcia Severina Vasques. Desde 2022 o grupo possui uma divisão voltada para a análise de Jogos Digitais, com leituras e debates entre os participantes do grupo que promoviam reflexões sobre o uso dessas mídias no Ensino. Atualmente, o grupo estabeleceu uma linha de pesquisa voltada para “História Pública, Recepções e os Usos do Passado”, que pretende trabalhar diretamente com Humanidades Digitais e Jogos Digitais a partir do ano de 2025. A partir dessas discussões promovidas pelo MAAT, elaboramos as aulas que apresentaremos na segunda parte desse texto.

Aplicação do jogo em turmas de 6º Ano

As primeiras experiências de aplicação dos jogos da franquia *Assassin's Creed* ocorreram durante o ano letivo de 2023, em uma escola da rede privada de ensino situada em Parnamirim, no Rio Grande do Norte. De acordo com a organização pedagógica daquele espaço, o material didático era organizado em quatro módulos diferentes, devendo cada um deles ser utilizado ao longo de um bimestre. Assim, estando o capítulo com o tema Egito Antigo previsto para ser trabalhado no segundo bimestre, logo foram analisadas as condições para a aplicabilidade do jogo, a fim de proporcionar uma experiência mais próxima desse passado distante.

²⁸ O termo “mídia eletrônica interativa” é utilizado pelo grupo ARISE para os produtos como jogos eletrônicos, “*serious games*” e simulações digitais.

Nesse contexto, é preciso considerar além dos equipamentos, mas também o número de estudantes e exequibilidade do planejado. Esta turma piloto continha 18 alunos e alunas, com idades entre 11 e 13 anos. Outro ponto importante é a disposição do horário. Neste caso, todas as turmas da escola tinham três horas-aula de História por semana, e o horário em cada uma delas era em tempo corrido, sem divisões de aulas da disciplina em mais de um dia da semana. Isso foi importante para que pudéssemos ter tranquilidade durante a aplicação, mesmo se acontecesse problemas técnicos. Outrossim, devido ao funcionamento da turma no turno vespertino, iniciando no primeiro horário, já seria possível testar a jogabilidade antes da chegada dos estudantes.

Para uma melhor organização da aula, escolhemos previamente os passeios²⁹ que seriam “visitados” pelos estudantes, estando eles dispostos no Quadro 1. Cada um deles é dividido em estações que contém vídeo, texto, fala e imagens tratando sobre o tema específico. Como o personagem precisa percorrer esses caminhos pré-estabelecidos pelo próprio jogo, o estudante teria esse papel de ser o jogador que vive a experiência de conhecer o mundo no qual a trama se passa.

Quadro 1: passeios do *Discovery Tour by Assassin's Creed - Ancient Egypt* (Ubisoft, 2018) utilizadas com a turma de 6º Ano.

Título do passeio	Estações	Perguntas
Fonte de vida, o rio Nilo	9 estações, tempo estimado de 9 minutos.	1. Por que o rio Nilo foi tão importante para os antigos egípcios? 2. Qual rio importante você conhece perto de onde você mora?

²⁹ As palavras “passeios” ou “tours” estão presentes nos jogos com algumas estações na qual o jogador anda e o jogo apresenta algumas histórias ou narrações educativas.

A origem da pirâmide	7 estações, tempo estimado de 5 minutos.	1. O que você achava que tinha nas pirâmides de Giza? 2. Você conhece alguma outra pirâmide no mundo? Qual a função que você acha que ela tem?
Hieróglifos do Egito Antigo	14 estações, tempo estimado de 7 minutos.	1. Quem tinha acesso aos hieróglifos? 2. Como os hieróglifos eram usados? Cite exemplos.
As múmias no Egito Antigo	18 estações, tempo estimado de 9 minutos.	1. Como são tratados os mortos atualmente de acordo com a sua religião? 2. Existem diferenças com os antigos egípcios? Quais?
Trabalho e transporte	9 estações, tempo estimado de 5 minutos.	1. Como é o trabalho das pessoas que vivem com você em casa? 2. Como é feito o seu transporte para a escola?
A família egípcia	7 estações, tempo estimado de 4 minutos.	1. Como é a sua família? E a sua casa? 2. Quais diferenças e semelhanças você acha que existe entre a sua vida e a dos antigos egípcios?
Animais domésticos no Egito Antigo	4 estações, tempo estimado de 3 minutos.	1. Você tem algum animal doméstico? 2. Qual função você gostaria que um animal doméstico tivesse hoje em dia?

Fonte: elaborado pelos autores.

Adaptando o tempo de duração dos roteiros ao tempo de aula previsto chegamos a estas sete escolhas supracitadas. Sendo este um número inferior ao de estudantes, foi pré-definido que sortearíamos qual aluno ou aluna assumiria o controle. Ademais, para uma melhor avaliação da experiência, foi distribuído entre a turma as fichas de exercício, contendo duas questões (Quadro 1) acerca de cada passeio visitado,

que deviam ser respondidas ao final de cada um, servindo também como uma atividade de fixação.

Durante a aplicação era facilmente perceptível a adaptabilidade do público naquele ambiente virtual, mesmo entre aqueles que nunca tinham manuseado um controle de *videogame*. Entre os que já tinham o hábito, conseguiam controlar rapidamente a câmera em terceira pessoa, enquanto outros precisavam da ajuda dos colegas, mas logo se acostumavam. A maior surpresa era entre este segundo grupo que não conhecia outros jogos digitais, chegando uma estudante a dizer “é como se fosse um filme”, em meio a vários comentários sobre o realismo da água, fauna, flora e objetos manipulados

Entre os pontos negativos na turma piloto, os alunos que não foram sorteados tiveram suas expectativas frustradas e, com isso, tivemos que pensar em outra aula como a do *Assassin's Creed Odyssey* para que eles pudessem ser contemplados com a experiência. Nesta aplicação, inclusive, algumas alunas sorteadas passaram a vez para colegas do gênero masculino que estavam ávidos por jogar, transparecendo um semblante de vergonha por acharem que iriam atrapalhar o andamento da aula e que os meninos aproveitariam mais. Com a nova aplicação, estando a turma adaptada à metodologia, a vergonha e medo desapareceram de seus semblantes.

Entre os positivos, a turma como um todo prestou atenção na maior parte do tempo, sempre realizando comentários enquanto o colega com o controle explorava o ambiente virtual. Para além da vivência naquela tarde de aulas, esta experiência foi um sucesso absoluto na turma, gerando comentários ao longo de todo o ano dentro e fora de sala de aula; assim como nas aulas posteriores em que se tratava sobre o assunto sempre surgiam comentários bem fundamentados com menções ao que visualizaram no jogo.

Foi este resultado relatado que fez com que no planejamento do terceiro bimestre o outro jogo da franquia logo fosse incluído. No tercei-

ro módulo do material didático estava previsto o estudo sobre a Grécia Antiga e, mais uma vez, planejamos os passeios do jogo que pudessem ser trabalhados com a mesma turma. Como já havia a experiência anterior e o estabelecimento de combinados em relação ao comportamento dos alunos, a aplicação também fluiu de forma tranquila, proporcionando o controle do jogo para as meninas e meninos que não haviam sido sorteados na primeira vez. Como cada jogo possui os seus diferenciais, na versão do *Assassin's Creed Odyssey* os próprios passeios contêm um quiz com três perguntas ao final, proporcionando a discussão coletiva sobre o que a turma viu e aprendeu sem precisar do suporte em papel. As escolhas de passeios para esta aplicação estão dispostas no Quadro 2, com o título do passeio, o número de estações e os temas³⁰.

Quadro 2: passeios do *Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft - Ancient Greece* (Ubisoft, 2019) utilizadas com a turma de 6º Ano

Título do passeio	Estações	Temas
A residência urbana	8 estações, tempo estimado de 16 minutos.	Educação e Arqueologia
A vida de uma mulher grega	6 estações, tempo estimado de 13 minutos.	Comércio e Economia
Tintura e moda	9 estações, tempo estimado de 13 minutos.	Economia e Ofícios
Os jogos olímpicos	9 estações, tempo estimado de 22 minutos.	Mitologia e Festival
Escola da Grécia – Teatro	7 estações, tempo estimado de 17 minutos.	Festival e Atenas

³⁰ Os temas foram selecionados pela própria Ubisoft.

Classes Sociais em Esparta	5 estações, tempo estimado de 12 minutos.	Esparta e Política
Democracia em Atenas	5 estações, tempo estimado de 10 minutos.	Atenas e Política

Fonte: elaborado pelos autores.

Em suma, além do que já relatamos, percebemos um grande diferencial na motivação entre os estudantes após a visualização e interação com os meios estudados no formato digital. Navegar pelo Nilo, escalar pirâmides ou visitar templos gregos proporcionarem àqueles estudantes uma dimensão socioespacial da vida durante a Antiguidade, entendendo que, mesmo distantes temporalmente, os seres humanos que ali viveram construíram crenças, hábitos e costumes que por vezes se assemelham ou se distanciam de suas realidades, proporcionando aí o exercício da alteridade.

Desdobramentos de uma experiência

Nessa terceira parte do texto vamos apresentar um projeto que pretendemos desenvolver no ano de 2025 com o 6º Ano da escola piloto. Utilizaremos dos três jogos digitais desenvolvidos pela Ubisoft, a saber: *Discovery Tour: Viking Age - Viking Age* (Ubisoft, 2021), *Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft - Ancient Greece* (Ubisoft, 2019), *Discovery Tour by Assassin's Creed - Ancient Egypt* (Ubisoft, 2018). Além desses, vamos usar as produções de Realidade Virtual e Aumentada do LAR-P-MAE/USP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP) e do ARISE, os jogos “SAMBAQUIS - Uma História Antes do Brasil” (ARISE, 2019) e “O Último Banquete em Herculano” (ARISE; LAR-P-MAE/USP; 2018). Cada um desses apresenta

uma temporalidade e espacialidade distinta. O primeiro trata dos escandinavos na Era *Viking*, o segundo é da Grécia Antiga, na época Clássica, o terceiro o Egito Antigo no Período Romano, o quarto da sociedade dos Sambaquis (brasileira) de 3000 AP³¹, e o último é em Pompéia (Roma) de 79 E.C.

Mesmo com essas delimitações temporais, a Ubisoft em seus jogos fez alguns passeios de aprendizagem que englobam assuntos gerais daquelas sociedades e que estão, de certa forma, no modo história do jogo³². Os jogos do ARISE foram feitos especificamente para fins didáticos e, por isso, possuem elementos que promovem e instigam esse fim. Para o objetivo didático na Educação Básica, as distinções temporais pouco importam pois, conforme apresentamos anteriormente, a experiência da Realidade Virtual atrelada ao ensino possui inúmeras possibilidades de serem trabalhadas com os alunos de 6º Ano.

Portanto, o nosso objetivo é que os alunos possuam, a partir do uso dos jogos digitais em sala de aula, uma melhor compreensão do espaço-tempo que engloba tanto a Antiguidade quanto o Medievo e o nosso Brasil. Assim, o que faremos no ano de 2025 é com que o conhecimento construído em sala de aula seja algo que associe os jogos digitais com o livro didático. Temos Para manter o anonimato da escola piloto e do material didático utilizado, mencionaremos apenas os conteúdos e em como pretendemos associar eles com os jogos e a BNCC. Por isso, fizemos o Quadro 3, com o Conteúdo (de acordo com os títulos dos capítulos do material didático), o Jogo, o que utilizaremos do jogo e as habilidades da BNCC que correspondem à proposta (utilizando apenas a numeração).

31 A abreviatura “AP” significa “Antes do Presente”, utilizada normalmente pela Arqueologia.

32 Para as análises de alguns paralelos sobre os aspectos egípcios que aparecem no modo história do *Assassin's Creed Origins* e como os vemos na Egíptologia, sugerimos a leitura do artigo de Matheus Moraes Cruz e Jessica Silva Mendes (2021).

Quadro 3: associações estabelecidas entre o conteúdo do livro didático, os jogos digitais e a BNCC

Conteúdo	Jogo	O que utilizaremos	Habilidades BNCC
- Os primeiros povos americanos: nomadismo, sedentarização e vestígios arqueológicos	- SAMBAQUIS - Uma História Antes do Brasil (ARISE, 2019)	O jogo completo	(EF06HI03); (EF06HI04); (EF06HI05); (EF06HI06); (EF06HI07); (EF06HI08).
- As primeiras civilizações africanas: Egito e os reinos da Núbia	- <i>Discovery Tour by Assassin's Creed - Ancient Egypt</i> (Ubisoft, 2018)	Passeios: Fonte de vida, o rio Nilo; A origem da pirâmide; Hieróglifos do Egito Antigo; As múmias no Egito Antigo; Trabalho e transporte; A família egípcia; Animais domésticos no Egito Antigo.	(EF06HI03); (EF06HI05); (EF06HI07); (EF06HI09); (EF06HI14); (EF06HI15); (EF06HI16); (EF06HI19).
- As origens da civilização grega e o florescimento das cidades-Estado; - Crises da civilização grega e ascensão do Império macedônico	- <i>Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft - Ancient Greece</i> (Ubisoft, 2019)	Passeios: A residência urbana; A vida de uma mulher grega; Tintura e moda; Os jogos olímpicos; Escola da Grécia – Teatro; Classes Sociais em Esparta; Democracia em Atenas.	(EF06HI03); (EF06HI09); (EF06HI10); (EF06HI12); (EF06HI15); (EF06HI16); (EF06HI19).
- A origem e a expansão da civilização romana; - Formação e crise do Império Romano	- <i>Discovery Tour by Assassin's Creed - Ancient Egypt</i> (Ubisoft, 2018); - O Último Banquete em Herculano (ARISE; LARP-MAE/USP; 2018).	Passeios: Equipamento militar romano; Forte romano; Os fortes de Cirenaica; Aquedutos romanos; Crucificação. O jogo completo	(EF06HI03); (EF06HI09); (EF06HI11); (EF06HI12); (EF06HI13); (EF06HI15); (EF06HI16).

- Os reinos germânicos; - Feudalismo e a sociedade feudal	- <i>Discovery Tour: Viking Age - Viking Age</i> (Ubisoft, 2021)	Histórias ³³ : Promessas e Honra; Pela Fé e pelo fogo; Digno do mar; Ao Oeste; Negociação pela paz; Legado de Alfred; Nova vida, novas terras.	(EF06HI14); (EF06HI15); (EF06HI18); (EF06HI19).
--	--	---	---

Fonte: elaborado pelos autores.

E como pretendemos fazer isso? No início do ano, ao debatermos sobre a produção do conhecimento histórico, os diversos tipos de fontes e em como acessá-las, faremos uma aula expositiva sobre como os meios digitais nos proporcionam algo que não temos facilidade de encontrar em nossas realidades brasileiras. Usando como base o capítulo de Ivana Souza e Lynn Alves (2019), “Entre museus e jogos digitais: espaços para resgatar o passado e compreender o presente”, pretendemos mostrar como um museu deveria funcionar e em como a nossa cidade (e o país como um todo) falha em diversos aspectos, atrasos que podem ser oriundos da falta de interesse da população e, principalmente, da diminuição de investimentos em educação que o Brasil teve entre os anos de 2016 e 2022. Nessa aula, demonstraremos as possibilidades que o virtual e digital proporcionam, apresentando o projeto de utilizar jogos digitais como formas de aproximar os alunos da Cultura Material a partir da Realidade Virtual, tendo os alunos como agentes do espaço.

Para os jogos completos, os dois produzidos pelo ARISE, decidimos que serão utilizados ao longo de três aulas. A primeira será ex-

33 Ao contrário do que fizeram nos *Discovery Tour* anteriores, a Ubisoft decidiu que aqui eles não separariam os conteúdos por “passeios” e, sim, por “missões”. Estas são até oito histórias que se passam na região nórdica (entre a Noruega e a Britânia Anglo-saxã), entre os anos de 866 E.C. a 885 E.C., e acompanham e desenvolvem o cotidiano de alguns personagens. O jogador, então, aprende sobre a cultura nórdica medieval a partir das missões. Não entraremos em um debate nesse texto sobre qual modelo seria melhor para aplicar em sala de aula pois nos falta amplas experiências neste último modo para podermos quantificar e qualificar.

positiva sobre o assunto trabalhado no jogo (no caso, os sambaquis e Pompéia). Na segunda aula, os alunos farão o *download* do aplicativo do jogo (que funciona tanto em *iOS/Android* quanto em *Windows*) e iniciarão o jogo de modo individual, com debate em conjunto sobre a jogabilidade. Após, o jogo seria passado como uma “tarefa de casa”, no qual os alunos os jogarão e, depois, produzirão um resumo de uma página sobre os pontos que mais interessaram ao jogarem. A terceira e última aula será para os comentários e associações com os conteúdos vistos em sala de aula, com a construção desse conhecimento de modo coletivo.

Para os jogos da Ubisoft, já que um dos problemas apresentados nas experiências que tivemos foi que nem todos os alunos conseguiram manusear o espaço (essencial para a Realidade Virtual), faremos um sorteio no início do ano entre os alunos, para que todos possam explorar o jogo. Utilizaremos os jogos disponibilizados pelo serviço de assinatura *PlayStation Plus Extra*, levando para a sala de aula o console e o controle de nosso uso pessoal, enquanto a escola proporciona o projetor. Tendo em vista o curto tempo para trabalhar cada um dos conteúdos, optamos por construir o conhecimento em conjunto com a sala toda partindo do que o próprio jogo mostra, debatendo e comentando sobre os assuntos ali demonstrados. Os textos que forem apresentados no jogo serão passados como um material didático para que os alunos possam utilizar de consulta para a produção de um resumo de uma página, em casa, sobre os pontos que mais os interessaram nos passeios visitados em sala de aula. Esquemmatizando isso, separaremos duas aulas para o jogo e uma específica, posterior, para que os alunos façam os apontamentos de suas impressões sobre as estações visitadas nos passeios.

Considerações finais

Sabemos que o nosso caso pode ser muito específico tanto pelos alunos quanto pelo apoio da coordenação e dos materiais disponíveis (tanto os pessoais quanto os da escola). No entanto, tentamos demonstrar nesse curto texto algumas experiências que tivemos ao longo de alguns anos em desenvolvimento e aplicação. Ao separarmos o nosso texto em três partes, apresentamos o passado (nossas problemáticas e bases teóricas para tratar com o uso de jogos digitais em sala de aula), o presente (nossas experiências na aplicação e os seus respectivos sucessos e pontos a melhorar) e o futuro (oriundo da nossa reflexão sobre a prática).

Dessa forma, esperamos que cada uma das partes desse texto possa provocar o leitor/profissional em história a refletir cada vez mais sobre a sua própria prática docente. De fato, tivemos mais sucessos que pontos negativos e, mesmo assim, destes surgiram soluções práticas, como o acesso de todos os alunos ao jogo, categorizando essas experiências como algo extremamente positiva. Portanto, acreditamos que o debate sobre o uso de jogos digitais em sala de aula, com demonstrações efetivas desse uso, seja cada vez mais encorajado e que as dificuldades apresentadas sejam debatidas entre os profissionais de história, para que sejam superadas e que os alunos do 6º Ano, a partir dessa ferramenta, tenham uma melhor compreensão dos espaços da Antiguidade e do Medievo.

Referências

- ARISE. **SAMBAQUIS – Uma História Antes do Brasil**. Arise, 2019. Jogo eletrônico.
- ARISE; LARP-MAE/USP. **O Último Banquete em Herculano**. Arise; LARP-MAE/USP, 2018. Jogo eletrônico.

CONCEIÇÃO, Vitor. Desenvolvedora indie apresenta excepcional solução para lutar contra a pirataria no Brasil. **IGN Brasil**, 21 nov. 2023. Disponível em: <https://br.ign.com/heartbound/116310/news/desenvolvedora-indie-apresenta-excepcional-solucao-para-lutar-contr-a-pirataria-no-brasil>. Acesso em: 26 out. 2024.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e Historiografia escolar digital**. 2019. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2019.

CRUZ, Matheus Moraes; MENDES, Jessica Silva. Múmias digitais: práticas funerárias em Assassin's Creed Origins. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, n. 36, p. 189-203, 2021.

EMBOAVA, Valdecir. GTA 6 vai mudar o preço dos jogos para sempre, acredita dev de Baldur's Gate. **TecMundo - Voxel**, 29 ago. 2024. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/288900-gta-6-mudar-preco-jogos-sempre-acredita-dev-baldur-s-gate.htm>. Acesso em: 26 out. 2024.

GOLDBERG, H. Growing Brains, Nurturing Minds—Neuroscience as an Educational Tool to Support Students' Development as Life-Long Learners. **Brain Sciences**, v. 12, n. 12, p. 1-12, 2022. Publicado em 26 nov. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/brainsci12121622>. Acesso em: 26 out. 2024.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Informações atualizadas sobre Tecnologias da Informação e Comunicação**. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/21581-informacoes-atualizadas-sobre-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao.html>. Acesso em: 21 out. 2024.

LIMA, Rodrigo Araújo de; BONDIOLI, Nelson de Paiva. Descobrindo e recobrando o passado nas salas de aula com assassin's creed origins discovery tour: um olhar das humanidades digitais sobre a censura moderna à nudez antiga. **Revista Arqueologia Pública**, v. 13, n. 1, p. 300-320, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rap/article/view/8654795>. Acesso em: 26 out. 2024.

MARTIRE, Alex da Silva. **Ciberarqueologia em Vipasca: o uso de tecnologias para a reconstrução-simulação interativa arqueológica**. 2017. Tese

(Doutorado em Arqueologia) - Museu de Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

MARTIRE, Alex da Silva; PINA, Amanda Daltro de Viveiros. Humanidades Digitais e jogos eletrônicos como meio de aprendizado histórico. *In*: FLEMING, Maria Isabel D'Agostino; MARTIRE, Alex da Silva (org.). **Humanidades Digitais e Arqueologia: o desenvolvimento de O Último Banquete em Herculano**. São Paulo: MAE/USP, 2019. p. 6-12.

REDAÇÃO SBT. Criador de Ultrakill diz ser a favor da pirataria nos games. **SBT Games**, 5 jun. 2024. Disponível em: <https://tv.sbt.com.br/programas/variedades/sbt-games/noticia/274025-criador-de-ultrakill-diz-ser-a-favor-da-pirataria-nos-games>. Acesso em: 26 out. 2024.

REDE, Marcelo. IA começa a decifrar textos antigos – e é uma boa notícia. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 27 set. 2024. Cotidiano. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2024/09/ia-comeca-a-decifrar-textos-antigos-e-uma-boa-noticia.shtml>. Acesso em: 23 out. 2024.

SOUZA, Ivana; ALVES, Lynn. Entre museus e jogos digitais: espaços para resgatar o passado e compreender o presente. *In*: ALVES, Lynn; VIANNA, Helyom; MATTA, Alfredo (org.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019.

TELLES, Helyom Viana. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado. *In*: ALVES, Lynn; VIANNA, Helyom; MATTA, Alfredo (org.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019.

UBISOFT. **Assassin's Creed Origins**. Ubisoft, 2017. Jogo eletrônico.

UBISOFT. **Assassin's Creed Valhalla**. Ubisoft, 2020. Jogo eletrônico.

UBISOFT. **Assassin's Creed Odyssey**. Ubisoft, 2018. Jogo eletrônico.

UBISOFT. **Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft – Ancient Greece**. Ubisoft, 2019. Jogo eletrônico.

UBISOFT. **Discovery Tour by Assassin's Creed – Ancient Egypt**. Ubisoft, 2018. Jogo eletrônico.

UBISOFT. **Discovery Tour: Viking Age – Viking Age**. Ubisoft, 2021. Jogo eletrônico.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Mind in Society**: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

4

O pensamento místico e as práticas de cura de doenças no Mediterrâneo antigo e na Bíblia

*Elizan Sousa Santos
William Braga Nascimento*



Introdução

No contexto da Antiguidade, observamos que o fenômeno das curas de doenças, e de outras práticas mágicas, é atestado em várias documentações e em distintas temporalidades e espacialidades. Desse modo, o ambiente (*milieu*) mediterrânico foi palco de diversos relatos de manifestações sobrenaturais: homens com poderes sobre-humanos, capazes de praticar artes mágicas, dominar os elementos da natureza, exorcizar demônios e realizar maravilhas e feitos extraordinários. Tais atos e práticas, para Chevitaresh e Justi (2021), são experiências que demonstram como o pensamento místico estava amplamente disseminado nas culturas antigas.

Para tanto, antes de adentrarmos no entendimento sobre as práticas místicas de cura de doenças, objeto do presente trabalho, é necessário entendermos o conceito de pensamento místico antigo e sua relação com os relatos de cura dispostas em uma vasta documentação mediterrânica e bíblica. Desse modo, convém, em um primeiro momento, explicarmos as definições do conceito de mística, por meio dos significados fornecidos pela bibliografia utilizada. Com isso, analisaremos como as práticas chamadas de místicas, entre elas as curas de doenças, estavam presentes nas sociedades circundantes do Mediterrâneo, no geral, e, em particular, nas narrativas bíblicas³⁴.

Mística: conceito e definição

A fim de categorizar as diversas práticas religiosas das sociedades antigas, buscamos utilizar um conceito que melhor contribua para tal

34 O presente trabalho é um desdobramento do primeiro e do terceiro capítulo do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “Cura-me, Senhor, e eu serei Curado” (Jr 17,14): mística e práticas de cura de doenças no Antigo e no Novo Testamento em perspectiva comparada.

exercício, haja vista que o simples conceito de religião não contempla a complexidade de experiências com o sagrado. Desse modo, propomos o conceito de *mística*, o qual é mais amplo por abarcar uma multiplicidade de experiências que perpassam apenas a visão religiosa cristã, sendo que tanto o cristianismo quanto às demais religiões da bacia mediterrânica são partes constituintes de manifestações plurais, que dialogavam (e dialogam) entre si e estão em constante processo de troca. Dito de outra forma, fenômenos religiosos são mutáveis, logo, não podemos pensar o sagrado como uma manifestação ortodoxa ou singularizada dentro de uma determinada sociedade (Chevitarese, 2011). Logo, partindo dessas considerações, verificamos a presença de três elementos importantes que eram centrais no ambiente mediterrânico e judaico-cristão antigos: religião, mito e magia.

A esse respeito, Daniel Justi (2017), valendo-se de análises das experiências religiosas das culturas mediterrânicas, e seus diálogos com a mitologia e as práticas mágicas, propõe o uso do termo *mística* como uma estrutura de pensamento, ou uma cosmovisão compartilhada por vários povos que circundaram o mar Mediterrâneo na Antiguidade, constituída pela tríade religião, mito e magia, cujas manifestações sempre estiveram interligadas a elementos do cotidiano dessas sociedades ao longo do tempo e do espaço (Justi, 2017).

De acordo com Candido (2020), Cornelli (2022) e Justi (2017), essa falsa dicotomia entre religião e magia acentuou-se ainda com o advento da ciência moderna. A ciência moderna, cujas bases assentaram-se no iluminismo europeu do século XVIII, no evolucionismo de cunho positivista e na antropologia imperialista/colonialista do século XIX, produziu filtros de leituras utilizados na tentativa de separar, de forma artificial e deliberada, a religião, de um lado, e a magia e o mito, de outro, em duas categorias bastante distintas e diversas entre si, sendo que a primeira possui proeminência sobre a última (Justi, 2017). Portanto, a partir do

expansionismo colonial europeu nos séculos XVIII e XIX, a religião passou a ser percebida como uma expressão das elites, da “civilização”, sistematizada com cultos, doutrinas e livros sagrados, ao passo que a magia e o mito ficaram circunscritos ao âmbito popular, “uma religião de pobres”, como a manifestação do oculto, uma espécie de “estado bárbaro” e “primitivo” da religião, ou mesmo a perversão da própria religião (Justi, 2017). Vale ressaltar ainda, que a supremacia da religião cristã no ocidente também contribuiu para essa dicotomização entre o fenômeno religioso e suas práticas mágicas. Nas palavras de Justi:

Distinguir conceitos entre magia e religião, significava purificar, limpar todo o conteúdo da fé cristã originária e traçar fronteiras bem delimitadas do que seria uma configuração de fé plenamente mediada pela racionalidade e pureza étnica que simplesmente não cabia para o contexto originário dos cristianismos, antes era uma projeção do presente moderno para um passado que não reconstruíram, mas, sim, fabricavam à luz de suas experiências próprias daquele tempo (Justi, 2017, p. 52).

Assim, faz-se mister estabelecer uma correlação entre as práticas de religião, magia e mito, e demonstrar de que forma essa tríade fazia (e faz) parte do pensamento místico. Desse modo, é necessário analisá-las de forma pormenorizada para uma melhor compreensão dos seus desdobramentos e abrangência, pois tratando-se de experiências plurais, conforme menciona Chevitarese (2011), é preciso inferir como as práticas religiosas, míticas e mágicas estão correlacionadas no contexto da Antiguidade e que estavam presentes no cotidiano do ambiente mediterrâneo.

No que concerne à religião, ou à experiência religiosa, Pedro Paulo Funari (2009) afirma que a religião é o fator de distinção entre o ser humano e outros seres vivos, isto é, somente o homem pode relacio-

nar-se com o divino, haja vista que os animais não compartilham desse imaginário. Em contrapartida, o ser humano é diverso e, por essa razão, cria variados sistemas de cultos, ritos e formas de se conectar com o desconhecido, ou seja, com o sagrado, visto a princípio como uma divindade. A religião é um campo que parte da experiência do sagrado, em distinção do profano, conforme se refere Eliade (1992). Profano, nesse sentido, não possui o significado de maldito, mas de algo cotidiano ou comum e real por excelência, pois o sagrado se manifesta de diversas formas no profano, por meio de hierofanias, em objetos, árvores, ou pessoas que fazem parte do mundo natural ou profano, tornando esses elementos parte do sagrado.

Jean-Pierre Vernant (2006) elenca que quando se fala de crenças denominadas de politeístas, a exemplo da grega, a religião estava presente em todos os aspectos da vida (político, social, familiar, etc.), não havendo uma distinção total entre o sagrado (religioso) e o profano (vida civil). Diante disso, Vernant (2006) e Funari (2009), ressaltam que a religião grega não dispunha de livros sagrados, sacerdotes e dogmas a serem seguidos, conforme se vê nas religiões monoteístas, mas de múltiplas práticas religiosas que variavam conforme o indivíduo, o espaço geográfico ou temporal. Desse modo, não havia uma religião grega (no sentido moderno da palavra), mas cultos gregos no plural.

Por outro lado, em religiões como o judaísmo e o cristianismo, a experiência religiosa é sentida através de hierofanias, instituições e mandamentos, repassados primeiramente pelas narrativas orais e depois escritas, quando ocorre a consolidação da Bíblia enquanto livro sagrado no século IV d.C. Dito isso, no que concerne aos cultos e ritos praticados pelos antigos hebreus no Antigo Testamento, observamos que a religião, ou o sagrado, se manifestava através de diversos símbolos, monumentos e locais. Exemplo disso, nós vemos em Gênesis 28,12-19, quando Jacó tem um sonho com uma escada em que anjos subiam e desciam,

tendo erigido um altar a Deus como reconhecimento de sua presença, e em Êxodo 3,1-6, no momento em que Iahweh se manifesta por meio de uma sarça ardente a Moisés e ordena que o profeta tire as sandálias dos pés, pois estava pisando em terra santa (Reinke, 2019). No Novo Testamento, ao contrário do Antigo, Eliade (1992), exemplifica que o sagrado se manifestou no mundo profano na pessoa de Jesus Cristo, conforme lemos em João 1,1-12, no qual Jesus é identificado com o próprio Deus, sendo este, portanto, uma hierofania da divindade judaica.

No que diz respeito à ideia de mito, Funari (2009) assevera que os gregos desenvolveram vários ritos com o objetivo de manter vivo o sentimento religioso, e que pudessem ter alguma implicação sobre a sorte das pessoas. Esses ritos, por seu turno, deram origem aos mitos propostos para explicar o porquê das práticas religiosas. Essa postura dos gregos na utilização de relatos míticos para explicar a própria experiência religiosa, na visão de Vernant, sugere que:

[...] a religião grega apresenta-se como uma vasta construção simbólica, complexa e coerente, que abre para o pensamento como para o sentimento seu espaço em todos os níveis e em todos os seus aspectos, inclusive o culto. O mito faz sua parte nesse conjunto da mesma maneira que as práticas rituais e os modos de figuração do divino: mito, rito, representação figurada, tais são as três formas de expressão - verbal, gestual, por imagem - através das quais a experiência religiosa dos gregos se manifesta, cada uma constituindo uma linguagem específica que, até em sua associação às outras duas, responde a necessidades particulares e assume uma função autônoma (Vernant, 2006, p. 24).

Em outras palavras, Vernant refere-se à presença do mito como inerente à religião, pois o culto prestado aos deuses, os rituais empregados e a representação imagética das divindades, constituíam elementos importantes para o homem grego. Portanto, religião e mito estavam

interligados à medida que a religião, enquanto manifestação simbólica (Vernant, 2006), estava imbuída de elementos míticos, caracterizados pela tentativa de explicar e figurar o divino. Nesse aspecto, Vernant concorda com Eliade, pois, segundo este, o mito:

O mito conta uma história sagrada, quer dizer, um acontecimento primordial que teve lugar no começo do Tempo, *ab initio*. Mas contar uma história sagrada equivale a revelar um mistério, pois as personagens do mito não são seres humanos: são deuses ou Heróis civilizadores. (Eliade, 1992, p. 50).

O entendimento comum acerca do mito é que as narrativas míticas são uma mentira, uma invenção das sociedades antigas. Nesse contexto, partindo da perspectiva de Eliade, o que nos interessa é o mito como uma narrativa, uma construção das sociedades antigas. Sobre isso, já não cabe separar o mito das atitudes religiosas, uma vez que em religiões como o judaísmo e o cristianismo, os mitos são importantes para a compreensão das narrativas construídas e o seu papel na História. Nessa perspectiva, para os autores mencionados anteriormente, mito e religião estão entrelaçados, uma vez que operam na tentativa de explicar a origem do mundo (mito), cujos deuses e heróis figuram como personagens centrais (religião).

Com relação à magia, não há uma noção concisa para o que seja. Por essa razão, alguns autores procuraram defini-la a partir de variados pressupostos. Desse modo, Almeida e Funari (2017) designam a magia como uma arte empregada na manipulação do sobrenatural, por meio de palavras e atos, para benefício próprio do praticante, ou de outrem, e com o objetivo de solucionar diversos problemas. Corroborando com essa ideia, magia seria um “[...] termo geral designado a compreender um conjunto de práticas sobrenaturais de diferentes naturezas. Esse é, portanto, o elemento fundamental que se deve ter em conta: o sobrenatural” (Justi, 2017, p. 53).

Por outro lado, para Derek Collins (2009), há dificuldades em conceituar o que se entende por magia. Partindo dessas dificuldades, o autor propõe dois modelos para analisar e compreender o papel da magia no mundo greco-romano e mediterrâneo antigo. O primeiro modelo consiste na imaginação social, a qual insere a magia enquanto um aspecto psicológico. O segundo modelo, por seu turno, seria a da realidade ritualística, ou a dimensão prática da magia no cotidiano. Contudo, Collins reconhece que essa divisão da magia em dois aspectos ocorre de modo artificial, pois trata-se de uma questão conceitual.

O autor pontua ainda que na mitologia grega os deuses foram os primeiros praticantes da magia, tradição legada aos homens como forma de legitimar os rituais e cultos prestados às divindades. Tal ideia dialoga com a concepção de Vernant (2006) sobre a atuação dos deuses gregos no mundo, visto que as divindades nasceram do mundo e dele fazem parte, interagindo com os homens, não havendo uma separação entre o natural e o sobrenatural. A constante presença do sobrenatural, manifestada pela prática mágica, no cotidiano grego, por exemplo, é um demonstrativo de que havia a participação de uma realidade invisível naquela sociedade, constituída por deuses e mortos, porquanto:

A magia antiga opera dentro desse mundo, em que as forças invocadas, mesmo quando são explicitamente definidas por uma personalidade, são invisíveis e imperceptíveis, e podem ser sentidas somente depois que seu efeito se manifesta. [...] Ao longo de toda a Antiguidade grega, os objetos físicos, como estátuas de culto, foram tratados como se tivessem atributos humanos: elas eram banhadas e limpas, vestidas e veneradas, recebiam como presente oferendas de comida e orações, e acreditava-se que podiam se mover. Por outro lado, as estatuetas moldadas com argila ou cera eram tratadas com cuidado parecido e usadas na magia antiga (Collins, 2009, p. 26).

