



COMUNICON2018
congresso **internacional**
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Ajoelhe-se como um guerreiro e levante-se como soldado: Ritual e consumo em uma (re)criação medieval¹

Sami Argentino Nappo²

Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM – São Paulo – SP

Resumo

O presente artigo se propõe a discutir como uma prática juvenil de inspiração medievalista pode ser entendida também como uma prática ritualística, na medida em que possui elementos que a caracterizam como: a produção de sentidos, seu caráter comunicativo, seus objetos específicos, sua hierarquia e suas cerimônias. Para fundamentar essa discussão serão utilizados pressupostos teóricos de autores como: Ernest Cassier, Martine Segalen, Mônica Nunes, entre outros.

Palavras-chave: ritual; medievalismo; práticas juvenis; consumo

Introdução

O grupo de pesquisa Mnemon, criado pela Professora Mônica Nunes, em 2012, vem desenvolvendo uma série de estudos de algumas dessas práticas juvenis que estão intimamente ligadas ao consumo de narrativas midiáticas. Uma das produções desse grupo foi o projeto de pesquisa *Comunicação, consumo e memória: cosplay e culturas juvenis* (CNPq 2012-2014) em que se analisam os modos como os *cosplayers* constroem personagens e suas histórias inspirados nas narrativas midiáticas. Na continuidade, o projeto desenvolvido pelo Mnemon, *Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis* estudou outras cenas com a mesma tônica do fazer e da cultura da participação, analisando alguns agrupamentos jovens, entre eles os “[...]”

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 7, do 7º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 10 e 11 de outubro de 2018.

² Mestre em Comunicação e Práticas de Consumo – ESPM – SP. Linha de Pesquisa: Lógicas de Produção e Estratégias Midiáticas Articuladas ao Consumo. Participante do grupo de pesquisa Mnemon coordenado pela Prof^a Dr^a Mônica Rebecca Ferrari Nunes. Graduado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda – ESPM – SP. E-mail: saminappo@yahoo.com



medievalistas – cujas práticas consideradas por estes coletivos são nomeadas como medievais, tais quais feiras, combates, músicas, festas [...] (NUNES, 2015, p.2). As pesquisas para esse projeto, em particular as referentes aos grupos medievalista, resultou, entre outras produções, a dissertação “De tabardo e espada em punho. Consumo, memória e medievalismo em um grupo juvenil praticante de *boffering*” (NAPPO, 2017) que teve como objeto empírico o *Draikaner*, um grupo juvenil de São Paulo, de inspiração medieval, que pratica combates vestidos de tabardo e com armas estilizadas, feitas de PVC e espuma e que simulam armas medievais (espadas, lanças, machados, etc). O presente artigo está diretamente ligado à essa dissertação.

Ritualização

De uma maneira geral, quando nos dias atuais se pensa em ritual têm-se duas noções preconcebidas: de que ritual é algo antigo, formal, feito exclusivamente para celebrar determinados momentos e que é algo mais ligado ao religioso, como cultos, missas, batizados, etc. São visões inexatas que ainda persistem, porém vários estudiosos defendem que os rituais continuam presentes nos dias atuais, não só âmbito do religioso, mas no dia a dia de nossa sociedade. Claude Rivière, antropólogo, chega a afirmar que as sociedades contemporâneas têm tido uma visão muito restritiva em relação aos rituais, procurando se distanciar de qualquer coisa que entendem como ritualidade por atribuírem uma certa obsolescência a práticas ritualísticas que estariam mais limitadas a religiões, a regimes políticos mobilizadores e a grupos específicos. Entretanto, ele afirma, essa aparente desritualização está circunscrita a práticas religiosas historicamente datadas ligadas a um declínio nas crenças. Analisando uma variedade de ritos presentes em nosso dia a dia, como, por exemplo, nas atividades escolares: os ritos de chegada (cumprimentos da professora e despedida dos pais), ritos de ordem (horários compartimentalizados pela sineta, espaços organizados por filas, de crianças e classes), ritos de atividades (ir ao quadro, ao pátio, falar e escutar em público), a aprendizagem da leitura e da escrita, Rivière demonstra que os ritos ainda estão vivos e presentes e se prestam como etapas que atribuem aos seus participantes novas identidades e papéis que serão exercidos junto ao grupo de convívio (RIVIÈRE, 1997).

