

As crônicas de gelo, fogo e ferro: o imaginário medieval na identidade visual gráfica do audiovisual contemporâneo

Ana Paula Penkala¹

Professora adjunta dos cursos de Cinema e de Design da UFPel e Doutora em Comunicação e Informação pelo PPGCOM/UFRGS

Lucas Pessoa Pereira²

Mestrando no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UFPel

Resumo: Em uma cultura em plena crise de representações e de identidades, teóricos dos estudos culturais apontam para uma perda do senso de história, do que o “parasitismo do passado” é um dos sintomas. Nesse contexto, justifica-se a tendência e o sucesso de produtos audiovisuais que remetam ao imaginário medieval. Este trabalho discute o imaginário sobre a Idade Média representado através da identidade visual gráfica de narrativas audiovisuais contemporâneas, em especial da série *Game of Thrones*, dos filmes de *O Senhor dos anéis*, e do jogo online *World of Warcraft*.

Palavras-chave: medieval; imaginário; direção de arte; audiovisual; identidade visual gráfica

Abstract: In a culture in crisis of representation and identities, cultural studies theorists points to a loss of the sense of history, from which the “parasitism on the old” is one of the symptoms. In this context, it is justified the success and trend status of audiovisual products which refer to the medieval social imaginary. This paper discusses the imagery of the Middle Ages represented by the graphic visual identity of contemporary audiovisual narrative, especially the *Game of Thrones* TV series, *The Lord of the Rings* trilogy, and the online game *World of Warcraft*.

Keywords: medieval; imaginary; art direction; audiovisual; graphic visual identity

¹ penkala@gmail.com

² lucaspergrafico@gmail.com

UMA IDENTIDADE PARA REINAR SOBRE TODAS

A cultura pós-moderna vive uma crise. A crise das representações, a crise dos paradigmas, a crise das identidades. Alguns teóricos, como o norte-americano Fredric Jameson (2006), apontam para uma perda de senso da história, o que explica, em parte, a questão da representação, das identidades e dos paradigmas posta. O que Jameson afirma ao falar dessa perda de senso pode ser compreendida como uma a-historicidade crônica, talvez uma recusa a compreender a história como um *continuum* ao mesmo tempo em que é um ciclo repetitivo. Não se trata mais de repetir modas ou a história em si (grandes catástrofes políticas e sociais, grandes movimentos culturais e etc.), mas de “parasitar o passado” (ANDERSON, 1999) sem assimilar esse passado, ao mesmo tempo em que se cobre esse passado de uma nostalgia superficial que atribui à estética toda a essência da história complexa e contextual. Não compreender o passado, ou o sentido e movimento da história, tem sido a crise dentro da crise, a nostalgia da pós-história (JAMESON, 1996; 2006 e ANDERSON, 1999), o *mal-estar da pós-modernidade* como bem afirma o sociólogo polonês Zygmunt Bauman (1998).

A crise e o mal-estar não são necessariamente improdutivos. Se a experiência de um tempo pós-histórico gera uma perda de referenciais, a historicidade passa a ser criada como um mundo possível, recriado a partir de mundos não acessados e apenas imaginados a partir de grandes e pequenas narrativas. A crise dos grandes mitos, esgotados também, e a nostalgia por um tempo que necessariamente não foi vivido talvez explique o sucesso de histórias fantásticas de produtos como a franquia de jogos *Warcraft*, a trilogia de filmes *O senhor dos anéis* e a série televisiva

*Game of Thrones*³. Essa não é uma tendência nova, e a partir dos anos 80 ganha nova ênfase, numa multiplicidade de referências e uma revisitação ao período medieval enquanto contexto de histórias fantásticas, fabulosas e mágicas. Mas essa não é uma visitação qualquer ao passado, e sim uma revisão sobre o *imaginário* a respeito desse passado. Imaginário aqui compreendido como no conceito de Michel Maffesoli (2001), para quem este teria um caráter ambiental e atmosférico, “aquilo que Walter Benjamin chama de aura” (MAFFESOLI, 2001, p. 75), sendo então uma construção mental coletiva perceptível, “mas não quantificável” (idem).

Esse imaginário (re)organiza e traduz uma série de *figuras* do medieval em *formas* que constituem parte de uma *imageria* (PENKALA, 2011)⁴ do período. É certo dizer que o imaginário seja formado a partir do conjunto de figuras de um período histórico - aqui entendidas, as figuras (e as formas), a partir de Omar Calabrese (1987) -, mais a imageria desse período e aquilo que foi traduzido dessa imageria e dessas figuras, por exemplo em obras de arte. Assim, também se pode dizer que o imaginário é retroalimentado por ele mesmo, num processo de resignificação no qual ora algumas figuras vão sendo reconstruídas (eventualmente, distorcidas), ora vão sedimentando seus sentidos. Essa dinâmica de traduções põe à mostra aqueles períodos que vão sendo (re)apresentados tanto quanto os períodos históricos nos quais essa tradução se apresenta. O imaginário resulta tanto de um *espírito do tempo* “imaginado” (no sentido de *tornado em imagem*) quanto do espírito do tempo que o (re)produz e (re)organiza. O audiovisual vem traduzindo o medieval em suas figuras históricas e imaginadas ou

³ O Senhor dos Anéis (The Lord Of The Rings): A Sociedade do Anel (The Fellowship of The Ring, 2001), As Duas Torres (The Two Towers, 2002) e O Retorno do Rei (The Return of The King, 2003), todos dirigidos por Peter Jackson, baseados na obra homônima do britânico J. R. R. Tolkien escrita entre 1937 e 1949. Game of Thrones é uma série produzida e exibida pelo canal HBO, criada por David Benioff e D. B. Weiss, com base na série de livros escrita nos anos 90 por George R. R. Martin, As Crônicas de Gelo e Fogo (The Songs of Ice and Fire), e lançada em 2011. World of Warcraft (WoW), jogo online lançado em 2004 que faz parte da franquia Warcraft, iniciada em 1994 pela empresa Blizzard.