Outrossim, Collins (2009) também elenca que cada sociedade delimita o conceito de magia, pois conforme Luck (2006), algo considerado mágico só o é para uma cultura, mas não para a outra, e vice-versa. No caso grego, as várias práticas mágicas, hierofanias, participações das divindades e dos mortos na sociedade dos vivos, questões estas discutidas anteriormente por Eliade (1992), Vernant (2006), Reinke (2023) e por Collins, manifestam elementos de intersecção entre religião, mito e magia, haja vista que os gregos não distinguiam as práticas mágicas de um culto oficial.

A esse respeito, Chevitarese e Penna (2010), demonstraram por meio da análise do *Festival das Antestérias*, festa religiosa dedicada aos deuses Dionísio e Hermes Quitônico (o deus condutor das almas) em Atenas, que havia uma intercambialidade entre mitologia (representada, no festival, pela crença na volta dos mortos ao mundo dos vivos), religião (culto prestado aos deuses) e magia (representada pelas práticas mágicas de proteção e purificação), haja vista que esses três elementos se manifestavam, concomitantemente, no cotidiano grego com muitas similaridades e mesclas. Um exemplo nítido desse intercâmbio ocorria justamente nesse festival, pois os atenienses acreditavam no mito de que durante as comemorações festivas as almas dos mortos voltavam ao mundo dos vivos, e, a fim de contê-los, utilizavam-se de práticas mágicas de purificação e amuletos para a proteger a si mesmos e as crianças. A partir desse aspecto, é nítido que as práticas mágicas subsistiam juntamente com o culto aos deuses em Atenas, impossibilitando, assim, de distinguir tais práticas das experiências religiosas e míticas.

O exemplo do Festival das Antestérias em Atenas demonstra que não havia uma separação nítida entre o que era religioso dos elementos ligados à magia, pois:

[...] as práticas mágicas estavam presentes no cotidiano ateniense, misturando-se com os deuses políades, tornando-se praticamente impossível definir fronteiras rígidas entre o que seria uma

ação mágica de uma atitude religiosa (Chevitarese; Penna, 2010, p. 15).

Corroborando com as ideias de Chevitarese e Penna (2010), Gabriele Cornelli comenta que o binômio religião/magia era algo inconcebível naquele contexto, visto que “A maioria do povo [...] não faz distinção entre religião e magia. O que vale é o exercício: o poder de lidar com forças sobrenaturais” (Cornelli, 2022, p. 334).

Com base nesse estudo de caso, é quase impossível distinguir o que é mágico do que é uma atitude religiosa, sendo que ambas partem de uma perspectiva do sobrenatural. Ademais, verificamos nesses exemplos que de fato a magia não era somente uma prática popular, mas uma ação utilizada por aqueles que faziam parte das “elites” dessas culturas. Por essa razão, Justí propõe o uso do termo *mística*, pois:

Justifica-se o emprego desse termo a partir de sua etimologia latina: do verbo *múō* - fechar a boca e/ou os olhos, por derivação, enxergar com outros sentidos que não perceptíveis segundo as leis naturais ou físicas; o que é sobrenatural (Houaiss, 2001 *apud* Justí, 2017, p. 54).

O termo *múō*, nessa ótica, possui o significado de vivenciar o sobrenatural a partir de outros sentidos, não em um plano físico, mas metafísico, ou espiritual. Concluímos, portanto, que o termo *mística*, como um conceito moderno, deve ser aplicado para contemplar toda uma estrutura de pensamento mágico-religioso-mítico compartilhado por variadas culturas ao redor do Mediterrâneo antigo, pois tratando de um conceito amplo, onde religião, mito e magia são inseparáveis e indissociáveis, pois não podemos dizer onde começa um e termina o outro. Assim, a partir deste momento em diante, utilizaremos a categoria *mística* neste trabalho para nos referir às múltiplas práticas e desdobramentos que

envolvem religião, mito e magia enquanto dimensões concomitantes (Chevitarese, 2022; Chevitarese; Justi, 2022; Justi, 2017).

Mística e cura de doenças no *milieu* (ambiente) mediterrânico

Tendo em vista que a Antiguidade é um período histórico longo, tendo o seu início aproximadamente no IV milênio a.C., até a desagregação do Império Romano, no século V d.C., várias sociedades, embora separadas pelas distâncias geográficas, principalmente no entorno da bacia do Mediterrâneo, estabeleceram contatos promissores ao longo do tempo e conforme as necessidades, principalmente comerciais. Sob essa ótica, segundo Norberto Luiz Guarinello (2013), o Mediterrâneo antigo, como um espaço de integração, propiciou diversas trocas culturais, econômicas, políticas, sociais, entre as populações ao redor de suas margens, além de relações construídas por séculos. Para o autor houve um processo de *mediterraneanização*³⁵, compreendido como o primeiro *sistema-mundo*, no qual ocorreu a integração do Mediterrâneo, possibilitando a circulação de pessoas, técnicas, mercadorias e ideias através de redes de conexões e, assim, também as trocas no âmbito cultural e religioso, o que permitiu que as sociedades estabelecessem relações de tolerância no campo das experiências com o sobrenatural. Ademais, Candido (2020) menciona que o contato entre diferentes culturas, principalmente pelo comércio, trouxe uma infinidade de deuses e características cruciais no desenvolvimento de novos ritos, crenças e mitologias.

Como já discutido anteriormente, no ambiente (*milieu*) mediterrânico desenvolveu-se um imaginário permeado pelo pensamento místico (religião, mito e magia), e com base nos autores mencionados acima a própria bacia mediterrânica, a partir da noção de mediterraneanização, tornou possível a difusão desse pensamento nas sociedades adjacentes.

35 Conceito cunhado pelo arqueólogo britânico Ian Morris (Guarinello, 2013).

A esse respeito, Chevitarese e Cornelli (2021) demonstram que o helenismo trazido por Alexandre Magno e seus conquistadores também contribuiu na interação com outras religiões, a saber o judaísmo e o cristianismo. Ademais, os autores definiram essa interação como complexa, multidirecional e polinuclear. Em outras palavras, foi uma espécie de sincretismo aberto, no qual houveram contribuições das partes envolvidas. Desse modo, tanto o helenismo, como o judaísmo e o cristianismo estavam inseridos nesse *milieu* (ambiente) místico. Segundo Chevitarese e Cornelli:

Aproximação, encontro e desencontro, a dinâmica religiosa do mundo helenístico revela uma dinamicidade viva, uma troca contínua de formas e conteúdo. Daí que nenhuma forma, nenhum gênero, nenhuma expressão religiosa podem ser considerados como algo isolado e estruturado em si mesmo. A dependência de um gênero do outro, especialmente no que diz respeito à literatura, obriga o estudioso a tecer convergências inéditas frente à classificação estanque de tanta manualística (Chevitarese; Cornelli, 2021, p. 70).

Dito de outra forma, o helenismo não somente contribuiu culturalmente com o desenvolvimento das chamadas religiões monoteístas, mas absorveu muitas práticas locais, que no entendimento de autores como Marshall Sahlins (1990, p. 7), significa “[...] que a cultura é alterada historicamente na ação”. Portanto, no que tange aos processos de interações culturais aqui expostos, principalmente com relação ao pensamento místico, e com base no modelo teórico de Chevitarese e Cornelli (2021) e Sahlins (1990), devemos ter em mente que as culturas judaica e cristã absorveram muitos aspectos da cultura helenística e vice-versa. Exemplo disso, é o que ocorre com as práticas místicas de cura, conforme aponta Justí:

Muitos deuses e homens eram capazes de realizar curas milagrosas na bacia mediterrânea. A atestação de tais curas cobre vasto período cronológico e regiões espaciais. A popularidade de tais feitos era tamanha que muitos registros chegaram aos dias atuais, seja por meio de documentos textuais, epigráficos ou de cultura material (Justi, 2017, p. 200).

Essa dinâmica de diversas curas realizadas de forma sincrônica e diacrônica por diversas sociedades ao longo das margens do Mediterrâneo, conforme o referido autor, é corroborada por um conjunto de documentos textuais e epigráficos, conforme veremos nos exemplos a seguir.

Os Papiros Mágicos Gregos (PGMs)

Exemplos de curas podem ser atestadas nos *Papiros Mágicos Gregos*³⁶. Em muitos desses papiros há descrições de receitas mágicas de como obter a saúde. Um exemplo disso ocorre no seguinte papiro mágico (Betz, 1997): “Para febre com tremores: Coloque óleo nas mãos e diga sete vezes, ‘SABAOTH’ (adicionar o habitual, duas vezes). E espalhe óleo do quadril aos pés³⁷” (PGM VII.211-212, tradução nossa).

Com o exemplo acima, podemos verificar que o uso de palavras mágicas na cura de enfermidades, assim como para realizar outras prá-

36 Os Papiros Mágicos Gregos são uma coletânea de textos greco-romanos provenientes da região do Egito antigo, datados entre os séculos II a.C. e V d.C., constituindo uma importante documentação do período helenístico. Segundo Chevitarese e Cornelli (2021), Hans Dieter Betz começou o projeto de publicação dos Papiros Mágicos Gregos (PGMs) na língua inglesa, em 1978, e o concluiu em 1986 com a inclusão dos Papiros Mágicos Demóticos (PDMs) na coleção atualmente denominada de *The Greek Magical Papyri in Translation: Including The Demotic Spells*. Após a primeira publicação, outros papiros foram adicionados à coleção até chegarmos a edição de 1997, utilizada no presente trabalho.

37 For fever with shivering fits: Tak oil in your hands and say 7 times, ‘SABAOTH’ (add the usual, twice). And spread on oil from the sacrum to the feet.

ticas mágicas, era bastante comum nesses manuais. Outrossim, a menção da palavra “Sabaoth³⁸”, um dos títulos de Iahweh, deus dos hebreus, demonstra que a receita mágica em questão é uma releitura de outras fórmulas curativas nos ritos judaicos, fato este que corrobora as trocas culturais entre o judaísmo e o helenismo.

As epigrafias de Epidauro

No caso grego, as epigrafias encontradas no santuário do deus Asclépio, em Epidauro³⁹, são constituídas por diversas inscrições que estão compiladas e publicadas em grego nas *Inscriptiones Graecae*⁴⁰, e descrevem vários relatos de curas ocorridas no ambiente do santuário, e até mesmo fora dele. Em uma dessas epigrafias, encontramos o caso de uma mulher que sofria com cegueira:

Ambrosia de Atenas, cega de um olho. Ela chegou como uma suplicante ao deus [Asclépio]. No momento em que ela caminhava pelo santuário, riu de algumas curas, dizendo ser impossível que coxos e cegos pudessem ser curados vendo sonhos. Na incubação, ela teve uma visão: pareceu-lhe que o deus iria curá-la. Todavia, [Asclépio] pedia-lhe como pagamento que ela dedicasse um porco de prata ao santuário como uma recordação de sua ignorância. Logo após dizer isso, ele cortou o globo ocular doente e colocou

38 Deuses e deusas gregos e egípcios encontram-se juntos com o deus judeu, invocado principalmente como IAO, ADONAI ou SABAOTH (Chevitarese; Cornelli, 2021, p. 77), ver também Luck (2006, p. 58).

39 Cidade grega, localizada na parte oriental da península do Peloponeso, onde foram encontradas as ruínas do Asclepeion (santuário de Asclépio) que contém as principais inscrições com as curas realizadas pelo deus.

40 Projeto acadêmico e epigráfico, coordenado pela The Packard Humanities Institute, que se destina a selecionar e publicar todas as inscrições antigas encontradas na Grécia continental e insular.

nele um remédio. No dia seguinte, ela saiu curada⁴¹ (Inscriptiones Graecae IV², 1: 121, IV, tradução nossa).

O caso de cura mencionado acima exemplifica que o deus Asclépio detinha poderes mágicos capazes de curar várias enfermidades. Uma leitura atenta aos procedimentos mágicos empregados na cura da cegueira nos mostra que o deus utilizou uma espécie de remédio ou droga mágica para curar o globo ocular enfermo da suplicante.

Histórias de Tácito

Por fim, na literatura romana, Tácito narra em sua obra, *Histórias*, um caso em que o imperador Vespasiano cura dois homens enfermos, um cego e outro cuja mão era inútil:

Durante os meses em que Vespasiano estava em Alexandria [...] ocorreram muitos milagres que mostravam o favor do céu e uma certa inclinação dos deuses para com ele [Vespasiano]. Certo homem do povo de Alexandria, conhecido por sofrer uma grave perda de visão, se atirou diante dos joelhos de Vespasiano, suplicando a ele com gemidos que curasse a sua cegueira, sendo direcionado a isso pelo deus Serapis, a quem esta [Alexandria], a mais supersticiosa das nações adora dentre todas as outras; e ele suplicou ao imperador que se dignasse a umedecer-lhe as bochechas e olhos com saliva da sua boca. Outro, cuja mão era inútil, impulsionado pelo mesmo deus, implorou ao César para que pisasse sobre ela. [...] Então, Vespasiano, acreditando que a sua boa sorte era capaz de tudo e que nada mais era incrível, com um semblante sorridente

41 Ἀμβροσία ἐξ Ἀθανᾶν [ἀτερό]πτι[ι]λλος. αὐτὰ ἰκέτις ἦλθε ποι τὸν θεόν· περιέρπουσα δὲ [κατὰ τ]ὸ ἰαῦρόν τῶν ἱαμάτων τινὰ διεγέλα ὡς ἀπίθανα καὶ ἀδύνα[τὰ ἐόν]τα, χλωοὺς καὶ τυφλοῦ[ς] ὑγιεῖς γίνεσθαι ἐνύπνιον ἰδόν[τας μό]νον. ἐγκαθεύδουσα δὲ ὄψϋιν εἶδε· ἐδόκει οἱ ὁ θεὸς ἐπιστάς [εἰπεῖν], ὅτι ὑγίῃ μὲν νιν ποιησοῖ, μισθὸν μάντοι νιν δεησοῖ ἀν[θέμεν εἰς τὸ ἱαρόν ὅν ἀργύρεον ὑπόμμαμα τᾶς ἀμαθίας. εἶπαν[τα δὲ ταῦτ]α αὐτὸν ἀνσχίσσαι οὐ τὸν ὀπιλλόν τὸν νοσοῦντα καὶ φάρμ[α][κόν τι ἐγγέ]λαι· ἀμέρας δὲ γενομένης ὑγιῆς ἐξῆλθε.

e em meio a intensa excitação por parte dos espectadores, fez o que lhe foi pedido. A mão foi instantaneamente restaurada para uso e o dia brilhou novamente para o homem cego⁴² (Tácito 4.81, tradução nossa).

Vale ressaltar que o relato de Tácito apresenta Vespasiano como um mago ou um homem divino⁴³ capaz de realizar feitos espantosos, como utilizar práticas mágicas para curar o cego, cuspidando em seus olhos, e a mão inútil do outro enfermo, quando o imperador pisa sobre ela.

Mística e cura de doenças na Bíblia

Sob o ponto de vista da História os textos bíblicos devem ser estudados e analisados enquanto fontes literárias, assim como qualquer outra fonte produzida pelo ser humano no Mediterrâneo antigo, e tal análise deve ser feita sem os filtros de leitura impostos pela modernidade, buscando, no percurso da pesquisa, compreender o que cada autor bíblico escreveu em face do seu contexto histórico de produção.

Levando em consideração o diálogo dos textos bíblicos com as diferentes culturas mediterrânicas, percebemos que as práticas mági-

42 En el transcurso de los meses en que Vespasiano se hallaba en Alejandría, [...] sucedieron numerosos milagros que mostraban el favor del cielo y cierta inclinación de los dioses hacia Vespasiano. Cierta hombre de la plebe de Alejandría, conocido por sufrir una grave afección ocular, se abrazó a sus rodillas pidiéndole entre gemidos remedio para su ceguera, siguiendo las indicaciones del dios Serapis, al que venera más que a todos otros aquella gente dada a las supersticiones; y rogaba al príncipe que humedeciese las niñas y las órbitas de sus ojos con la saliva de su boca. Otro, que sufría parálisis de una mano, inducido por el mismo dios, suplicaba que se la pisase el pie del César, dejando en él su huella. [...] Vespasiano, juzgando que todo estaba abierto a favor de su fortuna, y que nada más increíble podría sobrevenirle, con rostro alegre puso por obra lo mandado por los dioses, puesta en pie la muchedumbre que se hallaba presente a los hechos. Al instante la mano recobró su capacidad de movimiento y el ciego volvió a ver la luz del día.

43 Categoria teórica e metodológica proposta por Daniel Justí (2017) para classificar divindades, pregadores itinerantes e governantes mediterrânicos capazes de exercer práticas mágicas, serem reconhecidos pelo uso do poder e atrair muitos aderentes (seguidores).

cas de cura se fazem presentes em suas narrativas. No caso do Antigo Testamento, há uma narrativa que se trata de uma serpente de bronze construída por Moisés, a qual curava a todo aquele que fosse acometido por alguma serpente venenosa:

Então, partiram da montanha de Hor pelo caminho do mar de Suf, para contornarem a terra de Edom. No caminho o povo perdeu a paciência. Falou contra Deus e contra Moisés: 'Por que nos fizestes subir do Egito para morrer neste deserto? Pois não há nem pão, nem água; estamos enfasiados deste alimento de penúria.' Então lahweh enviou contra o povo serpentes abrasadoras, cuja mordedura fez perecer muita gente em Israel. Veio o povo dizer a Moisés: 'Pecamos ao falarmos contra lahweh e contra ti. Intercede junto de lahweh para que afaste de nós estas serpentes.' Moisés intercedeu pelo povo e lahweh respondeu-lhe: 'Faze uma serpente abrasadora e coloca-a em uma haste. Todo aquele que for mordido e a contemplar viverá.' Moisés, portanto, fez uma serpente de bronze e a colocou em uma haste; se alguém era mordido por uma serpente, contemplava a serpente de bronze e vivia (Números 21,4-9).

O relato bíblico mencionado, para Chevitaresh (2011), atesta as interações culturais ocorridas entre hebreus e egípcios. Embora a serpente seja vista de forma negativa em Gênesis 3,1-15 e em Apocalipse 12,9, a prática mágica da serpente relacionada com a vida e a cura eram bastante comuns em diversas sociedades do Mediterrâneo. Tal questão, conforme sublinha Chevitaresh (2011), corrobora o conhecimento mágico que o autor (ou os autores) do livro de Números tinha sobre as serpentes nas religiões politeístas e acerca da importância da imagem da serpente como um instrumento de afastamento do mal e da doença, o que pode ser atestado no exato momento em que os hebreus rebeldes estão perecendo com o veneno das serpentes abrasadoras, pois segundo a narrativa bastava somente que o doente olhasse para a imagem da serpente de bronze para ser curado.

Nas páginas neotestamentárias, por seu turno, encontramos diversas narrativas sobre cura de doenças realizadas por Jesus e pelos discípulos nos Evangelhos e no Livro de Atos dos Apóstolos. A variedade de relatos curas nos dão conta de que a literatura neotestamentária, assim como as narrativas veterotestamentárias, é um documento passível de interações culturais (Chevitarese; Cornelli, 2021).

Nos Evangelhos, observamos que Jesus cura diversas doenças:

Jesus, partindo dali, foi para as cercanias do mar da Galileia e, subindo a uma montanha, sentou-se. Logo vieram até ele numerosas multidões trazendo coxos, cegos, aleijados, mudos e muitos outros, e os puseram aos seus pés e ele os curou, de sorte que as multidões ficaram espantadas ao ver os mudos falando, os aleijados, são, os coxos andando e os cegos a ver. E deram glória ao Deus de Israel (Mateus 15,29-31).

O episódio retratado acima no evangelho de Mateus acerca das curas realizadas por Jesus é um indício de que o Homem de Nazaré estava inserido em um ambiente no qual outros homens divinos e magos, como Asclépio, Vespasiano e o próprio Moisés, estavam presentes. Tendo isso em vista, podemos observar que os redatores do Antigo e do Novo Testamento também intencionaram colocar os seus respectivos sujeitos enquanto participantes desse processo marcado por demandas sobrenaturais, pois tal processo não deve ser visto enquanto uma mera imitação de outros sujeitos mediterrânicos, mas vista como forma de categorizar sujeitos judaicos e cristãos e apresentá-los perante uma audiência mediterrânica marcada pela presença de outros que já realizavam feitos mágicos parecidos, a exemplo das práticas de cura de doenças (Justi, 2017; Sahlins, 1990).

Nesse mister, quando lemos passagens bíblicas que demonstram os profetas de lahweh operando diversas curas, por meio de objetos, elementos da natureza e pela oração, eles estão dialogando com um

ambiente em que essas manifestações são comuns. Da mesma forma, ao lermos sobre um homem, Pedro, cuja sombra curava diversas enfermidades por onde ele passava (Atos dos Apóstolos 5,15); Paulo, cujos pertences pessoais e roupas curavam vários enfermos e exorcizavam espíritos maus (Atos dos Apóstolos 19,11-12); e Jesus, com o poder emanado de suas vestes, que curou uma mulher com hemorragia (Mateus 9,20-22; Marcos 5,25-34; Lucas 8,43-48), estamos dizendo que estes sujeitos se equiparavam a outros existentes na bacia mediterrânica na realização de feitos iguais, a saber, homens divinos e magos (Chevitarese; Justi, 2022).

Considerações finais

Destarte, com o presente trabalho procuramos compreender e analisar as práticas mágicas de cura de doenças na documentação bíblica e mediterrânica com base no pensamento místico antigo, constituído pelos elementos religião, mito e magia. As práticas místicas, de forma geral, eram partes constitutivas do cotidiano das culturas antigas, sendo que as formas de crença, de interação com o sagrado e com a natureza (*phísis*) eram permeadas pelo sobrenatural, de modo que, os atos mágicos e os relatos de praticantes com poderes cósmicos eram comuns nas sociedades que estavam às margens do Mediterrâneo.

Dito isso, enfatizamos no presente trabalho o pensamento místico como uma cosmovisão cultural que moldou as sociedades antigas e seu modo de ver o sobrenatural, principalmente no que diz respeito às práticas mágicas de cura. Nesse sentido, com as práticas de cura demonstramos como a religião, o mito e a magia faziam parte do cotidiano das culturas antigas.

Referências

Fontes

BETZ, Hans Dieter (ed.). *The Greek Magical Papyri in Translation (Papiros Mágicos Gregos)*: including the demotic spells. Chicago & London: The University of Chicago Press, 1997.

BÍBLIA de Jerusalém. Nova edição rev. ampl. São Paulo: Paulus, 2002.

INSCRIPTIONES GRAECAE e CORPUS INSCRIPTIONUM GRAECARUM. The Packard Humanities Institute. Cornell University e Ohio University. Disponíveis em: <http://epigraphy.packhum.org/inscriptions>. Acesso em: 16 set. 2024.

TÁCITO, Cornelio. *Libros de Las Historias*. 2. ed. rev. Zaragoza: Institución Fernando el Católico (CSIC), 2015.

Bibliografia

ALMEIDA, Maria Aparecida de Andrade; FUNARI, Pedro Paulo A. Milagre ou magia na cura do cego de nascença (Jo 9, 6-7): uma epistemologia. *Romanitas – Revista de Estudos Grecolatinos*, Vitória, n. 9, p. 51-64, jan./jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/romanitas/article/view/18479>. Acesso em 16 set. 2024.

CANDIDO, Maria Regina. Religião e magia entre os gregos: fator de unidade ou diversidade cultural? *PHOÏNIX*, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, p. 68-74, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/phoenix/article/view/36563>. Acesso em: 24 abr. 2024.

CHEVITARESE, André Leonardo. *Cristianismos*. Questões e debates metodológicos. 1. ed. Rio de Janeiro: Kliné, 2011.

CHEVITARESE, André L; CORNELLI, Gabriele. *Judaísmo, Cristianismo e Helenismo*: ensaios acerca das interações culturais no Mediterrâneo antigo. ed. rev. Rio de Janeiro: Kliné, 2021.

CHEVITARESE, André Leonardo; JUSTI, Daniel Brasil. A mística dos homens divinos (θεῖοι ἄνδρες) na documentação textual e material: notas sobre um conceito heurístico e intolerância religiosa. In: FIALHO, Maria do Céu; CANDIDO, Maria Regina; RODRIGUES, Nuno Simões (coords.). *Magia e superstição no Mediterrâneo antigo*. Coimbra: Impren-

- sa da Universidade de Coimbra, 2021. p. 17-39. *E-book* Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/50416/1/Magia%20e%20supersti%C3%A7%C3%A3o%20no%20Mediterr%C3%A2neo%20Antigo.pdf>. Acesso em 16 set. 2024.
- CHEVITARESE, André Leonardo; JUSTI, Daniel Brasil. *Jesus, o Mago: um olhar (ainda) negligenciado sobre Jesus de Nazaré*. Rio de Janeiro: Menocchio, 2022.
- CHEVITARESE, André L; PENNA, Fernando de A. Magia e Religião no Festival das Antestérias. *História Revista*, Goiânia, v. 6, n. 2, p. 9-24, 2010. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/historia/article/view/10527>. Acesso em: 16 set. 2024.
- COLLINS, Derek. *Magia no mundo grego antigo*. São Paulo: Madras, 2009.
- CORNELLI, Gabriele. *Sábios, filósofos, profetas ou magos? Equivocidade na recepção das figuras de θεῖοι ἄνδρες na literatura helenística: a magia incômoda de Apolônio de Tiana e Jesus de Nazaré*. 1. ed. Rio de Janeiro: Kliné, 2022.
- ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FUNARI, Pedro Paulo (org.). *As religiões que o mundo esqueceu: como egípcios, gregos, celtas, astecas e outros povos cultuavam os seus deuses*. São Paulo: Contexto, 2009.
- GUARINELLO, Norberto Luiz. *História Antiga*. São Paulo: Contexto, 2013.
- JUSTI, Daniel. *Paulo de Tarso como Homem Divino (Thēiōs Anēr): paleo-cristianismo no Mediterrâneo antigo*. Rio de Janeiro: Autografia, 2017.
- LUCK, Georg. *Arcana Mundi: magic and the occult in the Greek and Roman worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006.
- REINKE, André Daniel. *Os outros da Bíblia: história, fé e cultura dos povos antigos e sua atuação no plano divino*. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2019.
- SAHLINS, Marshall. *Ilhas de História*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
- VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e Religião na Grécia antiga*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

4

Discutindo uma Idade Média global em Ramon Llull

Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio Mateus



Introdução⁴⁴

A Idade Média foi um período histórico marcado por diversas interpretações. Ora um momento em que foi de trevas, monopolizado pela Igreja⁴⁵ e de estagnação na cultura e economia, visão pejorativa essa criada pelos renascentistas e iluministas que se perpetua em alguns ambientes ainda na contemporaneidade. De outro modo, a partir de estudos revisionistas mostraram que nesse momento ocorreram grandes avanços tecnológicos, na educação e em outras áreas da sociedade, o que fez enxergá-lo não mais como estático e controlado por uma instituição religiosa⁴⁶.

Dessa forma, é consenso que o período medieval foi uma fase do passado da Europa, mas ainda é fortemente “ocidental, latino, cristão e branco”. Essa abordagem é presente nos espaços acadêmicos que ao tratar da Idade Média têm uma relação estreita com o “Ocidente europeu”. Este espaço foi concebido de historiadores medievalistas franceses “que foram amplamente traduzidos e são presença constante nos cursos de história e em bibliotecas universitárias brasileiras. Por aqui, Marc Bloch, Georges Duby e Jacques Le Goff fizeram escola” (Souza, 2021, p. 533).

44 Este capítulo teve uma primeira versão publicada como artigo científico na Revista Brasileira do Caribe, no Dossiê “O Medieval e suas reminiscências socioculturais nas Américas”.

45 A ferramenta eficaz do sistema elaborado pela Igreja Católica não foi o Paraíso, mas sim o Inferno, pois para instigar os fiéis na luta pela sua salvação, mostravam-lhes mais o medo do Inferno do que o anseio pelo Paraíso. Este era um lugar de paz e alegria; o oposto seria o Inferno, um local em que havia fogo eterno que queimava os danados perpetuamente. “Diante da morte, eles temiam menos a própria morte do que o Inferno. Assim se instala, apesar de algumas nuances, um Cristianismo do medo”. Tais práticas revelam que a Igreja medieval usava um discurso sobre o Além para concretizar a sua dominação em relação aos cristãos e justificar a ordem do mundo que tanto essa Igreja zelava (Le Goff, 2006, p. 30).

46 “Diferentemente do Mundo Antigo, marcada pela crença em vários deuses, a Idade Média se fortaleceu na concepção de um Deus uno, Aquele que rege toda a existência do universo. E como centro irradiador de valores, a Igreja Católica designará uma espécie de “um manual de comportamentos” a fim de que fossem cumpridas as doutrinas cristãs. Assim, temos de um lado a Igreja, uma instituição soberana, e do outro a figura de Deus único” (Mateus, 2020, p. 21).

Perante o exposto, este capítulo tem por objetivo repensar a Idade Média a partir de uma perspectiva da História Global⁴⁷ não a limitando mais apenas ao espaço territorial da Europa, contudo observando outras localidades, que embora se buscasse levar o Cristianismo a tomar esses ambientes, ocorreram contato com outros povos, o que resultou em trocas culturais rompendo com a ideia de uma “cultura europeia intacta”, isto é, sem intervenções de outras civilizações. Assim, por meio da trajetória de evangelização do filósofo maiorquino Ramon Llull⁴⁸ (1232-1316) é possível perceber que ele não se restringiu somente a Península Ibérica, mas se estendeu a Túnis e Bugia no norte da África, em militância contra o crescimento do Islamismo. Para isso, este artigo está dividido em duas partes, na primeira, apresenta-se a visão de alguns autores a respeito da História Global, em seguida, trata-se de mostrar o percurso percorrido por esse filósofo para tal fim.

Discutindo uma História da Idade Média Global

Para Souza (2021), a expressão Idade Média Global gera estranheza, já que para alguns, é muita aberta e vaga. Para outros, o eurocentrismo é um artefato inerente a tudo aquilo relacionado ao “medieval”. No lugar disso, optam pelo título de “era da intensificação global⁴⁹”. Para

47 “Com a história global, podemos atualizar o conceito de Idade Média, descolonizando-o da apropriação europeia e reintegrando-o à história do mundo” (Souza, 2021, p. 534).

48 No Brasil, muitos historiadores têm pesquisado sobre a vida e as obras de Ramon Llull, dentre os quais apresentam-se Costa (2006, 2008, 2011, 2012, 2013, 2018, 2022) e Souza (2020, 2021, 2022).

49 “De todo modo, algumas propostas definiram coerentemente as principais características desse jovem conceito, entre as quais múltiplos centros, fronteiras porosas e sociedades plurais, complexas e diversas, com a presença do comércio de longa distância, migrações (forçadas ou não), impérios multiétnicos e transmissão de formas culturais e religiões universais em grandes áreas. Ainda que a Eurásia seja o espaço preferido dos pesquisadores, discussões para a incorporação de outros continentes têm sido constantes [...]” (Souza, 2021, p. 534).

esse autor, quando se busca refletir sobre os limites espaciais da Idade Média, isso acarreta em reaver os seus próprios marcos cronológicos.

[...] Alguns estudiosos indicaram a insuficiência de considerar, num quadro de conectividade global, o fim do Império Romano do Ocidente (século V) como o momento ideal para marcar o início daquele período. Como divisa mais plausível, sugeriram, por exemplo, a erupção do vulcão Ilopango (536 d.C.), em El Salvador, cujo poderoso impacto não afetou apenas a Mesoamérica; sabemos, hoje, que ele desencadeou “um efeito climático em cascata de longo prazo na Afro-Eurásia e, portanto, teve uma influência indireta, mas fundamental, na história de grandes partes do globo no início do Medievo” [...] (Souza, 2021, p. 534).

Pamela Crosley (2014) destaca que é necessário tirar o foco apenas do Ocidente e ter um olhar para as outras regiões do mundo, ou seja, entende-se nesse sentido, que é de fundamental importância olhar as outras culturas, principalmente no que diz respeito ao período medieval, que em grande escala as produções historiográficas medievais, focaram-se. Assim, compreende-se que é necessário considerar outros sujeitos, outras religiões, grupos sociais, instituições, outras ideias, e outras possibilidades de vivenciar o mundo e as experiências a partir dos intercâmbios culturais, sobretudo, os religiosos:

Uma visão histórica mais global deveria, inevitavelmente, reconhecer o peso de uma denominação colonial surgida da dinâmica ocidental, que conduz a transferência e à reprodução de instituições e mentalidades europeias, mas sem ignorar que a realidade original, irreduzível a uma repetição idêntica, toma forma nas colônias do Novo Mundo (Baschet, 2006, p. 32).

A História está conectada entre o passado, presente e futuro, e que “pensar historicamente”, é ter a capacidade de lançar análises sobre o

passado e presente em uma perspectiva histórica. Uma vez que ter um olhar sobre o passado, pode ser fundamental em nossa análise sobre as questões presentes, já que permite perceber a historicidade do nosso tempo, e como os acontecimentos são passíveis de outros olhares em temporalidades distintas que acabam passando por interpretações e outras análises.

A construção de uma representação que impacta uma sociedade, está diretamente ligada a noção de tempo, o que Koselleck (2014, p. 9) denomina como primordial para constituição dos espaços históricos, permitindo a compreensão, pois a noção de espaço e tempo continuam entrelaçadas. Embora nossa reflexão seja sobre um debate que se desencadeou durante o século XIII e início do XIV, sobre a uma defesa da “fé”, vemos como ainda se trata de uma discussão atual, em que muitos dedicam sua vida em defesa de suas ideias e crenças. A tendência de se pensar em uma linearidade do tempo, as vezes confunde a reflexão humana, sobre as ações levando a pensar que há um progresso contínuo ou que uma sociedade herda as culturas de um tempo passado, isto porque, acredita-se nessa linearidade do tempo, e que o presente pode sempre ser mais eficaz em relação aos acontecimentos que já passaram.

A historiografia medieval desenvolveu seus estudos sobretudo no mundo ocidental, mas as práticas orientais influenciaram, não só esse período como toda a humanidade (Crosley, 2014) por isso é relevante que historiografia oriental passe a ser melhor analisada e estudada. Os desafios em repensar o enraizamento eurocêntrico nas representações históricas, sem dúvida, tem sido um desafio para os estudos medievais sobretudo, tratando-se das problemáticas que envolvem o Cristianismo, ou melhor, para além do Cristianismo. O foco na cultura europeia fez que muitas escritas históricas priorizassem o que era considerado como o hegemônico até mesmo para a construção de outras sociedades e de outras histórias:

Assim procuramos encarar com pragmatismo a noção de “eurocentrismo”, entendida não só como as várias formas de influência política, econômica e social da Europa no globo, mas sobretudo como remissão ao enraizamento dos conceitos e valores que operam na ciência e em outras formas de enxergamos o mundo (Nico-demo; Pereira; Santos, 2017, p. 163).

É nesse sentido que o passado continua presente em nossa sociedade, passível de questionamentos e reflexões. “Graças aos ‘estratos de tempo’ podemos reunir em um mesmo conceito a contemporaneidade do não contemporâneo, um dos fenômenos históricos mais reveladores” (Koselleck, 2014, p. 09). Embora a distância de séculos, tentamos fazer uma análise sobre aquilo que no sentido literal já não existe mais, contudo que faz parte do nosso processo de análise e reflexão. Como destaca Oriani (2017, p. 324) “história para Certeau, que é a compreensão de que a história é o discurso do morto e que a escrita coloca em cena uma população de mortos, não apenas para honrá-los, mas para exorcizá-los e eliminá-los”.

Sobre a História Global, Barros (2019) diz que ela busca recuperar outros pontos de vistas, que vão para além das questões eurocêntricas, ou seja, construir uma história sem ter um único centro, mas pensar nas formas múltiplas e nas outras possibilidades de se repensar os acontecimentos.

Um dos aspectos a ser destacado é perceber as diversas fusões culturais e entrelaçamentos vivido por homens e mulheres em um contexto que ultrapassam as questões temporais e cristãs, mas observar as trocas culturais possíveis, assim como “[...] as maneiras pelas quais a Europa foi moldada por suas conexões com outras partes do mundo” (Silveira, 2019, p. 217). No entanto, são necessários alguns cuidados para não construir uma pesquisa fragmentada, pois reconhecemos os limites que ela também nos impõe:

Diante de realidades que convém estudar a partir de múltiplas escalas, o historiador tem de converter-se em uma espécie de electricista encarregado de restabelecer as conexões internacionais e intercontinentais que as historiografias nacionais desligaram ou esconderam, bloqueando as suas respectivas fronteiras (Gruzinski, 2001, p. 176).