A antropóloga brasileira Mariza Peirano (2003), ao discutir sobre possíveis definições do que é ritual, elenca cinco pontos que ajudam a delimitar uma definição operativa do ritual: a) não se deve



definir se algo é ritual antes de uma análise etnográfica. É necessário que se compreenda o que os “nativos estão indicando como sendo único, excepcional, crítico, diferente.” (PEIRANO, p.8, 2003); b) não interessa o conteúdo explícito de um evento e sim que tenha uma forma específica, um certo grau de convencionalidade, de redundância, etc. Eles podem ser profanos, religiosos, festivos, formais, informais, simples ou elaborados; c) não podemos tomar critérios como racionalidade ou relação instrumental entre meios e fins para estabelecer se algum fenômeno é um ritual; d) o que está presente em um ritual, também está presente no dia a dia, e vice-versa. Considerando o ritual como fenômeno especial da sociedade que aponta e revela representações a valores de uma sociedade, ele serve também para expandir, iluminar e ressaltar o que já é comum a um determinado grupo. “Rituais são bons para transmitir valores e conhecimentos e também próprios para resolver conflitos e reproduzir as relações sociais” (PEIRANO, 2003, p.8); e) todo o ritual é um elemento comunicativo. Todos esses pontos servem de guia para se entender o que é o ritual e a partir deles, Peirano traz uma definição operativa, formulada pelo antropólogo Stanley Tambiah, citado em sua obra.

O ritual é um sistema cultural de comunicação simbólica. Ele é constituído de sequências ordenadas e padronizadas de palavras e atos, em geral expressos por múltiplos meios. Estas sequências têm conteúdo e arranjo caracterizados por graus variados de formalidade (convencionalidade), estereotipia (rigidez), condensação (fusão) e redundância (repetição). A ação ritual nos seus traços constitutivos pode ser vista como “performativa” em três sentidos: 1) no sentido pelo qual dizer é também fazer alguma coisa como um ato convencional [como quando se diz “sim” à pergunta do padre em um casamento]; 2) no sentido pelo qual os participantes experimentam intensamente uma performance que utiliza vários meios de comunicação [um exemplo seria o nosso carnaval] e 3), finalmente, no sentido de valores sendo inferidos e criados pelos atores durante a performance [por exemplo, quando identificamos como “Brasil” o time de futebol campeão do mundo].(PEIRANO, 2003, p.9)

Para Tambiah os rituais são sistemas culturalmente construídos de comunicação, que transitam num plano simbólico e que por operarem no imaginário coletivo, tornam-se socialmente importantes.

Martine Segalen também traz uma definição de ritual que complementa essa definição de Tambiah acrescentando a configuração espaço-temporal e de comportamento para caracterizar o rito.

O rito ou ritual é um conjunto de atos formalizados, expressivos, portadores de uma dimensão simbólica. O rito é caracterizado por uma configuração espaço-temporal específica, pelo recurso a uma série de objetos, por sistemas de linguagens e comportamentos específicos e por signos emblemáticos cujo sentido codificado constitui um dos bens comuns do grupo (SEGALEN, 2002, p. 31).



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Práticas medievalistas ritualizadas

Analisando mais atentamente o grupo *Draikaner* e sua prática juvenil, à luz dessas definições, observando sua produção de sentidos, seu caráter comunicativo, seus objetos específicos, armas e vestimentas, sua hierarquia, suas cerimônias de testes de graduação, pode-se assumir que se trata também de uma prática ritualística, pois como define Segalen, estão em um espaço-temporal específico: Parque Ibirapuera, todo domingo às 14 h; utilizam uma série de objetos: armas, roupa; possuem um sistema de linguagem: nome das patentes, das batalhas, das armas; usam signos emblemáticos: brasão, lema, cores.

O tabardo com suas cores, amarelo e vermelho, o brasão e as armas constituem-se em símbolos que caracterizam o grupo e o distinguem de outros. As armas também têm simbologias específicas para cada uma de seus combatentes que estabelecem uma relação de proximidade, dando nomes a elas e as dotando de personalidades próprias. A hierarquia a que se submetem também traz uma carga de formalização e simbologia.