⁴ “[...] Imageria é o conjunto de imagens relativas a uma dada coisa. [...] Essas imagens formam um conjunto a partir de um elemento de coesão, que lhes é externo. [...] É um conjunto de imagens formadas a partir de um consciente que as agrupa por sua natureza figurativa, por semelhanças ou por importância relativa à dada coisa.” (PENKALA, 2011, p. 18-19).

reconstruídas nas formas que cada espírito de época lhe permite (o que é dizer que a Idade Média dos anos 80 é diferente da “nossa” Idade Média, a atual, por exemplo). É dentro desse contexto e viés que este artigo propõe sua problematização, construída dentro de uma pesquisa maior⁵, que propõe discutir a maneira pela qual o medieval vem sendo traduzido hoje, no audiovisual, a partir da identidade visual gráfica criada pela direção de arte desses produtos, em que pese especialmente as narrativas atravessadas por elementos fantásticos, mágicos, *maravilhosos*. O trabalho apresenta uma breve revisão histórica a respeito do imaginário medieval através de sua cultura visual (especialmente, sua escrita) e discute a tradução desse imaginário pela direção de arte em três produtos audiovisuais contemporâneos: no jogo online *World of Warcraft*, na série televisiva *Game of Thrones* e na trilogia de filmes *O senhor dos anéis* (títulos que constituem o recorte da pesquisa).

DA FORJA DAS ESPADAS AO DESENHO DA ESCRITA: FIGURAS E FORMAS DO MEDIEVAL

Um dos objetivos mais importantes de uma narrativa ficcional é a inserção do espectador no universo criado. Esse universo contextualiza, serve de suporte à história e deve ter coerência interna, independente da relação de realidade que tem com o mundo externo a essa narrativa. O *maravilhoso medieval* (LE GOFF, 1994) aparece em grande parte dos filmes, séries e outras obras de ficção sobre a Idade Média, de forma direta ou referencial, representando uma parcela significativa do imaginário sobre o período. Quando adentramos o cenário do jogo online *World of Warcraft*, ou vemos as primeiras cenas de *O Senhor dos Anéis* ou *Game of Thrones*, o que nos faz saber que o contexto histórico de referência é medieval não é nenhuma indicação direta na narrativa em relação a fatos temporais ou espaciais, como por exemplo uma legenda com data. Acreditamos estar inseridos em uma narrativa contextualizada em certo período por algumas indicações claras

⁵ Desenvolvida no Programa de Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas por Lucas Pereira, com orientação da professora Dra. Lúcia Weymar e co-orientação da professora Dra. Ana Paula Penkala.

ou nem sempre tão claras de época, como o figurino dos personagens ou objetos e cenários. Porém, e este é o caso específico dos três produtos audiovisuais aqui analisados, é importante que se tenha em mente que um contexto histórico de referência trabalha e depende diretamente de nossa relação com o imaginário de uma época, principalmente se for considerado o fato de que tanto o jogo quanto a série e os filmes *não* se passam no período medieval em si. Sequer tratam de eventos que se passam no mundo em que vivemos, embora o tenha como base (tanto histórica quanto visualmente). E isso não se deve necessariamente ao desvio obrigatório que o componente “mágico” ou “fantástico” das histórias pressupõe, mas à proposital criação de um outro universo. No entanto, é crucial para essas narrativas, tanto do ponto de vista estético quanto diegético, que nos localizemos temporal e geograficamente no medieval europeu (em especial na *Europa Ocidental*). E isso tem razão principalmente na imersão e coerência com relação ao mundo fantástico que projetam, costurado sobre o gabarito do *maravilhoso medieval*, conceito que será a seguir abordado.

O que essas narrativas projetam é a relação com um imaginário que tem extrema coerência com a estética do período, quando não apenas os mitos fantásticos e maravilhosos surgiram como a experiência cultural e social não prescindia de um forte componente mágico. São esses componentes do *maravilhoso* (LE GOFF, 1994), assim como a especificidade das relações sociais e de outros elementos da cultura medieval que serão pontuados aqui como as *figuras* da Idade Média, representados por suas *formas*. Por figuras entendemos, aqui, as manifestações históricas de fenômenos (algo como os conceitos abstratos que caracterizam um tempo e lugar), e por formas os modelos morfológicos em transformação (ou seja, a materialidade em si, a concretização ou tradução concreta dos conceitos abstratos), segundo Calabrese (1987). Esse viés é importante por estar fortemente relacionado ao gênero narrativo que atravessa as produções estudadas: a fantasia e o fantástico. O maravilhoso do medieval, segundo Le Goff (1994), se refere ao obscuro, ao sobrenatural, ao não explicável, ao mágico, não necessariamente relacionado à religião. A partir dos séculos XII e XIII, o *maravilhoso* irrompe enquanto algo “aceitável” pela Igreja Católica, que o reprimia anteriormente. A isso se soma um interesse geral no maravilhoso por parte de uma camada social em ascensão, que é a

pequena e média nobreza – a *cavalaria*. Sobre isso, o autor aponta que era desejo desse segmento da sociedade uma oposição à cultura impositiva do clero, não necessariamente uma contracultura, mas sim uma outra e nova cultura, à qual essa classe pudesse ter um sentimento legítimo de pertença e que também tivesse a liberdade de modificá-la e configurá-la como bem entendesse.