Um ponto relevante, quando se trata dos estudos globais referente às pesquisas medievais, é a necessidade tocante de encontrar nas situações locais e regionais, uma conexão histórica. Para Serge Gruzinski (2001), ainda há uma dificuldade em à produção historiográfica romper com as fronteiras de sua própria nação, mantendo assim um “conservadorismo europeu”. Dessa forma, apesar das fontes que utilizamos ser produzida no contexto europeu, ressaltamos que o filósofo maiorquino, não omite a influência de outras culturas na sua formação, que apesar de cristã, está entrelaçada com a cultura dos muçulmanos. Silveira (2019) destaca que é fundamental, para os estudos medievais, repensar os limites temporais e os espaciais, e reforça que o contato e as interações entre as culturas compõem o que se pretende abordar em nossa pesquisa como uma História Global.

É preciso reconhecer que os desafios metodológicos quando se trata da História Global são bastante instigantes, pois trará novas interpretações, novas abordagens e uma forma de análise, que, leva-nos a um exercício interessante, que é analisar a fonte para além do que aparentemente está dito.

A finalidade da História Global é apreender os diversos olhares, em seguida interconectá-los, contudo, sem colocá-los somente por um viés, como acontece em uma escrita da história tradicional, mas, contar uma História sem um único centro. Essa abordagem não é concebida como um “agregado desconectado de histórias nacionais”, e “nem é tradada como uma História Universal que tenta submeter todas as histórias a uma caminhada única da civilização, à maneira das antigas histórias universais” (Barros, 2014, p. 88).

Ramon Llull nas trilhas de uma História da Idade Média Global

O filósofo maiorquino Ramon Llull (1232-1316) cresceu em um contexto de grandes transformações e mudanças sociais e políticas. Viveu um período em Maiorca, com uma breve peregrinação a lugares santos na Península Ibérica. Mas, parte de sua formação intelectual e política foi forjado durante o reinado de Jaime I (Lemos, 2010).

Nesse contexto, os territórios da Cristandade, foram marcados por intensas disputas entre cristãos e muçulmanos. Por volta do século XIII, em 1228, o rei Jaime I preparou um grande exército para a reconquista da cidade de Maiorca, a qual estava sob o controle dos muçulmanos. Após a conquista, a coroa de Aragão começou sua expansão pelo Mediterrâneo e em direção a Valência, passou por outros territórios cristãos (Costa, 2001, p. 164). Foi nessa conjuntura que se insere a vida e os escritos de Llull. Ele nasceu em uma região de Fronteira, em Palma de Maiorca, ilha recém conquistada por Jaime I.

O pai de Ramon Llull participou da Reconquista dos territórios maiorquinos, recebeu em troca terras e a sua família foi descrita como nobres barceloneses ricos. Llull também trabalhou como senescal. Em sua terra natal, Maiorca, teve influência dos mouros. Llull narra que vivia dado ao pecado antes de adotar a doutrina cristã como modelo a ser seguido. Ainda jovem teve uma educação voltada para música, assim compunha canções, que para ele, eram “vãs canções”, pois ele era casado, tinha dois filhos, mas suas canções eram feitas para uma namorada (Costa, 2006, p. 108). Certa noite, surpreendeu-se com uma visão. Que visão era essa? Esta seria o Cristo crucificado que mudaria sua trajetória para sempre. Para André Vauchez (1995, p. 162), as visões eram um importante meio de comunicação entre o homem e Deus.

Segundo Llull (1972), em sua autobiografia *Vida Coetânea*, as aparições sucederam-se por mais ou menos cinco vezes, até que Llull com-

preendeu que algo sobrenatural estava acontecendo com ele. Sentiu-se triste, e indigno de servir a Jesus Cristo, pois a vida que até então tinha levado era uma vida mundana, distante dos padrões cristãos. Mas, aceitou a missão, e buscou formas para cumprir seu tão alto ministério.

O ministério de Ramon Llull⁵⁰ começaria com muita intensidade, pois, acreditava que era necessário o conhecimento, visto que, segundo ele, tinha perdido muito tempo, além do que se considerava um iletrado, e só tinha aprendido um pouco de gramática. Aqui é importante ressaltar que Llull tinha trabalhado como senescal para Jaime II, e, embora, não se achasse capacitado, já possuía um amplo conhecimento. Nesse sentido, um dos motivos que vai fazer Llull se dedicar em construir um projeto-pedagógico, baseia-se na sua própria experiência de vida. As dificuldades pelas quais enfrentou, faria o possível em prol do outro, pois, não queria que os outros passassem por tudo o que tinha vivido. Por isso, queria que as pessoas conhecessem quem era Jesus Cristo desde cedo (Costa, 2006; Lemos, 2010). Desse modo, Ramon Llull será uma dessas personagens da Idade Média tão preocupado com a educação e a religiosidade, e ao se converter, quis contribuir ao máximo para o fortalecimento da Cristandade. Para Llull (1972), eram considerados como “infiéis” os muçulmanos e judeus, que cercavam os cristãos.

Em uma perspectiva Global, compreende-se que as ideias se espalham, sobretudo, as crenças e a religião, fenômeno tão caro para as sociedades, que não formam necessariamente de forma original, mas se misturam a partir das interconexões culturais. Dessa forma, faz-se uma reflexão sobre como Ramon Llull, apesar de focar sua total ambição na

50 “[...] seguindo os preceitos da Igreja, Ramon Llull apresenta os sete pecados capitais que deveriam ser evitados por seu filho Domingos e por outros cristãos. Além disso, explica como se afastar dos pecados: em primeiro lugar através da prática de seguir as sete virtudes que conduziriam à salvação (fé, esperança, caridade, justiça, prudência, fortaleza e temperança). Dessas, a mais importante seria a caridade, mãe de todas as virtudes segundo São Paulo [...] Outro elemento importante para a obtenção da salvação seria a condução dos cristãos pela Igreja através da oração e dos sacramentos” (Zierer; Abrantes, 2020, p. 19).

expansão do Cristianismo, deixou rastros riquíssimos que a Idade Média não é só europeia ou cristã.

Nesse sentido, Llull (2010) mostra que a cultura islâmica também esteve presente em sua formação e analisa processos de construção e desconstrução em meio as representações que são criadas para dar um sentido social, na esfera daqueles que absorvem no coletivo a ideia e a certeza de uma fé, que corresponde no espaço físico e sobrenatural a representação do que os homens e mulheres conjecturam para suas existências, e que dramatizam por meio de um fio condutor do tempo, que abre espaços para a construção de culturas que alicerçam as bases e estruturas de uma determinada sociedade. Assim, ele deixa registrado em suas obras a vivência e as riquezas de seu contato com outras culturas. Ele forjou sua compreensão sobre o mundo para além da cidade de Paris, e outros centros, mas andou sobre terras “periféricas” e experimentou múltiplas relações.

Desta forma, durante o século XIII, no contexto da Península Ibérica, fica evidente que não era apenas o Cristianismo que tinha força, mas Ramon Llull por meio de sua ação em expandir o Cristianismo e criticar os cristãos de seu tempo.

Assim, Ramon Llull elabora um projeto de conversão aos não-cristãos e não se limita apenas à Península Ibérica. É um viajante global, no sentido de que vai além da fronteira e se conecta a outras culturas e percebe a complexidade e diversidade de seu tempo. Llull vai desde Paris como à outras localidades na África, mudando em alguns momentos seu estilo de escrita o que mostra a influência do contato com o outro; talvez isso tenha se dado por visitar outras culturas e localidades. Sua abordagem foi desde a poética e por vezes mais realista da sua realidade social. Llull torna-se singular, pois por meio dos seus escritos, mesmo que não de forma proposital, pode-se olhar o entrelaçamento cultural e suas obras oferecem possibilidades de perceber conexões e

interações, abrindo possibilidades para muito além da Europa (Silveira, 2019).

Para Souza (2022), as obras luliana foram influenciadas pela cultura oriental. Llull não ficou isolado somente a cultura cristã ou europeia, mas conheceu diversas localidades, o que proporcionou um amplo conhecimento sobre outras religiões. O autor discorda que Llull tenha sido um nacionalista catalão, classificação essa que não resume a filosofia luliana.

Torna-se um grande desafio a tentativa de explicar os objetivos de Llull, quando publicou obras que tinham como temática principal o Cristianismo. Diante das variações que a sociedade medieval no Ocidente enfrentava, sobretudo na sua religião preponderante, a qual sofria com a concorrência do islamismo nos territórios que estavam sob o seu domínio. Consequentemente, gerava um contra-ataque dos cristãos, característica historicamente presente em suas ações, o combater os “inimigos” da fé cristã.

As estratégias discursivas utilizadas por Ramon Llull em que a educação foi um instrumento de evangelização para converter os ditos “infieis” ao Cristianismo, são encontradas como fontes presente nas suas obras: *A Doutrina para Crianças* e *O livro do Gentio e dos Três Sábios*. Ramon Llull, era casado e tinha dois filhos, como homem do seu tempo em que a devoção ao sagrado era preponderante, converteu-se ao Cristianismo, por volta dos 30 anos, depois de viver entregue aos “prazeres mundanos” (Llull, 1972).

Durante o século XIII do Medievo europeu, período em que viveu Ramon Llull, houve avanço no campo científico. O historiador Richard Fletcher em sua obra, *A cruz e o crescente: a convivência entre muçulmanos e cristãos das Cruzadas à Reforma Protestante* (2003), diz que nesse contexto cultivou-se uma abundante colheita intelectual e o conhecimento:

[...] havia deixado os monastérios, com lealdade profundamente conservadora a uma ementa de estudo quase que apenas dedicada à Bíblia e aos Pais da Igreja. Os eruditos do século XIII estudavam e discutiam em novas instituições chamadas “universidades” - em Paris, Bolonha, Oxford, para nomear três -, com bibliotecas, auditórios e livros didáticos. Toda a atmosfera do saber havia mudado. Nesse e em muitos outros pontos, o século XIII é reconhecidamente parte do nosso mundo moderno (Fletcher, 2003, p. 148).

Foi nessa conjuntura que Llull utilizou a educação como estratégia para converter os “ditos infiéis”, assim, a educação teve uma finalidade para além de objetivos terrenos, pois dentro do Imaginário do homem dessa época, este não se via apenas como um ser terreno, mas acreditava em uma vida pós-morte. Por isso, o filósofo se preocupou com a preservação das memórias do Cristianismo primitivo, sempre ressaltando que os homens estavam se distanciando de Deus. Essa obra também fala da memória educativa, que visava sempre o ato de lembrar, recordar, reinterpretar e guardar os ensinamentos do Cristianismo.

Sobre Ramon Llull, Fletcher (2003, p. 173-174) afirma que era um jovem polímata de Maiorca, “era uma figura notável: cavaleiro, poeta, novelista, místico, viajante, editor de suas próprias obras, autor de mais de duzentos trabalhos e um lobista de suas causas tão incansável”. Esse filósofo “estabeleceu uma faculdade perto de sua casa, em Maiorca, para o treinamento de missionários para o islã”. Em 1311, no Concílio Ecumênico de Vienne, “ele convenceu os religiosos a fundar escolas de estudos sobre o Oriente nas universidades de Paris, Oxford, Bolonha e Salamanca, nas quais a língua árabe poderia ser estudada, junto com a história, teologia e a filosofia islã”.

O alargamento das conquistas dos europeus tornou viável a expansão do Cristianismo aos locais mais distantes do seu centro, entretanto, não se pode creditar a esta religião o pioneirismo de chegar aos diver-

sos continentes. Haja vista que o Islamismo, sendo uma religião com características aproximadamente globais, alcançou de forma grandiosa porções de território na África, Ásia e parte da Europa.

O Cristianismo se fortaleceu muito nessa época e a Igreja buscava o monopólio e ser a grande detentora dos ensinamentos naquela sociedade. Ramon Llull discorre profundamente sobre a relação entre educação, memória e religião, e na sua obra dá destaque a uma memória da salvação, em que formulou um “Projeto Cristão Imperialista”⁵¹ usando a educação por meio de um discurso, no qual se pregava modelos de condutas a ser seguidos e que contribuíssem para o bom funcionamento da sociedade. A religião é a soberana “[...] virtude ordenada no homem para a regra contemplativa e a renúncia da vida ativa. Assim, saibas, filho, que o princípio desses homens religiosos esteve nos eremitães, que, pelo grande amor e fervor que tinham a Deus, partiram para os desertos e os bosques” (Llull, 2010).

E era nessa conjuntura que Llull estava inserido, assim, pode-se perceber o lugar social e de fala desse filósofo (Certeau, 2011), isso se expressa por meio de suas importantes obras literárias, que mostram uma espécie de proposta de reformulação da sociedade, baseado naquele contexto, o que leva o leitor a uma reflexão sobre o que conceituava enquanto educação cristã e elevação do pensamento espiritual, e encarava a vida terrena apenas como uma breve passagem.

É importante destacar, que os novos estudos sobre a forma de “fazer” e “construir” a História nos últimos tempos, sobretudo a História Global, têm privilegiado os aspectos pessoais e subjetivos dos indivíduos, assim como repensado nos processos de conexões e interconexões. Diante desse fator, as questões ideológicas-religiosas-culturais se difundiram por várias partes do mundo, principalmente no que se refere

⁵¹ Utilizamos esse termo para se referir a um projeto de ambição em captar o maior número de cristãos e expandir o Cristianismo para outras regiões.

às questões relacionadas ao Cristianismo e o Islamismo (Silva, 2016, p. 10).

O historiador Martin Marty mostra em sua obra, *O Mundo Cristão: uma História Global* (2008), que o Cristianismo em uma perspectiva global significa tentar mantê-lo em um foco amplo por todo o mundo. Esse autor desconsiderou as abordagens convencionais que concentra os relatos apenas na Europa e a América do Norte, e ampliou o seu estudo tratando outras partes do globo, como a África, América Latina, etc. Desse modo, cita Ramon Llull com um dos propagadores do Cristianismo que foi além da Península Ibérica, a exemplo em Túnis no norte da África, no combate ao avanço do Islamismo, o que o insere em uma História Global. Sobre esta, Silveira diz que:

A História Global é uma perspectiva historiográfica que busca um olhar mais amplo e complexo, abrangendo diversas metodologias. Sobre seu campo podemos falar que ele é vasto, com diferentes fases e desdobramentos. Felizmente, muito trabalhos foram escritos nos últimos anos, na tentativa de definir melhor o desenvolvimento, possibilidades, limites e perspectivas do campo (Silveira, 2019, p. 214).

Nesse sentido, observa-se que os estudos a partir das obras do filósofo maiorquino, evidenciam as conexões entre os continentes europeu, africano e outras localidades que estão conectadas e integradas “[...] em sua diversidade, onde integrado significa que só seria possível compreender amplamente um fenômeno histórico de uma região, quando se tivesse em perspectiva as interações, conectividades e interdependência entre as demais regiões” (Silveira, 2019, p. 213), levando em consideração que as sociedades não estão isoladas, mas existem as trocas e conexões que interligam as culturas “diferentes”. As influências religiosas na formação de Ramon Llull, ultrapassavam as questões

ligadas ao Cristianismo, pois além do contato com outras culturas foi profundamente influenciado pelo Islamismo e Judaísmo.

Dessa forma, vale ressaltar que as viagens realizadas por Ramon Llull foram decisivas para a propagação de ideias e valores oriundos de suas crenças, assim como “assimilar” também a cultura do outro. Por isso, ao consultar as obras escritas por Llull, vemos que o autor mostra que durante suas idas a outras regiões, era possível ver que existiam outras culturas, outros “mundos”, e além do Cristianismo, o Islamismo também crescia e aumentava seu número de seguidores. É nesse sentido que,

[...] a História Global prima pelo estudo do contato e as interações entre as culturas. Fazer uma História Universal da Idade Média seria compartimentar e estudar separadamente ou em comparação, por exemplo, a cristandade latina europeia e o mundo muçulmano do mesmo período” (Silveira, 2019, p. 222).

Nesta perspectiva, problematiza-se que mesmo preocupado com os assuntos educacionais de sua época, havia em Ramon Llull uma grande inquietação de propagar o Cristianismo e tinha em vista que existiam outras religiões com essa mesma finalidade, por isso, construía “armas” para obtenção de êxito nessa “guerra santa de ideias”, e por meio do seu discurso presente nas suas obras, tentava convencer os outros indivíduos a professar a sua fé. Desta maneira, questiona-se quais os elementos presentes na oratória de Llull, bem como mostrar que a intenção dele vai além de educar o indivíduo, mas sim, persuadir os ditos infieis a tornarem-se bons cristãos.

É nesse sentido, que Llull apresenta a disputa entre as diferentes e maiores religiões monoteístas⁵² (Judaísmo, Cristianismo e Islamismo) e

52 Segundo Fletcher (2003, p. 148), os “três monoteísmos relacionados do Judaísmo, Cristianismo e islã são religiões ‘reveladas’. Elas se baseiam em revelações divinas

argumentos apologéticos dos seus respectivos credos. *O Livro do Gentio e dos Três Sábios* está dividido em um prólogo, no qual apresenta os personagens que estão presente no decorrer da obra. Os quatro capítulos são chamados de livros: o primeiro livro mostra a existência de Deus; já no segundo capítulo, trata das doutrinas do Judeu que tenta provar que a sua crença é superior à dos outros dois; o terceiro livro o cristão defende a sua crença como a única verdade, e por fim o quarto livro, o muçulmano também tenta provar que a sua crença é a correta (Llull, 2001). Ramon Llull chama a atenção para a condição do Gentio que se encontrava sem religião, a saber:

Ocorreu por disposição divina haver numa terra um gentio muito sábio em filosofia. Refletia sobre sua velhice, sua morte e os bens deste mundo. Este gentio não tinha qualquer conhecimento de Deus e nem acreditava na ressurreição ou na existência de qualquer coisa depois da morte [...] Enquanto o gentio meditava sobre estas coisas, seus olhos se enchiam de lágrimas e punha-se a chorar. Seu coração derramava em tristeza, suspirava e condoía-se, porque tanto amava essa vida mundana e tanto lhe enchia de terror o pensamento da morte e a consideração de que depois dela não houvesse mais nada, que não se podia consolar nem se abster de chorar, nem podia espantar a tristeza do seu coração (Llull, 2001, p. 42-43).

Nesta fonte, traz o debate entre o judeu, o cristão e o muçulmano, os quais buscavam converter esse gentio as suas religiões, contudo, a intenção do autor era mostrar que a religião cristã era a verdadeira, desse modo, as estratégias de conversão elaboradas pelo maiorquino, os seus discursos, os métodos, o que estava por trás de seus argumentos para convencer os ditos infiéis ao Cristianismo, faziam parte de um ambicioso projeto para além das perspectivas espirituais.

concedidas à humanidade e registradas em escrituras sagradas”.

Desse modo, o discurso do maiorquino registrado em suas obras, revela um projeto de unificar a fé cristã. E para isso criou um método pautado no conhecimento sobre o outro, o que permite notar uma dimensão da interação e da globalidade em seu projeto. Como afirma Souza (2021), trata-se de uma História em que houve trocas, encontros culturais e redes de alianças políticas.

Considerações finais

Em tempos recentes, ainda se percebe um forte avanço do Cristianismo. Assim, entende-se como um fenômeno global, que coloca os relatos bíblicos como foco para expansão dessa fé, desabrochando um verdadeiro encanto e impulso para os trabalhos eclesiásticos e ministeriais. Portanto, existe algo que move as relações humanas há séculos, o sagrado. A busca pelo sentido da vida fez com que o homem, em suas distintas sociedades, buscasse direções opostas face ao que consideravam/ e consideram como a “verdade” em meio aos mistérios da existência. Nesse sentido, o contexto da Idade Média se percebe como os homens daquela sociedade buscavam no sagrado um sentido para a sua existência. E, isso não é uma atribuição exclusiva desse período, já que esse é um fenômeno global. Mas a “religião” na Idade Média, juntamente com suas instituições, despertam a curiosidade em aprofundar-se nas ideias traçadas, nos caminhos percorridos por homens e mulheres em relação a sua divindade.

Diante do exposto, constatou-se que o projeto luliano era ambicioso em contribuir para a expansão do Cristianismo por meio de suas ideias, visto que Llull demonstra em suas obras uma crise do Cristianismo. Desse modo, o processo educativo, na concepção de Llull, seria contribuir na transmissão desses valores no ambiente familiar, religioso e convívio social, entre outros, o que gerou a formulação de estratégias de ensino

que resultassem em uma educação centrada na formação de um bom cristão. Assim, verificou-se que a educação no Medievo ocidental estava vinculada à religião cristã, mas isso não acontece de modo aleatório, pois há um propósito que está para além de educar os próprios cristãos, mas também garantir uma organização social. No entanto, é possível que esse autor também estivesse interessado em converter os demais povos por meio da mesma estratégia que era a educação, uma vez que, para os cristãos, ela serviria para edificá-los e alcançar os outros povos.

Neste sentido, foi importante utilizar as três obras de Llull mencionadas ao longo do texto, já que trazem como pano de fundo a oposição percebida por Llull entre as religiões. Desse modo, seria impossível realizar a tessitura da diversidade na Catalunha do século XIII, sem levar em consideração a força da religião no pensamento europeu da época. Para uma parte dos homens europeus, o referencial de todas as coisas era a “manifestação do sagrado” (Franco Júnior, 2001, p. 30), e as bases fundamentadas nos preceitos cristãos. Era a mistura do visível com o invisível, do material com o imaterial. Durante boa parte da Idade Média perdurou o ideal clássico quanto à ideia de formação da personalidade, ou seja, o propósito de se plasmar o cristão perfeito, na aquisição daquilo que era considerado como virtude no Imaginário da época.

Na pretensão de romper com uma historiografia eurocêntrica, os novos estudos com base em uma História Global mostram que durante o Medievo houve disputas e embates para que a religião cristã fosse hegemônica, ocidental, branca e masculina. Contudo, neste trabalho, vimos que a Idade Média está longe de não ter tido influência de outros povos e religiões, embora se tenha construído a representação de uma civilização europeia difusora de padrões de comportamentos a serem seguidos por outras sociedades, a exemplo das imposições desses modelos durante a conquista da América, a Europa medieval incorporou as formas de vida de outras sociedades que habitavam além do seu

território geográfico, revelando, assim, que esse período histórico não pode mais ser concebido por meio de interpretações simplórias, mas sim recorrendo a pontos de vista que atestem a sua complexidade.

Referências

Fontes

LLULL, Ramon. **Vida Coetânea**. (Trad. Ricardo da Costa) publicado na Internet: <http://www.ricardocosta.com/vita.htm>. Trad. Da edição de Gret Schib. Barcelona: Editorial Barcino, 1972. Acesso em 29/08/2023.

LLULL, Ramon. **Vida Coetânea**. Tradução de Ricardo da Costa. Revisão: Prof. Dr. Alexander Fidora (Johann Wolfgang Goethe-Universität, Frankfurt am Main) Supervisão: Prof. Dr. Fernando Domínguez Reboiras (Raimundus-Lullus- Institut, Albert-Ludwigs-Universität). Freiburg im Breisgau, 1999

LLULL, Ramon. **Doutrina para crianças**. Trad. de Ricardo da Costa, e Grupo de Pesquisas Medievais da UFES III. Editorial Ivitra, 2010.

LÚLIO, Raimundo. **O Livro do gentio e dos três sábios (1274-1276)**. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

Bibliografia

ZIERER, Adriana; ABRANTES, Elizabeth Sousa. Apresentação. In. MATEUS, Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio. **Educação e Religiosidade na obra Doutrina para Crianças de Ramon Llull (1274-1276)**. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020.

BARROS, José D'Assunção. História Comparada. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

BARROS, José D'Assunção. História interconectadas, histórias cruzadas, abordagens transnacionais e outras histórias. **Secuencia**, n. 103, p. 01-30, 2019.

- BASCHET, Jérôme. **A Civilização Feudal**. Rio de Janeiro: Globo, 2006.
- CERTEAU, Michael de. **A escrita da história**. 3 ed.; Rio de Janeiro: Forense, 2011.
- COSTA, Ricardo. A experiência religiosa e mística de Ramon Llull, A Infinitude e a Eternidade divinas no Livro da Contemplação (c. 1274). **Revista de Filosofia e Mística Medieval**. Vol.3, n. 1, 2006, p.107-133.
- COSTA, Ricardo. A criação da ciência universal: Ramon Llull e as premissas de sua Arte. In: SANTIAGO, Homero (coord.). **Discutindo Filosofia 3**. São Paulo: Editora Escala, 2006.
- COSTA, Ricardo. A experiência religiosa e mística de Ramon Llull: A Infinitude e a Eternidade divinas no Livro da Contemplação (c. 1274). In: Scintilla - **Revista de Filosofia e Mística Medieval**. Curitiba: Faculdade de Filosofia de São Boaventura (FFSB), vol. 3, n. 1, janeiro/junho 2006, p. 107-133.
- COSTA, Ricardo. A criação da ciência universal: Ramon Llull e as premissas de sua Arte. In: SANTIAGO, Homero (coord.). **Discutindo Filosofia 3**. São Paulo: Editora Escala, 2006.
- COSTA, Ricardo da. A Educação na Idade Média: a Retórica Nova (1301) de Ramon Llull. **Notandum (USP)**, v. 16, p. 29-38, 2008.
- COSTA, Ricardo. Maomé foi um enganador que fez um livro chamado “Alcorão”: a imagem do Profeta na filosofia de Ramon Llull (1232-1316). **Notandum (USP)**, v. 27, p. 19-35, 2011.
- COSTA, Ricardo da. “A Eternidade de Deus na filosofia de Ramon Llull (1232–1316)”. In: **Mundos medievales: Espacios, Sociedades y Poder**. Homenaje al Profesor José Ángel García de Cortázar. Santander: PubliCan, Ediciones de la Universidad de Cantabria, D.L., 2012, tomo II, p. 1215–1227.
- COSTA, Ricardo da. Ramón Llull y el Orden del Temple. **Abacus**, v. 11, p. 4-142, 2013.
- COSTA, Ricardo da. Ramon Llull (1232-1316) foi o filósofo da tolerância na Idade Média?. In: SALATINI, Rafael; DIAS, Laércio Fidélis. (Org.). **Reflexões sobre a Paz. Vol. II ? Paz e Tolerância**. 1ed.Marília, São Paulo: Editora Oficina Universitária/Cultura Acadêmica, 2018, v. II, p. 115-138.

- COSTA, Ricardo da. MEIRA, Gabriel t. O ordenamento divino da Vontade e do Poder no Livro da Contemplação em Deus de Ramon Llull (1232-1316). In: In: Antonio CORTIJO OCAÑA & Vicent MARTINES (orgs.). **Mirabilia Journal**, 2022, p. 103-123.
- CROSLEY, P. **O que é a História Global**. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.
- FLETCHER, Richard. **A Cruz e o Crescente: a convivência entre mulçumanos e cristãos das Cruzadas à Reforma Protestante**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A Idade Média: nascimento do ocidente**, São Paulo: Brasiliense, 2001.
- GRUZINSKI, Serge. "Os mundos misturados da monarquia católica e outras connected histories". IN: Topoi, Rio de Janeiro, mar. 2001, p. 175-195.
- KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do tempo**. Estudos sobre História. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- LE GOFF, Jacques. Além. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude (Coord). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. São Paulo: EDUSC; São Paulo: Imprensa Oficial SP, 2006, p. 21-34.
- LE MOS, Tatyana Nunes. **Pregação e cruzada: a conversão dos infiéis nos poemas de Ramon Llull (1232-1316)**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em História Social das Relações Políticas do Centro de Ciências Humanas e Naturais) Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, 2010.
- MARTY, Martin. **O mundo Cristão: uma História Global** Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.
- MATEUS, Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio. **Educação e Religiosidade na obra Doutrina para Crianças de Ramon Llull (1274-1276)**. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020.
- ORIANI, Angélica Pall. Primeiros rascunhos: aproximações entre Michel de Certeau e a História do Tempo Presente. **Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 9, n. 22, p. 316 - 338, set. /dez. 2017.
- SANTOS, P. A. C.; NICODEMO, T.; PEREIRA, Mateus . Historiografias Periféricas em Perspectiva Global ou Transnacional: Eurocentrismo em Questão. **Estudos Históricos**, v. 30, p. 161-186, 2017.

- SILVA, Kalina. Uma História de Conexões e comparações dos Impérios Coloniais Modernos. In: PEREZ, J. **Histórias Conectadas: ensaios sobre história, global, comparada e colonial na Idade Moderna**. 1ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2016, p. 9-17.
- SILVEIRA, Aline Dias da. História Global da Idade Média: Estudos e propostas epistemológicas. **Roda da Fortuna**, v. 8, p. 210-236, 2019.
- SOUZA, Guilherme. “Andando casi por toda la tierra”? As viagens de Ramon Llull no imaginário moderno: entre mito e história. **Revista Diálogos Mediterrâneos**. v.19, p. 58-81, 2020.
- SOUZA, Guilherme. Raimundo Lúlio, a Idade Média Global e o ensino de história: perspectivas de abordagem. **Esbouços**, v. 28, p. 531-557, 2021.
- SOUZA, Guilherme. Revisitando a literatura luliana: do nacional ao global. **Ehumanista**, v. 52, p. 211-226, 2022.
- VAUCHEZ, André. **A Espiritualidade na Idade Média Ocidental**, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1995.

6

O Sebastianismo nos mitos lacustres em Penalva – MA

Dayse Marinho Martins



Introdução

Com as novas perspectivas de análise histórica, efetuadas a partir do advento da História Cultural, a pesquisa no Brasil vem promovendo inovações nas análises ampliando as interpretações para além da tradicional versão centrada em fatos. A História Cultural, ao se constituir principal herdeira da Nova História, surge como ponto de partida para a renovação da historiografia pela tendência ao estudo de mecanismos de produção de objetos culturais e suas formas de recepção dentro de um contexto social.

Após o desenvolvimento da corrente histórica das mentalidades nos anos 70, a História Cultural passou a caracterizar uma área de estudo em História voltada para a análise do mental enquanto problemática moldada por termos culturais. Sua caracterização se dá pela reformulação do conceito de mentalidade, preocupação com o popular, valorização dos conflitos de ordem social, diversidade de abordagens além da interdisciplinaridade. A abordagem teórica pertinente à História Cultural constitui naquela centrada no conceito antropológico de cultura enquanto processo de construção de sentidos partilhados socialmente. Enfoca, portanto, as diversas práticas e representações coletivas pelas quais os homens através da História atribuem significado ao mundo.

Diante disso, este artigo retrata o sebastianismo nos mitos lacustres do município de Penalva – MA enquanto possibilidade de abordagem das permanências medievais no imaginário popular maranhense. Assim, contribui para a percepção do fenômeno da circulação cultural em meio à resignificação do mito de Dom Sebastião nas narrativas tradicionais das populações ribeirinhas em sua relação com a natureza no interior do Maranhão. Toma como ponto de partida a discussão sobre História do imaginário e a ampliação dos estudos medievais, perpassando pela abordagem sobre mito e fantasia para apresentar as

considerações sobre sebastianismo e os mitos do Lago do Formoso no município de Penalva-MA.

O artigo contempla uma pesquisa qualitativa por meio de estudo bibliográfico e análise de relatos de moradores ribeirinhos para identificação de elementos do imaginário medieval e especialmente, do sebastianismo. O interesse pela temática surgiu enquanto oportunidade de colaborar com a compreensão histórica da identidade local e ao mesmo tempo, como possibilidade de enriquecimento da compreensão acerca dos valores medievais presentes na constituição cultural do Maranhão.

A História do imaginário

No século XIX, destacou-se a singularidade do fato histórico pela tendência rankeana. O expoente principal dessa corrente foi o alemão Leopold Von Ranke.

A História era concebida como uma narrativa de fatos passados. Conhecer o passado dos homens é, por princípio, uma definição de História, e aos historiadores cabe escolher, por intermédio de uma variedade de documentos, os fatos mais importantes, ordená-los cronologicamente e narrá-los (Bittencourt, 2004 p. 140).

A *École des Annales* e seus estudos da Nova História, durante o século XX, empreendeu mudanças na forma de fazer História na visão do documento, na ampliação de fontes e no contato com outras disciplinas. Assim, preocupou-se com os modos de sentir e pensar, individual e coletivamente, evidenciando o interesse no estudo de novas temáticas. Nas mudanças do discurso histórico, o fato e sua organização temporal linear deixou de constituir uma verdade histórica absoluta. No novo paradigma, toda atividade humana passa a ser considerada História (Cardoso & Vainfas, 1997).

Com os *Annales*, ocorreu a aproximação da História com outras Ciências Sociais, especialmente a Sociologia, Economia e Antropologia, gerando a renovação na forma de produção a partir da interdisciplinaridade. A História passou a considerar contribuições de outras áreas de conhecimento em suas elaborações teóricas:

A história uniu-se às ciências sociais: ela constrói seu objeto, põe problemas e levanta hipóteses, usa conceitos e técnicas das ciências sociais na perspectiva das “durações” [...] o que faria a união da história e das ciências sociais estava além do método, era o “objeto comum”: o homem social que em seu ser social e empírico, exige uma análise interdisciplinar (REIS, 2000, p. 81).

No âmbito da interdisciplinaridade, destacam-se as relações plurais entre as disciplinas História e Literatura. A literatura pode testemunhar a história assim como a história se pode conhecer melhor por meio da literatura. Ambas trabalham o imaginário de um povo, de uma sociedade e de um tempo específico, porém por meio de linguagens cujos objetivos são distintos.

A história como lembra Vieira (2009, p. 14), não foge ao pós-moderno:

Se o pós-moderno implica em fragmentação, recusa da generalização, abandono de grandes modelos explicativos, em suma, pulverização do conhecimento, é coerente que seja difícil elaborar uma tipologia da historiografia pós-moderna. Críticas internas à corporação acusam certos historiadores de incentivar o relativismo e dar demasiada importância ao discurso e à imaginação.

A linguagem literária também se transformou ao longo do tempo e segue tendências que, por vezes, pouco lembra o que se entende classicamente por literatura. Sobretudo nestes tempos de pós-modernidade,

a Literatura tem se prestado a uma série de experimentalismos. Muitas tendências são observadas e novas formas de narrar são evidenciadas.

Outro aspecto que marcou os *Annales* foi a crítica ao paradigma tradicional rankeano. Os adeptos da Nova História passaram a congrega uma diversidade de objetos entendendo toda e qualquer atividade humana como História.

O viés historiográfico rankeano oferecia apenas o enfoque dos grandes homens e seus grandes feitos. Por sua vez, os historiadores da Nova História se prestam à pesquisa de pessoas comuns e suas experiências para a mudança social. O paradigma rankeano preconizou o uso da documentação escrita, dos registros oficiais, negando com isso outras possibilidades de fontes. A utilização de tal diversidade é defendida pela Nova História, a partir da consideração das fontes orais, imagens, entre outros instrumentos.

No âmbito desse movimento de renovação historiográfica, nota-se o interesse por novas temáticas, ao ser incorporada a análise das estruturas mentais. Nota-se a preocupação dos pesquisadores com a abordagem dos comportamentos, modos de vida e tradições pertencentes a determinados grupos humanos.

Desse modo, evidencia-se o interesse em novas temáticas que privilegiam a análise das estruturas mentais, seja através da noção de inconsciente, logo substituída pela de imaginário, seja pela associação do mental ao ideológico ou das influências de Foucault ou do Estruturalismo.

O mental ou as mentalidades se debruçariam sobre as práticas mágicas, a morte, as religiões, os modos de sentir e de pensar. A substituição da expressão “mentalidade” por “imaginário” ligou os conceitos de representações da História Cultural com elementos simbólicos e ideológicos (Le Goff, 1994, p. 41-42) e a substituição da ideia de inconsciente coletivo privilegiou o caráter coletivo da história (Duby, 1993,

p. 91), necessário á compreensão do nível de recepção dos produtos culturais na sociedade.

O imaginário, isto é, a maneira como as pessoas percebem seu grupo, sua sociedade, seu modo de ver o mundo influencia, atitudes sócio-político-culturais. Segundo Pesavento (2005, p. 78) o imaginário constitui “formas de percepção, identificação e atribuição de significados ao mundo”. Inseridos na paisagem ou preservados nas coleções, os traços do passado, monumentos ou objetos são pretexto para um trabalho constante do imaginário. A explicação funcional é substituída por uma interpretação simbólica. Assim, é através da elaboração do imaginário que os grupos sociais constituem suas representações acerca do mundo apropriando-se delas para explicar a realidade.

O imaginário se refere a aspectos da vida social nos quais as particularidades se manifestam em todos os seus agentes, representando a si mesmo, fornecendo respostas aos problemas cotidianos e regularizando a vida coletiva, ou seja, denotando uma identidade. Considerar o imaginário na pesquisa histórica significa entender as relações entre os agentes criadores do imaginários os agentes apropriadores, visando questionar, em que medida, estes participam do processo e quais as consequências disso no âmbito das relações sociais.