A hierarquia dentro do grupo é tratada de maneira séria e organizada. É através dela que se reconhece a dedicação e esforço de seus integrantes, bem como o alinhamento com os valores disseminados pelo grupo. O jovem capitão *Draikaner* André Kell, apelido Manequim, de 18 anos, estudante de Matemática Aplicada na USP, explica quais são os níveis hierárquicos do grupo:

A primeira graduação é novato, quando a pessoa entra no treino. Ela faz três treinos e passa a ser aprendiz, sem precisar fazer o teste de graduação. O segundo é aprendiz que precisa fazer os testes para passar para outro, que é guerreiro, que não pode representar o clã, mas pode usar o tabardo. O soldado que já pode representar o clã externamente. O sargento que é o último passo para virar capitão. E o capitão, que é uma patente mais alta e por isso usa um tabardo diferenciado. Como capitão você pode participar dos torneios de general e guardião, que são títulos que duram um ano. No ano seguinte vamos ter novamente os torneios para definir quem serão os novos generais e guardiães. Guardiã é um título de combate. Os melhores duelistas ganham esse título. Atualmente os guardiães sou eu, Manequim, o Kasuishi e o Paranauê. General a gente ainda não tem pois não fizemos ainda o torneio. Por último o cavaleiro que eu considero um cargo político do clã que é mais um representante do clã. Ele não toma as decisões por conta própria mas sim ele deixa o conselho de capitães decidir e ele representa o clã em reuniões externas com outros líderes (KELL, 2015).

Por volta de quatro a cinco vezes ao ano são feitos testes de graduação. Semanas antes do teste os coordenadores, através de rede social, pedem que sejam feitas as inscrições para aqueles que queiram participar. No dia da avaliação acontece uma pequena cerimônia. Um dos coordenadores explica quais serão as atividades desenvolvidas: uma prova oral onde deverão responder algumas perguntas sobre o



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

grupo e a prática do *boffering*, dois combates individuais e alguns campais. Os participantes são chamados individualmente pelos capitães que estão participando dos testes como avaliador. Estes fazem as perguntas e anotam em uma folha como foi o desempenho de cada um. Na figura 1, pode-se observar um dos capitães fazendo um teste com uma das candidatas a soldado.



Figura 1: Prova oral. Foto: autor

Depois são chamados para combates também com algum dos capitães. Ao final dos dois combates individuais os dois capitães se reúnem para avaliar sob alguns critérios o desempenho do candidato. Por exemplo, de soldado para sargento os critérios são: precisão do golpe, contra-ataque e domínio da arma. De guerreiro para soldado: ataque, resposta a um ataque, movimentação e iniciativa. Os pontos para cada critério vão de 0 a 1 e são marcados em uma folha e posteriormente são passados para uma planilha eletrônica, através do telefone celular, que todos os capitães têm acesso. Na figura 2, o capitão André combate com uma das postulantes a soldado.



Figura 2: Combate de graduação. Foto: autor



COMUNICON2018
congresso **internacional**
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Após todos os combates individuais é feita uma pausa de meia hora para todos descansarem e então são iniciados os combates grupais. São formados grupos que serão comandados por um sargento que está em teste para capitão. Todos os sargentos serão avaliados de duas formas. Como combatente, assim como todos os outros, e como líder de um grupo. Os combatentes são avaliados pela sua obediência a estratégia proposta pelo líder, pela sua destreza e vitórias nos combates. O sargento líder será avaliado pelo seu comando durante a batalha, sua estratégia, sua contra-estratégia e pela sobrevivência do grupo. Ao final de todos os combates o conselho dos capitães, formado atualmente por 30 integrantes, se reúne para avaliar e dar as notas de todos. Antes de finalizarem essas notas se questiona a todos do conselho se há algo na conduta do participante que o desabone e que possa ser uma penalidade. Dois critérios são os mais importantes para aplicar essas penalidades: o mais grave, não acusar o golpe e o outro cantar o golpe. O primeiro diz respeito a receber o golpe e não informar. Essa é considerada uma falta muito grave, pois vai de encontro ao que o grupo acredita, além de tornar o combate sem graça e injusto. O segundo diz respeito a dar o golpe e ficar apontando para o oponente que ele foi válido. Cabe sempre a quem recebeu a obrigação de declarar a validade do golpe.