Posteriormente, essa narrativa se insere mais num nível intelectual e literário do que propriamente sociológico: é quando ocorre a *estetização* do maravilhoso, onde acontecem os avanços em relação às suas funções ornamentais, poéticas e estilísticas, segundo Le Goff que propõe um *inventário do maravilhoso no medieval*, levando em conta suas origens, seus “repositórios” e suas vias e meios de propagação, que reconhecemos aqui como figuras. Duas delas se aplicam aos produtos que analisamos aqui, e são somadas a outras duas, criadas a partir de uma breve revisão histórica. Assim, para Le Goff (1994), o espírito da Idade Média, em que pese o viés do *maravilhoso*, está: a) nOs *objetos* – dos quais fazem parte aqueles que *protegem* (como um anel que dá invisibilidade); os que *produzem* (como é o caso dos cálices sagrados); os *roborativos* e *fortificadores* (espadas mágicas, cinturões, etc.) e etc.; b) nA *personagem histórica tornada lendária e o maravilhoso científico* – é a mitificação propriamente dita dos cavaleiros, dos monarcas, das figuras heroicas. As outras duas figuras ajudam a completar esse espírito a partir da base histórica, social e cultural do período, encerradas dentro do paradigma das c) *Guildas*⁶ - os mestres de ofícios e seus saberes técnicos e artísticos; d) *As castas sociais, as linhagens familiares e constituição social comunitária*.

Nesse universo, as *castas sociais* são definidoras da vida comunitária tão específica do medieval, assim como o fortalecimento do conceito de *família* como *hereditariedade* e o desenvolvimento de configurações específicas de trabalho, como é o caso das *guildas*. A *linhagem* passa a ser um elemento muito mais importante

⁶ Guildas (ou *corporações de ofício*) “eram associações que surgiram na Idade Média, a partir do século XII, para regulamentar o processo produtivo artesanal nas cidades. Essas unidades de produção artesanal eram marcadas pela hierarquia (mestres, oficiais e aprendizes) e pelo controle da técnica de produção das mercadorias pelo produtor.” Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Guilda>>. Acesso em: 29/10/2015.

na constituição de família e imperativo na manutenção das castas, bem como nas relações políticas do medieval. A família assegura, material e simbolicamente, a não evasão da propriedade, o que fortalece o sobrenome e outros símbolos de pertencimento (como brasões, flâmulas, selos, etc.). A *cavalaria* está relacionada a esse senso, de certa forma, através de uma noção de lealdade e da relação com os agrupamentos militares.

É por outro viés que a noção de herança ganha peso na figura das *guildas*, a partir da relação entre mestres e aprendizes e da passagem de um conhecimento técnico e artístico de geração em geração. As *guildas* encerram um espírito característico da Idade Média, relacionadas ao trabalho manual/artesanal e ao saber técnico que se constrói de experiência, marcando no imaginário a importância de forjadores de espadas (que atravessa várias das figuras aqui mencionadas, como a das castas, dos objetos, das lendas e heróis, da cavalaria e das famílias) e outros profissionais, por exemplo.

Para a pesquisa em que se baseia este trabalho, essas características somadas ao inventário do maravilhoso medieval de Le Goff criam as *figuras medievais* de onde podemos delinear o espírito que atravessa a cultura visual daquela época e, dele, um *imaginário medieval*. O que se pretende explorar aqui é justamente a leitura e tradução que o imaginário sobre a Idade Média criado no contemporâneo faz na (e a partir da) identidade visual de certos produtos audiovisuais. Essa relação é fundamental para que se compreenda, a um só tempo, a identidade visual desse imaginário e o que ela diz sobre o medieval criado hoje.

A estética reconhecida como medieval começa a ser sistematizada a partir do século VIII, conforme se começa a perceber pelos livros manuscritos e mapas. É quando podemos notar certas características próprias que acabam perpassando o desenho das letras até o final do período medieval, entre o século XV e o XVI.

A importância do estudo aprofundado sobre a escrita para que se compreenda o espírito de uma época é justamente seu caráter social e de interface. Com o início da organização social no que viriam a se tornar cidades, e com forte influência da cultura visual religiosa - em que pese especialmente a visualidade dos adornos -, nota-se,

por exemplo, um desenho da escrita - tanto a de uso normal quanto aquela destinada às iluminuras, capas ou símbolos (monogramas, selos, etc.) permeável ao estilo arquitetônico da época, com uma releitura das “colunas” da escrita romana em estruturas de letras que mimetizam aberturas de castelos, objetos de uso nobre (ou corriqueiro, na vida na corte) como as ferrarias e etc. A influência da cultura celta é notável nessa escrita, não raro produzindo adornos rebuscados como nas mandalas típicas da visualidade nórdica (Figura 1).



Figura 1: Letras carregam herança estética ou fazem referência à arquitetura. Fonte: DELAMOTTE, 1914.

FERRO, FOGO E TINTA: O MEDIEVAL FIGURADO NO DESENHO DA ESCRITA

A história da “tipografia” da Europa medieval, ainda uma escrita caligráfica⁷, não pode ser desvinculada da monarquia e, principalmente, da história da Igreja Católica.