O domínio do imaginário, segundo Le Goff (1994) tem atraído a atenção dos historiadores na atualidade. Desse modo, é necessário definir a natureza de tal domínio através da elucidação de alguns conceitos. Assim, destaca-se a importância de se considerar o conceito de memória ressaltado por Le Goff (2003, p 46) enquanto “elemento que constitui a identidade de um povo”.

Por sua vez, Pesavento (2005 p 94) afirma que “a memória permite que se possa lembrar sem a presença da coisa ou da pessoa evocada simplesmente com a presença de uma imagem”. A memória representa não apenas um relato inócuo sobre algo ou alguém, visto que abriga em seu seio, pontos de vista /visões do mundo que seu autor tenta dar visi-

bilidade, inserindo-a nas relações, nos campos de força/luta sociais, ansioso pela aceitação de seus valores como reconhecidos e assimilados por outros. As memórias são, assim, os locais propícios para o estudo do imaginário e a constante (re)formulação das identidades.

Conforme Nora (1993, p. 09), “a memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos, em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e o esquecimento, inconsciente de suas deformações, suscetível de longas latências e repentinas revitalizações”. Sem memória, jamais poderíamos formar/ forjar/construir nosso imaginário, do mesmo modo que o imaginário sobre algo ou alguém é essencial para formação de nossa memória.

Delgado (2003, p. 18) ressalta que na pesquisa histórica, “a memória contém incomensuráveis potencialidades, trazendo consigo a forte marca dos elementos fundadores, os elos que conformam as identidades e as relações de poder”. Daí a importância de se relacionar memória e imaginário que se encontram imbricados na intersubjetividade, na relação que se estabelece com a sociedade na maneira de se ver e entender o mundo. Para Ferreira (2000), ao se explorar as relações entre memória e história, coloca-se em evidência a construção dos atores de sua própria identidade. Assim, a pesquisa histórica sobre o imaginário permite desvelar elementos identitários e relações de poder ilustrados, em artefatos culturais como mitos permeados pela fantasia.

Mito e fantasia na pesquisa sobre imaginário

De acordo com Vernant (2006), proveniente do grego “mythos” e de seus verbos mytheyo (contar algo para outros) e mytheo (narrar, anunciar), o vocábulo mito representa narrativa, diálogo, enunciação. Em meio a sabedoria popular, remete ao falacioso, especialmente após as influências do Positivismo na configuração do saber científico.

Com a ampliação da Antropologia nos estudos culturais durante o século XX, a partir de pesquisas baseadas na Etnologia e Religião Comparada, a terminologia mito foi associada a sociedades primitivas ou civilizações antigas. Diante disso, foi compreendida como narrativa fantasiosa de camadas populares menos esclarecidas em suas formas de expressão pela oralidade na tentativa de elucidar fenômenos da realidade. A perspectiva antropológica ressignificou, assim, a compreensão de mito, ampliando-a para além da caracterização como narrativa fantasiosa ao considerá-la uma forma de elaboração cultural, uma verdade estabelecida conforme a concepção de mundo de uma instituição humana (Oliveira; Lima, 2006).

Sobre a referida questão, Crippa (1975, p.15) esclarece que o mito:

Configura o mundo em seus momentos primordiais; relata uma história sagrada; propõe modelos e paradigmas de comportamento; projeta o homem num tempo que precede o tempo; situa a história e os empreendimentos humanos num espaço indimensionável; define os limites intransponíveis da consciência e as significações que instalam a existência humana no mundo.

Por sua vez, Eliade (2006, p. 11) caracteriza o mito numa perspectiva ampla:

O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmos, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. O mito fala apenas do que realmente ocorreu, do que se manifestou plenamente.

O mito é, portanto, elaboração da cultura humana, uma forma de conhecimento fundado na reflexão sobre a realidade, o social e a história. A partir dele, o homem estabelece seu lugar no mundo, ao mesmo tempo em que se impõe diante do temor no domínio do espaço. Segundo Hall (2006), a narrativa mítica articula de forma intergeracional o pensamento e a cultura de um povo num caráter fantástico e misterioso. De tal forma, o mito se faz presente na constituição histórica e identitária remetendo ao passado e à memória, construindo tradições articuladas pelo discurso ao funcionamento de uma sociedade.

A esse respeito, Megale (2003, p. 5) esclarece que:

Os mitos seriam narrativas fantásticas ou fabulosas, relacionadas a uma dada cultura, crença ou religião, transmitida por gerações dentro de uma estrutura tradicional. Eles têm por finalidade fornecer uma explicação plausível para fenômenos naturais e cósmicos: ciclos das estações do ano, do dia e da noite, da vegetação, da vida e da morte [...] e para os fenômenos históricos.

Fundados na oralidade, os mitos se expandem em meio ao processo de transmissão ampliado com o desenvolvimento da escrita e dos meios tecnológicos. Entretanto, o caráter oral constitui aspecto basilar da narrativa mítica, devido sua autoria constituir um fenômeno coletivo. Tal aspecto pode ser constatado diante da ocorrência de diversas versões narrativas sobre um mesmo tema, o que possibilita assim, a caracterização do mito como objeto de estudo da cultura em suas diversas nuances na percepção de fenômenos da realidade.

Chauí (2003, p. 265) caracteriza que as narrativas constituem sistema de comunicação e se evidenciam como mitos “ao se transformarem em valores e símbolos sagrados”. Diante disso, são direcionadas à ordenação de tensões e contrassensos da realidade social.

No contexto brasileiro, Cascudo (1976, p. 37) caracteriza o mito como elemento cultural na constituição de tradições fabulosas:

Os nossos são mitos de movimento, de ambulação, porque recordam os velhos períodos dos caminhos, dos rios, das bandeiras, de todos os processos humanos de penetração e vitória sobre a distância. Quase sempre são mitos cuja atividade é apavorar “quando passam” ou “correm”. Curupiras, Caiporas, Mapinguaris, Sacis, Lobisomens seriam ineficazes como uma parada de monstros. Mesmo nos rios, lagoas e mar, os seres assombrosos não têm pouso fixo. Nadam para aqui e para além.

No Brasil, os mitos perpassam as gerações em meio à diversidade cultural caracterizando um aglomerado de manifestações do universo de saberes e experiências populares. Evidenciam, portanto, marcas da constituição social como as influências das etnias que colonizaram o país. Nessa perspectiva, diante da participação portuguesa na formação da sociedade brasileira, os mitos caracterizam relevantes objetos de estudo para a compreensão das permanências medievais no âmbito das tradições e da religiosidade.

Os Estudos Medievais

Na abordagem em História do Imaginário, destacam-se os estudos medievais. Os medievalistas se apropriam da ideia de imaginário para possibilitar a análise de fatores simbólicos e ideológicos que exercem influência na compreensão das estruturas mentais no Período Medieval. Além disso, ressaltam elementos do referido período histórico cujas permanências podem ser notadas na contemporaneidade.

Le Goff (1994) propõe uma Idade Média que vai do século III à metade do século XIX, com a Revolução Industrial, o crescimento da democracia e das cidades, rompendo com estruturas e heranças advin-

das de tradições do período antigo e medieval. Franco Jr (2004, p. 155) acrescenta que “após os exageros denegridores dos séculos XVI-XVII e os exaltadores do século XIX, hoje temos uma visão mais equilibrada sobre a Idade Média”. Assim, o período Medieval foi durante muito tempo caracterizado como Idade das trevas em virtude da sobreposição do aspecto religioso em relação à razão, pressupostos ressignificados mediante as mudanças na produção historiográfica.

As influências dos autores dos *Annales* trouxeram uma colaboração muito importante para o campo da historiografia, pois direcionaram seus olhares para novas questões e novos debates em instâncias antes não mencionadas, como o interesse pela vida privada, cotidiana, cultura material, iconografia entre outros campos. Multiplicam-se, dessa forma, as possibilidades do ensino e pesquisa sobre a Idade Média, ou melhor, dizendo, de uma “Nova Idade Média”, que passa a ser vista sobre uma perspectiva mais diversificada devido a outras possibilidades de enfoques metodológicos historiográficos. Como exemplo, destacamos alguns historiadores ligados a essa corrente como Jacques Le Goff, Marc Bloch, Georges Duby e outros que apresentaram novas problemáticas em suas produções que contribuíram para uma História Medieval mais crítica e reflexiva. E por que não falar na desmistificação de alguns estereótipos e preconceitos (Zierer; Solange, 2019, p. 636).

Nessa conjuntura, a História do Imaginário ressignificou a compreensão sobre o Período Medieval possibilitando a análise das estruturas religiosas. Suscitou, portanto, a percepção do homem medieval como sujeito em constante estado de tensão, ante a possibilidade da escolha: desfrutar as Glórias do Paraíso ou se expor às penas do abismo infernal. A dicotomia entre bem e mal constituía referencial na tomada de decisões, conduzindo o homem em seu cotidiano e projetando sua existência de acordo com o conteúdo normativo de suas ações.

A religiosidade remetia a dois outros elementos constituintes da mentalidade medieval. O contratualismo que previa a reciprocidade de direitos e obrigações entre os homens e consequentemente entre estes e Deus. A belicosidade que por sua vez, caracterizava o enfrentamento constante dos homens com as forças do mal. Assim, segundo Franco Jr (1981), a concretização da religiosidade medieval era representada no conjunto de obrigações do homem para com Deus. Baseado nesse pressuposto, o modelo de homem no medievo era definido pela religião: numa relação contratual com Deus, o homem deveria defender sua alma buscando uma vida de santidade.

Outro aspecto a ser considerado na abordagem do período medieval é a hierofania. Conforme Bloch (1979), o homem medieval tinha sua vida marcada pela dependência em relação à natureza. Por isso, era permeado pelo sentimento de insegurança devido à falta de um instrumental que lhe proporcionasse o controle dos fenômenos naturais. Assim, no medievo, o homem buscava explicar a realidade a partir do sagrado vivendo sob a égide da hierofania, ou seja, a partir da manifestação do sagrado (Franco JR, 2004). A hierofania caracteriza, portanto, um elemento que pode ser abordado pelos atuais estudos medievais, ao tratar das reminiscências de valores da religiosidade medieval no misticismo do homem brasileiro e suas vinculações com a natureza.

Outro ponto a ser desvelado consiste na evidência do “fantástico” em elaborações culturais brasileiras, especialmente no que concerne ao imaginário representado pelas lendas e mitos. Conforme Le Goff (1994), em relação ao elemento do fantástico, no período medieval destaca-se o conceito de “maravilhoso”, pertencente ao vocabulário da literatura, portanto, do imaginário, relacionando religião, literatura, arte e pensamento.

O maravilhoso se remete a relações que envolvem o imaginário no ambiente terreno e no Além, representado pelos aspectos do miracu-

loso e do mágico. Assim, Le Goff (1994) ressalta o estudo da floresta enquanto espaço em que se manifestam símbolos e viagens imaginárias ao Além nas representações do imaginário, em produções literárias e artísticas. Cabe evidenciar, desse modo, as possibilidades de estudo das permanências do medievo nos mitos culturais brasileiros pela inter-relação entre hierofania e o maravilhoso.

Reminiscências medievais no imaginário maranhense

Diante do passado colonial brasileiro a partir das influências de Portugal que por sua vez, traz em sua formação histórica aspectos do medievo, umas das possibilidades de abordagem dos mitos na formação cultural brasileira a partir de elementos medievais, caracteriza o estudo sobre o sebastianismo. Segundo Hermann (1998), o referido fenômeno é uma das manifestações do messianismo, ou seja, o mito da espera de um messias sob a figura de um rei encantado que surge para trazer a salvação ao povo.

Tal como a narrativa fundada no mito do Rei Arthur, a trajetória do rei português Dom Sebastião ilustra o imaginário de redenção da população por um rei. Considerado o rei desejado, em virtude de seu nascimento propiciar a sucessão do trono português e educado em meio à religiosidade cristã para o desenvolvimento de virtudes, Dom Sebastião lançou-se aos 24 anos, em uma batalha no Marrocos para converter os mouros ao Cristianismo. Na batalha de Alcácer Quibir em 1578, seu corpo desapareceu. Diante disso, Portugal passou ao domínio da Espanha na chamada União Ibérica, gerando o anseio da população pela retomada do poder político. Tal fato gerou o imaginário de que o rei teria se encantado suscitando a espera pelo seu retorno milagroso e a salvação do trono português. Conforme Zierer (2017, p. 33):

Muitas lendas foram, então criadas pelos crédulos e otimistas, todas alimentando o sonho de que um dia ele retornaria à sua terra para libertá-la do domínio espanhol, restaurando dessa forma o império português. Seu nome faz referência a um santo chamado São Sebastião pelo fato do rei ter nascido no dia desse santo.

O Sebastianismo em Portugal é interpretado como proveniente do estado de decadência do império português que levou à crença na predestinação do referido rei. A partir da batalha no Marrocos, a narrativa se disseminou pelas colônias portuguesas adequando sua essência aos contextos culturais.

No Maranhão, a Ilha dos Lençóis em Cururupu no litoral norte caracteriza o local no qual Dom Sebastião encontra-se encantado sob a forma de um touro negro, com uma estrela brilhante na testa. Suas aparições ocorrem nas noites de sexta-feira, especialmente em datas significativas na religiosidade popular tais como junho durante as festas de bumba-meu-boi, agosto, por ocasião do aniversário da batalha de Alcácer-Quibir e janeiro, no período da festa de São Sebastião (Ferreti, 2013).

A narrativa propaga a versão de que se alguém atingir a estrela na testa do touro libertará o rei do encanto, trazendo a tona seu navio das profundezas do oceano com sua reluzente corte real e seu exército fazendo com que a cidade de São Luís do Maranhão afunde sob as águas. O relato ressalta que o rei Dom Sebastião retorna com toda sua riqueza trazendo a redenção da população na superação das dificuldades econômicas.

Há referências de que as aparições de Dom Sebastião estão reduzidas por que segundo Pereira (2000, p. 94) “a Praia dos Lençóis está sendo muito visitada e já possui muito morador”. Conforme o imaginário popular, o que existe na ilha pertence ao Rei e não pode ser levado por visitantes, sob pena de incidirem sobre eles, castigos. Acerca da questão, Ferreti (2013, p. 116) afirma que tal conjectura reporta à con-

cepção popular de que “no passado, os tempos eram melhores e o presente degrada ou polui o ambiente”.

Nota-se, portanto, a função social reguladora característica das narrativas míticas no que concerne, no caso em questão, ao uso do imaginário na significação de ações de proteção do ambiente. No âmbito da diversidade cultural que Ferreti (2013) denomina de “encantaria maranhense”, o sebastianismo representa um mito de origem que retrata aspectos do meio ambiente a partir do sincretismo de elementos religiosos africanos, caboclos e europeus. Dessa forma, na elaboração da narrativa sobre Dom Sebastião evidenciam-se nos aspectos europeus, estruturas mentais medievais vinculadas à religiosidade.

Dentre eles, pode-se apontar a hierofania na vinculação de fenômenos naturais ao mágico, ao controle das atitudes humanas pela obediência à regras de respeito mediante a figura santa do rei. Além disso, são identificadas a belicosidade e o contratualismo na compreensão no âmbito do sebastianismo, de uma relação de fidelidade da população a Dom Sebastião na luta contra a pobreza em busca da redenção. O aspecto do “maravilhoso” também constitui elemento presente nesse imaginário no âmbito do encantamento do rei como ser escolhido, enquanto viagem a um mundo sobrenatural, mágico, representado pelo fundo das águas.

Assim, na constituição do sebastianismo destaca-se a vinculação ao meio ambiente, e de forma marcante aos aspectos naturais do litoral representado em cenários com ilhas, praias e mar. Contudo, também se pode perceber a narrativa no interior do Maranhão, especialmente na região da Baixada, às margens de rios e lagos, dentre eles o município de Penalva – MA, no imaginário que permeia o Lago do Formoso.

Sebastianismo e Mitos lacustres no município de Penalva –MA

A cultura de populações tradicionais evidencia uma forte relação entre o imaginário e a natureza. O mito representa um mediador na interação humana voltada à preservação do ambiente, ao controle de recursos ou à compreensão de fenômenos naturais. Por sua vez, Lévi-Strauss (1984) destaca a cultura na interação humana com o ambiente enquanto conjunto de relações por meio de fenômenos simbólicos, representados por crenças e narrativas no fomento à imaginação, que traçam marcas na memória. Assim, Geertz (1989) acrescenta que os símbolos são fundamentais na orientação humana em meio à natureza, pelo aprendizado de condutas para regulação normativa de uma organização social.

Conforme Diegues (2008) a produção de imaginários evidencia uma simbiose entre o homem e o ambiente natural que permeia o cotidiano de comunidades camponesas. Podem ser notadas, com isso, formas de percepção sobre a natureza a partir de elementos da religiosidade. Nesse sentido, no Maranhão destaca-se a microrregião da Baixada Maranhense marcada pelo cenário natural de rios e lagos, cercados de comunidades ribeirinhas. A partir dos dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Navarro (2013, p. 57-58) caracteriza a referida região como:

Situada a oeste e sudeste da ilha do Maranhão; compreendendo uma área de aproximadamente 20 mil km dentro da Amazônia Legal, sendo uma região que conta com mais de 500 mil habitantes. É um território muito pobre, com os menores índices de desenvolvimento humano (IDH) não só do Estado do Maranhão, como de todo o Brasil, cuja população vive da subsistência da agricultura tradicional, da pesca, da criação de pequenos animais e extrativismo vegetal, especialmente do coco do babaçu. As principais cidades dessa área são Penalva, Pinheiro, Viana, São Bento e Santa Helena.

Celso Magalhães, intelectual dessa região, faz referência à questão em 1920 na obra “Um estudo do temperamento” ao abordar a formação humana na Baixada Maranhense. Assim, descreve os usos e costumes da população assim como as crenças e as origens de cada cidade, indicando interpretações do imaginário popular (Magalhães, 1920).

No cerne dessa configuração geográfica, está localizado o Lago do Formoso no qual se evidencia um considerável imaginário popular. A formação lacustre de águas escuras situa-se a, aproximadamente, 27 km de distância da sede do município de Penalva. Arraes et al. (2015) afirma que as comunidades que vivem às margens do Formoso, especificamente no povoado Caetetú, referem ser o lago protegido por entidades espirituais, chamadas de Encantados que vivem em suas ilhas flutuantes.

O Formoso é reconhecido pelo seu conjunto de ilhas que no período entre janeiro e junho, com a estação chuvosa percorrem a extensão do lago flutuando na direção contrária aos ventos. Tal fenômeno se dá em virtude das ilhotas caracterizarem o que se denomina de aterrado, formado pelo entrelaçamento de raízes e substratos orgânicos acumulados:

Um tipo de vegetação particular de áreas de águas quase paradas e pantanosas. Nestes ambientes, o substrato que sustenta as matas é resultado do continuado acúmulo de matéria orgânica sem conteúdo significativo de frações e minerais (Histosolos). São substratos tipicamente úmidos com lençol freático alto e camada orgânica de 40 cm a 2 metros de espessura. Neste tipo de vegetação se desenvolvem palmeiras como Buriti (*Mauritia flexuosa* L.) e Juçara (*Euterpe edulis* Martius), além de uma grande variedade de espécies arbóreas (Arraes et al., 2015, p. 281).

Como se pode notar, o movimento das ilhas no Lago do Formoso é compreendido à luz da ciência. Contudo, a interpretação popular dos ri-

beirinhos considera que as ilhas são empurradas pelos encantados que demonstram sua força na proteção da área e no castigo daqueles que ousarem danificar o ambiente. As penalidades perpassam pela perda de utensílios de trabalho, visões assustadoras denominadas “visagens”, doenças e até mesmo mortes misteriosas.

No âmbito das narrativas orais que permeiam o imaginário sobre o Formoso, podem ser notados elementos do Sebastianismo. Corroborando tal percepção, ao vincular o imaginário sobre Dom Sebastião às ilhas como representação do encoberto, Silva (2010, p. 102-103) afirma que:

O rei Sebastião só poderia estar encoberto num lugar ermo, também escondido, fruto do sobrenatural. Seria uma ilha encoberta, isso porque o encoberto vive retirado numa ilha que também é encoberta. Essa ilha encantada, invisível, impossível de se localizar de maneira definitiva, e que não figura em nenhum mapa, surge, contudo, das brumas diante dos navios em apuro; desse modo, o sebastianismo é filho das ilhas.

Por outro lado, o estudo de Arraes et. al (2015) sobre os três principais mitos do Formoso apresenta os mitos dos Encantados como narrativas orais que atribuem a forças sobrenaturais a responsabilidade por fenômenos avistados no lago. Dentre as narrativas que ilustram aspectos do sebastianismo está a chamada “História de um navio encantado”:

A visão durante a travessia noturna em noite de lua cheia no Lago do Formoso, de um grande navio, uma embarcação fascinante, em festa com banquete, luzes brilhantes e um rei com tesouros reluzentes que se move lentamente, sem fazer barulho. Ao ser avistado, o ofuscante navio desorienta os navegantes, despertando medo e fazendo com que remem para fugir do local, mas apesar dos esforços, os pescadores se perdem e depois de muito remar, retornam para o mesmo porto onde embarcaram, não atingindo os locais aos quais se destinavam (Arraes et al., 2015, p. 290).

Como se pode notar, a visão relatada pelos pescadores locais refere um luxuoso navio controlado por um rei e carregado de tesouros durante as noites de lua cheia no Lago do Formoso. A percepção popular interpreta que a ilha que se move no lago é um navio encantado de um rei detentor de muitos tesouros que protege a região. A descrição do navio ressalta além das riquezas, o clima de comemoração, as luzes e o banquete evidenciando uma percepção de fartura, em meio a uma região economicamente sustentada pela pesca e atividade extrativista marcada pelo baixo IDH. Tal como o mito de Dom Sebastião, a representação do rei encantado é associada à redenção da população em meio às dificuldades.

Além do mito do navio encantado, em seu estudo, Arraes et. al (2015) cita outras histórias que ainda requerem maior aprofundamento no registro junto à população ribeirinha do Formoso, mas que apontam elementos do medievo. Há a narrativa de um cavalo todo de ouro com um cavaleiro que aparece para as pessoas e oferece proteção em troca da defesa do Formoso pelo morador, das ameaças contra as riquezas naturais, e do zelo pelo bom comportamento dos ribeirinhos, evidenciando assim, uma espécie de contratualismo numa relação de direitos e obrigações.

Outro relato menciona a aparição de um touro negro com estrela brilhante na testa, similar ao dos festejos juninos e que atravessa o lago em noite de lua cheia. Assim, faz referência a aspectos do sebastianismo tal qual a narrativa sobre as aparições de Dom Sebastião na Ilha dos Lençóis, com os elementos adequados à caracterização regional: o touro negro desponta nas águas lacustres da Baixada e não mais nas areias, como no litoral leste maranhense.

As narrativas míticas do Lago do Formoso apontam para aspectos do sebastianismo, evidenciando a interpretação popular dos ribeirinhos acerca do aterrado que compõe a Ilha que se move nas águas, como

espaço de encoberto. Nesse sentido, fluem percepções fantásticas que caracterizam a ilha enquanto navio do rei encantado, portador da redenção da população por meio da fartura e das riquezas.

Considerações finais

Com base numa postura interdisciplinar, a pesquisa histórica aborda a percepção de significado social do imaginário. Nesse sentido, as narrativas míticas constituem objeto de estudo privilegiado que reflete a transição dos saberes da sociedade por um processo catalisador que evidencia permanências e rupturas e realiza a mediação entre a cultura e os indivíduos de uma sociedade.

A contemporaneidade é marcada pelo esmaecimento das metanarrativas em meio ao cenário de mundialização da cultura e seus reflexos na mentalidade e no comportamento dos sujeitos. Assim, ocorrem transformações nas perspectivas de tempo e espaço bem como em valores e tradições. Nessa conjuntura, os estudos em História evidenciam permanências medievais na sociedade brasileira, em aspectos como o imaginário.

O homem medieval é caracterizado enquanto criatura de Deus, ou seja, com atitudes permeadas pela religiosidade em meio a um *ethos* de hierofania: senhor da natureza, da terra e dos animais, mas suscetível ao erro e com isso, condenado ao sofrimento. Assim, sua dívida é abrandada pelo esforço representado no trabalho como penitência e instrumento de consolação em sua condição de pecador. Na Idade Média, a religiosidade caracteriza elemento de congregação entre os sujeitos, sendo a manifestação do caráter hierofânico o principal modo de determinação da essência do homem medieval.

O mesmo homem permeado pela belicosidade na luta contra o mal teme acessar ambientes misteriosos como a floresta à noite para não

ficar à mercê da ação do sobrenatural. Elementos hierofânicos percorriam o imaginário e as representações do homem medieval atuando como referenciais de conduta. Do mesmo modo, atuam as narrativas míticas que mediam a ação dos ribeirinhos no contato com o patrimônio natural na região do Formoso, cujo cotidiano é marcado pelo trabalho pesado voltado para a subsistência, à mercê das intempéries e da tensão com os obstáculos ambientais.

Diante disso, outro ponto de permanência do imaginário medieval nos mitos do Formoso é representado por elementos do sebastianismo. A figura do rei do Sebastião presente em narrativas de outros cenários do Maranhão permeia os relatos dos ribeirinhos do Formoso, apresentando adequações ao contexto lacustre, mas evidenciando a continuidade de seu papel de encantado e redentor pela riqueza. Diante disso, cabe aprofundar, portanto, estudos que desvelem as relações que suscitarão a elaboração desse imaginário na história da formação humana nessa região, colonizada pelos portugueses e com significativa atuação dos jesuítas.

Referências

- ARRAES de Araujo, Náila et al.. Os mitos do Lago Formoso em Penalva, baixada maranhense: uma estratégia de conservação que desaparece. **Revista Pós Ciências Sociais**. V.12, n. 24, jul-dez 2015, p277-300.
- BITTENCOURT, Circe. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2004.
- BLOCH, M. **A Sociedade Feudal**. Lisboa: Edições 70, 1979.
- CARDOSO, Ciro F. e VAINFAS, Ronaldo. **Domínios da História: ensaios de teoria e metodologia**. 5. Ed. Rio de Janeiro: Campus, 1997.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1976.

- CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2003.
- CRIPPA, Adolpho. **Mito e cultura**. São Paulo: Convívio, 1975
- DELGADO, Lucília. História oral e narrativa: tempo, memória e identidades. VI Encontro Nacional de História Oral (ABHO) – Conferência de Abertura. **História Oral**, 6, 2003.
- DIEGUES, A. C. S. **O Mito moderno da natureza intocada**. São Paulo: Nupaub; USP; CEC, 2008.
- DUBY, Georges. **A História continua**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. 6. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FERREIRA, Marieta de Moraes. História do tempo presente: desafios. **Cultura Vozes**, Petrópolis, v.94, nº 3, maio/jun., 2000.
- FERRETI, Sérgio. Encantaria Maranhense de D. Sebastião. **Revista Lusófona de Estudos Culturais**. Vol. 1, n.1, 2013, p. 262-285.
- FRANCO JR., Hilário. **As Cruzadas**. São Paulo: Brasiliense, 1981
- FRANCO JR., Hilário. **A Idade Média, nascimento do Ocidente** – Nova ed. rev.e ampl. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HERMANN, Jacqueline. **No reino do Desejado: a construção do sebastianismo em Portugal séculos XVI e XVII**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- LE GOFF, Jacques. **O Imaginário Medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.
- LE GOFF, Jacques. **Os Intelectuais na Idade Média**. São Paulo: Editora Paullus, 2003.
- LÉVI-STRAUSS, C. **Palavra dada**. Madrid: Espasa-Calpe, 1984.
- MAGALHÃES, Celso. **Um estudo do temperamento**. Revista Brasileira. 2ª fase, ano III, Rio de Janeiro, 1920.

- MEGALE, Nilza Botelho. **Folclore brasileiro**. 4. Ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- NAVARRO, A. G. Arqueologia da Baixada Maranhense: o caso das estearias. In: UFMA (org). **Caderno de Pesquisa**. V.20, n.3. São Luís: UFMA, 2013.
- NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Proj. História**. São Paulo (10), dez. 1993.
- OLIVEIRA, S. M.; LIMA, A.S. de. **O Mito na formação da identidade** (Dissertação) Universidade Federal da Amazônia – UFAM, 2006.
- PEREIRA, Madian de Jesus Frazão – **O imaginário fantástico da Ilha dos Lençóis**: estudo sobre a construção da identidade albina numa ilha maranhense. Diss. de Mestrado em Antropologia, UFPA/CFCH/DA, Belém: 2000.
- PESAVENTO, Sandra J. **História e História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- REIS, José Carlos. **Escola dos Annales**: inovação em história. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- SILVA, Claudicélio Rodrigues da. **As Ilhas da Encantaria**: o Rei Sebastião na poesia oral nutrindo imaginários. Universidade Federal do Rio de Janeiro – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura (Tese de Doutorado). Rio de Janeiro, 2010.
- VERNANT, Jean-Pierre. **O mito e a sociedade na Grécia antiga**. Trad. Myriam Campello. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.
- VIEIRA, F. G. P. A ficção como limite: reflexões sobre o diálogo entre História e literatura. *Fronteiras: Revista Catarinense de História*, n.17, Florianópolis, p.13-31, 2009,
- ZIERER, Adriana. **Estudos medievais no Maranhão**: primeiros olhares (org.). São Luís: Eduema, 2017.
- ZIERER, Adriana; OLIVEIRA, Solange P. A História Medieval no Brasil e no Maranhão em perspectiva: ensino e pesquisa. **Mirabilia Journal**, v. 28, p. 634-656, 2019.

7

Representações medievais no carnaval de São Luís do Maranhão

Fabio Henrique Monteiro Silva



Introdução

Muitas são as controvérsias acerca da origem da festa carnavalesca. Alguns afirmam que surgiu nos rituais agrários das primeiras sociedades de classe, outros preferem defender a idéia de que surgiu no Egito Antigo, ou até mesmo na civilização greco-romana. No entanto, o que não pode ser questionado é que o carnaval encontrou no novo mundo, especificamente no Brasil, um espaço privilegiado para a organização do folguedo. Por isso, a festa carnavalesca em nossa federação, por muitos é considerada um dos elementos da identidade nacional.

Pensar o carnaval é cair na folia das incertezas, pois as manifestações carnavalizadas – ou seja, com mascarados, excessos, bebedeiras e transgressões – podem ser encontradas desde a Antiguidade. Uma das grandes incertezas desse folguedo é justamente a origem do carnaval, uma vez que:

Há os que se arriscam apontar a origem das origens e nos remetem há cerca de dez milênios, quando da formação dos grupos humanos sedentários ligados às atividades agrícolas e pastoris, com seus festejos associados à fertilidade do solo e à produtividade. No quarto milênio antes de Cristo, no Egito, iniciam as festas agrárias, celebrações da fertilidade e das colheitas (consta de danças e cânticos em torno de fogueiras, incorporando-se aos festejos, máscaras e adereços), evoluindo ao longo do tempo para as festas dos deuses Ísis e Osíris e do Touro Ápis. Na Grécia, séculos VII e VI antes de Cristo, o culto a Dionísio e, em Roma, por influência da cultura grega (em sua expansão o Império Romano conquistou a Grécia, não bastasse o sul da Itália antes ter sido dominado pela Grécia e ter constituído a chamada Magna Grécia), a realização das festas saturnais ou saturnálias, bacanais e lupercais, respectivamente em homenagem aos deuses Saturno, Baco e Pã. É o carnaval Pagão (pagão se refere a campestre, rural), que vai se estender até o século VI d.C. quando a Igreja Católica oficializa

o carnaval na tentativa de dar-lhe nova conformação, e, com isto, controlar a licenciosidade com que se realizavam os festejos (muita comida, muita bebida, sexo e desordem) que se chocava com as recomendações de austeridade religiosa. Estava nos planos da Igreja proibir as festas. Contudo, para não perder fiéis, viria ser definida a época carnavalesca, quarenta dias antes da Páscoa, ou seja, sempre antes do início da Quaresma. (Dilda, 2008, p. 1).

A palavra carnaval gera controvérsias, mas não se pode dizer o mesmo em relação à carnavalização, ou seja, em relação às festas. Estas são elementos de comportamento e percepção de sociabilidade que se fazem presentes na humanidade desde os tempos mais remotos.

Na Grécia Antiga, “alguns ritos, como os da iniciação de jovens para a integração com a vida adulta, já incluíam pessoas mascaradas e fantasiadas” (Ferreira, 2004, p.18). Outro exemplo interessante são as chamadas Calendas de Março, que marcavam o início do ano na Roma Antiga representado por procissões de mascarados, que se cobriam de peles e galhos, e se disfarçavam de animais.

No entanto, se as festas são manifestações que podem ser observadas desde o início da civilização, a festa carnavalesca, como é concebida hoje, por mais irônico que possa parecer, foi, segundo Ferreira (2004, p. 25) inventada pela Igreja Católica.

A história começou no ano de 604 quando o Papa Gregório I deliberou que num determinado período do ano, os fiéis deveriam deixar de lado a vida cotidiana para, durante um certo número de dias, dedicarem-se exclusivamente às questões espirituais. Todo esse evento durava em torno de quarenta dias, lembrando os quarenta dias de jejum e provações passadas por Jesus no deserto antes de iniciar seu ministério apostólico. Por causa disso o período ficou conhecido com o nome de quadragésima ou quaresma. A usança foi-se espalhando, até que no ano de 1091, época do Papa Urbano II, foi realizada uma reunião dos

representantes da Igreja – chamada se Sínodo de Benevento – na qual se decidiu, entre muitas outras coisas, que estava na hora de escolher a data oficial para o período da Quaresma.

Apesar do interesse de após os períodos festivos da Quarta-feira de Cinzas ao Domingo de Páscoa, reinar a temperança, o comedimento e a castidade, o que se observou foi que o período anterior tornou-se para muitos o período da inversão, da comilança e da permissividade. Corrobora tal assertiva a pesquisadora Martine Grimberg (1975), ao mencionar que o carnaval antes de ser uma festa, é uma data.

O carnaval hoje representado por diversas manifestações artísticas, símbolo de identidade nacional, expressão ritualística, mítica e inversão, tem um forte aspecto de medievalidade – para não dizermos que, ao menos no que diz respeito à organização da desordem no período momesco, essa normatização é de fato medieval.

Ressalta-se que estamos cientes das transformações que a festa carnavalesca sofreu ao longo dos tempos. No entanto, não devemos nos furtar em afirmar que foi no decorrer da Idade Média, com um forte intento de organizar o comportamento dos seus fiéis, que a Igreja Católica lançou mão da necessidade de normatizar os dias em homenagem à carne. Em outras palavras: se o carnaval é organizado a partir de uma referida data, isso se deve ao fato de que a igreja católica, no período medieval, percebeu a necessidade de normatizar a sociabilidade dos seus fiéis.

A partir desse costume que logo foi ganhando força, o carnaval se estabeleceu nos dias anteriores à Quaresma. Assim, como o homem medieval sabia da necessidade de seguir as normas da Igreja Católica, durante o período de comedimento, passou a aproveitar os dias anteriores para extravasar todas as suas energias e fazer tudo, ou quase tudo, aquilo que não poderia ser feito no período posterior.

Assim, por incrível que pareça, o carnaval como conhecemos hoje é uma manifestação “inventada” pela Igreja Católica medieval. Ressalta-se que com o passar dos tempos a festa em homenagem à carne foi passando por uma série de transformações; porém não podemos nos furtar em afirmar que hoje o folguedo momesco tem essa configuração e, principalmente, a datação por conta da Igreja Católica.

Nesse sentido, neste trabalho discutiremos acerca de algumas representações medievais dentro da festa carnavalesca ludovicense, representações essas que podem ser vistas desde os personagens como o Urso e o Caçador, bem como o Arlequim e o Pierrô, o Dominó e tantas outras formas de manifestações.

Concebemos essa manifestação da cultura popular como um dos elementos que foram conservados pelo homem medieval e, nesse ínterim, compartilhamos com os olhares de que a Idade Média é uma Idade de luz, na qual a ciência, a arte, a música e a cultura popular também repousam e foram conservadas. Assim, não congratulamos com os renascentistas que chegaram a afirmar que a medievalidade foi um hiato entre o mundo clássico e o mundo moderno.

A festa carnavalesca, apesar de todas as suas transformações, nos dá um suporte para demonstrar o equívoco do Renascimento em tentar ludibriar a verdadeira força do homem medievo. Por isso, muito do que temos nas nossas manifestações festivas carnavalescas, chegaram até nós por conta da preservação do homem que viveu na Idade Média.

A festa carnavalesca na cidade da festa

O carnaval Ludovicense é uma festa que tem seu início nos tempos de fundação e colonização da cidade, que, passando pelo processo de desenvolvimento natural da sociabilidade, quando, com o advento do Império e da República, a complexidade social possibilita ao ludovicen-

se o desfrutamento da maior festividade nacional: o carnaval. Nesse interim, na cidade do tambor, o carnaval dá o toque magistral transformando a folia momesca em uma festa atravessada pela diversidade.

A forma de brincar o carnaval herdado da Europa juntou-se às danças, às músicas indígenas e africanas e ao tambor de crioula que, segundo Ferreti (2002), é uma das danças afro-brasileiras mais recorrentes no Maranhão, sendo caracterizada pela presença da umbigada, que recebe o nome de punga. Desenvolvida apenas por mulheres em formação circular, a coreografia é desenvolvida de forma individual e consta de sapateios e requebros voluptuosos, com todo o corpo, terminando com a punga, batida no abdômen com outro, dá a São Luís um formato singular, o formato da diversidade.

O carnaval na cidade de São Luís apresenta-se como uma das festas que fazem parte daquilo que autores, como Eugênio Araujo (2001), chamam de ciclo das festas. Por isso, a capital maranhense é de fato caracterizada como uma cidade festeira, onde desde os primeiros dias do ano, ou melhor, desde o dia primeiro do ano, começam as festas carnavalescas ludovicenses. Nesse sentido, surge a primeira festividade: a festa em homenagem ao Deus Baco, como bem afirmava o samba da União da Ilha do Governador, escola de samba do Rio de Janeiro.

O pré-carnaval ludovicense começa desde o primeiro de janeiro, quando os foliões se dirigem para o bairro da Madre de Deus – bairro de grande expressão de cultura popular – para acompanhar um dos blocos alternativos. Um desses blocos é o chamado *A Máquina de Descascar Alho* que, com seu ritmo contagiante, sai cantando pelas ruas da capital do Maranhão os sambas que marcaram a festividade carnavalesca. Portanto, falar em São Luís do Maranhão, que ao longo dos anos vem sendo cognominada de Atenas Brasileira – configuração contestada pela historiadora Maria de Lourdes Lacroix (2002) –, Jamaica Brasileira, Ilha do Boi Bumba, Ilha do Amor, é falar que a capital do Maranhão

apresenta um ciclo festivo anual que culmina com a carnavalização de algumas festas; como no caso das festas religiosas que começam com o culto aos santos e termina em ritmo carnavalesco.

As primeiras manifestações de festas em São Luís são de fato religiosas, já que estas são oriundas do mundo medieval. Assim:

Durante os séculos XVII e parte do XVIII em São Luís, os únicos festejos de que encontramos relatos são religiosos. São as festas do Divino Espírito Santo, o Corpus Christi, a Festa de São Gonçalo e Santo Inácio de Loyola e certas procissões, como a do rei Davi (Calmon, 1937, p. 86).

O historiador Martins (2000), ao estudar a festa religiosa, lembra que como conseqüências do festejo existiam as manifestações externas de regozijo, a ponto de realizarem bailes públicos, mascarados, liberdades excessivas e ações decompostas, o que teve como “conseqüência foi a proibição da festa por quatro anos, resultando numa série de manifestações estudantis, chegando-se à necessidade de pedir intervenção a Lisboa” (Martins, 2000 p. 46).

A festa, ao adquirir subsídios de sociabilidade e de trocas culturais entre seus participantes, pode proporcionar um entendimento da rede de ligações e revelar os comportamentos da sociedade daquele momento. Na essência do festejo, o indivíduo torna-se folião e apresenta a possibilidade de compreensão dos sentimentos, frustrações, negações e impedimentos que envolvem seu mundo.

Pensar que no Brasil tudo acaba em festa é uma das preocupações que se tem em desconstruir, não somente porque se trata de uma afirmação preconceituosa, mas porque seja a festa um ritual pagão cristão ou até mesmo dentro da iminência da própria festa esta apresenta uma série de formas de desenvolvimento de sociabilidade, na qual a sociedade vai desenvolvendo. Por isso, compartilha-se, aqui, com o olhar de bra-

silidade evidenciado defendido por Darcy Ribeiro (1995) no qual a festa é ainda um objeto, que contribui para a percepção das transformações por que passaram o Brasil.

Certamente que as relações de sociabilidade que estão por trás de qualquer festividade presentificam desejos e sentimentos para os propagadores e aqueles que assistem ao espetáculo. No caso específico de São Luís, o carnaval é uma festividade em particular em que também foi elaborado um constructo mítico, ou seja, o de que, na década de 1970 teve o terceiro melhor carnaval do Brasil.

São Luís, desde sua fundação pelos franceses – posição essa extremamente contestada pela professora Lacroix (2002) – quando Latouche trouxe sua esquadra e tomou posse de um território em homenagem ao rei menino até os dias atuais, apresenta elementos em que a construção mítica serve para dar substrato a elaborações ainda não explicadas.

Em relação às festas religiosas, essas eram promovidas e controladas pela Câmara de São Luís, sendo que destas festas consideradas oficiais e realizadas pela Câmara, João Francisco Lisboa (s/d) destaca, além da procissão de Corpus Christi, as festas de São Sebastião, a do Anjo Custódio, a da Nossa Senhora da Vitória e a da Restauração de Portugal em homenagem a D. João VI. Festividades públicas ordinárias e regulares eram compostas principalmente por missas cantadas e sermões, sendo a procissão uma peculiaridade da festa corpo-cristiana manifestações essas que são percebidas desde o período medieval português e que foram transportadas para o Brasil e conseqüentemente para São Luís do Maranhão.

Essas festividades serviam para legitimar a hierarquia social e a cultura branco-européia aos nativos e, posteriormente aos negros, à ação repressora era intensificada, restringindo ou proibindo suas práticas festivo-culturais. Assim, “Em vereação e 03 de novembro de 1686,

deliberou-se que ninguém consentisse em seus quintais pareceis do gentio da terra, e bailes de tapanhunos, salvo em tempo de festa e de dia” (Lisboa, s/d, p. 203).

Nesse sentido, percebe-se o interesse por trás da festa já que a matriz portuguesa legitimada por meio da imposição que vai utilizando a festa como um produto de fácil manuseio para fazer valer seus desejos. Apesar de ser um exemplo que enfoca um período e um elemento diferenciado dentro da festa, no caso, os festejos religiosos, esse viés serve para salientar a atuação do Estado em relação aos festejos, sejam estes de característica religiosa ou não

O carnaval ludovicense e as representações medievais

O carnaval reconhecido aqui como a festa de maior expressão popular no Brasil tem no Maranhão uma forte presença de elementos da medievalidade. É indiscutível que esses elementos, ao serem transportados para o novo mundo, sofreram uma série de mudanças. Dentre essas podemos destacar de início o Entrudo, uma manifestação que, com o decorrer do tempo, vai se tornando o símbolo de uma geração não civilizada, mas que não devemos esquecer que tem uma forte presença dentro do mundo medieval português.

Entrudo, do latim (intróitos), significa início, começo, abertura da Quaresma. É a forma grosseira, violenta e primitiva de brincar o Carnaval. Resultou das comemorações ligadas aos ciclos naturais do tempo, surgiu das Bacanais e Saturnais, firmou nome no começo da oficialização do Carnaval Cristão. Após 590 d.C., o povo passou a comemorar o começo da Quaresma, bebendo e comendo para compensar o jejum.

O ritual foi se tornando bruto e grosseiro, consistindo em espargir água e nela as pessoas banharem-se para purificar o corpo (mistura de práticas religiosas anteriores Judaicas - Hindus). Estava instituído o

Entrudo entre os povos latinos e que durou de 10 a 12 séculos. Na Itália dos Médices, o Entrudo existia na forma de batalhas de gesso e de água que se incorporaram aos Carnavais antigos, quando máscaras e fantasias tomaram feições de costumes generalizados.

Em Portugal, o Entrudo atingiu o máximo de violência e falta de respeito, sobretudo durante os reinados de Afonso VI (1656-1667) e João V (1706-1750). De nada adiantavam as reações contrárias da Igreja criando o “Jubileu das 40 horas” ou os editais de proibições de 1817, ou até o terremoto que quase destruiu toda Lisboa, em 1755, o Entrudo não diminuía.

Somente ao final do século XIX houve uma reação mais efetiva contra o Entrudo com a criação de outras formas de brincar o Carnaval, como o avinhado Ché-Ché e o Zé Nabo do Norte (caricaturas de tipos populares), as cegadas (vários mascarados pedindo esmolas pelas ruas), danças de ruas, a paródia de Carnaval de José Augusto – pregador de sermões com imitações burlescas – e diversos mascarados, ou, ainda, as batalhas de flores, ou as passeatas de carros alegóricos de grandes.

Essa manifestação, que também pode ser encontrada na medievalidade européia e, especificamente lusitana, caracteriza-se como a principal forma de brincar o carnaval no Brasil no período colonial, pois segundo Araujo (1996, p. 13) “o Entrudo chegou ao Brasil através dos primeiros colonizadores portugueses, como indicam as precitadas denúncias quinhentistas à Santa Inquisição”.

Contudo, com o passar dos anos começaram a orquestrar uma campanha contra o brincar o carnaval numa perspectiva do Entrudo. Assim, a elite, tanto no Brasil como no Maranhão, passa a pressionar as autoridades para cercear a manifestação da população, que saía pelas ruas para praticar o Entrudo. Nesse sentido, passa a ser ventilado nos jornais um novo modelo de brincar o carnaval – o modelo burguês – também influenciado pela medievalidade, que é o carnaval dos mascarados.

Não queremos com isso afirmar que as máscaras surgiram no período medieval, pois desde a Antiguidade, mesmo nas festas pagãs, os homens já saíam nas ruas para festejar portando suas máscaras. Porém, não podemos deixar de salientar que no período medieval os mascarados também começam a ganhar visibilidade no período momesco, pois, segundo Ferreira (2001,p. 38) " No século XIV, na Suíça já se tem notícias de cortejos carnavalescos das corporações de ofícios, como a dos açougueiros ou a dos toneleiros que desfilavam com grandes máscaras representando seu grupo profissional."

O que queremos demonstrar é que o período medieval não pode ser considerado, como foi pelos renascentistas, como um hiato entre o mundo clássico e o mundo moderno. O carnaval, sob esse prisma, é um dos elementos que podem servir de suporte para demonstrar que a Idade Média latina foi um período de muita importância para a humanidade ocidental, seja na ciência, na literatura e na cultura. Por isso, utilizamos a festa de maior expressão popular no Brasil, que é o carnaval, para demonstrar que várias características dessa festividade foram preservadas na medievalidade.

Destacamos que, no século XX, São Luís do Maranhão passa a ter como foco de discussão entre os expoentes da festa momesca, no sentido de tentar melhorar a organização do folguedo. Assim, alguns líderes de agremiações passam a tentar reviver os carnavais passados, quando, a partir de um olhar mítico, a imprensa vende um discurso afirmando que o carnaval maranhense era o terceiro melhor do Brasil.

Diante desse aspecto, alguns saudosistas que tentam resgatar algo que já passou estabelecem uma política afirmando que o carnaval maranhense era o terceiro melhor do Brasil pelo simples fato de que nesse período a festa carnavalesca era brincada nas ruas. Passou-se, pois, a vender um discurso com o intuito de tentar convencer o poder público de que o nosso verdadeiro carnaval era o carnaval de rua.

O que queremos salientar é que não existe carnaval de rua, de passarela de clube, o que existe é uma festa carnavalesca, festa essa, normatizada dentro da medievalidade. Portanto, os espaços onde o folião brinca o carnaval são diferenciados. Somos filhos do nosso tempo e o carnaval também sofre mudanças, por isso, essa questão de vender um discurso de que o nosso carnaval de outrora era melhor, é um erro, haja vista seu caráter discriminativo presente numa relação de afetividade. Em outras palavras, o melhor carnaval é uma escolha individual e, certamente, para os jovens de hoje, o melhor carnaval é o que se faz presente; assim como para o medieval, o melhor carnaval certamente seria o do seu tempo. Se hoje, em São Luís do Maranhão, temos expressões festivas carnavalescas, como os blocos organizados, tribos de índios, Escolas de Samba e blocos tradicionais, essas manifestações são elementos que apresentam características do mundo medieval.

Como exemplo, podemos citar os blocos tradicionais, ressalta-se que é uma manifestação singular do carnaval ludovicense, que sempre traz em seus temas e vestimentas personagens presentes no mundo medieval – como o Pierrot e a Colombina. Além do bloco tradicional, outra manifestação que teve muita força no carnaval de São Luís foi o Urso: era comum na década de 60 e 70, do século passado, observamos homens vestidos de urso e caçador presentes na festa de Momo. Salienta-se que essa manifestação do Urso também já era vista no mundo medieval europeu e que, portanto, atravessou o Atlântico e se estabeleceu na América Portuguesa, em São Luís do Maranhão.

Certamente não seremos ingênuos em afirmar que o Urso, o Pierrot e a Colombina que aqui se fazem presentes são os mesmos que se fizeram na Europa medieval; no entanto, apesar das mudanças naturais pelas quais a festa carnavalesca vai passando, muitos dos elementos que estão presentes na nossa festividade foram também representados no período anterior à Quaresma pelo homem medieval.

Considerações finais

O carnaval, por ser um dos elementos definidores da nossa essência de brasilidade é um dos temas de grande relevância para a história. Por isso, o referido trabalho teve como preocupação tentar desmistificar o pré-conceito ainda existente sobre a medievalidade. Para expurgarmos tal premissa preconceituosa, utilizamos a festa carnavalesca no sentido de mostrar como uma manifestação tão presente na vida do brasileiro pode servir de substrato para a discussão acerca da construção renascentista a respeito da Idade Média.

O folgado é tão somente um dos muitos elementos da medievalidade européia que nos serve de exemplo para demonstrar que grande parte do que está presente em nossa sociedade são de fato elementos que tiveram ou ao menos foram conservados na medievalidade. Assim, o carnaval que, além de ser normatizado por uma instituição européia na Idade Média, se presentificou em São Luís em muitos dos grupos que continuam a contemplar temas vistos e apreciados também na medievalidade

Referências

- ARAUJO, Eugênio. **Não deixe o samba morrer**: um estudo histórico e etnográfico sobre o carnaval de São Luís e a escola Favela do Samba. São Luís: UFMA, 2001.
- ARAUJO, Rita de Cássia Barbosa. **Festas**: máscaras do tempo: entrudo, mascarada e frevo no carnaval de Recife. Recife: Fundação Cultural Cidade do Recife, 1996.
- BAKHTIN, Mikhail. **A Cultura popular na Idade Moderna e no Renascimento**. O Contexto de François Rabelais. Brasília: Hucitec, 1996.
- DILDA, Cláudio. **Carrum Navalís**. *Jornal Popular*, Rio Grande do Sul, 29 jun. 2008.

- FERREIRA, Felipe. **O livro de ouro do carnaval brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.
- FERRETTI, Sérgio. **Tambor de crioula**: ritual e espetáculo. São Luís: SECMA, Lithograf, 2002.
- GRIMBERG, Martine. **Carnaval et société urbaine a La fin Du XVe siècle. Paris**. Editions Du Centre National de Recherche Scientifique, 1975
- LACROIX, Maria de Lourdes Lauaunde. **A fundação francesa de São Luís e seus mitos**. São Luís: EDUFMA, 2002.
- LISBOA, João Francisco. **Jornal de Tímon**: apontamentos, notícias e observações para servirem à História do Maranhão. São Luís: Alhambrada, s/d, Tomo II , 1 e 2 v.
- MARTINS, Ananias Alves. **Carnavais de São Luís**: Tradição e Mudança. São Luís: Sanluiz, 2000.
- RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro**. São Paulo Companhia das Letras, 1995.

8

Vozes do além medieval na *Visão de Túndalo* e os processos de ensino e aprendizagem na Idade Média

Bianca Trindade Messias



Introdução

A trinfuncionalidade social da Idade Média (Duby, 1982) era estruturada de forma hierárquica e bem delimitada, conforme as funções de cada grupo social que consistia em orar, guerrear e trabalhar. Divisão social nítida, mas cada estamento necessitava do outro para manter a funcionalidade da civilização feudal.

Nessa hierarquia social, os *oratores* eram o grupo mais alto, conforme Duby (1982), composto pelos religiosos, que tinham a missão de orar, mas, além disso, ensinar para os homens e mulheres, seja um nobre ou um camponês, os valores do cristianismo, para que exercessem uma boa conduta e pudesse manter a ordem social.

Educar a sociedade a seguir as normas cristãs não era uma tarefa fácil, pois a maioria das pessoas era iletrada. Aqueles que possuíam a prática de leitura e da escrita eram os clérigos, detentores do conhecimento da época, e cabia a eles difundirem os ensinamentos de Cristo, como forma de guiar a sociedade para a órbita da religião cristã.

Além disso, ao longo da Idade Média, diversas transformações ocorreram, principalmente no momento denominado de Idade Média Central. Segundo Le Goff, (2007) foram vivenciados o crescimento das cidades, o revigoramento do comércio, a criação das universidades, as novas ordens religiosas, entre outros fatos. Diante desse cenário, tornava-se mais complicado orientar os cristãos a se manterem fiéis aos princípios da Igreja, pois estavam tendenciosos a seguir uma vida mundana, em desacordo com o mundo ideal concebido pelos clérigos.

Conforme Baschet (2006), o recurso utilizado para ensinar a sociedade a conhecer e obedecer às normas do cristianismo era a oralidade, por meio dela ficava mais fácil instruir as pessoas, pois a maioria era iletrada. Durante os rituais e as pregações, as palavras eram pronunciadas e repetidas várias vezes, como forma de memorizar e fixar o conhecimento.

A técnica de repetir palavra por palavra é denominada de mnemônica e, conforme Jacques Le Goff (2003), essa prática consistia no processo de memorização utilizada pelos religiosos, para que pudessem lembrar e manter viva os dizeres contidos na Bíblia. Desta forma, exercitava-se a memória, que se conectava com Deus e o simples fato de esquecer alguma palavra significava a presença do ser maligno.

As pregações, o momento da explicação das homilias e o exercício dos principais ritos eucarísticos eram carregados de simbologias, os clérigos o desempenhavam fielmente, com gestos e com a voz, para que os ouvintes pudessem aprender sobre a vida de Cristo. O público que prestava atenção à oratória da celebração da Igreja produzia mentalmente as passagens bíblicas que eram ensinadas.

Percebe-se que o ensino na Idade Média se atrelava ao imaginário, que pode ser entendido como um “sistema de ideias e imagens da representação coletiva” (Pesavento, 1995, p. 9). Segundo Le Goff (1994), são nos textos literários e nas imagens artísticas que as representações do imaginário coletivo se manifestam, ao tornar visível algo dito irreal, e as suas construções estão associados ao simbólico e o ideológico, ou seja, expressam a visão de mundo do grupo que os fizeram indicando o seu interesse e o poder.

Assim, os guardiões do sistema representativo e da educação na Idade Média eram os eclesiásticos. Eles eram os protetores do sagrado, pois revelavam os objetos ausentes da realidade, mas presentes nos imaginários e, por meio de seus discursos e técnicas de manejo, produziram imagens e dizeres para atribuir uma figuração e sentido para eles.

Para além de ensinar os cristãos a se comportarem e a obedecerem aos princípios cristãos, os clérigos também anunciavam os discursos sobre o destino das almas no pós-morte. Falar do Além-Túmulo era explicar sobre os lugares do Além medieval, que eram reservados para as almas, conforme as ações praticadas na vida terrena; se agissem

conforme as leis da Igreja, seriam salvas, caso contrário, sofreriam no ambiente infernal.

O Além-Túmulo era algo sobrenatural, porém vivo e consciente para os homens e mulheres da Idade Média, que tinham a consciência de que a morte era apenas uma passagem para o Outro Mundo. Entretanto, dúvidas giravam em torno do tema, como, por exemplo, o fato de desconhecerem as características que compõem cada local que as almas iriam ocupar.

Para tornar legível o mundo dos mortos, os clérigos utilizavam relatos de viagens imaginárias durante as pregações. Esses relatos de visões “contam como almas provisoriamente separadas do corpo no decorrer de uma doença ou durante um momento de morte aparente, atravessam o mundo dos defuntos, terminando por trazer um testemunho para os vivos” (Baschet, 2006, p. 391). Aproximam-se da função do *exemplum*, ou seja, “como um conto breve dado como verídico (= histórico) e destinado a ser inserido num discurso (em geral, um sermão) a fim de convencer um auditório por meio de uma ação salutar” (Le Goff, 1994, p. 123).

Podemos verificar que as viagens imaginárias podem ser interpretadas como verídicas, pois contam com o testemunho de alguém agraciado de realizar a viagem ao Além medieval e retornar relatando sobre as coisas vistas. Além disso, o seu uso durante os sermões, momento em que foram amplamente difundidas pela oralidade, com o propósito de expor uma lição moral para a sociedade, para que os indivíduos refletissem sobre o seu comportamento e pudessem se adequar e seguir as normas da Igreja.

Analisaremos a *Visão de Túndalo*, exemplo de viagem imaginária ao Além medieval, escrita no século XII, em latim, por um monge de quem temos pouquíssimas informações. Sabemos apenas que era irlandês e que seu nome era Marcus. Essa visão teve grande repercussão na Europa e foi traduzida em diversos idiomas, dentre eles o português, por monges cistercienses do mosteiro de Alcobaça nos séculos XIV-XV.

Sobre as traduções portuguesas, existem duas versões do relato provenientes do mosteiro de Alcobaça, uma encontra-se no códice 244, e foi traduzida por Fr. Zacharias de Payopéle, outra, o códice 266, e traduzida por Fr. Hilario da Lourinhã. Atualmente, os dois códices encontram-se na Biblioteca Nacional de Lisboa.

De forma geral, as duas traduções apresentam um enredo em comum que contam a história do cavaleiro chamado Túndalo, um nobre pecador escolhido por Deus para fazer a viagem ao Além Medieval acompanhado por um anjo guia para conhecer o Inferno, o Purgatório e o Paraíso, visando transformar o seu comportamento, se redimir de seus pecados e tornar-se um modelo de conduta e salvação para a sociedade.

Pretende-se identificar no manuscrito da *Visão de Túndalo* os índices de oralidade, característica que marca o enredo da história, principalmente no diálogo entre o cavaleiro e o anjo. Além disso, ela revela os sentidos atribuídos a cada local percorrido pelo personagem no Além medieval o que tornava o relato mais real para quem ouvia e foi utilizado pelos clérigos no processo de ensino-aprendizagem das pessoas do período medieval.

O mecanismo de oralidade no texto *Visão de Túndalo*

A *Visão de Túndalo* representa três tipos de visões sobre o Além, segundo Jean-Claude Schmitt, são: “a visão corporal que depende dos sentidos do corpo; a visão espiritual, da imaginação; a visão intelectual da razão pura” (Schmitt, 1999, p. 39).

A história do cavaleiro Túndalo está entrelaçada à visão corporal, pois permite com que os homens, por meio dos seus sentidos corporais, visão, olfato, paladar, tato e audição, tivessem as mesmas sensações que foram descritas na narrativa, como os sofrimentos ao passar pelo Inferno e Purgatório e as alegrias do Paraíso.

A visão intelectual, localiza-se no plano mais alto, relacionada com a razão humana, a razão que deve ser utilizada para a contemplação de Deus. Entre a visão corporal e a intelectual temos a visão espiritual interligada com o imaginário, que elabora as imagens mentais a partir daquilo que o homem apreende pelos sentidos corporais e são submetidas pela razão para depois serem conservadas na memória.

A visão espiritual constituía a própria visão dos eclesiásticos sobre o Além ao retratar os seres malignos, como os demônios, e os gloriosos, como o anjo, com a preocupação de indicar os princípios religiosos que compõem cada espaço, explicando que no ambiente infernal localizam-se os pecadores e no reino celeste estão os virtuosos. Assim, a Igreja expõe os seus ensinamentos, lembrando como cada cristão deve se comportar para alcançar o Paraíso.

Os relatos dos testemunhos revelam as experiências que os sujeitos tiveram no passado com as interações dos grupos sociais. A narração da viagem do cavaleiro Túndalo “está unida ao corpo e à voz, a uma presença real do sujeito na cena do passado. Não há testemunho sem experiência, mas tampouco há experiência sem narração” (Sarlo, 2007, p. 24).

A narrativa *Visão de Túndalo* segue os princípios da época, o ouvir e dizer, o cavaleiro após realizar a viagem a sua alma retornou ao corpo e contou com detalhes sobre as coisas vistas, sentidas e ouvidas pelo personagem e os elementos que compõem os espaços do pós-morte, enfatizando os sofrimentos, os maus cheiros e ruídos do Inferno, as punições dos pecados e ações dos seres que habitavam esse lugar, os demônios e o Lúcifer. Em oposição a este lugar, temos as alegrias, os bons cheiros e cânticos de pássaros, as pessoas bem vestidas e iluminadas no Paraíso.

Ao mostrar detalhadamente como são esses lugares, as punições, glórias e as normas corretas de condutas que o cristão deveria fazer para obter a salvação, esta *visio* se liga à formação de um comporta-

mento ideal para todos os estamentos sociais e, por isso, está ligada à educação.

Por meio de várias estratégias, sermões, hagiografias, relatos de visões (como a própria *Visão de Túndalo*), os membros da Igreja buscavam ensinar as pessoas a seguirem as corretas normas do cristianismo, bem como afastá-las dos pecados. Nessa ação educativa, a Igreja fortalecia o seu papel de conduzir os cristãos a um bom lugar no Além, bem como reforçava o seu papel ideológico como instituição na sociedade.

A oralidade foi o principal caminho de transmissão da narrativa e muito utilizada pelos clérigos. O texto *Visão de Túndalo* incorpora o equilíbrio entre o escrito e o oral, o relato possui a sua própria movimentação e corporeidade, marcada pelos índices da oralidade que representam diversos signos na percepção sensorial.

Os religiosos eram os detentores da palavra escrita e de um saber considerado divino, aprender os textos bíblicos perpassava a prática da leitura e o exercício da retórica. Desde a alta Idade Média, as técnicas pedagógicas se constituíram sobre uma estreita base de escrita, por memorização:

[...] memorizada, ela funda, da parte do professor, a glosa oral, em equilíbrio instável nas fronteiras da escrita, pois a citação, que corrobora o dizer referindo-à Autoridade, transita necessariamente numa performance quase teatralizada (Zumthor, 1993, p. 83).

Para o exercício da memorização, o clérigo utilizava-se da técnica das mnemotécnicas, facilitando a fixação das palavras sagradas, que ganhavam vida através da voz dos eclesiásticos, considerados as autoridades de um saber divino. A história do cavaleiro Túndalo era representada durante as pregações, em diálogo com os textos bíblicos. Dentre elas, o *Apocalipse de São João*, e ritualizada, cujas apresentações das cenas eram entoadas com os sons e os gestos, que compõem a narrati-

va, com a intencionalidade de provocar o terror do Inferno e as alegrias do Paraíso.

A narrativa inicia-se com a saída da alma do cavaleiro do seu corpo, após se sentir mal. Este ficou em estado de morte aparente, não foi enterrado por haver um pouco de quentura nele. Ao sair do corpo, a alma sentiu medo e não sabia onde estava e foi cercada pelos demônios que queriam possuí-la e atormentá-la. Nesse momento a voz do cavaleiro Túndalo surge e relata a sua própria viagem, pois:

[...] é o narrador intradieético (narrador interno à história contada), pois ele é uma personagem do texto, mas, ele também atua com um narrador heterodieético, pois ele está externamente localizado; quem está presente é apenas a sua alma (Terra; Leite, 2015, p. 218).

Túndalo é o personagem principal de sua história e narra sobre as coisas vistas e sentidas na primeira pessoa, sendo assim o narrador *intradieético* como podemos identificar na citação “quãdo a minha alma sayo do corpo/começou de aver gram medo e ñõ sabya cousa que/ fizesse ñẽ que dissesse ñẽ a quall lugar fosse sóo e desen/parada querya-sse tornar ao corpo e corpo ñõ na querya/ rreceber” (V.T⁵³, 1982-1983, p. 38).

Observamos também que ele se situa fora do contexto, em que apenas indica o itinerário da viagem informando para quais locais a alma está sendo encaminhada e as próximas cenas do que vai acontecer, tornando-se um narrador *heterodieético*.

A passagem principal do momento inicial da narrativa é o aparecimento do anjo “e ella/estando em tam gram coyta vyo víir huũ angeo/ luzente como estrella e salvou-a e começou de a cõ/fortar” (V.T, 1982-

53 As citações referentes a narrativa *Visão de Túndalo* será abreviada em V.T ao longo do texto.

1983, p. 39). A chegada do anjo, representado como uma estrela luzente, representa a luminosidade dos caminhos percorridos pelo cavaleiro Túndalo no Além-túmulo, e também a salvação e o conforto para a alma pecadora.

Nesse trecho, a voz do cavaleiro é mais expressiva, pois ele mesmo narra e participa da sua história e relata os espaços percorridos marcados pelos diálogos com o anjo, esse tinha a função de ensinar as regras cristãs e explicar os elementos divinos presentes no Além.

O anjo era um representante da corte celestial e tinha como função guiar o cavaleiro ao longo da viagem, ele surge na narrativa no momento em que a alma de Túndalo foi cercada pelos demônios que queriam dominá-la, mas o ser divino o livra do tormento. Somente na hora da aflição, da agonia e diante do perigo que Túndalo passou a crer na existência do anjo, que o lembra de que o seguia desde o dia do nascimento, mas que o cavaleiro não atendia aos seus concelhos e vontades.

Para além de um guardião da alma, o anjo tem o papel de educador, de ensinar por meio das sagradas escrituras as virtudes cristãs, sendo um “mestre que apresenta uma *lectio* ao seu aluno como obter a salvação” (Zierer, 2013, p. 179). Numa relação de diálogo, como ocorria na escolástica, Túndalo indaga tudo o que vê ao anjo, que prontamente responde, justificando as situações por qual passou, lembrando-se dos pecados cometidos pelo cavaleiro e indica o que fazer para se redimir deles, dando, na maioria das vezes, uma explicação contida nos textos bíblicos que fundamentam os dizeres do anjo.

Assim, identificamos as vocalidades na fala do anjo e do cavaleiro Túndalo, como podemos observar na passagem a seguir: “Depois desto disse o angeo a alma sigueme. Respondeo a alma e disse. Ay senhor se en depois nos for estes demoes tomarmeam por detras e leuarmeam pera me darem tormentos” (V. T, 1895, p. 103).

Esta passagem refere-se ao momento em que Túndalo inicia a sua travessia pelo Inferno. Sente medo e teme em ser atormentado pelos demônios, porém um anjo surge para protegê-lo, acompanhá-lo, explicando-lhe sobre o lugar, e, em alguns momentos, socorrê-lo dos suplícios. A oralidade é visível pelas palavras “disse e respondeu”, o que demarca o diálogo entre os personagens na narrativa.

Além disso, existem os vocativos, como, por exemplo, “aí senhor”, que significa o suplício e a invocação do ser celeste para ajudar Túndalo, durante a viagem. Essas expressões dos índices da oralidade remetem ao tempo presente, mas estão cristalizadas na escrita, mesclando-se com as normatizações da narrativa.

Conforme Paul Zumthor, a “oralidade, aquém da transmissão da mensagem poética, implica improvisação” (Zumthor, 1993, p. 17). Esse era o principal método de ensino utilizado pelos eclesiásticos para a propagação dos valores do Cristianismo, em que se narrava as passagens bíblicas em diálogo com a *Visão de Túndalo* e a teatralizavam como forma de tornar real os seus dizeres e chamar a atenção dos ouvintes.

Segundo Baschet, “a voz e o ouvido continuam a ser os canais essenciais do verbo” (Baschet, 2006, p. 182). O instrumento de ensinamento dos clérigos era a voz, que por si só lhe confere a autoridade, e por meio dela eram pregados os valores morais e religiosos de forma teatralizada, enfatizadas nas percepções sensoriais, que possuem a intenção de captar a atenção do público para que compreendessem e aceitassem a mensagem, visando a manutenção da ordem social.

Foi por meio da voz que a *Visão de Túndalo* difundiu-se do mosteiro de Alcobaça para o cotidiano dos homens e mulheres. O ouvido era a forma de recepção do texto, ao escutar muitos atribuíam diversos significados e sentidos para a viagem do cavaleiro Túndalo, associando-a com a realidade em que se encontravam.

Vozes infernais na *Visão de Túndalo*

As percepções sensoriais eram outro método que compunham a narrativa *Visão de Túndalo*, quem ouvia o relato ficava fascinado e eram estimulados à produção de imagens mentais e a sensações sobre como o cavaleiro passou em sua viagem. Diante dessa perspectiva, destacamos as percepções sensoriais, que fazem parte do Inferno. Elas formam a maior parte da narrativa e enquadram-se no propósito de incitar o sentimento do medo na sociedade quatrocentista portuguesa, momento em que a morte estava viva e presente, ocasionada pela proliferação das doenças.

O Inferno é o primeiro espaço que a alma do cavaleiro percorreu e foi descrita de forma minuciosa e densa. Segundo Solange Oliveira (2019), os elementos topográficos desse ambiente são formados

[...] pelos vales, rio, ponte e poço que são referências materiais que fazem parte da experiência do cotidiano dos medievos. E se pode afirmar que tais elementos têm uma funcionalidade essencial para os ensinamentos cristãos no itinerário do Além pelos usos de referentes conhecidos, seguidos de suas interpretações que estão ligadas a um lugar imaginário determinado (Oliveira, 2019, p. 170-171).

Para cada elemento que compõe a geografia infernal, existe uma simbologia infernal os vales marcados pelos precipícios, o rio com odores fétidos, a ponte estreita e com pregos e o poço marcado pela profundidade. Para cada espaço existe uma funcionalidade de ensinar aos cristãos sobre os pecados cometidos pelas almas e suas respectivas punições, sendo que algumas delas o próprio cavaleiro foi penalizado pelos seus maus feitos.

Destacamos alguns dos pecados e punições descrita no manuscrito, por exemplo, os dos matadores a sua punição era serem queimados

no fogo como azeite e serem derretidos como cera; para os soberbos a pena era aplicada pelos próprios demônios que utilizam instrumentos de ferro para torturá-los; os que maquinam o mal passar por uma ponte que estava suspensa sobre um rio fedorento; o roubo, o qual o cavaleiro Túndalo foi penalizado, consistia em atravessar uma ponte cheia de pregos carregando o objeto furtado.

Observamos que as penas destinadas às almas possuem em comum a presença do fogo infernal que queima causando o sofrimento e dos seres malignos que habitam o local e aplicam as torturas, que são os demônios, o príncipe das trevas, Lúcifer. Conforme a *Visão de Túndalo*, os demônios são descritos como “negros como caruons e os olhos auíam como candeas accesas e os dentes aníam brancos assi como a neue e tragian rabos como escorpiooens e as hunhas dos pees e das maaons” (V.T, 1895, p. 110).

A descrição do príncipe das trevas se sobrepõem aos dos demônios, localizado nas profundezas do Inferno

A ssua figura era esta. s. El era negro assi como caruon e auia figura dhomem des os pees ataa cabeça o auia boca en que auia muitos males e tynha huun rabo assy grande que era cousa muito spantauil. No qual rabo auia mil maaons e en cada maaon auia en acho cem palmos e as suas maaons e as hunhas delas e as hunhas dos pees eram tam anchas como lanças e todo aquel rabo era cheo de agulhas muy agudas pera atormentar as almas (V. T, 1895, p. 110).

Lúcifer é representado na iconografia e nas narrativas como o mais poderoso, possuindo como símbolo a coroa. Na *Visão de Túndalo*, ele é designado de “Príncipe das Trevas” (V.T, 1895, p. 110). Segundo Baschet, a imagem do Diabo tornou-se presente no ano mil e “a partir do século XI, desenvolve-se uma iconografia específica do Diabo: seu corpo conserva uma silhueta antropomórfica, mas essa forma, feita por Deus

“à sua imagem”, é pervertida, tornada monstruosa pela deformidade e pelo acréscimo de características animais” (Baschet, 2006, p. 322).

Na citação da *Visão de Túndalo*, Lúcifer apresenta os aspectos de humano, pois possui pé, mãos, cabeças, boca, mas contém os traços da monstruosidade, como o rabo cheio de agulhas e lanças nas unhas, além de sua cor que era “negro como carvão” (V.T, 1895, p. 110). A cor negra condiz com o ambiente escuro e com a presença do fogo. O do rabo com agulhas e unhas como lanças eram utilizados para atormentar e punir as almas pecadoras, demonstrando a crueldade desempenhada pelo ser supremo do Inferno.