[...] O fortalecimento do cristianismo ocorreu juntamente com a crise nas estruturas do Império Romano que vinha causando uma diminuição no número de pessoas letradas ou mesmo alfabetizadas. Nos primitivos Estados medievais, influenciados pela cultura germânica, [...] o status era adquirido através do serviço militar, criando-se uma aristocracia de guerreiros, ao passo que os únicos homens de estudo eram os ligados ao clero.

Assim, embora se possam admitir exceções, houve uma ruptura, no que diz respeito à cultura letrada, entre o mundo laico e o religioso. Dentro da visão de mundo e de moral preconizada pela Igreja havia, por certo, hostilidade a tudo que proviesse do período pré-cristão, já que este se achava associado ao paganismo e à licenciosidade. (MEREGE, 2011, p. 128)

A escrita era saber e domínio do clero (bem como todo o conhecimento) nos primeiros séculos da Idade Média, e a difusão da escri-

⁷ É somente no século XV que surge a prensa de tipos móveis de Johann Gutenberg.

ta estilística no período se dá especialmente nas reproduções da Bíblia, embora fosse destinada também à transcrição ou criação de documentos reais. A história política da Europa medieval marca uma diferença significativa entre a escrita da Alta Idade Média, em especial da época da Dinastia Carolíngia (o Império Franco), e a posterior “goticização” da escrita medieval (marcada especialmente pelo domínio da cultura anglo-saxã e nórdica), esta última sendo mais notável nas representações visuais que tendem a unificar o medievo como um tempo homogêneo culturalmente. Mais arredondada e suave, a *minúscula carolíngia* surge para a padronização do alfabeto, para que a uniformidade e a própria forma da escrita, diferente da clássica romana (onde predominam as *versais*⁸ de desenho mais quadrado), tornassem a leitura da escrita latina mais fácil pelo resto da Europa, em função principalmente de seu desenho *uncial*⁹. A partir do século XII, a escrita de Carlos Magno vai dando lugar à letra *gótica*, angulosa e quebrada, padrão utilizado pela cultura germânica até o século XX. A primeira *tipografia* ocidental é gótica, eternizada na *Bíblia de Gutenberg* (Figura 2).

Boa parte do que se reconhece hoje como escrita medieval era usada nas *iluminuras*, tipos de decoração em letras capitulares que ilustravam os livros desde a era dos blocos de madeira. O alfabeto ornamentado que vemos aqui não é muito apropriado para a escrita cursiva, e talvez por isso o que sobreviva no imaginário sobre a escrita medieval sejam as letras maiúsculas, não raro capitulares altamente ornamentadas, características em brasões, monogramas, selos e outras aplicações gráficas para além das iluminuras (títulos de livros, por exemplo) (Figura 3).

É interessante observar, a partir das escritas medievais europeias catalogadas no *The Book of Ornamental Alphabets, Ancient and Mediæval, from the Eighth Century* (DELAMOTTE, 1914), a relação que o desenho desses alfabetos tem com a cultura dos objetos. Assim como não se pode pensar a Idade Média sem considerar a Igreja Católica, não pode haver “[...] compreensão global do Ocidente

⁸ Versal, ou capital, é a letra maiúscula de um alfabeto.

⁹ Grafia dos alfabetos grego e latino usada do século III ao século VIII, formada por letras de formato maiúsculo, com desenho arredondado.



Figura 2: Das unciais carolíngias (a) às góticas (b e c), as escritas medievais compreendem uma diversidade de estilos. Fonte: <<http://medievalwriting.50megs.com/>>. Data de acesso: 29 out. 2015.



Figura 3: Iluminura em “Ormesby Psalter, Manuscript Douce 366” e uma maiúscula altamente ornamentada usada no ano 1310. Fonte: <<http://pinterest.com/>>. Data de acesso: 29 out. 2015

medieval sem uma análise de suas experiências da imagem e do campo visual”, diz Jérôme Baschet (2006, p. 481), bem como “[...] não existe, na Idade Média, representação que não seja vinculada a um lugar ou a um objeto que tenha uma função [...]]. Convém, então, considerar o que se pode nomear de *imagem-objeto* [...]” (idem, p. 482, grifo no original). Se essa cultura dos objetos está fortemente atrelada à experiência litúrgica, nesse caso, e essas imagens fazem parte de objetos que participam, como diz o autor, das relações sociais e das humanas com o sobrenatural, não é gratuito que o caráter material que a escrita reforça com seus desenhos faça parte não só desse paradigma das *imagens-objetos* como da própria figura que aparece no inventário do *maravilhoso medieval* de Le Goff (1994). A linguagem escrita medieval da Europa ocidental é um sistema de valores que reitera o universo complexo que essa era oferece enquanto imaginário. Clama uma cultura material que não pode ser isolada de sua relação imaterial com o mágico e ritual com a fé, e está indissociável também das relações sociais - elas próprias não isoláveis da experiência religiosa. As figuras do medieval atravessam-se umas às outras de maneira complexa, tornando também complexa a observação desse imaginário.

Diferente das caligrafias elegantes reproduzidas hoje como clássicas, o cerne da escrita medieval está num traço que foge ao gesto, sempre reforçando sua característica ilustrativa, ornamental e também material, objetal. Se vemos linhas fluidas, ora elas estão imitando elementos da natureza, ora fazendo referência a ornamentos esculpidos em materiais como madeira e pedra ou forjados no ferro, como os que abundam na arquitetura de Igrejas e castelos. Mesmo as *minúsculas carolíngias* tem caráter “arquitetônico”, não negando sua herança romana através das estruturas que hoje chamamos de serifa. A diferença da escrita romana para a carolíngia é que aquela ainda traz no seu desenho o rastro de sua criação, quando era cunhada. Seu entalhe lhe dá caráter de materialidade também, deixando marcados os gestos da cunha. A estética objetal da escrita medieval é de outra ordem. Ela carrega forte impressão de objeto, mas seu desenho à tinta fica evidente, demarcando a diferença dos instrumentos e materiais empregados na escrita (Figura 4).

Especialmente a partir do século XII, como notamos no catálogo de Delamotte (1914), o gesto caligráfico se perde, dando aos alfa-

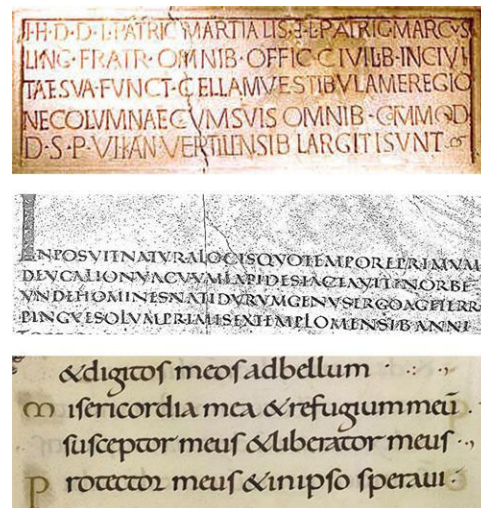


Figura 4: Escrita romana cunhada, à tinta e as carolíngias baseadas em seus traços. Fonte: <<http://medievalwriting.50megs.com/>>. Data de acesso: 29 out. 2015.

betos que enfatizam ou são totalmente formados por *versais* um caráter de ilustração, de *imagem*. Algumas dessas escritas catalogadas apresentam até mesmo contornos que lhes dão volume, reforçando sua pretensão material, de objeto. Conforme as carolíngias transformam-se em letras góticas (na Alta Idade Média), o gesto vai sendo cada vez mais apagado no agravamento e agudização dos ângulos e até na dificuldade de legibilidade dos caracteres desse estilo. Não perdem, no entanto, a aparência gráfica, tanto por suas formas quanto pelo emprego da tinta. A escrita medieval da Europa ocidental está, também por essa razão, fortemente relacionada aos textos da Igreja ou documentos oficiais, o que lhes garante certa aura de objetos de culto. É caligrafia-imagem, ou escrita-ilustração, quase obliterando o gesto, a fala, o texto verbal. Embora a letra gótica e a essência de ilustração da escrita tenham sido aos poucos abolidas do uso comum conforme o conhecimento vai ultrapassando os muros dos castelos e principalmente das abadias e mosteiros (por questões de legibilidade), o desenho das letras adornadas é a imageria mais associada ao período.

A cultura visual do medieval, pode-se dizer, cria um imaginário gráfico que funda a relação ocidental com as imagens (por sua riqueza e complexidade), mas também nos serve de, como afirma Baschet (2006), *antimundo* - pela forma com que lidamos com imagens hoje. Talvez por essa razão, apesar da grande semelhança eventualmente notada, o imaginário medieval seja traduzido em imagens de outra ordem no audiovisual contemporâneo.

VÃO-SE OS SENHORES, FICAM OS ANÉIS: UMA IDADE MÉDIA MARAVILHOSA TRADUZIDA EM AUDIOVISUAL

Apesar do *cult Jabberwocky* (Terry Gilliam) representar, ainda em 1977, o espírito medieval de maneira coerente, fazendo referência às iluminuras no seu título, numa metáfora elegante para a história de aventura e fantasia que vai contar; nos anos 80, o cinema desses gêneros limitava sua referência a um medieval estilizado por letras angulosas e *fraturadas*, sutilmente remetendo à escrita gótica. O uso de maneirismos daquela década, como a estética do gradiente cor de fogo (ou em tons prateados), distorcia a estética de época,

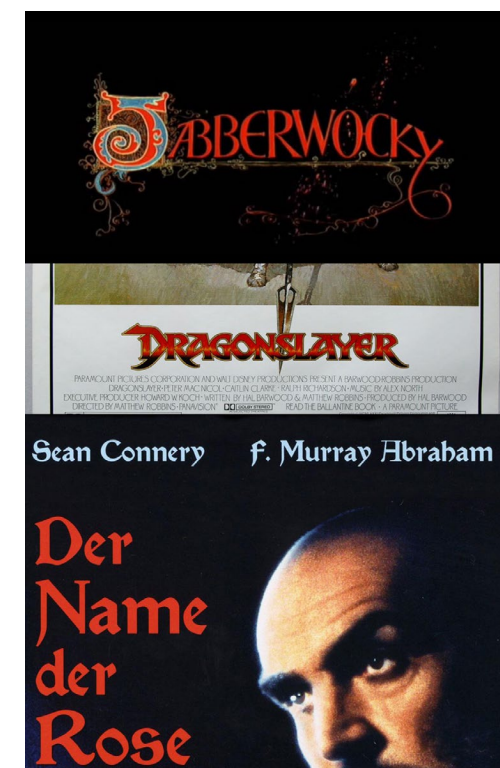


Figura 5: Iluminura em *Jabberwocky*, um “medieval oitentista” em *O dragão e o feiticeiro* (Dragonslayer, Matthew Robbins, 1981) e a sutileza gótica em *O nome da rosa*. Fonte: divulgação.

criando um misto de informações visuais incoerentes, comumente usando da estrutura de versais romanas com “um toque” medieval nas extensões das letras ou em seus ângulos. O cartaz de *O nome da rosa* (Der Name der Rose, Jean-Jacques Annaud, 1986) é sutil em seu título remetendo ao estilo gótico (Figura 5).