Descrever o ambiente infernal, os seres malignos que habitam o lugar, e a punições reservadas as almas significava transmitir uma “pastoral do terror a fim de melhor converter os pecadores” (Delumeau, 2003, p. 16), em que os clérigos enfatizavam os elementos de horror do Inferno e incitavam os pecadores a buscarem a Igreja como uma instituição para combater espiritualmente os males e os discursos ideológicos cristãos e eram adaptados para as realidades sociais aplicando os seus projetos pastorais.

Anunciar as características do Inferno era revelar os aspectos negativos desse ambiente, que estimulavam os cristãos, que estavam ouvindo a história, a produzirem as sensações e a imaginação de medo. O ver e o ouvir são os órgãos mais enfatizados ao longo da narrativa e que garantiam o caráter de autenticidade da história de Túndalo, como podemos observar nos exemplos a seguir:

- 1) Enton disse o angeo a alma sigueme ca ayanda teens de ueer muytas cousas (V.T, 1895 p. 104, grifos nossos);
- 2) [...] E vyo mui/tas almas cayr em fundo. (V.T, 1982, p. 40, grifos nossos);
- 3) E forom descendendo e virõ hũu valle ã que estavõ muitas forjas de ferreyros e/ ouvirõ muitas vozes e muitos choros. (V.T,

1982- 1983, p. 44, grifos nossos);

- 4) E a alma estando só/ ouvyo vozes e grandes apelidos das almas atam/ grandes como se fossem grandes torvões (V. T, 1982-1983, p. 44).

A visão é importante para a descrição da viagem, o próprio anjo explica que Túndalo iria ver muitas coisas, como as punições das almas, os demônios, a geografia do espaço, aspectos que serão analisados ao longo do texto. Com a audição, as coisas que foram vistas emitem sons de dor, sofrimento, choros, gritos, gemidos, estes representam as lamentações das almas que se encontram nesse lugar e são atormentadas. É perceptível a grandiosidade do som pelas expressões de como se fossem grandes trovões e brandos, explicitando a intensidade da aflição presente nesse lugar.

Outro sentido que compõe o cenário é o olfato marcado pelos maus odores do rio, do qual “saya gram fumo e gram fedor” (V. T, 1895, p. 103). O fumo e o fedor são os cheiros descritos nas narrativas, associados com a presença do fogo eterno que queima as almas, transmitindo fortes odores.

A ação do paladar era exercida pelos seres malignos, em que “e esta besta estava sobre/ a boca de hũu muy grande lago que estava cuberto de/ jeada. E comia quantas almas achava. E depois/ que as comia deitava-as de si em aquelle lago que estava cuberto de jeada” (V. T, 1982-1983, p. 43, grifos nossos).

Os demônios se alimentavam das almas que cometeram o pecado do orgulho, e a punição consistia em ser devorado pelos demônios e lançados sobre os lagos, cobertos de geada. Percebemos que os seres não as engolem, mas as colocam entre o frio do lago e o calor do fogo.

Além do paladar, usava-se o tato, principalmente as mãos, “e estes diabos tynham en suas mãaos gadanhos de ferro muyto agudos e outros aparelhamentos con que enpesauan as almas e dauan con ellas

dentro no fogo” (V.T, 1895, p. 103). As mãos serviam para esmagar, espedaçar, esfolar as almas, elas tinham traços de instrumentos de ferro, muito agudos, afiados, além de outros aparelhos que utilizavam para perseguir as almas.

Os cinco sentidos, visão, audição, olfato, paladar e tato presentes na *Visão de Túndalo* são expressos pela voz dos clérigos durante os sermões. Para cada momento, um gesto, uma entonação, uma dramaticidade, fazendo reinar o medo entre os que ouviam e ensinando por meio da pastoral do terror sobre os males que o esperavam no Inferno.

Cada ouvinte identificava-se com as angústias, o desespero e o medo sentido por Túndalo, ao percorrer os espaços do pós-morte, principalmente o Inferno. A interpretação que cada um faz do texto ouvido era condicionada à ideologia cristã que apresentava a Igreja como o portal de salvação.

Os bons sons e vozes paradisíacas na *Visão de Túndalo*

Se os sons do Inferno têm a finalidade de espalhar o medo, no Paraíso ecoa o desejo de alcançar tal lugar, por ser tranquilo, alegre e transmitir belas vozes, bons odores, constituído de uma visão que distanciasse de qualquer materialidade conhecida no mundo terreno. Diante dessa imagem paradisíaca, o próprio cavaleiro Túndalo se maravilhou ao ver os elementos divinos e, de imediato, já queria ficar nesse espaço.

O Paraíso na *Visão de Túndalo* era reservado às almas que foram fiéis aos mandamentos da Igreja e de Deus e foram recompensadas de viverem eternamente nas boas glórias. Esse local é apresentado de forma hierárquica, organizado em muros, cada qual mais alto e luminoso do que o outro, demonstrando a sua materialidade de opulência que existe em cada um.

O primeiro muro que a alma do cavaleiro foi dirigida a conhecer foi o Muro de Prata, reservado aos bens casados, ou seja, aos homens e mulheres que se mantiveram obedientes às regras do matrimônio e não praticaram o adultério. Segundo a narrativa, eles encontravam-se vestidos de brancos, o que demonstra a claridade do lugar e se tinham bons sons e odores.

O próximo muro é o de Ouro, destinado aos monges, homens e mulheres construtores da Igreja, são os representantes da Igreja, os que se dedicaram a servir a Deus na vida terrena e se mantiveram firmes em sua fé. Esse ambiente é formado por elementos nobres, como sedas lavradas em ouro e prata, e os religiosos eram coroados com pedras preciosas, significando as riquezas que receberão no reino celeste.

Por fim, o Muro de Pedras Preciosas, nele estavam os seres espirituais, os anjos e os arcanjos, juntamente com os apóstolos, os profetas e patriarcas. A materialidade desse muro é formada por pedras preciosas como o jaspe, esmeralda, o cristal, entre outros, irradiando a luz, o brilho, o esplendor e poder desse local divino.

A partir das características dos muros do Paraíso, identificamos algumas sonoridades e simbologias que formam esse local nos exemplos a seguir:

- 1) [...] e uiu huma gran conpanha de sanctos que se alegrauam muyto con deus (V.T, 1895, p. 114, grifos nossos).
- 2) [...] e a todos era ygnal claridade e alegria e deleytamento e le-dice fermosura e honestidade saude e germaydade duranil de boon sabor e de boon odor que sobrepoiaua mais e ualia mais que que todos os boons odores que son neu que fossen specia-aes de aromata que son onguentos muy preçados (V.T, 1895, p. 114, grifos nossos).
- 3) E ouuyo en eles soon de cantores tan fremosos e tan saborosos que era gram marauilha assi destormentos de corda como

de orgoons como de todas maneyras de estormentos que ha per todas as partes do mundo. Ca ali cantauan orgoons e uiolas e alaudes e sinpfonias e rotas e salteyros e citholas todos de consuun (V.T, 1895, p. 116, grifos nossos).

A visão do Paraíso é formada por campos verdes, floridos com árvores frutíferas e águas cristalinas. No exemplo 1 destacamos a presença do sentido da visão, em que se viu as pessoas virtuosas agraciadas com a vivência e a desfrutarem das delícias do ambiente. Os eleitos são destinados para esse local por cumprirem com os ensinamentos cristãos, onde homens e mulheres tiveram uma vida digna, honrando os princípios cristãos. Destacam-se os cristãos, como os religiosos, monges e os que se tornaram santos, por terem se dedicado a construir e transmitir as obras de evangelização para ensinar e converter as pessoas para a órbita do Cristianismo.

Essas pessoas estavam próximas de Deus e conviviam harmonicamente, juntamente com os seres espirituais, anjos e arcanjos, e todos resplandeciam claridade, alegria e harmonia. Conforme a simbologia expressa no exemplo 2, o lugar era perfumado com cheiros especiais e tinham bom sabor e bom odor, enfatizando que eram mais valiosos do que quaisquer outros aromas muito apreciados.

Conforme o exemplo 3, todos os virtuosos cantavam como os instrumentos de órgãos e a sinfonia era uma música agradável, tranquila e calma, na qual louvavam ao Espírito Santo e a Deus como forma de agradecimento por renascerem no Paraíso, proporcionando bons sons da musicalidade divina.

Diante desse cenário celestial, a alma do cavaleiro queria ficar de imediato nesse local, mas o anjo o lembra de que ainda não é digno de estar em tal lugar e ao corpo deveria retornar para contar sobre as coisas vistas. Assim, o ciclo da viagem se completa, a alma voltou ao

corpo, narrou para clérigos e leigos sobre a sua viagem ao Além, e arrependeu-se de seus pecados e transformou o seu comportamento para uma vida cristã.

Considerações finais

A narrativa *Visão de Túndalo* estrutura-se na dualidade entre vícios *versus* virtudes, céu *versus* inferno, pecadores *versus* eleitos, são nesses jogos de sentidos e significados que a história do cavaleiro Túndalo ganha forma e movimento, pois demonstra os comportamentos trilhados pela sociedade na vida terrena e os seus reflexos e consequências no pós-morte.

Conforme o manuscrito, as pessoas que não obedeceram às leis da Igreja foram condenadas no ambiente infernal e para cada pecado havia uma punição. Já os que cumpriram os mandamentos de Deus foram agraciados das boas glórias no Paraíso. O cavaleiro Túndalo, como pecador, sofreu ao ver os males do Inferno, além disso, foi penalizado pelos seus maus feitos.

As travessias pelos espaços do Além são marcadas por diversos índices de oralidade explícitos no relato, como vozes de suplício, de chamamento pelo ser divino para que o livrasse do mal e no diálogo com o anjo que marca a relação de ensino para a conversão da alma.

As expressões sensoriais, principalmente o ver e o ouvir, tornam a história do cavaleiro Túndalo mais verídica para quem ouvia e isso permitia a estimulação da produção das imagens mentais, o que facilitava o processo de aprendizado sobre os destinos finais das almas após a morte.

As vozes do Inferno, as dores, os maus cheiros foram características bastante difundidas e enfatizadas pelos clérigos durante os sermões. Incitava-se o medo da condenação e a Igreja aproveitava essa

oportunidade para mostrar que o caminho a seguir era arrepender-se dos pecados e se converter para o cristianismo.

A lição moral contida na *Visão de Túndalo* foi demonstrar o arrependimento do cavaleiro, e a transformação comportamental em que Túndalo praticou a penitência, ao confessar os seus pecados, exerceu a caridade, doando tudo o que possuía aos pobres e mandou bordar o sinal da cruz em sua vestimenta tornando-se um cavaleiro de Deus.

Percebe-se que para alcançar o Paraíso é necessário seguir os rituais cristãos realizados pelo cavaleiro, e conforme as virtudes, as almas são alocadas em determinados muros desfrutando de clamaria, bons odores, belos cânticos, mas o caminho para obter a salvação não é fácil e a Igreja constantemente lembra da presença dos seres malignos que levam as pessoas a pecarem.

Portanto, a oralidade é o caminho para o ensinamento da religião da época, o ouvir e dizer eram comuns, o que facilitava o aprendizado e permitiu a circulação da *Visão de Túndalo* por várias partes da Europa. Esse relato transmitia o conhecimento considerado divino ao revelar a danação no Inferno e salvação no Paraíso e atendia aos princípios religiosos da época, aumentando o poder de atuação dos clérigos de guiar os cristãos a serem obedientes às normas da Igreja.

Referências

Fontes:

VILLAYERDE, Patrícia (Ed). *Visão de Túndalo* In: *Revista Lusitana*, n. s., 4, 1982-1983, p. 38-52.

PEREIRA, F.M. Esteves (Ed.). *Visão de Túndalo*. In: *Revista Lusitana*, vol. III, 1895, p. 97-120.

Estudos:

BASCHET, Jérôme. **A Civilização feudal**. São Paulo: Globo, 2006.

- BASCHET, Diabo. In: Le Goff, Jacques. SCHMITT, Jean-Claude (coord.) **Dicionário temático do ocidente medieval**. Volume 1. São Paulo: EDUSC/Imprensa Oficial do Estado, 2006. p. 319-331.
- DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente**. São Paulo: Cia de Bolso, 2009.
- DELUMEAU, Jean. **O pecado e o medo – a culpabilização no ocidente (séculos 13-18)**. Volume 2. Bauru: EDUSC, 2003.
- DUBY, Georges. **As três ordens ou o imaginário do feudalismo** (1978). Lisboa: Estampa, 1982.
- FAURE, Philippe. Anjos. In : Le Goff, Jacques. SCHMITT, Jean-Claude (coord.) **Dicionário temático do ocidente medieval**. Volume 1. São Paulo: EDUSC/Imprensa Oficial do Estado, 2006. p.69-89.
- FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A idade média nascimento do ocidente**. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas, São Paulo: Unicamp, 2003.
- LE GOFF, Jacques. **O imaginário medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.
- LE GOFF, Jacques. **As raízes medievais da Europa**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- LE GOFF, Jacques. Além. In: Le Goff, Jacques. SCHMITT, Jean-Claude (coord.) **Dicionário temático do ocidente medieval**. Volume 1. São Paulo: EDUSC/Imprensa Oficial do Estado, 2006, p.21-33.
- LEITE, Francisco Benedito; TERRA, Kenner Roger Cazotto. “Do Inferno ao céu...” A Visão de Túndalo. In: NOGUEIRA, Paulo Augusto de Souza (org). **O imaginário do além-mundo na apocalíptica e na literatura visionária medieval**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2015. p. 207-242.
- MESSIAS, Bianca Trindade. **Memória, educação e salvação cristã na Visão de Túndalo (séculos XIV-XV)**. 2016, 175 f. Dissertação (Mestrado em História). São Luís: Universidade Estadual do Maranhão, 2016,
- NOGUEIRA, Carlos Roberto F. **O diabo no imaginário cristão**. 2º edição. São Paulo: EDUSC, 2002.

- OLIVEIRA, Solange. **A salvação como um itinerário no além medieval: a viagem imaginária da Visão de Túndalo** (séculos XIV- XV). 2019, 283 f. Tese (Doutorado em História). Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2019.
- PESAVENTO, Sandra. Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 15, n. 29, 1995. Disponível em: https://www.eeh2010.anpuhrs.org.br/resources/download/1245524369_ARQUIVO_sandrajatahy.pdf Acesso em 30 de novembro de 2024.
- RUSSEL, Jeffrey Burton. **Lúcifer: O diabo na Idade Média**. São Paulo: Madras, 2003.
- SARLO, Beatriz. **Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva**. Tradução de Rosa Freire D' Aguiar. São Paulo: Cia das letras, 2007.
- SCHMITT, Jean-Claude. **Corpo, os ritos, os sonhos, o tempo: Ensaio de Antropologia Medieval**. São Paulo: Editora Vozes, 2014.
- SCHMITT, Jean-Claude. **Os vivos e os mortos na sociedade medieval**. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo. Companhia das Letras, 1999.
- ZIERER, Adriana. Educando para salvar a alma: o exemplo do cavaleiro Tungullo. **História e culturas**. Revista Eletrônica do Mestrado Acadêmico em História da UECE, Fortaleza, v. 3, n. 5, jan-jun. 2015, p. 120-134. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revistahistoriaculturas/article/view/444/736>. Acesso em, 09 de dezembro, 2024.
- ZUMTHOR, Paul. **A letra e a voz**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

9

Frei Leão e o movimento espiritual

Alex Silva Costa



Introdução

No presente capítulo⁵⁴ pretendemos debater a influência da memória e do sujeito histórico Frei Leão no movimento espiritual franciscano dos séculos XIII e XIV. Antes disso, é necessário conhecer um pouco da biografia de Frei Leão para podermos localizá-lo no espaço histórico do franciscanismo medieval. Ele nasceu por volta do último decênio do século XII, seu local de origem é motivo de debates, ora em Assis ora em Viterbo região do Lazio. A última hipótese credita essa localização a seu nascimento por ser descrita nas obras *Chronologia magna* de Paolino di Venezia e *Tractatus de indulgentia* de Francesco di Bartolo d'Assisi⁵⁵. Por outro lado, a data de sua morte é mais confiável, em novembro de 1271 em Assis, no mais, as informações sobre sua vida antes de entrar na *fraternitas* franciscana são escassas.

O engajamento de Frei Leão no movimento franciscano teria ocorrido de 1210 a 1215, anos após a aprovação verbal da *forma vitae* de Francisco de Assis e seus companheiros por Papa Inocêncio III (1198-1216), fato que ocorreu em 1209. Até porque, “nenhum daqueles que sabemos ter feito parte do grupo que foi pedir a aprovação, em Roma, era clérigo” (Desbonnets, 1987, p. 36). Por tais motivos, é posicionado na segunda geração dos frades da Porciúncula. Le Goff posiciona a entrada de Frei Leão na *fraternitas* franciscana depois de 1210-1211 junto com a demanda de novos frades, dentre eles, Frei Rufino, Frei Genebro, Frei Masseu, Frei Lucídio e o classifica como, “puro e ingênuo Frei Leão, esse seguidor mais intransigente de São Francisco que fez dele seu confes-

54 O presente artigo faz parte de algumas análises da tese de doutorado: “NOS QUI CUM EO FUIMUS”: representação e memória do milagre dos estigmas de Francisco de Assis nas hagiografias franciscanas “oficiais” e “não oficiais” (séculos XIII e XIV) defendida pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Maranhão (PPGHIS-UFMA) em 2023.

55 Cf. Leone d'Assisi. *Dizionario Bibografico degli Italiani*. Disponível em: https://www.treccani.it/enciclopedia/leone-d-assisi_%28Dizionario-Biografico%29/.

sor, porque ele era padre, e a quem chamava de ‘Frei Ovelhinha de Deus’” (Le Goff, 2007, p. 76). Além disso, a presença de Frei Leão no desenvolvimento do movimento franciscano foi marcante e edificante, “o tipo de sacerdote franciscano é Frei Leão. Não se sabe, exatamente, a época de sua entrada na Ordem, no entanto, não se está, certamente, longe da verdade ao datá-la pelo ano de 1211. De uma simplicidade encantadora, terno, afetuoso e delicado” (Sabatier, 2006, p. 194). Além disso, essas datas nos levam a crer que Frei Leão tenha alcançado uma boa idade, e por isso, teria visto e vivido momentos cruciais tanto na presença Francisco de Assis quanto na ausência do mesmo quando o santo partiu do mundo terreno. E mais, ele acompanhou não só o desenvolvimento da Ordem dos Menores neste novo cenário, do *post mortem* do santo, na conjuntura dos acirrados e constantes conflitos institucionais.

Neste artigo, temos uma preocupação especial com a memória de Frei Leão no desenvolvimento do movimento franciscano medieval, justamente por ele ser um elo de divisão no debate memorialístico entre os membros dos grupos divergentes de frades menores, a saber, Conventuais e Espirituais nos séculos XIII e XIV. Muito desse debate, se deve à influência do posicionamento religioso e da conduta de Frei Leão no *post mortem* de Francisco de Assis, os textos escritos por ele ou influenciados em seu testemunho são a base de conflitos por alimentarem muitas vezes as vozes dos Espirituais em seus debates contra os Conventuais. Nesse sentido, a memória de Frei Leão é reverenciada e utilizada pelo primeiro núcleo franciscano citado, justamente por ele ser um homem de testemunho privilegiado, porque foi amigo dileto, confessor e *secretarius* do santo dos estigmas. E mais, Frei Leão por ser jovem ao adentrar na *fraternitas* teve muito tempo, “de poder, pouco a pouco, transformar-se completamente à imagem daquele que admirava” (Sabatier, 2006, p. 192).

Miccoli (2004) nos fala sobre o testemunho de fidelidade de Frei Leão, expresso pelo desejo de permanecer colocando em prática as

atitudes e os preceitos religiosos de Francisco de Assis e seus companheiros, mesmo depois da morte do santo. A mendicância, por exemplo, continuaria a ser um meio utilizado, se o trabalho não tivesse oferecido uma adequada possibilidade de sustento, então, o frade poderia recorrer à esmola, mas dentro destes limites, os limites próprios de todos os pobres mendicantes. Assim, o indubitável significado polêmico que, no seu tempo, uma afirmação desse gênero podia assumir para Frei Leão e para os frades da segunda e terceira geração franciscana não anula nem debita, “sua perfeita correspondência com a experiência autêntica de Francisco, profundamente convencido a aplicar a ‘*sequela Christi*’ à concreta realidade das condições de vida dos *pauperes*, para poder torná-la eloquente e inteligível aos homens de seu tempo” (Miccoli, 2004, p. 90-91).

Além disso, Frei Leão de forma ativa participou de momentos cruciais da fraternidade dos menores, esteve com Francisco de Assis no retiro dos estigmas em 1224 onde teria acontecido o milagre das chagas. Foi no Monte Alverne que Frei Leão teria sido agraciado com um pergaminho assinado por Francisco de Assis em duas partes ou em cada lado, com a *Benedictio fratri Leoni data* no lado carne e a *Laudes Dei Altissimi* no lado pele, “um documento excepcional, um pergaminho autógrafa de Francisco conservado no Sacro Convento de Assis, contendo de um lado os *Louvres de Deus*, de outro a *Bênção de Frei Leão* com o sinal de um tau - Francisco o escreveu em setembro de 1224 no Monte Alverne” (Le Goff, 2007, p. 99). Por tais questões, que consideramos necessário a realização de um pequeno estudo prévio sobre a vida atuante de Frei Leão, isso facilitará nossa compreensão sobre o uso da memória leonina pelo movimento espiritual franciscano dos séculos XIII e XIV porque há todo um contexto institucional, de disputa de espaços e atuação religiosa.

A memória leonina e o movimento espiritual

Desde a segunda administração de Frei Elias como Ministro-Geral dos Frades Menores (1232-1239), após assumir o lugar de Frei João Parenti, que o novo dirigente Frei Elias implementou uma série de mudanças onde muitos reclamaram por distanciar-se dos princípios pensados por Francisco de Assis, e há de certa forma nesse período uma fuga do projeto de vida original. Surge então em 1236, um grupo de frades que sob a orientação de Cesário de Spira revoltaram-se e foram castigados, e mesmo após a morte de seu mentor em 1239, os Cesarenos como ficaram denominados, se espalharam de várias formas pelas regiões, aprisionados ou fugidos, livres, defendiam a pobreza absoluta e uma vida fiel aos princípios de Francisco de Assis. Magalhães (2016) em seus estudos afirma que Falbel descreve o nome desses primeiros representantes rebeldes que originaria o grupo dos Espirituais Franciscanos, Bernardo de Quintavale, o primeiro discípulo; Gilles, que logo “após a morte de Francisco passou a dedicar-se à contemplação mística; Leão cognominado *pecorella di Dio*, confidente do mestre fundador e seu herdeiro no fervor e nos ideais; Ângelo e Rufino, que teriam composto juntamente com Leão, a *Legenda Trium Sociorum*” (Magalhães, 2016, p. 66).

Esse fato é relevante para a presente pesquisa porque revela o contexto amplo da alegação de que os companheiros mais próximos a Francisco de Assis não aderiram ao modelo imposto por Frei Elias e seus sucessores, ao contrário, rebelaram-se e se afastaram porque a vida religiosa proposta pelo então Ministro-Geral Frei Elias não estava em sintonia com o experimento do grupo de perícopes *nos qui cum eo fuimus*. Eles mais adiante tiveram papel marcante na escrita hagiográfica “não oficial”, principalmente nas narrativas onde credita-se que a figura de Frei Leão fez ecoar os tempos do peregrino de Assis, principalmente na colaboração das obras *Legenda dos Três Companheiros* (3S) e *Espelho da Perfeição* (SP).

A nosso estudo é importante destacarmos os grupos divergentes do movimento franciscano medieval que se rivalizavam em vários preceitos e fundamentos, como o modo de vida a ser seguido pelos frades, a pobreza, uma vida sem posses, por exemplo. Essas querelas iniciaram com o santo ainda vivo e ganhou mais força após a sua morte em 1226. Eles são os *Conventuali* (Conventuais) que concordavam em seguir a Regra de 1223 (*Regula Bullata*) interpretada e completada por bulas papais que verdadeiramente abrandavam a prática da pobreza e dos trabalhos manuais, por exemplo, enquanto seus opositores, em sua maioria denominados *Spirituali* (Espirituais), sobretudo na Provença, ou *Fraticelli* (Fradezinhos), principalmente na Itália, e influenciados cada vez mais pelas ideias milenaristas concebidas por Gioacchino da Fiore (Joaquim da Fiore). Havia ainda o ramo espiritual da França meridional que contava com laicos ligados a Ordem Terceira Franciscana, os chamados *Béguins*⁵⁶.

Apesar dos conflitos ideológicos entre os grupos divergentes do movimento franciscano dos séculos XIII e XIV, ambos teriam um ponto de convergência segundo Manselli (2004), é que tanto os Espirituais como a Comunidade, por mais feroz que seja a oposição, “por mais duros que sejam os conflitos, por mais acaloradas que sejam as censuras e por mais graves que sejam as acusações, partilham de um ponto comum, aceito pelos dois grupos opostos, nomeadamente a regra de São Francisco” (Manselli, 2004, p. 174, tradução nossa)⁵⁷. Além disso, os Espirituais tornaram-se cada vez mais extremistas em matéria de austeridade e hostis a Roma, viram-se reduzidos a posições heréticas. A grande esperança foi a eleição ao trono pontifício, em 1294, do ere-

56 C.f MAGALHÃES, Ana Paula Tavares. *Os Franciscanos e a Igreja na Idade Média: A Arbor vitae crucifixae Iesu de Ubertino de Casale*. São Paulo-USP: Intermeios, 2016.

57 “per aspri i conflitti, per roventi i improveri e gravi le accuse, partivano da un punto comune, accettato dai due gruppi avversi, e cioè dalla regola di san Francesco” (Manselli, 2004, p. 174).

mita Pietro de Morrone, espera terminou cedo em frustração, porque ao cabo de seis meses, o novo papa, que adotou o nome de Celestino V, foi constrangido, segundo Le Goff (2007) a palavra de Dante, ao *gran rifiuto*, a renunciar à tiara. Além disso, o autor destaca que os Espirituais teriam sobrevivido até o fim do século XV (fradezinhos irredutíveis ou menores rigoristas que se tornaram os “Observantes”), “pode-se considerar que a querela franciscana foi extirpada pelo Papa João XXII em 1332 pela bula *Cum inter nonnullos*, que decidiu no sentido mais contrário à pobreza absoluta e às tendências espirituais” (Le Goff, 2007, p. 50).

Manselli nos afirma sobre as intrigas envolvendo os grupos divergentes franciscanos, que neste ponto da rivalidade é oportuno salientar, da forma mais clara e explícita, que o contraste entre a Comunidade e aqueles que hoje podemos certamente chamar de Espirituais, suas lutas a favor e contra o mau uso, e o debate em torno das ideias de Olive, o encontro, e “a fusão entre os rigoristas da França e os Espirituais da Itália, são sem dúvida fatos da maior importância, mas não devem, em caso algum, dar a impressão de que se tratou de uma crise que perturbou a Ordem inteira e atrapalhou a sua normalidade, e seu modo de vida habitual” (Manselli, 2004, p. 152, tradução nossa).⁵⁸

A reivindicação contra as novas atenuações da vida religiosa dos franciscanos se dá, não só por não haver concordância com elas, mas porque essas e outras questões institucionais, como a crescente clericalização da Ordem e ocupação de cargos na Cúria, fogem da realidade experimentada como a verdadeira proposta de vida de Francisco de Assis. Por isso, é que se fizeram coro contra as inovações, vistas por muitos como deturpações, a pobreza não era apenas tema central, mas também o trabalho manual e o cuidado aos necessitados, a vida deveria

⁵⁸ “la fusione fra rigoristi di Francia e Spirituali d’Italia, sono fatti indubbiamente di massimo rilievo, ma non debbono, in nessun caso, dare l’impressione che si sia trattato di crisi, che sconvolgevano l’Ordine intero e ne turbavano il normale, consueto andamento di vita” (Manselli, 2004, p. 152).

ser conforme o *Evangelium* de Cristo, eis o desafio. Será se todos os novos postulantes conseguiriam suportar o modelo inicial? Ou a Igreja acertou em se adaptar ao crescimento exponencial da Ordem? Essas situações fazem parte do grande leque de questões que nos levam a entender melhor o processo de invisibilização de Frei Leão nas hagiografias franciscanas “oficiais”.

No mais, ratificamos que o (os) movimento (os) espiritual (ais) franciscano surgido no século XIII e condenado como herético pelo governo do Papa João XXII é de suma importância para entender o cuidado dado aos testemunhos e escritos de Frei Leão, justamente por ele ser uma voz usada pelos espirituais. Vejamos antes, que historicamente João XXII é tido como o pontífice responsável pela estagnação dos espirituais, isso reverbera porque durante os anos de 1316 a 1318 organizou sistematicamente uma dura perseguição contra eles. Dentre as ações que buscou frear os espirituais, está o empenho do inquisidor dominicano Bernardo Gui, as prisões em 1317 dos espirituais Guilherme de Santo Amâncio, Gaufredo de Corone, Bernardo Delicieux e Francisco Sancci. Além disso, teve a prisão e excomunhão de Ângelo Clareno, defensor da vida experimentada na primeira *fraternitas* e representante do grupo da Úmbria. E mais, as condenações à fogueira de vozes defensoras das doutrinas espirituais tornaram-se frequentes, obras como a *Lectura super Apocalypsim* de Pedro João Olivi que seria, “o mentor espiritual da *ecclesia spiritualis*” (Magalhães, 2016, p. 99), haviam sido condenadas como fontes heréticas, e deveriam ser proibidas por afrontar a Igreja e seus princípios dogmáticos.

Para Manselli (2004), a chegada de Pietro di Giovanni Olivi a Florença deve ser considerada um dos acontecimentos mais importantes da história do franciscanismo; mas trata-se, em todo caso, “do acontecimento mais importante da história dos franciscanos espirituais, destinado a ter uma importância e um peso decisivo na história da Ordem

dos Menores nas primeiras décadas do século XIV” (Manselli, 2004, p. 136, tradução nossa)⁵⁹. Manselli (2004) afirma ainda a importância de Olivi para os Espirituais deve-se também ao legado que deixou aos seus discípulos, pelos discípulos que formou e pela reputação de santidade que teve entre aqueles que o seguiram, especialmente entre Narbonne, onde ele morreu, e Béziers, perto de onde nasceu, seu ensino espiritual e exemplo foram marcantes:

Porém, se Pietro de *Trabibus* que deu continuidade ao seu pensamento teológico não foi uma grande figura da filosofia, teve importância e destaque quem o deu continuidade nas ideias relativas à Ordem Minorita, Ubertino da Casale, que desenvolveu principalmente o tema do segundo Cristo. em seu *Arbor vitae crucifixae Iesu* e Angelo Clareno, que aceitou e retomou o tema da Ordem Minorita como Ordem exemplar do sofrimento, em sua *História septem tribulationum*, a primeira história da Ordem Franciscana movimento, como um destino providencialmente colocado na história da Igreja” (Manselli, 2004, p. 150, tradução nossa).⁶⁰

Todo esse contexto de perseguição aos espirituais franciscanos, tidos com facciosos e radicais, faz parte de um complexo processo de identidade religiosa e de memórias reivindicadas, onde logicamente havia disputas de espaços de poder contra a Comunidade. No caso, a corrente espiritual defendia contra eles, uma vida religiosa franciscana baseada

59 “dell’evento più importante per la storia di quello spiritualismo francescano, destinato ad avere un’importanza ed un peso decisivo nella storia dell’Ordine dei minori nei primi decenni del Trecento” (Manselli, 2004, p. 136).

60 “Se, però, in filosofia non fu una grande figura il Pietro de Trabibus che ne continuò il pensiero teológico, ebbero importanza e rilievo coloro che lo continuarono nelle idee relative all’Ordine minoritico, Ubertino da Casale, che sviluppò principalmente il tema del secondo Cristo nel suo *Arbor vitae crucifixae Iesu* (L’albero della vita crocifissa di Gesù) e Angelo Clareno, che ne accettò e riprese in pieno il tema dell’Ordine minoritico come l’Ordine esemplare della sofferenza, nella sua *Historia septem tribulationum*, la prima storia del movimento franciscano, come fatto provvidenzialmente collocato nella storia della Chiesa” (Manselli, 2004, p. 150).

na pobreza absoluta, na *vita apostolica* sem atenuações, a aplicação literal da Regra de Francisco de Assis, o poder de seu *Testamentum*, e não podia haver interferências que diminuíssem seu teor, pretendia-se também a consolidação dos *virii spirituali*. Sabe-se que ainda em vida Francisco de Assis tinha conhecimento da existência de partidários de uma vida de pobreza absoluta, chamados de Zelanti/Zeloti que rivalizavam contra membros da Comunidade, os componentes dessa última corrente eram menos rigorosos e faziam interpretações da Regra, do modo de vida, e de benefícios da Cúria Romana que poderiam ser cedidos.

Para Manselli (2004), pelo que foi revelado até agora, o conflito entre Espirituais e Comunidades teve na Itália tendência e características distintas, envolvendo, quase exclusivamente, pessoas religiosas e, sobretudo provocando medidas disciplinares. A razão deve ser procurada no fato de que no início, este conflito surgiu e se desenvolveu no silêncio - mais ou menos desejado ou imposto - nos claustros. Vale pensar se as duas partes do embate queriam evitar o escândalo da publicidade entre os fiéis, ou se, como muitas vezes acontece, “os rigoristas, também por espírito de humildade, desistiram do campo, refugiando-se em pequenos conventos e ermidas, onde a observância *ad litteram* da regra não encontrava dificuldades, não colocava problemas, quando não era bem recebida e participada” (Manselli, 2004, p. 165-166, tradução nossa)⁶¹. Em suma, temos que o embate interpretativo entre os vários grupos franciscanos, vai ao encontro das visões doutrinárias que foram utilizadas como modelo para as ações religiosas dos franciscanos que se divergiam nos séculos XIII e XIV, principalmente Comunidade e Espirituais. Dessa forma, e depois de prestado os sucintos esclarecimentos, teremos adiante como considerações finais o uso da memória como

61 “i rigoristi, anche per spirito di umiltà, cedessero il campo, trovando rifugio in piccoli conventi e romitori, dove l'osservanza ad litteram della regola non incontrava difficoltà, non poneva problemi, quando non era ben accolta e partecipata” (Manselli, 2004, p. 165-166).

conservação e legitimação de interesses ideológicos de grupos divergentes que disputam a reivindicação de interesses de seus próprios modos de viver e conduzir a fé.

Considerações finais

Em sequência ao *post mortem* de Francisco de Assis, identificamos que houve um aumento nos conflitos ideológicos entre os grupos que reivindicam a memória do santo devido a conflitos de interesses religiosos, no caso, o modo de vida e a nova estrutura institucional estavam em pauta. Assim, cremos que a “ideologia deve ser buscada não apenas nos temas em que tem sido mais facilmente percebida, mas, sobretudo, nas formas, isto é, no funcionamento signifiicante da linguagem, que é o lugar onde se dá a sua materialidade” (Brandão, 2004, p. 10). A nós essa questão é fundamental porque nos esclarece que o discurso hagiográfico não obedece somente ao filtro do indivíduo que o construiu (o hagiógrafo), ele passa pela avaliação da Igreja e seus mandatários, ele é alterado para ser eleito e tornado público porque não atende apenas a uma voz, mas sim a um conjunto de vozes que são expressas em um conjunto de enunciados de significância estratégica.

Por meio da escrita hagiográfica percebemos que as parcialidades que estão na construção da narrativa advêm das posições sociais e religiosas que os hagiógrafos ocupavam no período estudado. Por isso, para Certeau, “o estudo histórico está muito mais ligado ao complexo de uma fabricação específica e coletiva do que ao estatuto de efeito de uma filosofia pessoal ou à ressurgência de uma ‘realidade’ passada. É o produto de um lugar” (Certeau, 1982, p. 72). Em todo caso, podemos compreender a linguagem hagiográfica como uma interação social, na qual o contexto hagiográfico desempenha um papel fundamental na constituição do significado, onde o mesmo integra o ato de enunciação

individual num contexto mais amplo, revelando as relações intrínsecas entre o linguístico e o social.

Além disso, existe um jogo de memórias reivindicadas sobre a personagem Francisco de Assis, onde os lugares da memória ocupam espaço nos mais variados núcleos e discursos produzidos pelos membros da Ordem dos Frades Menores e de suas duas ramificações, Conventuais e Espirituais, com o intuito de fortalecer suas interpretações e justificar suas atitudes, interesses e práticas espirituais. Em meio a este conflito de memórias reivindicadas está a posição das testemunhas oculares dos fatos e episódios vividos em companhia de Francisco de Assis. Estas testemunhas em muitos casos divergem seus relatos em comparação as visões narradas pela visão oficial da Igreja. Ou seja, há um choque de interpretação que faz os fatos narrados ter uma significação diferente para cada grupo em conflito de opiniões. A questão central das divisões interpretativas entre os grupos é que em 1206, no início de sua conversão Francisco de Assis começa a cuidar de leprosos, veste-se de eremita, empenha-se nos trabalhos manuais e começa a reconstruir a capela de São Damião. Estabelecendo assim, um marco no que chamamos de modo de vida da *Fraternitas* franciscana, que se remete ao cuidado aos doentes e a prática de trabalhos manuais, uma vida de pobreza e mendicância.