A figura dos cavaleiros, guerreiros e outros “homens de honra” foi predominante nos filmes de temática medieval dos anos 90, também marcados por romances e dramas épicos. Em sua maioria diferentes das representações (tipo)gráficas da década anterior, esses filmes trazem uma série de traduções visuais do período enfatizando uma imaginário generalizado sobre a escrita medieval. Ou seja: remetem à forma da escrita do período e não a qualquer outro elemento comum. Se até aqui o medieval vinha sendo representado, em muitos casos, por letras romanas com inclinação para os agudos góticos ou letras manuscritas de qualquer ordem (estética comum a traduções generalizadas de “tempo antigo”), os filmes da última década do século XX parecem adotar uma referência mais coerente com a escrita medieval em si. O que parece, porém, bastante aproximado do desenho das letras usadas na Idade Média é uma estilização de um senso geral de época replicado quase como *pastiche* (JAMESON, 1996). É o que se vê pelas pontas, losangos, triângulos, flores-de-liz e cruzes em *letterings* de filmes como *O 13o Guerreiro* (The 13th warrior, John McTier, 1999), *Dungeons and Dragons* (Courtney Solomon, 2000), *Coração de Dragão* (Dragonheart, Rob Cohen, 1996), *1492 - A conquista do paraíso* (1492: Conquest of Paradise, Ridley Scott, 1992), *Lancelot - O primeiro cavaleiro* (First Knight, Jerry Zucker, 1995), e *Coração Valente* (Braveheart, Mel Gibson, 1995) e das séries televisivas *Joana D'Arc* (Joan of Arc, Christian Duguay, 1999), *As brumas de Avalon* (The mists of Avalon, Uli Edel, 2001) e *Tudors* (criada por Michael Hirst) - esta última mais recente, de 2007. As pontas, triângulos e losangos são formas que se repetem em vários dos tipos de escrita medieval. A cruz, no entanto, comum a vários dos *letterings* desses filmes, não é senão uma representação tanto das ordens religiosas quanto das ordens cavaleirescas (Figuras 6 e 7).

Videogames lançados desde o final dos anos 90 seguem uma estética análoga a dos filmes, especialmente por se tratarem, por definição, de aventuras, o que tem relação forte com algumas das



Figuras 6 e 7: A escrita “medieval” dos anos 90 entre a cruz e a espada. Fonte: capturas de tela/DVD e divulgação.

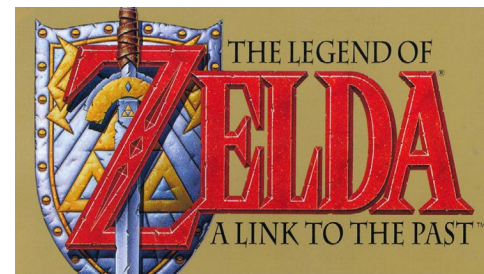


Figura 8: Letterings que prenunciam uma identidade visual gráfica típica dos filmes e jogos a partir do ano 2000. Obs.: na terceira imagem (Diablo) é apresentada a versão mais recente do logo. Fonte: divulgação.

figuras medievais mais importantes, como as ordens de cavalaria e as próprias guildas. Dos três jogos da década de 90 observados aqui, *The Legend Of Zelda: a Link to The Past* (Nintendo, 1991), *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e *Diablo* (Blizzard, 1996) (Figura 8), apenas este último prenuncia a identidade visual gráfica que acaba por se tornar uma estética generalizada inclusive entre os filmes sobre aventuras medievais. Os mais recentes *Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) e *League of Legends* (Riot Games, 2009), assim como os *Warcraft*, são exemplos dessa estética, que também se deve a novas ferramentas digitais (Figura 9).

O letreiro em prata ou ouro, mimetizando faces de espadas ou letras forjadas em metal sobre cinturões e outras aplicações é uma marca para o cinema de aventura épica do novo milênio, com um espírito medieval que vem se sustentando até os títulos mais recentes, como nas séries e jogos. Ainda figuram os títulos que padronizam o estilo romano com ênfase em alguns ângulos como representação geral de “tempo antigo” (a); ou, em outros casos, vemos letras que parecem ter sido desenhadas remetendo ao estilo gótico (b) ou mimetizando algo entre as unciais romanas e as carolíngias (c), como é o caso respectivamente dos cartazes de (a) *Rei Arthur* (King Arthur, Antoine Fuqua, 2004), (b) *A lenda de Beowulf* (Beowulf, Robert Zemeckis, 2007), e dos créditos iniciais de (c) *Coração de cavaleiro* (A knight’s tale, Brian Helgeland, 2001) (Figura 10).

A referência dominante desse “novo espírito medieval”, no entanto, é ao ferro forjado, em especial às lâminas de espadas ou ao material bruto. Alguns dos títulos usam como adorno a cruz ou outro símbolo, como em *Morte negra* (Black death, Christopher Smith, 2010) e *Arn: O cavaleiro templário* (Arn: Tempelriddaren, Peter Flinth, 2007) (Figura 11). O que é interessante é que a ideia de instrumento forjado está em várias dessas representações, como na face luminosa e espelhada de uma espada em *Branca de Neve e o caçador* (White Snow and the huntsman, Rupert Sanders, 2012) ou *Malévola* (Maleficent, Robert Stromberg, 2014) (Figura 12), ou no metal ainda incandescente de *Eragon* (Stefen Fangmeier, 2006) (Figura 13). O entalhe celta da animação *Valente* (Brave, Mark Andrews e Brenda Chapman, 2012) (Figura 14) é, talvez, a mais rebuscada das representações e talvez a única que foge da simbologia “cortante” das espadas ou das lutas (embora a personagem principal do filme seja



Figura 9: O metal desgastado pelo uso, remetendo ao material mais bruto, é a metáfora para os novos jogos.