Já no ano de 1208 há uma mudança salutar na forma de vida seguida por Francisco de Assis e seus companheiros, após ouvir o Evangelho durante uma missa o seu modo de vida sofreria uma mudança, onde o ideal missionário cristológico seria uma busca pela conformidade com o Cristo. Essa forma de viver era algo bem comum nesse período inicial da fraternidade franciscana, a questão, é que com o crescimento massivo de novos adeptos esse modo de viver sofreu atenuações e mudanças. Isso a depender do ramo a ser seguido, ou seja, os conventuais preferiram pela institucionalização da ordem e os espirituais requeriam a

continuidade do trabalho inicial vivido e pensado pelo santo. Toda essa disputa de memória em torno da personagem Francisco de Assis visa à solidificação de memórias divergentes usadas por grupos contrários, com interesses e ações distintas entre si. Assim, entendemos que a memória confere sentido aos sujeitos e objetivos projetados.

Em todo caso, apesar dos Conventuais e Espirituais reivindicarem uma memória para si por meio dos textos hagiográficos e documentos franciscanos, os mesmos por mais que afirmem que a memória de um é mais legítima que a do outro, não terão a dimensão exata do real, do acontecido, porque a construção do fato histórico é feita de forma turva, com acréscimos e cortes do que foi, com isso, o verdadeiro Francisco de Assis é uma figura impossível de se reivindicar ou descrever em sua totalidade. Ricoeur (2007) enfatiza que quando se procuram novas formas de descrição da memória podemos nos reencontrar no caminho da reconquista pelos agentes sociais do domínio de sua capacidade de fazer narrativa. Assim, “todos os obstáculos ligados ao desabamento das formas de socorro que a memória de cada um pode encontrar na dos outros enquanto capazes de autorizar, de ajudar a fazer a narrativa de modo ao mesmo tempo inteligível, aceitável e responsável” (Ricoeur, 2007, p. 456).

Aliás, a descoberta no século XIX de novos documentos franciscanos criou um ambiente polêmico em torno das hagiografias franciscanas, dada às divergências de informações encontradas nos documentos. Foi instigante o uso destas novas obras pelos grupos espirituais, pois valorizavam a interpretação de suas práticas religiosas. Assim, a “*Lenda de Perúcia*, assim como outras biografias de S. Francisco compostas no início do século XV pelos franciscanos ‘espirituais’ - isto é, hostis ao relaxamento e às atenuações das exigências da regra em matéria de pobreza - como é o caso do *Espelho de Perfeição*” (Vauchez, 1994, p. 246). No mais, “uma vez rompido o tabu, uma vez que as me-

mórias subterrâneas conseguem invadir o espaço público, reivindicações múltiplas e dificilmente previsíveis se acoplam a essa disputa das memórias” (Pollak, 1989, p. 5). Em todo caso, a escolha dos espirituais por um material hagiográfico que contemple a sua visão religiosa de seu grupo, em específico, nos revela que os lugares da memória religiosa franciscana ocupam espaço nos mais variados núcleos e grupos da Ordem, com o intuito de fortalecer suas interpretações e justificar suas atitudes cristãs.

Dessa forma, o trabalho de conservação de uma memória que vive em constante disputa por causa da reivindicação de interesses de grupos divergentes que advogam para si uma versão da personagem e dos fatos (para nós o estudo o milagre dos estigmas em específico) tem o intuito de legitimar sua estrutura, sua representação social e campo religioso de atuação. Nesse sentido, tendem a entrar em constante confronto com o intuito de preservar uma memória para seu grupo religioso com o objetivo desta se tornar eterna para os seus posteriores seguidores e admiradores. Assim, a inscrição da presença leonina em obras como as *Le Considerazioni Sulle Stimmate* (Csd) favorece no sentido psíquico do termo a permanência de sua memória no grupo dos espirituais, porque ela é, “a sobrevivência por si da imagem mnemônica contemporânea da experiência originária” (Ricoeur, 2007, p. 447). Assim, muitos frades que conviveram com Francisco de Assis tentam justificar por meio do grupo de perícopes *nos qui cum eo fuimus* que sua escrita memorialística é mais fidedigna que a de outros hagiógrafos.

No entanto, sabemos que não há testemunhos mais autorizados que outros, porque há movimentos que corrompem e distorcem testemunhos a favor de interesses próprios, então não temos como afirmar sem uma minuciosa pesquisa de identificação quais testemunhos são mais autorizados que outros. Ao estudar as obras franciscanas, identificamos que as *Le Considerazioni Sulle Stimmate* (Csd) conferem noto-

riedade para a memória de Frei Leão, fiel companheiro e confessor de Francisco de Assis, que foi silenciado nas hagiografias “oficiais”. Assim, o uso da memória franciscana tentou privilegiar novos atores históricos, fabricaram novos episódios, situações e diálogos, rompeu-se o silêncio, em especial o silenciamento de Frei Leão. Por isso, pensamos a memória como uma operação coletiva dos acontecimentos e das interpretações do passado sobre aquilo que se quer salvaguardar. E mais, com o passar do tempo, o uso da memória pode privilegiar outros atores históricos, memórias advindas de locais não oficiais, originadas da tradição oral. Assim, a disputa mnemônica entre os grupos franciscanos que reivindicaram ao longo da Idade Média, em específico os séculos XIII e XIV, a construção de memórias divergentes sobre Francisco de Assis, fornece aos espectadores variadas versões de um mesmo roteiro, revelando às vezes novos protagonistas, no caso, Frei Leão é revelado como coadjuvante do santo de Assis.

Em síntese, temos que Frei Leão apesar de ser uma figura muito presente na vida de Francisco de Assis e ativa no movimento franciscano primitivo, não é lembrado nominalmente e exaltado nos registros hagiográficos “oficiais” porque há um processo de silenciamento de sua memória. Por outro lado, identificamos que essa constatação se inverte se compararmos a sua presença ativa na documentação do grupo “não oficial”. Fato que requer interesse, porque há dessa forma um silenciamento de Frei Leão por parte do lado “oficial”, e em contrapartida com o outro lado da escrita, observa-se a construção de um protagonismo *a posteriori* de Frei Leão sustentado por seus discípulos e pela ala Espiritual. Com o exposto, não queremos dizer que ele assume o mesmo grau de importância de Francisco de Assis, o santo sempre será o referencial, mas o caso é que Frei Leão surge em algumas documentações “não oficiais”, por exemplo, *Le Considerazioni sulle stimmate (Csd)* como coadjuvante do santo, com testemunho privilegiado e ações centralizadas.

Devido a estas constatações, que nos voltamos para debater a importância da memória leonina para o movimento espiritual franciscano dos séculos XIII e XIV.

Referências

- CERTEAU, Michel de. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.
- CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Tradução de
- DESBONNETS, Théophile. **Da intuição à instituição**. Petrópolis: CEFEPAL, 1987.
- LE GOFF, Jacques. **São Francisco de Assis**. Tradução: Marcos de Castro. 8ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- MAGALHÃES, Ana Paula Tavares. **Os Franciscanos e a Igreja na Idade Média: A Arbor vitae crucifixe lesu** de Ubertino de Casale. São Paulo - USP: Intermeios, 2016.
- MANSELLI, Raoul. **I primi cento anni di storia francescana**. Milano: ED. San Paolo, 2004.
- MICOLLI, Giovanni. **Francisco de Assis: realidade e memória**. Petrópolis: FFB, 2004.
- POLLAK, Michael. “Memória, esquecimento, silêncio”. In: **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro: vol. 2, nº 3, 1989.
- RICOUER, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Tradução de Alain François. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.
- SABATIER, Paul. **Vida de São Francisco de Assis**. Tradução: Frei Orlando A. Bernadi, OFM/ Frei Vitório Macuzzuco. Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, IFAN, 2006.
- VAUCHEZ, André. **S. Francisco de Assis**. In.: BERLIOZ, J. (Org.). **Monges e Religiosos na Idade Média**. Lisboa: Terramar, 1994.

10

Os Gestos no Além Cristão Medieval: considerações gerais

Solange Pereira Oliveira



Introdução

A Idade Média é considerada como uma civilização dos gestos, os quais se consolidam através das relações sociais, políticas e religiosas, pois estes se encontram nas instâncias ideológicas da sociedade medieval seja nos gestos rituais dos leigos ou dos clérigos. Para ficarmos em alguns exemplos, na política temos os gestos que reforçam os juramentos, os rituais de investiduras e homenagem de vassalagens; no religioso temos os gestos simbólicos da bênção, prece, oração e penitência.⁶² Desse modo, falar em gesto nesse período histórico é pensar a sua relação com a própria cultura e história dos medievos, como escreve Elena Cervellati:

A civilização medieval já é, de facto, definida como «civilização do gesto». O gesto consolida as relações sociais: efetua a transmissão dos poderes políticos e religiosos, reforça os juramentos, exprime a pertença a uma das ordens em que a sociedade está dividida, confirma as hierarquias, resolve conflitos e carrega de sentido muitos atos da vida quotidiana. (Cervellati, 2010, p. 720).

Em relação ao âmbito religioso, no período medieval, por volta dos séculos XII e XIII, a importância do gesto torna-se uma das preocupações morais dos religiosos, tanto que no meio intelectual dos monastérios reformados multiplica-se a presença deste vocábulo nas obras morais, obras didáticas, crônicas e vida de santos. Aliás, é nessa temporalidade, se assim podemos expressar, que há uma tentativa de regulamentar e definir os gestos considerados lícitos e ilícitos, ou seja a demarcação sobre o bem e o mal nos ritos gestuais associados ao comportamento

62 Para mais informações sobre os gestos na política, na religião e também nas artes medievais (Literatura, Teatro e outros) cf.: Schmitt, Jean-Claude. *La raison des gestes dans l'occident medieval*. Paris. Éditions Gallimard, 1990; Le Goff, Jacques; Truong, Nicolas. *Uma história do corpo na Idade Média*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006, p. 145-146).

cristão. Isto porque na Idade Média o gesto é atravessado pela ambiguidade, entre a exaltação e a suspeição. Uma tensão que deve ser bem definida quando se fala em gesto (*gestus*) e gesticulação (*gesticulatio*), conforme nos explica Jacques Le Goff:

Mas é preciso distinguir os gestos (*gestus*) da gesticulação (*gesticulatio*), isto é, das gesticulações de outras contorções que lembram o diabo. Aqui, a tensão ainda é percebida. Por um lado, o gesto exprime a interioridade, a fidelidade e a fé. Por outro, a gesticulação é o sinal da malignidade, da possessão e do pecado. (Le Goff; Truong, 2006, p. 145).

Neste sentido que o objetivo do texto é apresentar, de forma geral, os gestos em uma dimensão escatológica, para isso utilizamos como referência as estruturas das narrativas do Além medieval cristão, dos séculos XII e XV, exemplos de textos que trazem preocupações didáticas morais sobre a salvação da alma e do corpo. Mas, que também, se caracterizam como um gesto escrito, sob o domínio dos clérigos, que foi amplamente difundido, sob a forma oral.

Estas narrativas revelam os espaços que configuram o Além medieval: Inferno, Purgatório e Paraíso. Caracterizam-se como um dos principais exemplos de onde os medievos conheciam as experiências de viajantes que cumpriam um caminho no além-túmulo para a purificação da alma ou do corpo como forma de obter a salvação. Geralmente, vem precedida de uma mensagem vinda do mundo espiritual e serve como um guia de ação para o público que está recebendo esse tipo de relato. Segundo Claude Kappler, “com muita frequência a viagem é a oportunidade de encontrar-se com a morte, ao passo que a sua narrativa às vezes é a oportunidade de salvar a vida”. (Kappler, 1994, p. 106).

Neste sentido que atentamos, de forma geral, para os gestos no pós-morte evocados e descritos nos relatos de viagens ao Além. Nestas

narrativas se observam as ações de figuras como as almas, anjo, diabo e demônios que manifestam gestos particulares que se coadunam com a moral cristã como sinais de pecados e virtudes respectivamente nos lugares do Inferno, Purgatório e Paraíso. Neste aspecto, pretendemos relacionar um conjunto de gestos que estão conectados com os comportamentos terrenos, pois não devemos esquecer que as condutas do aqui embaixo são fundamentais para a vida eterna, conforme a pedagogia cristã. E no Além Medieval, são incontáveis as expressões gestuais exemplares para a salvação ou danação das almas.

Os gestos morais Cristãos no Além

Os gestos corporais foram uma das preocupações dos religiosos cristãos na Idade Média, seja ora os condenando (a negativa suspeita do excesso de gesticulação,) ou ora os exaltando (os gestos comedidos de um bom cristão). Essa tensão, inevitavelmente, está presente nos discursos morais sobre o destino das almas no Além, afinal, os movimentos e ações do corpo no aqui embaixo são primordiais para o destino das almas no *post-mortem*.

Numerosos textos cristãos sobre o Além evocam as descrições de gestos particulares no Inferno, Purgatório e Paraíso, pois cada um desses espaços oferecem uma descrição exemplar de ações que necessariamente não estão relacionadas somente às questões das almas, mas também ao corpo. Portanto, “os gestos do Além estão habitualmente inseridos num conjunto mais amplo que envolve o corpo humano”. (Le Goff, 2010, p.60).

Segundo Jean Claude-Schmitt, quando se fala de gesto na Idade Média, inevitavelmente é falar do corpo, pois no imaginário cristão as suas manifestações ambivalentes podem frustrar ou ser a fonte do caminho da salvação. Conforme explica o autor:

Falar de gestos é antes de tudo falar de corpo, mas o corpo cristão é ambivalente: por um lado é ocasião do pecado, é a “prisão da alma”, retarda o homem no caminho da salvação. Este julgamento desfavorável reflete no valor dado aos gestos, na medida em que estes expressam, prolongam o corpo, representam seus movimentos. Mas, por outro lado, é constantemente lembrado que está em seu corpo, e em particular por gestos de caridade e arrependimento, para que o homem possa operar a sua salvação. (Schmitt, 1990, p.18)

Neste sentido que os teólogos não cessam de lembrar aos homens e mulheres da Idade Média os gestos corporais lícitos e ilícitos realizados no plano terreno que trarão as consequências em um futuro próximo no Além. Uma vez que a Igreja submetia a sua regra moral as ações terrenas que consideravam um ato de virtudes que contribuem para

o alcance da salvação, como por exemplo, a oração, a caridade e o arrependimento, para ficarmos em alguns exemplos. E, da mesma maneira, a questão dos atos que representam os pecados, que não só retardam como podem condenar, ou seja, tirar a chance de obter a glória eterna, tais como aqueles que estão relacionados respectivamente às infrações leves do cotidiano e aos sete pecados capitais. De acordo com Carla Casagrande e Silvana Vecchio:

O problema do pecado na cultura medieval não é compreensível fora do vínculo que mantém com a prática da penitência. O caráter remissível dos erros e o monopólio que a igreja exerce sobre o poder de perdoar os pecados e de prescrever punições situam no binômio erro-castigo no interior de um sistema de trocas entre o mundo terreno e o Além (preces, penitências, indulgências), que constituem um dos elementos específicos da religião cristã. (Casagrande; Vecchio, 2002, p. 347)

Começo por referir que estas questões se verificam nos relatos de viagens ao Além que têm um papel importante na divulgação do itinerário das almas no mundo dos mortos, pois era através desses textos, amplamente utilizados pelos clérigos para os ensinamentos cristãos, que os vivos conheciam as ações gestuais da vida terrena que determinavam os seus destinos no Além-Túmulo.

Sendo, assim, apresentam um bom indício de descrições morais que demarcam o bom e o mau gesto no imaginário espacial no mundo dos mortos, os quais estão associados ao mundo terreno. Considerava-se, de acordo com a pedagogia cristã, que qualquer ação aqui embaixo praticada pelo corpo refletirá nos méritos ou deméritos das almas nos lugares do Além. Neste sentido, as narrativas evocam um repertório de expressões nos espaços do Inferno, Purgatório e Paraíso como exemplos didáticos de gestos que pressupõem que alma receba a recompensa da graça divina ou, ao contrário, a danação.

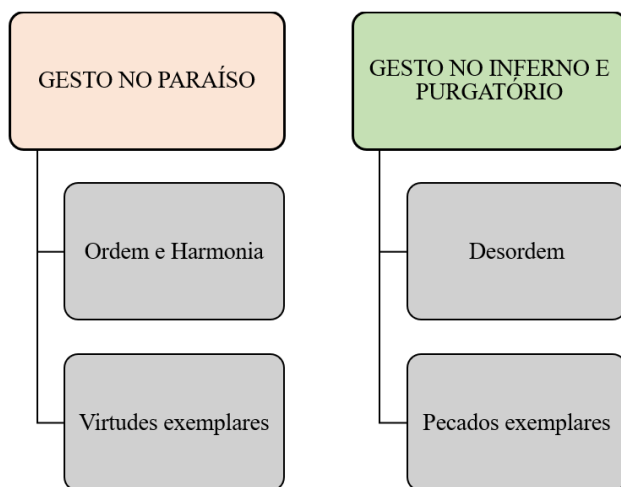
Então, quais gestos são descritos nos textos medievais sobre o Além que justificam, se assim podemos expressar, que a conduta corporal do aqui embaixo é fundamental para o destino das almas no Além-Túmulo? Para responder a esta pergunta, antes devemos delimitar, de forma geral, as implicações dos gestos em cada espaço que compõe o Além, pois esse vocábulo vai adquirindo noções particulares ao longo de séculos.⁶³

Em se tratando dos lugares do pós-morte, se faz mais que necessário atentar para as apropriações gestuais que apresentam duas oposições bem definidas, isto é, representam um ideal harmônico que coloca a alma no caminho da salvação quando se trata da bem-aventurança das almas no Paraíso. Mas quando se trata do espaço do Purgatório e, principalmente do Inferno o gesto adquire a característica de tudo que leva a desordem o que se identifica com o pecado.

63 Para mais informações, conferir: Schmitt, Jean-Claude. *La raison des gestes dans l'occident medieval*. Paris. Éditions Gallimard, 1990.

No esquema 1, destacamos os sentidos dos gestos na espacialização do Além- Túmulo, os quais apresentam distinções essenciais ligadas à ordem, à desordem, às virtudes e aos pecados, tal como concebidos nos discursos cristãos.

Esquema 1 - Gestos nos espaços do além⁶⁴



Conforme o Esquema 1, na espacialização do Além observamos duas diferenças essenciais as quais estão centradas na própria expressão dos vocábulos gesto e gesticulação que adquirem na dimensão escatológica sentidos singulares ao local da morada dos eleitos, o Paraíso, e aos lugares dos pecadores: o Purgatório e o Inferno.

Essa questão supõe distinguir então entre os gestos que exprimem a ordem, a harmonia e as virtudes exemplares de um bom cristão, devidamente codificados de acordo com as normas morais instituídas pela

64 A confecção do esquema foi baseada nas discussões oferecidas por Jacques Le Goff sobre as expressões gesto e gesticulação na Idade Média. Para mais informações conferir: Le Goff, Jacques; Truong, Nicolas. *Uma história do corpo na Idade Média*. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2006, p. 145-147.

Igreja para a salvação da alma. Neste caso, o gesto se coaduna com as práticas disciplinares do corpo, tantas vezes lembradas pelos clérigos na Idade Média, como fundamentais para o caminho da salvação no Paraíso. Já no Purgatório e Inferno, carrega o sentido de movimentos, práticas e posturas consideradas impróprias ou inadequadas, pois está associado à desordem, aos pecados, onde toma corpo todo um campo imaginário negativo de comportamentos que direciona as almas para a purgação no Purgatório ou a danação eterna no Inferno. De acordo com Jérôme Baschet:

A oposição entre o bem e o mal é essencial no cristianismo. Os pecados e as virtudes constituem categorias fundamentais para ordenar a leitura do mundo, tanto de sua história (desde a queda dos anjos e o pecado de Adão e Eva até o Juízo Final) como de seu presente (todas as atitudes humanas devem ser louvadas como virtudes ou denunciadas como vícios) e de seu futuro (o destino no além é consequência das boas ou más ações realizadas na terra) (Baschet, 2006, p. 375).

Ainda sobre os gestos nos lugares do Purgatório e do Inferno, não devemos esquecer, conforme já mencionado nesse texto, a sua associação com a gesticulação que lembram os movimentos excessivos relacionados aos seres opostos de Deus, os demônios e os diabos, conforme os discursos morais cristãos. Nos relatos de viagens do Além são incontáveis os excessos gesticulares característicos destes seres maléficos sobre os pecadores, pois são os responsáveis pela frustração da salvação nos planos de Deus e os executores de castigos sobre as almas pecadoras. Afinal, eles são especialmente atraídos para os vícios e pecadores ao tentarem “as pessoas para que pequem e então alegremente os torna o instrumento do castigo delas” (RUSSEL, 2003, p.68).

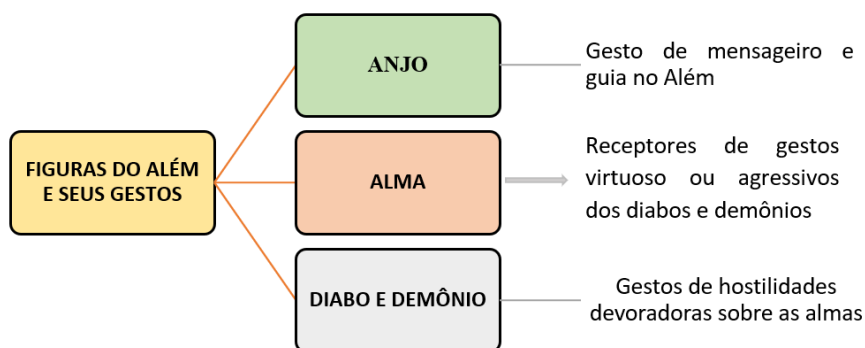
Dessa forma, as narrativas de viagens ao Além mostram um conjunto de expressões simbólicas manifestadas através de seres como

o anjo, a alma, os demônios e diabos que se movimentam no Além-Túmulo. E estes movimentos, mesmo sendo realizados no plano espiritual estão associados a uma linguagem corporal, que transmite uma mensagem didática cristã exemplar sobre os meios para alcançar a salvação. Tal expressão corporal se aplica, principalmente, sobre as almas que conservam a materialidade da carne para o agir das forças invisíveis.

Como nos informa Jérôme Baschet, as representações cristãs devem, ao contrário, assegurar, para além da morte, uma forte continuidade da pessoa, a fim de que a retribuição no além seja aplicada exatamente ao ser que, aqui embaixo, mereceu seus rigores ou alegrias.” (Baschet, 2006, p.413).

Destacamos, então, no Esquema 2, a identificação das figuras do Além com as suas respectivas funções gestuais no post-mortem:

Esquema 2 - As figuras do além e seus gestos



A partir deste Esquema 2, percebemos que cada figura do Além vai desempenhar uma função gestual que atendem ao propósito moral didático religioso de lembrar aos vivos a importância das condutas morais praticadas neste mundo e a influência que estas têm para a obtenção da salvação eterna.

Como observamos acima, o anjo desempenha os gestos de mensageiro que irá informar sobre os elementos e ações no Além, pois é nesse lugar que esta figura ganha maior importância, pois atua como guia que ajuda a alma a percorrer o caminho do *post-mortem*, considerado perigoso e ameaçador, independente dos méritos ou deméritos de cada alma viajante. Sua missão gestual é revelar os mistérios do mundo do Além, pois como um ser dotado de um saber iluminante conduz os viajantes às moradas das almas e, de forma didática explica os gestos que permitem a bem aventurança no Paraíso e as punições no Purgatório e Inferno.

Para citarmos um exemplo da atuação gestual do anjo-guia, evocamos a versão portuguesa do manuscrito Visão de Túndalo, exemplo de viagem ao Além Medieval, que mostra a sua atuação para com a alma do viajante Túndalo, que vai além de mensageiro e guia. Este cavaleiro apresenta as qualidades de um pecador, pois não seguiu os ensinamentos da pastoral cristã e ignorou a presença do seu anjo da guarda quando estava aqui embaixo. Quando a sua alma se encontrava no Além, o ente celestial tratou de lembrá-lo a quem ele seguiu, ouviu e acatou os conselhos. Segurou, então, um dos demônios que havia atacado a alma do cavaleiro para lhe mostrar a quem servia: *“Enton estendeo o angeo a sua mão e apertou huun daqueles demoos que lhe mais escarnho fazia e disse o angeo a alma. Ves este He o que tu cryas e euia voontade e fazias e despreçauas my”*. (VT, 1895, p. 102)

O gesto do anjo agarrar e esmagar um dos demônios que mais exaltavam o mau comportamento do cavaleiro demonstra o seu poder diante desses seres maléficos que se utilizam de várias artimanhas para induzir as pessoas a fazer as suas vontades viciosas. Desta forma, “O anjo é, de início, aquele que vem em ajuda contra os espíritos malignos (*maligni spiritus*), às tentações, às armadilhas dos demônios (astucia)” (Faure, 2008, p. 24).

Em relação às almas, estas são receptoras dos gestos virtuosos ou dos gestos agressivos dos demônios e diabos, daí a necessidade de distinguir as expressões que representam atos virtuosos que tem a sua recompensa daquelas ações as quais são submetidas pelos seus deméritos no Além. Como já informado neste texto, as almas serão dotadas de uma corporeidade de onde será observada todo um repertório de gestos nas provas, nos castigos e na fruição da bem-aventurança no Além-Túmulo. Não por acaso, que são enfatizados os sentidos gestuais do corpo, como a visão, audição, tato, paladar e olfato, no intuito de mostrar as realidades das ações nos lugares dos mortos.

No Purgatório de São Patrício, outro exemplo de narrativa do Além Medieval, apresenta um repertório gestuais de sentidos corporais nas provas as quais as almas são submetidas no espaço do Purgatório. Este relato é contado pelo cavaleiro irlandês Owein, personagem que testemunha nos lugares dos mortos as almas de homens e mulheres sofrendo diversos tipos de torturas que atingem praticamente todas os sentidos corporais, pois o paladar, em específico neste relato, não é demasiadamente tratado, o que não quer dizer que se encontra ausente. Então, gritos, odores fétidos, torturas corporais e outros são alguns e Mas as almas pecadoras também serão submetidas às experiências gestuais da visão dos demônios, Lúcifer, da escuridão, dos ruídos, gemidos e outros elementos infernais. Por outro lado, as almas consideradas virtuosas são contempladas com os gestos considerados lícitos como sinais do alcance da salvação no Paraíso Celeste tais como, os sons de instrumentos musicais, vozes e canções de louvores, bons odores e a claridade celeste. Aqui o “[...] gesto é considerado uma manifestação visível de uma alma invisível e o instrumento útil para disciplinar e elevar essa alma” (Cervellati, 2010, p. 720)

Enfim, assim como escreve Jacques Le Goff:

No além, homens e mulheres reencontrarão um corpo, para sofrer no inferno, para, graças a um corpo glorioso, usufruir licitamente do Paraíso, onde os cinco sentidos estarão em festa: a visão na plenitude da vista de Deus e da luz celeste, o olfato no perfume das flores, a audição na música dos coros angelicais, o paladar no sabor dos alimentos celestes e o tato no contato com ar precioso do céu. (Le Goff, 2006, p.12).

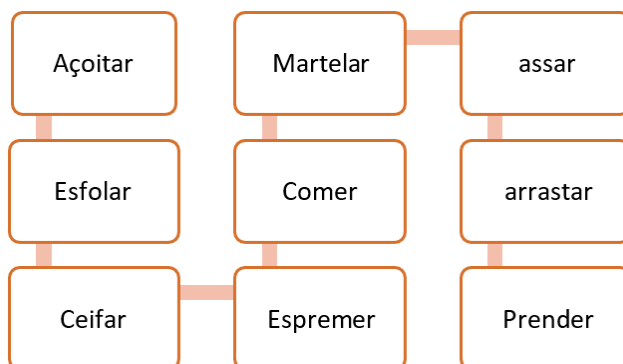
Quanto aos gestos dos diabos e demônios no Além não podemos discorrer sobre estes seres do mal sem levar em consideração as suas ações de hostilidades devoradora sobre as almas pecadoras, conforme citamos no Esquema 2. No imaginário cristão, são as figuras que mantêm a chama da atmosfera perturbadora no mundo do Além, mas também no aqui embaixo. Sua atribuição principal é cumprir a tarefa de causar sofrimentos aos que escolheram seguir e praticar os gestos considerados maléficos identificados com os vícios capitais (orgulho, avareza, ira, gluttons, luxúria, preguiça e a inveja) e outras ramificações de faltas morais. Nas ricas tradições de narrativas sobre o mundo dos mortos não só os pecados capitais são mencionados, mas há uma heterogeneidade de faltas que caracterizam os danados.

Desse modo, as gesticulações agressivas e violentas destes seres nos relatos do Além atijam ainda mais o medo dos vivos com as suas ações maldosas, não por acaso, “como se vê, há uma maioria de termos que indicam um excesso de agitação, característico do gesticular diabólico” (Le Goff, 2010, p. 63). O que mostra todo o movimento de agressividade sofrida pelas suas vítimas, no caso as almas pecadoras.

No Esquema 3 destacamos as expressões gestuais que revelam todas as ações empreendidas pelos diabos e demônios e são uma constante na escrita das narrativas do Além Medieval, na medida em

que há uma preocupação dos redatores da narrativa em acentuar o realismo das penas. O que dará a alma uma certa dose de corporeidade.

Esquema 3: Os gestos dos diabos e demônios sobre as almas pecadoras no além



Conforme observamos no Esquema 3, todos esses gestos (açoitar, esfolar, ceifar, martelar, assar, comer, espremer, arrastar e prender) revelam e demonstram as ações desferidas sobre as almas pecadoras no mundo do post-mortem. Enumerar esses gestos diabólicos e demoníacos no Além têm de fato uma importância relevante para o processo de conversão cristã intermediada pela representante de Deus na terra, a Igreja Católica, pois é altamente significativo exprimir as experiências sensoriais das almas, lógica eficaz para um exame de consciência para quem ignora os mandamentos cristãos e repudiam os valores gestuais espirituais que elevam à salvação eterna.

Considerações finais

A identificação dos gestos nos relatos de viagens ao Além tornar-se mais um instrumento didático da pastoral cristã medieval, para lembrar aos vivos a importância das condutas morais praticadas neste

mundo e a influência que estas têm para a obtenção da salvação eterna. Não por acaso, que são evidenciadas expressões gestuais nos espaços do Inferno, Purgatório e Paraíso como modelos de exemplaridades que não dissociam de todo um conjunto de manifestações corporais do aqui embaixo.

Neste sentido, o sistema de expressões gestuais dos personagens no Além, o anjo, as almas, os diabos e demônios agem no sentido de instruir e aconselhar, sobre a forma de uma manifestação visível, as ações que representam os bons e os maus comportamentos cristãos. Na lógica das crenças do post-mortem medieval, tanto os homens quanto as mulheres devem deixar de ser um gesticulado dos seres malignos para se tornarem um gesticulante lícito e, dessa forma, ir ao encontro da salvação das suas almas no Além- Túmulo.

Referências

Fontes Primárias:

PEREIRA, F.M. Esteves (Ed.). Visão de Túndalo. In: **Revista Lusitana. Vol.III.** 1895, p. 98. (Códice 244).

Voyage au Purgatoire de Saint Patrice. **Visions de Tindal et de Saint Paul.** Textes languedociens du XVe siècle, publiés par A. Jeanroy et A. Vignaux. Toulouse, Privat, 1903; (Tome VIII de la 1^o série de la Bibliothèque Méridionale).

Obras Gerais:

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

CASAGRANDE, Carla; VECCHIO, Silvana. "Pecado". LE GOFF, Jacques & SCHMITT, Jean-Claude(cord.). **Dicionário Temático do Ocidente Medieval.** São Paulo: EDUSC/Imprensa Oficial do Estado, Vol II, 2002, p. 337-351.

- CERVELLATI, Elena. Visões e experiências do corpo e da dança. In: ECO, Umberto (org.). **Idade Média: bárbaros, cristãos e muçulmanos**, v.1. Lisboa: Editor Dom Quixote, 2010. P. 718-721.
- FAURE, Philippe. Les anges gardiens (XIIIe-XVe siècles) modes e finalités de une protection rapprochée. **Cahiers de recherches médiévales**[En ligne], 8 | 2001, mis en ligne le 13 mars 2008, p. 27. Disponível em: <https://crm.revues.org/380> . Acesso em; 07 fev. 2025.
- KAPPLER, Claude. **Monstros, Demônios e encantamentos no fim da Idade Média**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- LE GOFF, Jacques. Os gestos do Purgatório. In: **O maravilhoso e o cotidiano no Ocidente Medieval**. Edições 70, LDA, 2010.
- LE GOFF, Jacques; Truong, Nicolas. **Uma história do corpo na Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- RUSSEL, Jeffrey Burton. **Lúcifer: o Diabo na Idade Média**. Editora Madras, 2003.
- SCHMITT, Jean-Claude. **La raison des gestes dans l'occident medieval**. Paris. Éditions Gallimard, 1990.

11

Reges et Reginae, orate pro nobis!

José de Arimathéia Cordeiro Custódio



Introdução

Quando se fala em santos portugueses, normalmente a primeira resposta é no singular: Santo Antônio. Isso quando não pensam que ele foi italiano, porque é conhecido também como Santo Antônio de Pádua. Porém, Fernando de Bulhões não foi o primeiro nem o único. Portugal também deu ao mundo dois Papas – um deles também santificado. E entre os mais de 80 santos portugueses assim declarados pela Igreja Católica, vários deles eram reis, rainhas, e a maior parte justamente no período medieval – mas não só.

Os santos e beatos refletem sua época, ou seja, nos primeiros séculos a grande maioria foi martirizada em nome da fé. No medievo, com o “Estado” unido à Igreja, Portugal teve membros de sua Realeza elevada aos altares. Depois, no período de expansão ultramarina, vieram os santos missionários e de novo mártires.

Este estudo apresenta esta associação entre o poder secular e o poder religioso na figura de alguns regentes do reino de Portugal, com ênfase nos membros da Realeza do período medieval. Ou seja, não apenas monarcas com uma “aura” de santidade (taumaturgos), mas reconhecimento oficial da Igreja. Finaliza com um rei que viveu já na Idade Moderna, mas igualmente deixou um legado cercado de mistério e de um messianismo até hoje existente: Sebastião I, Rei de Portugal e Algarves.

O objetivo principal é mostrar a estreita relação entre política e religiosidade do Portugal medieval a partir da apresentação dos monarcas (reis e rainhas) beatificados e santificados pela Igreja Católica, entre outros personagens históricos daqueles país na mesma condição, como um Papa, uma princesa e um príncipe infante. Também apresentar breve biografia dos monarcas, seu momento histórico e uma contextualização maior, abrangendo mais séculos, para demonstrar uma certa recorrência da santificação, conforme o período histórico.

Foram selecionados dois personagens para inicialmente delimitar o recorte temporal do trabalho: Dom Afonso I baliza o início da História de Portugal, no século XI. O termo final fica com Dom Sebastião I, tecnicamente já na Idade Moderna, mas adequado para “fechar” o raciocínio desenvolvido no estudo. Entre um e outro, vários monarcas são citados e apresentados. Excepcionalmente, são citados ainda personagens da Antiguidade, antes da formação de Portugal, mas relevantes dentro da temática.

O estudo é uma pesquisa bibliográfica em obras de medievalistas e publicações específicas sobre a História de Portugal do ponto de vista sociopolítico e de poder.

Duas espadas

Na Idade Média, poder eclesiástico e poder secular (temporal) sempre estiveram numa balança de dois pratos, mas com tendência ao segundo se submeter ao primeiro. O versículo 38 do capítulo 22 do Evangelho de Lucas fala em “duas espadas”, o que foi interpretado por Santo Agostinho (séculos IV e V) e mais tarde por São Bernardo de Claraval (século XII) como alegoria aos poderes reinantes sobre os homens: o rei e a Igreja. A Reforma Gregoriana (século XI) foi uma das iniciativas de separar bem os dois poderes e assegurar a força da Igreja, necessário em plena Questão das Investiduras.