Figura 10: A representação visual gráfica mais comum até os anos 90 aparece nesses títulos, mesclando referências à escrita e ao gesto caligráfico

exímia arqueira) ou do imaginário generalizado cristão, trazendo para seu título a metáfora do objeto de família, da herança e do nome e símbolos do clã cunhados em material orgânico.

Essa mesma estética aparece na identidade visual de *Game of Thrones*, dos filmes de *O senhor dos anéis* e os jogos do *World of Warcraft* (Figura 15), no que esses títulos parecem ser exemplares, uma vez que representam três dos produtos audiovisuais mais apurados em se tratando da criação de um universo coerente análogo à Idade Média da Europa Ocidental. A direção de arte em cada um desses produtos também trabalha uma diferença entre a identidade visual gráfica externa (logotipos, títulos/*letterings*, créditos de abertura, identidade aplicada a materiais extras, como livros e camisetas, etc.) e a escrita diegética (que aparece em mapas, cartas e outros documentos dentro da história) (Figura 16).

Parece ser comum ao audiovisual contemporâneo (especialmente nos últimos 10 anos) uma representação gráfica do imaginário medieval a partir da figura do objeto. Diferente da cultura visual das letras-ilustrações e do desenho que carrega um espírito material, com seus volumes e vazados sugeridos, mas que ainda assim enfatizavam o trabalho da tinta sobre o papel; ou ainda que carregue alguns adornos como os da época; a construção visual do imaginário medieval atualmente sintetiza fortemente a figura do objeto a partir das referências ao material bruto, especialmente o fazer da forja e os elementos envolvidos nela. Ou seja: é uma identidade que carrega do medieval o fazer artesanal, o material bruto, a lida com materiais pesados e elementos perigosos, uma visualidade que sintetiza também o que se passa na história (como é o caso do fogo dos dragões em *Game of Thrones* e o metal do anel em *O Senhor dos anéis*).

O imaginário medieval visualmente construído na maioria dos filmes/séries e jogos citados, a partir do ano 2000, em especial aqueles sobre os quais recortamos nossa observação aqui, criam em suas identidades um certo acesso ao passado na materialidade da escrita, porém de duas formas - e nesse sentido *Game of Thrones*, *O Senhor dos anéis* e *World of Warcraft* servem novamente de referência. Enquanto o desenho da letra nos títulos em logotipos não é mais importante que a ideia de uma escrita forjada como o são as espadas, eventualmente encravada em algum suporte



Figuras 11, 12, 13 e 14. Fonte: captura de tela/DVD.

como em cinturões e distintivos, com marcas que evidenciam a forja e o uso; no espaço diegético são igualmente tratadas a partir do gesto próprio de sua criação, porém o gesto da escrita, do desenho manual da letra com tinta sobre papel. No espaço extra-diegético, que é aquele que apresenta a história, que se estabelece como um ícone, os títulos criam uma experiência estética de materialidade, evocando a própria relação medieval das imagens com seus materiais e suportes. Trata-se de uma identidade que tem sentido de tempo passado em si mesma. O que melhor que os objetos que são guardados por eras para representar um período *maravilhoso* e mítico, representando também o sentido de história em si mesmo? Além disso, os próprios objetos, essas relíquias que sobrevivem às batalhas e ao tempo, com marcas de desgaste, dão a ver ao contemporâneo um medieval cujo imaginário remete ao estado bruto dos materiais, ao fazer dos artífices, à própria forja. É um outro tipo de medieval esse que tratamos aqui, diverso daquele universo visual estilizado, e ao mesmo tempo reiterando a noção de um período mais concreto da história. O imaginário sobre o medieval na era digital é a um só tempo um olhar que julga o medieval como uma era mais simples, até tosca, quase uma pré-história, e uma criação que busca o sentido material da história, perdido na crise paradigmática da civilização ocidental.

Na instância diegética, em especial em *Game of Thrones* e *O Senhor dos anéis*, alguns objetos de cena remetem à escrita de uso comum do período medieval, mesmo nos idiomas e alfabetos criados originalmente por Tolkien ou no idioma ficcional de Valyria (do universo de *Game of Thrones*), que tem uma estética transicional entre os caracteres carolíngios e alguns tipos góticos, somando-se a isso o *espírito* dos universos do maravilhoso (Figura 17). Essa também é uma forma de criar uma estética de materialidade, porém a partir dos documentos e da escrita enquanto fazer e produto. Os documentos (cartas, mapas, escrituras em livros) também sugerem uma relação de relíquia com o passado. Seu valor não é o de imagem como compreendemos esse conceito hoje, mas a imagem material, suporte, ferramenta, feitura. A tomada em plano de detalhe que desvela as escritas nas narrativas (Figura 18) demonstra o uso vivo do que estamos acostumados a ver apenas como “imagem”. A *imagem* de uma página da Bíblia ou a *imagem* de uma capa de livro ou documento oficial, que vemos nas repro-