Na prática, porém, os monarcas não dissociavam suas crenças de sua forma de exercer o reinado. Pode-se dizer que as duas espadas estavam sempre próximas, irmanadas, exercendo sua força sobre reis e rainhas, muito religiosos.

No caso de Portugal, poder secular e poder espiritual são ainda menos dissociáveis quando se pensa nos vários reis, rainhas, príncipes e princesas santificados ou beatificados pela Igreja Católica. São mo-

narcas elevados aos altares das igrejas, tanto de Portugal quanto das colônias, como o Brasil. São personagens que ficaram no imaginário popular com predicados cristãos e reais, evangélicos e nobres. Naturalmente, acabaram associados a outros personagens emblemáticos, como Davi, não só por ter sido o maior rei de Israel, mas pelo messianismo dele advindo, refletido em Portugal pela história de Dom Sebastião I, já no século XVI.

Como afirma Silva,

A história de uma nação vive, principalmente, das suas mais importantes personalidades e dos feitos concretizados por elas. São estas pessoas que se distinguem dos demais por uma ou outra razão muito especial, que escrevem os anais históricos e que constroem as bases do passado de um povo. Seria impensável imaginarmos Portugal sem a forte presença de um conjunto de indivíduos que, ao longo dos tempos, marcaram, de forma profunda, os momentos principais da sua existência sabendo moldar com maestria o que convencionou denominar de consciência coletiva. (SILVA, 2010, p. 7).

Sendo assim, fica criada uma nova jaculatória: “Reges et Reginae, orate pro nobis”. Ou, no olor da última flor do Lácio, “Reis e rainhas, orai por nós!”.

Papas, santos e beatos

Em números redondos, 4 em cada 5 portugueses são católicos atualmente. A fé é reforçada por vários fatores ligados à tradição e à História, como o episódio de Fátima (1917) e a vida do lisboeta Santo Antônio. Portugal, porém, já nasceu sob augúrios e lendas, tal qual Roma. É o que conta Silva:

Basicamente, a própria fundação da nacionalidade surge assente numa lenda, no caso Ourique. Na noite anterior a importante batalha disputada entre Dom Afonso Henriques e o exército mouro, uma figura (de um ancião) terá surgido ao nosso primeiro monarca. Esse vulto informou-o que iria ser bem sucedido, apesar da larga diferença numérica, na dura peleja e que, posteriormente, a simbólica nacional deveria ser acrescentada dos trinta dinheiros com que Judas vendeu Cristo e das cinco chagas de Jesus, o que efetivamente veio a acontecer. Isto queria dizer, tão-somente, que o nascimento desta nação tivera um toque divino, o que se tornou fundamental. O exército português, na verdade, saiu vencedor da batalha de Ourique e, no final, todos exaltaram Dom Afonso como *rei de Portugal*, apesar de estarmos apenas em 1139, anos antes da independência formal do país (Silva, 2010, p. 281).

Ainda sobre D. Afonso, o autor fala de seu poder sobre-humano: “... o certo é que a figura de D. Afonso Henriques está repleta de múltiplos e interessantes mitos. De acordo com Frei Bernardo de Brito, o cronista cisterciense, Afonso teria algo que se pode considerar como capacidades extra-sensoriais ou telepáticas” (Silva, 2010, p. 295-6). E mais: conta-se que São Bernardo de Claraval teria incentivado D. Afonso através de sonhos, e este conquistado Lisboa. Em agradecimento, foi erguido o Mosteiro da Batalha.

Contudo, Portugal tem colecionado beatos e santos desde muito antes sua própria fundação como nação. Cabe, antes, explicar a distinção entre ambos. O beato (ou bem-aventurado) é aquele a quem a Igreja reconhece como “servo de Deus” e a ele é permitido prestar culto em sua região de origem. Porém, não podem ser padroeiros, e não se pode dedicar a eles altares ou igrejas, assim como não pode ser representado visualmente com um halo. O santo já foi beatificado (por processo de canonização) e, por decreto Papal, pode receber culto público generalizado.

O santo mais famoso, como já mencionado, é Antônio de Lisboa. Seu nome de batismo era Fernando Antônio de Bulhões, filho único de um oficial do exército nascido em 15 de agosto de 1195. De família nobre e rica, entrou para um convento agostiniano aos 19 anos, contra a vontade do pai. Muito estudioso, acabou mudando para Coimbra, e lá se tornou franciscano. Num encontro da Ordem, Antônio conheceu São Francisco de Assis. Foi uma experiência marcante, que fez o lisboeta passar 15 meses num eremitério em reflexão. Francisco, que o chamava de “Frei Antônio, meu bispo”, pediu que Antônio cuidasse da formação teológica dos irmãos. Já num encontro com o Papa Gregório IX, foi chamado de “Arca do Testamento”.

Antônio morreu em 13 de junho de 1231, aos 36 anos, em Pádua (Itália). Apenas 11 meses depois, foi beatificado e exumado, no mais rápido processo da História da Igreja. Em 1934, foi declarado Padroeiro de Portugal. Em 1946, foi proclamado Doutor da Igreja pelo Papa Pio XII.

Portugal também deu dois Sumos Pontífices à Igreja: um ainda na Antiguidade, santo, e outro no século em que viveu Santo Antônio. Dâmaso I (305-384), o 37º Papa, teve um Pontificado de 18 anos (366-384). Era uma época muito conturbada, pois o Cristianismo ainda era novo como religião oficial e, além dos conflitos “seculares”, enfrentava heresias e movimentos sectários. Dâmaso, porém, ficou mais conhecido por ter sido o Papa a encomendar a São Jerônimo a tradução da Bíblia para o latim, a *Vulgata*, até hoje usada em estudos.

Varazze conta um episódio envolvendo Dâmaso e Jerônimo, destacando a inteligência deste:

Antigamente, cada um cantava na igreja o que queria, mas o imperador Teodósio, segundo João Beleth, pediu ao papa Damásio que confiasse a alguém douto a tarefa de organizar o ofício eclesiástico. Sabendo que Jerônimo conhecia perfeitamente as línguas grega e hebraica e todas as ciências, encarregou-o desta tarefa.

Então Jerônimo dividiu o saltério entre os dias da semana, atribuiu a cada um deles um noturno próprio e instituiu que se cantasse no fim de cada salmo o *Gloria Patri*, segundo relata SIGEBERTO. Depois organizou as epístolas e os evangelhos que se devem cantar ao longo de todo o ano, e de Belém enviou tudo isso ao sumo pontífice e aos cardeais, que o aprovaram e determinaram sua autenticidade perpétua (Vareze, 2003, p. 829).

O Martirológio Romano-Monástico anota sobre Dâmaso I, em sua festa litúrgica de 11 de dezembro: “No ano da graça de 384, o nascimento no céu de São Dâmaso, papa. Deu seu apoio ao patriarca de Alexandria, expulso pelos hereges. Confiou a São Jerônimo a tradução da Bíblia para o latim e desenvolveu o culto dos mártires romanos, ornando seus túmulos com inscrições em versos” (Martirológio, 1997, p. 400).

O segundo Papa português foi João XXI. Curiosamente, não houve um João XX. Pedro Julião (ou Pedro Hispano) nasceu em 1215, em Lisboa. Foi o Papa número 187 e seu Pontificado durou apenas oito meses (1276-7). Filho de um médico, também foi médico, além de filósofo, teólogo, matemático e professor. Em 1273 foi nomeado arcebispo de Braga, foi elevado a Cardeal-Bispo, saiu e voltou para Braga, até que foi convidado a ser o médico papal, tudo isso em apenas dois anos.

De hábitos simples, João XXI recebeu em Roma homens comuns e personalidades importantes. Promoveu muitas ações diplomáticas, a fim de tentar reunir as igrejas ocidentais e orientais, recuperar a Terra Santa e reconciliar nações europeias em conflito. Dante colocou o papa português no Paraíso, fazendo referência àquele “que brilha em 12 livros”, menção aos 12 tratados escritos pelo Pontífice. João XXI, porém, não foi beatificado ou canonizado.

A história dos santos e beatos, entretanto, tem início bem antes, como já afirmado. O primeiro santo foi Pedro de Rates, primeiro bispo de Braga, mártir morto no ano 60. Ele teria sido ordenado pelo apóstolo

Tiago, no ano de 45. Até hoje, a freguesia de Rates é um centro de peregrinação, para onde vão fiéis em busca de uma fonte de água. Conta-se que a água cura a esterilidade. Também por causa do santo, mulheres grávidas e animais não trabalham no dia 26 de abril, festa litúrgica de São Pedro de Rates.

De fato, até Dâmaso I, Portugal contabilizou 49 mártires. Não era incomum: até que o Cristianismo se firmasse como religião do Império, quase todos aqueles reconhecidos pela Igreja morreram martirizados pela fé. O último mártir português da Antiguidade foi São Tiago Interciso, em 421, também de Braga. Esta cidade, aliás, é a maior fonte de mártires e beatos.

Tiago nasceu na Pérsia. O Martirológio relata que “nascido cristão, em determinado momento renegou a Cristo, ofuscado pela amizade do rei e pelas bajulações que daí lhe advinham. Renegado, por sua vez, por sua mãe e por sua esposa como apóstata, chorou amargamente seu pecado e proclamou corajosamente sua fé, pela qual veio a morrer, depois de ter sido atrozmente mutilado” (MARTIROLOGIO, 1997, p. 384). Consta na relação de santos portugueses porque suas relíquias estão em Braga.

Varazze (2003, p. 973-7) relata o heroico martírio de Tiago diante da fúria do rei persa. “Interciso” significa “cortado”. Tiago foi cortado em 28 pedaços, lentamente, dedos, mãos e pés, perna, das 6 da manhã às 3 da tarde, segundo o autor. A cada corte o mártir rezava e dizia se aproximar cada vez da vida eterna. Finalmente foi decapitado. Era 27 de novembro.

Bem diferente da história da rainha Teresa Sanches de Portugal (1176-1250), filha do rei de Portugal, Dom Sancho I, e esposa do rei de Leão. Aliás, convém anotar que as três filhas do rei português foram responsáveis pela chegada de ramos femininos da Ordem Cisterciense no país. Sobre isso Silva informa:

Este fato sucede, como vimos acima, durante o século XIII e devido à intercessão direta das infantas Teresa, Sancha e Mafalda, todas elas filhas de D. Sancho I. Os primeiros mosteiros a serem fundados para a ala feminina de Cister foram Lorvão, Celas e Arouca. Entre os anos de 1240 e 1295, fundam-se mais cinco mosteiros, sendo que no século XVI há a registrar a criação de mais três, no caso em Tavira, Portalegre e Vale Madeira (Silva, 2010, p. 177).

Por outro lado, Teresa enfrentou problemas patrimoniais com o próprio irmão, Afonso II, só resolvidos mais tarde, pelo filho dele, Sancho II. Depois de outras questões dinásticas, ela resolveu se recolher ao Mosteiro de Lorvão e lá viveu como monja até o fim de sua vida. Teresa foi beatificada em 1705, por uma Bula Papal de Clemente XI, junto com a irmã Sancha (1180-1229).

Sancha é aquela da cantiga de muitas versões que diz mais ou menos assim:

*Senhora Dona Sancha
Coberta de ouro e prata
Descubra o seu rosto
Quero ver a sua graça.
Que anjos são esses
Que vivem arrodando
De noite, de dia,
Cantando Ave-Maria?
São os filhos do Conde
Bisnetos do Visconde
Seu rei mandou dizer
Para todos se esconder.*

Viveu grande parte de sua vida no mosteiro que fundou (Celas), mas depois teve seu corpo trasladado para Lorvão, onde sua irmã Teresa havia sido abadessa.

A terceira filha de Sancho I foi Mafalda (1195-1256), rainha de Castela (1215-1216), porque casada com Henrique I, e venerada como “Rainha Santa Mafalda”. Sofreu o mesmo problema dinástico das irmãs. Por outro lado, além de fundar o Mosteiro de Arouca, onde foi viver como monja cisterciense, fundou várias igrejas e outro mosteiro, em Amarante. Morreu numa localidade próxima ao Porto e, quando seu corpo foi trasladado para Arouca, estava incorruptível. Foi beatificada pelo Papa Pio VI em 1793. Sua festa litúrgica é 2 de maio.

Outra rainha, esta santa, foi Isabel de Aragão (1270-1336). Filha do rei de Aragão com a Princesa da Sicília e descendente, deste lado, de Frederico II, do Sacro Império Romano-Germânico. Seu próprio nascimento, em Barcelona, foi cercado de sinais – teria nascido envolvida em uma pele. Tornou-se consorte do rei Dinis, rei de Portugal e Algarve. Após a morte do monarca, em 1325, peregrinou até Santiago de Compostela e depois se tornou Clarissa, num convento em Coimbra, mas sem proferir os votos, porque assim podia continuar possuindo dinheiro para dar aos pobres. De fato, segundo Marques, Compostela e outros santuários fora de Portugal eram visitados por portugueses nobres e mais abastados: “O rei D. Afonso II e a rainha Santa Isabel realizaram idêntica romagem” (Marques, 2010, p. 193).

Sua história mais conhecida é o “milagre das rosas”. Conta-se que, em certo inverno, a rainha saiu cedo para distribuir pães aos pobres. Flagrada pelo rei que lhe perguntou o que carregava, ela respondeu: “Rosas”. Em janeiro? O rei duvidou e quis ver – e eram rosas. A história passou para a tradição oral, mas o primeiro registro escrito do milagre é de 1562, além de aparecer em iluminuras e pinturas. O Martirológio (1997, p. 218) registra a festa litúrgica da rainha Isabel em 4 de julho. Foi beatificada pelo Papa Leão X em 1516 e canonizada por Urbano VIII em 1625.

Marques tem um pouco mais para contar:

A rainha Santa Isabel, cujo corpo teve de ser conduzido de Estremoz para Coimbra, depois de amortalhada no hábito de Clarissa foi enrolada num lençol de linho fino. Sobre ele ainda se puseram uma colcha de pano mais espesso, um envólucro de linho cru, muito grosseiro, cosido à agulha, e finalmente uma outra colcha de algodão branco e grosso (Marques, 2010, p. 252).

Já no século XV, em 1402, nasceu Fernando, futuro beato, também conhecido como o “Infante Santo”. Era o oitavo filho do rei João I e de Filipa, de linhagem inglesa, e um dos membros da “íclita geração”, ou seja, os filhos de Dom João I, reconhecidos por suas capacidades extraordinárias, numa expressão cunhada por Camões em *Os Lusíadas*. Aliás, Marques menciona o fervor religioso de Filipa:

Causa admiração o tempo que nobres e populares passavam na igreja, durante o ano. Não espanta que uma rainha, como D. Filipa de Lencastre, nos últimos anos de vida, estivesse na capela ou na igreja a mor parte das horas do dia, “ca tanto que era manhã, logo se ia à igreja, onde estava até o meio dia, e tanto que comia e filhava um pequeno repouso, logo tornava a sua oração”. “A maior parte da sua ocupação era em rezar, e todos os dias rezava as horas canónicas segundo o costume de Salisbury, e as horas de Nossa Senhora, e dos mortos, e os sete salmos com outras muitas divagações; e muitas vezes rezava o saltério todo, e outras horas certas vigílias”. Quase da mesma maneira procedia Santa Isabel... (Marques, 2010, p. 190).

Tradicionalmente, por ser o filho mais novo, Fernando teria direito a uma herança menor e menos posses. Assim, foi incentivado pelos irmãos a entrar para a Igreja ou participar de uma campanha militar no Marrocos. Foi um desastre. Ele foi aprisionado e a posse de Ceuta pas-

sou a ser discutida entre portugueses e árabes. Depois de seis anos em cativeiro, foi morto, em 1443. Obteve, assim, o epíteto de Infante Santo, por ter dado sua vida pelos interesses nacionais. Graças a um tratado, seus restos foram levados para o Mosteiro da Batalha. Em 1470, beatificado, foi autorizado, pelo Papa Paulo II, o culto a Fernando, e graças aos jesuítas, foi incluído entre os beatos portugueses.

Em 1426, nasceu D. Beatriz da Silva e Menezes, oitava filha de um casal formado por um alcaide e uma senhora de linhagem que remontava ao rei Sancho I. Desde cedo preparada para fazer um bom casamento, logo começou a frequentar a Corte. Um relato da época afirmava que “além de vir de sangue real, era mui graciosa donzela e excedia a todas em formosura e gentileza”. Tais atributos teriam despertado o ciúme da rainha Isabel de Castela, a quem Beatriz servia, e a rainha mandou trancar a moça num baú, para que morresse asfixiada. Porém, três dias depois, quando foi encontrada, estava viva, e explicou o milagre dizendo que rezou e recebeu a visita de Nossa Senhora, que prometeu salvá-la se Beatriz fundasse uma ordem religiosa que celebrasse o mistério do Imaculado Coração de Maria.

De lá, Beatriz foi viver num convento em Toledo, e lá fundou a Ordem que havia prometido. Mas não viu os frutos de sua obra, pois morreu apenas três anos depois. Sua fama de santa se espalhou rapidamente, mas a Igreja só a canonizou em 1926, com o Papa Paulo VI, estabelecendo sua festa litúrgica em 17 de agosto. Em Portugal e Espanha, existem mais de 90 conventos da Ordem Concepcionista. Fora de lá, aproximadamente mais de 120.

Finalmente, nos estertores da Idade Média, em 1452, nasceu em Lisboa mais uma futura beata portuguesa: a princesa Joana. Filha primogênita de Afonso V e Isabel, muito devota de São João Evangelista, foi batizada em homenagem ao apóstolo de Cristo. Desde muito jovem, fazia duros jejuns e se dedicava firmemente à oração e à caridade, de-

sejando logo entrar para a vida religiosa, o que ia contra os planos do rei, que não poupou esforços à procura de um pretendente. Finalmente, com 19 anos, conseguiu convencer o pai, e foi para um mosteiro dominicano em Aveiro. Porém, não pôde fazer os votos por problemas de saúde.

Continuou a praticar caridade e sua fama de santidade se espalhou, até que em 1490, aos 38 anos, morreu no dia 12 de maio. A beatificação veio em 1693, pelo papa Inocêncio XII. Beata Joana de Portugal, mas chamada pelos devotos de princesa santa Joana, foi declarada padroeira de Aveiro em 1965, pelo Papa Paulo VI.

Resta abordar a vida de Sebastião I (1554-1578), o Desejado, ou o Adormecido. Ele se tornou rei de Portugal e Algarves aos três anos de idade. Filho e neto de portugueses do lado paterno, e de austríacas do materno, assumiu mesmo o trono aos 14 anos, cheio de fé e devoção. Durante seu reinado, Sebastião criou novos bispados nas colônias, em Portugal, e criou uma universidade em Évora, entregue aos jesuítas. Autorizou a fundação da cidade de São Sebastião do Rio de Janeiro (1567) e a transformou em capital da Repartição Sul das colônias portuguesas (1573).

Incentivado a reviver as glórias da Reconquista, decidiu ir lutar no Marrocos. Foi justamente na Batalha de Alcácer-Quibir que desapareceu, deixando uma crise de sucessão que, em 1580, levou à União Ibérica. À falta de registros confiáveis e definitivos sobre o destino do rei, surgiram as lendas. Embora alguns simplesmente afirmem que D. Sebastião morreu em batalha e foi enterrado em Ceuta, para o povo português ele desapareceu, para retornar messianicamente, como na história do rei Arthur da Inglaterra.

Em seu romance histórico, Roriz fala da derrota portuguesa na Batalha e em “pelo menos oito mil” tombados no campo, fora os que foram feitos prisioneiros pelos mouros. Porém, do rei ninguém sabia:

Ninguém sabia do paradeiro do rei. Não constava que houvesse sucumbido na peleja ou sido pego como refém do Maluco. Dom Sebastião simplesmente deixara de ser visto. Sumira. O *Novo Temor*, o *Sublime Rei*, extraviara-se. Evaporara sem deixar vestígio. Não, não, mil vezes não. Dom Sebastião não poderia ter morrido. Decerto, acontecera ao *Messias do Reino* o mesmo que a Nosso Senhor Jesus Cristo. Ocultara-se por uns tempos para, um belo dia, ressurgir das brumas do *Mar Oceano* e voltar a sentar-se no trono que lhe fora designado por Deus (Roriz, 2002, p. 353-4).

Eis a tradução do sentimento dos portugueses da época.

A lenda messiânica de Dom Sebastião foi transmitida aos brasileiros. Em pelo dois conflitos internos ela reapareceu: no final do século XIX, na Guerra de Canudos (Bahia), o místico Antônio Conselheiro pregava a volta do rei, que restauraria a monarquia e a justiça no país. Menos de duas décadas mais tarde, na Guerra do Contestado (Santa Catarina), semelhante discurso foi feito pelo monge José Maria. Naturalmente, os líderes da incipiente república não gostaram disso e tropas “legalistas” puseram fim aos movimentos. Em Canudos, a maior parte da comunidade, de 25 mil pessoas, foi morta. No Contestado, foram pelo menos 10 mil mortos, por combate, fome e doenças. Algumas fontes falam em 20 mil.

Há Sebastianismo no Maranhão também. Um documentário produzido pela TV Câmara fala de uma comunidade de albinos os quais, segundo a lenda, são descendentes de D. Sebastião que, contam, ainda é ouvido a cavalo em noites escuras. A produção pode ser assistida neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=bC0rRaHWTrA> .

Por fim, uma sugestão: um vídeo que mostra Camões declamando trecho de *Os Lusíadas* ao rei Sebastião e sua Corte, e que pode ser visto neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=S9c7eOUAPX4> .

Considerações Finais

Silva defende que viver a História é ir bem além da leitura de documentos: “Na verdade, uma análise histórica não ficará completa sem que nos consigamos debruçar sobre o estudo do pensamento mágico dos nossos antepassados...” (Silva, 2010, p. 13). Ou, no caso específico deste estudo, nos personagens que geraram, de alguma forma, tais pensamentos mágicos.

Se é tarefa impossível separar o homem medieval do pensamento religioso, mais ainda o é quando se trata dos portugueses. Ter formado uma nação autônoma (Estado) em pleno século XII só poderia gerar um país eminentemente medieval, feudal, com um sistema de mercês, mas ao mesmo tempo impregnado de práticas católicas e devoção aos santos, inclusive e especialmente aqueles nascidos na própria terra.

O fato de que a maior parte dos monarcas, inclusive os beatos, não tiveram uma longa vida, não os diminui. Pelo contrário, já que cumpriram sua missão na Terra e nasceram para a vida eterna. Diz Marques:

Dos reis de Portugal só os dois fundadores de dinastia – D. Afonso Henriques e D. João I – ultrapassaram os setenta anos. À “velhice” apenas chegaram quatro – D. Sancho I, D. Afonso III, D. Dinis e D. Afonso IV. Os demais ficaram-se pela “mancebia”. Com as rainhas e infantas sucedia coisa parecida. A média de anos de vida de mais de sessenta membros da família real portuguesa, do século XII ao século XX, não foi além dos 49, descontando já os casos de mortalidade infantil (Marques, 2010, p. 250).

De qualquer maneira, o importante é conhecer todos estes personagens, marcantes para a História de Portugal e – por que não? – da Península Ibérica, de modo que fica relativamente fácil compreender a própria História do Brasil, sua formação inicial, herdeiro direto do pensamento português medieval.

Referências

- ANTT. Arquivo Nacional da Torre do Tombo. **Santos e beatos portugueses**. Disponível em <https://antt.dglab.gov.pt/exposicoes-virtuais-2/santos-e-beatos-portugueses/>. Acesso em 24 jul. 22.
- MARQUES, A. H. de Oliveira. **A sociedade medieval portuguesa**: aspectos da vida quotidiana. Lisboa: A Esfera dos Livros, 2010.
- MARTIROLÓGIO Romano-Monástico. Abadia de S. Pierre de Solesmes. Tradução: Mosteiro da Ressurreição: Ponta Grossa, 1997.
- RORIZ, Aydano. **O desejado**: a fascinante história de Dom Sebastião. São Paulo: Ediouro, 2002.
- SILVA, Pedro. **História mítica de Portugal**. São Paulo: Porto de Ideias, 2010.
- VARAZZE, Jacopo de. **Legenda áurea**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

Sobre as organizadoras

Natasha Nickolly Alhadeff Sampaio Mateus. Doutora em História pelo Programa de Pós-Graduação em História e Conexões Atlânticas: culturas e poderes (PPGHIS), da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Desenvolve a pesquisa de doutorado intitulada: "A Educação como Estratégia de Evangelização e Conversão dos Infiéis nas Obras de Ramon Llull: Doutrina para Crianças e o Livro do Gentio e dos Três Sábios (1274-1276)", orientada pela Profa. Dra. Adriana Zierer, sob o financiamento da FAPEMA. Mestre em História, Ensino e Narrativas pelo Programa de Pós-Graduação em História, Ensino e Narrativas (PPGHEN), atual Programa de Pós-Graduação em História (PPGHIST), da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), sob o financiamento da FAPEMA. Especialista em Psicopedagogia Institucional, Clínica e Ludopedagogia pela Faculdade ÚNICA (2020). Especialista em Supervisão, Gestão e Planejamento Educacional (2019) e em Docência do Ensino Superior (2017) pelo IESF. Graduada em Teologia (Bacharel) (2015) e Graduada em PEDAGOGIA (licenciatura) (2017) pela Faculdade de Teologia Hoke-mah (Fateh). Graduada em HISTÓRIA (licenciatura) (2015) e Graduada em MÚSICA (licenciatura) (2022) pela UEMA. Bolsista de Iniciação Científica veiculada a BIC/UEMA no período de 2012 a 2013. Bolsista de Iniciação à Docência (PIBID) no período de 2014 a 2015. Vinculada ao Brathair - Grupo de Estudos Celtas e Germânicos. Tem interesses nos seguintes temas: Educação, Paraíso, Ramon Llull, Memória, Identidade, Salvação e Inferno, Cultura, Debate Inter-religioso, Análise do Discurso, Música, Espiritualidade, Musicoterapia, Pedagogia.

Dayse Marinho Martins. Doutora em História (UFMA), Doutora em Políticas Públicas (UFMA), Mestra em Cultura e Sociedade (UFMA) Licenciada em PEDAGOGIA, HISTÓRIA e FILOSOFIA, Bacharela em PSICOLOGIA com formação de psicóloga, graduanda em GEOGRAFIA, SOCIOLOGIA,

LETRAS, COMUNICAÇÃO SOCIAL RÁDIO E TV com Especializações em áreas das Ciências Humanas além de Formação em Mídias digitais e tecnologias educacionais pela Universidade de Coimbra. Realiza pesquisas sobre currículo, ensino-aprendizagem, mídias, redes sociais, tecnologias educacionais digitais, gamificação, história da educação, história da Psicologia, história do Maranhão, políticas públicas em saúde e educação, psicologia clínica, saúde mental, arqueologia lacustre maranhense e educação patrimonial. Tem experiência em docência, supervisão e gestão escolar em todos os níveis da Educação Básica, bem como, aprofundamento em informática e comunicação na educação. Professora da rede municipal de São Luís MA, Especialista em Educação da Secretaria de Estado da Educação SEDUC MA, atuando no setor de Recursos Humanos da Unidade Regional de Educação de São Luís. Psicóloga Clínica de abordagem fenomenológica, CRP 22/03627. Docente externa permanente do Programa de Pós-graduação em Psicologia PPGPSI UFMA - Mestrado, atuando na Linha de Pesquisa História, Epistemologia e Fenômenos Psicológicos com estudos sobre Fenomenologia husserliana; fenômenos psicopatológicos e corpo no mundo da vida contemporâneo; Clínica social e políticas públicas; Redes sociais, tecnologias digitais e subjetividade, psicologia escolar e educacional, história da Psicologia no Maranhão. Pesquisadora, Membro Efetiva, segunda secretária da Academia Maranhense de Ciências ocupando a cadeira 42, patroneada por Claude Abbeville. Membro Efetiva Fundadora e primeira presidente da Academia Penalvense de Letras e Artes, cadeira 02, patroneada por Aldo Leite. Membro internacional da Federação Brasileira dos Acadêmicos das Ciências, Letras e Artes, cadeira 385, patroneada por Laura Rosa. Membro da União Brasileira de Mulheres (UBM) no Maranhão, atuando como suplente no Conselho Estadual de Saúde do Maranhão.

Sobre os autores e autoras

Alex Silva Costa. Doutor em História e Conexões Atlânticas pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA) 2023. Mestre em História Social pela Universidade Estadual de Londrina (UEL) 2017 e Graduado em História Licenciatura pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) 2013. Atua em duas áreas de pesquisa, a História Cultural e a História Medieval. Na primeira analisa as práticas representativas das manifestações da cultura popular maranhense, em especial, o Tambor de Crioula e o Bumba meu boi. Na segunda analisa os discursos hagiográficos franciscanos do século XIII e XIV sobre a estigmatização de Francisco de Assis e sua representação cristológica. Atualmente é Professor Substituto da UEMA, e docente do Programa Ensinar (UEMA) e do PARFOR/UFMA.

Arthur Rodrigues Fabrício. Doutor em História (2024), Mestre em História (2016) e Graduado em História (modalidade Licenciatura, 2013) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Assistente em Administração da mesma Universidade. Desde 2010 desenvolve pesquisas sobre Egito Antigo, com ênfase no templo de Ramessés III, em Medinet Habu, em Luxor, e nos demais templos erigidos por este rei. Áreas de interesse: História Antiga; Egito Antigo; Reino Novo; arte e arquitetura egípcia antiga; templos egípcios; estudos de memória, em especial, a memória cultural; identidade e alteridade; estudos de paisagem.

Bianca Trindade Messias. Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em História (PPGHIST/UEMA), início em 2021. Mestra pelo Programa de Pós Graduação em História, da Universidade Estadual do Maranhão (2016). Docente substituta do Departamento de Historia da Universidade Estadual do Maranhão, início em 2022. Docente do IFMA/ Pinheiro como professora substituta da disciplina de História (2018-2020). Do-

cente do programa Darcy Ribeiro, UEMA (2013-2014). Graduada em História licenciatura pela UEMA (2012). Bolsista de Iniciação Científica vinculada a BIC/UEMA no período de 2008 a 2011. Membro do grupo de pesquisa Mnemosyne, Laboratório de História Antiga e Medieval do Maranhão (UEMA) e do Brathair, Grupo de Celtas e Germanos. Atualmente pesquisa o conceito de tempo e os aspectos educacionais na narrativa de viagem imaginária intitulada Visão de Túndalo em Portugal nos séculos XIV- XV, abordando as seguintes temáticas: Ensino, Memória, Salvação, Tempo Medieval e Cristianismo.

Elizan Sousa Santos. Graduando do curso de História Licenciatura na Universidade Estadual do Maranhão - UEMA (2020). Graduado em Pedagogia Licenciatura pela Faculdade de Teologia Hokemãh - FATEH (2018). Atua como pesquisador junto ao Laboratório de História Antiga e Medieval - MNEMOSYNE.

Fabio Henrique Monteiro Silva. Mestre em História do Brasil UFPI. Doutor em História Comparada UFRJ. Professor do PPGHIST.

José de Arimathéia Cordeiro Custódio. Doutor em Estudos da Linguagem pela UEL. É especialista em História Social e Ensino de História (UEL), Teologia Bíblica (PUC), Estudos Clássicos (UnB), História da Arte (Centro Claretiano), História Militar (Unisul), Maçonologia: História e Simbologia (Uninter), História da Arquitetura e Urbanismo (Metropolitana) e História do Brasil (Metropolitana). Autor dos livros “Temas da Idade Média” (2020) e “Reflexões Teológicas e Históricas” (2021), ambos pela editora Pá de Palavra.

Liliane Tereza Pessoa Cunha. Mestre em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2014 - 2016). Graduada em História (modalidade licenciatura) pela mesma universidade (2009 - 2013). Possui experiência como professora de História nos níveis fundamental, médio, graduação e pós-graduação. Atualmente, trabalha como professora

do Colégio CEI. Desde 2011, desenvolve pesquisas na área de História Antiga, com ênfase em literatura antiga, religião romana, ritual, espaço sagrado, culto isíaco e relações culturais entre romanos, gregos e egípcios.

Pedro Hugo Canto Núñez. Doutorando pelo PPGH-UFRN, desenvolvendo a pesquisa intitulada *Os caminhos do Além de Seti I: o Espaço Funerário da KV17 (Egito Antigo, XIX Dinastia, c. 1306-1290 A.E.C.)*, orientado pela Professora Marcia Vasques e coorientado pela professora Violeta Pereyra, com bolsa Capes. Foi bolsista Capes PRINT, desenvolvendo seu Doutorado Sanduíche na Universidad de Alcalá (UAH), Espanha, sob orientação do professor Antonio Morales (2023-2024). Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em História e Espaços da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Graduado no curso de Bacharelado em História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Pesquisa o Espaço Funerário no Egito Antigo e, tumbas reais e de particulares no Reino Novo.

Rebeca Nadine de Araújo Paiva. Professora de História. Mestranda em Ensino de História e Licenciada em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Durante a graduação foi bolsista nos programas Residência Pedagógica e PIBID, desenvolvendo atividades em projetos de monitoria, pesquisa e extensão como voluntária. Possui experiência em produção de materiais didáticos e em turmas de Ensino Fundamental II.

Samir de Barros Rebêlo. Graduado em História Licenciatura pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) em 2020. Foi bolsista PIBEX (2017/2018 - UEMA), bem como, bolsista PIBIC (2018/2019 - FAPEMA) e voluntário PIVEX (2019/2020 - UEMA). Atualmente faz parte do grupo de estudos Mnemosyne, coordenado pela Profa. Dra. Ana Livia Bomfim Vieira. É mestre pelo Programa de Mestrado Profissional em História, PPGHIST/UEMA. Foi bolsista de Pós-Graduação CAPES. Tem experiên-

cia em História Antiga e Medieval e atua na linha de pesquisa "Memória e Saberes Escolares". Atualmente trabalha como professor substituto na Universidade Federal do Maranhão pelo curso de Licenciatura em Ciências Humanas, com foco em Sociologia, em Imperatriz.

Solange Pereira Oliveira. Doutora em História Medieval na Universidade Federal Fluminense (UFF). Pós-Doutorado em História no PPGHIST-UEMA (2022-2024). Professora de História IFMA/Campus Barreirinhas - MA. Pesquisadora do Brathair (Grupo de Estudos Celtas e Germânicos) e do Mnemosyne. E-Mail: solangepereiraoliveira22@gmail.com. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9156276785073329>

William Braga Nascimento. Doutorando em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Mestre em História (2018), pelo Programa de Pós-Graduação em História, Ensino e Narrativas (PPGHEN), atual PPGHIST da UEMA. Graduado em História Licenciatura (2015) pela UEMA. Membro do Laboratório de História Antiga e Medieval - Mnemosyne.

Índice remissivo

A

Antiguidade 3, 7, 8, 24, 65, 66, 70, 75, 76, 77, 81, 84, 142, 151, 209, 212, 214

Assassin's Creed 5, 7, 51, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 71, 72

B

Bíblia 5, 7, 17, 25, 26, 74, 78, 89, 94, 106, 157, 212, 213

E

Egito Antigo 5, 7, 27, 28, 34, 36, 47, 53, 60, 62, 66, 67, 142, 225, 227

Ensino de História 3, 5, 7, 51, 71, 137, 226, 227

Ensino e aprendizagem 6, 8, 155

F

Frei Leão 6, 8, 176, 177, 178, 179, 180, 183, 190

I

Idade Média 3, 5, 6, 7, 8, 15, 24, 25, 53, 95, 96, 97, 98, 102, 103, 104, 109, 111, 112, 114, 115, 116, 126, 127, 136, 138, 144, 145, 151, 153, 155, 156, 157, 158, 161, 175, 181, 190, 191, 193, 194, 195, 196, 198, 199, 206, 209, 218, 226

Imaginário 10, 23, 78, 84, 116, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 126, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 136, 137, 139, 157, 160, 165, 174, 175, 195, 197, 199, 203, 210

M

Mediterrâneo 5, 7, 74, 75, 76, 83, 84, 86, 89, 90, 92, 93, 94, 102

Memória 5, 7, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 40, 41, 43, 45, 46, 48, 106, 107, 122, 123, 125, 132, 138, 139, 157, 160, 174, 175, 177, 178, 179, 180, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 225

Mística 75, 84, 89, 114

R

Ramon Llull 5, 7, 24, 95, 97, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 113, 114, 115, 116, 223

S

Sebastianismo 8, 130, 132, 134, 220

Shadow of the Colossus 10, 11, 12, 13, 16, 20, 23, 24, 25

V

Visão de Túndalo 6, 8, 155, 158, 159, 160, 161, 162, 164, 165, 166, 167, 169, 172, 173, 174, 175, 201, 205, 226

W

Wander e os Colossos 5, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 20, 22, 23

 lupa
editora