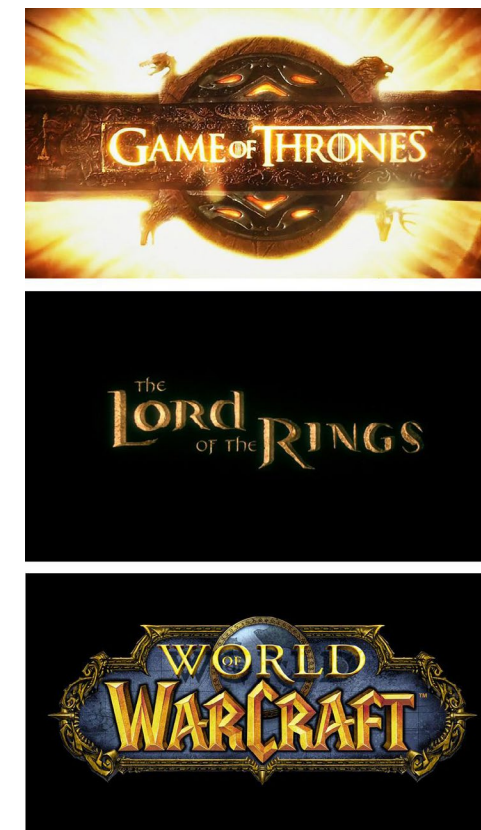


Figura 15. Fonte: captura de tela/DVD.

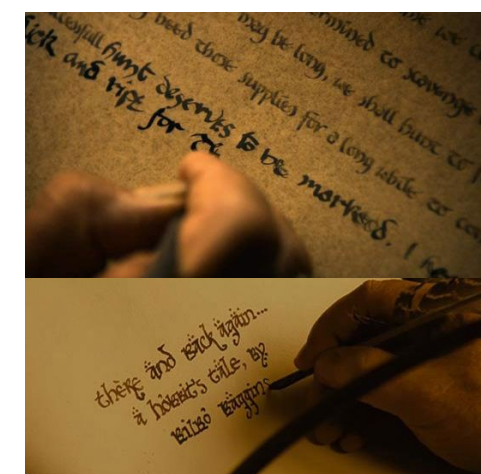


Figura 16: A escrita uncial ou derivada dela na instância diegética em *O Senhor dos anéis* e *Game of Thrones*. Fonte: captura de tela/DVD.

duções que ilustram a história da Idade Média, não é o mesmo que a *imagem-objeto* dessas escritas, ou seja, a imagem da letra, da escrita, do desenho em tinta sobre um papel específico através de um instrumento específico.

O imaginário criado hoje sobre o período medieval, podemos dizer, revolve o passado em busca de uma historicidade perdida, de uma materialidade que hoje nos escapa, de uma relação objetal com a imagem para uma época em que as imagens se esvaem num espectro e numa substituição ininterrupta por outras e tão fugidias imagens quanto. Os senhores se vão, e a história perde o sentido, mas ficam os anéis, distintivos, espadas e documentos que, mais que um imaginário, nos oferecem um inventário quase tão palpável quanto a história que lamentamos não acessar mais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

BASCHET, Jérôme. **A civilização feudal: do ano 1000 à colonização da América**. São Paulo: Globo, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

DELAMOTTE, Freeman Gage. **The Book of Ornamental Alphabets**. Londres: Crosby Lockwood And Son, 1914. Disponível em: <<http://goo.gl/oYxAjK>>. Data de acesso: 10 nov. 2015

JAMESON, Fredric. **A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

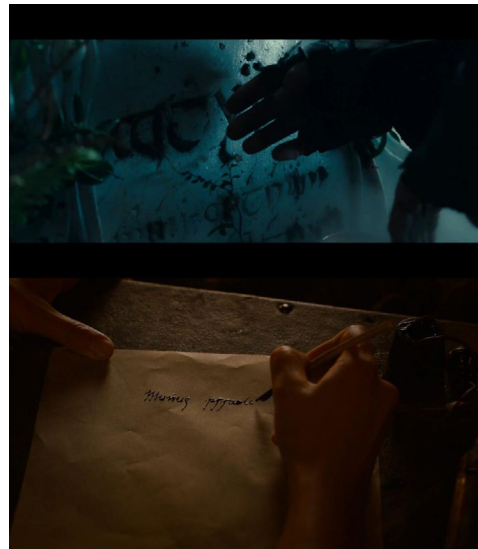


Figura 17: Escrita élfica no sistema tengwar, criada por Tolkien, e escrita valiriana. Fonte: captura de tela/DVD.

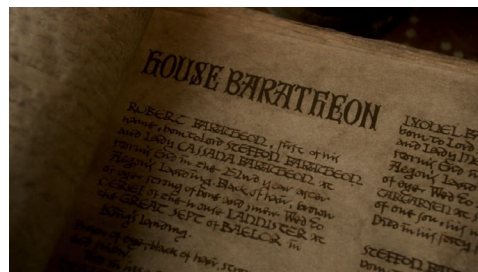


Figura 18: Detalhe de livro em Game of Thrones. Fonte: captura de tela/DVD.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

LE GOFF, Jacques. **O Imaginário Medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.

MAFFESOLI, Michel. **O imaginário é uma realidade**. Revista Famecos, Porto Alegre, nº 15, agosto de 2001.

MEREGE, Ana Lúcia. **O livro no Ocidente Medieval**. In: ANAIS DA BIBLIOTECA NACIONAL. Vol. 129 - 2009. Rio de Janeiro: 2011. p. 137-149. Disponível em: <http://objdigital.bn.br/acervo_digital/anais/anais_129_2009.pdf>.

PENKALA, Ana Paula. **O mal-estar na visualização e outras estéticas: da imageria do audiovisual pós-moderno**. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de PósGraduação em Comunicação e Informação (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Porto Alegre/RS, 2011.