Os pontos são somados na planilha eletrônica e os que alcançarem uma pontuação acima de sete conseguem se graduar. Na figura 3, temos a imagem do conselho reunido fazendo a avaliação de todos os participantes.



Figura 3: Conselho de capitães. Foto: autor



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Ao término, todos são chamados a se perfilarem em duas filas, uma de frente a outra, com os capitães na cabeceira. Os que conseguiram graduar são chamados, um a um, e devem vir pelo meio da formação e se ajoelharem na frente de um dos capitães que proclama: “Ajoelhe-se como guerreiro e levante-se como soldado” (e assim por diante para cada grau hierárquico). Ao proclamar, o capitão toca com a espada nos ombros e cabeça. A figura 4 mostra essa imagem de um membro do *Draikaner* recebendo a sua graduação. Na figura 5 temos a cena de um filme, *Loucuras na Idade Média*³, onde o personagem do ator Martin Lawrence, Sky Walker, é proclamado cavaleiro pela rainha. Essa é uma cena típica de narrativas midiáticas de consagração de cavaleiro. A cerimônia, ainda atual, na Inglaterra, de condecoração com o título honorífico de *Sir* (senhor em inglês) que torna a pessoa um cavaleiro da Excelentíssima Ordem do Império Britânico, também obedece a uma configuração muito parecida com a cerimônia em que o *Draikaner* gradua os seus membros. Na figura 6 o príncipe William condecora o cantor Rod Stewart, em 2016, com o título de Sir.



Figura 4: Graduação. Foto: autor

³ Filme ‘Loucuras da Idade Média. Direção: Gil Junger, Produção: Arnon Milchan, Darryl J. Quarles, Michael Green, Paul Schiff. Los Angeles: 20th Century Fox, 2001, 1 DVD.



Figura 5: Cena do filme Loucuras na Idade Média



Figura 6: Condecoração Foto: Jonathan Brady/PA ⁴

Essas últimas imagens exemplificam como esses textos medievais circulam em diversos espaços semióticos, das tradições da realeza inglesa e narrativas midiáticas a práticas juvenis. Absorvem e são absorvidos, servindo a diversos propósitos como: entreter, celebrar, dar forma a práticas ritualísticas, etc.

Para Segalen, diferentemente de outros autores, como Edward Shils (1971), que advogam o fim dos rituais, pois as sociedades modernas se tornaram mais racionais, as práticas ritualísticas se reconfiguraram e se mantiveram, porém com um deslocamento do centro social para a sua margem. Elas são encontradas no domínio dos esportes, do extralaboral ou na dimensão extralaboral do trabalho, como festas de aposentadoria, aniversários, nascimentos de filhos de funcionários etc.. (SEGALEN, 2002). Essa permanência do rito se dá por uma de suas principais características, “a plasticidade, a sua capacidade de ser polissêmico, de acomodar-se à mudança social” (SEGALEN, 2002, p. 15). Algumas atividades constituem uma reserva de rituais em nossas sociedades contemporâneas, principalmente atividades coletivas com forte intensidade emocional, como o futebol ou o carnaval por exemplo, preenchem os espaços contemporâneos de signos e rituais oferecendo “saídas para as imposições

⁴ Disponível em: <https://musica.uol.com.br/noticias/efe/2016/10/11/e-a-cereja-do-bolo-diz-rod-stewart-novo-cavaleiro-do-imperio-britanico.htm> Acesso em: 10/02/2017.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

regulamentadas do cotidiano, abrindo espaço à integração e propondo aos nossos imaginários a escapatória de suas simbolizações”. (SEGALEN, 2002 ,p 69).

Os rituais acabam por servir como momentos de decompressão coletiva em que muito frequentemente diversos valores são expressos (SEGALEN, op. cit. 2002). Especificamente no *Draikaner*, os valores que mais transparecem no dia a dia dos treinamentos e nos testes de graduação são: a virilidade, pela força nos combates e a vontade de ganhar dos combatentes; a meritocracia, pela preocupação de seus participantes e coordenadores com a ascensão na hierarquia do grupo apenas pelo esforço próprio e a justiça e lealdade nos combates, evitando-se golpes que possam machucar ou que são contra as regras. Os testes de graduação a que são submetidos traz uma grande carga ritualística. Eles seguem sempre uma ordem de atividades que deve ser obedecida pelos participantes que almejam subir na hierarquia *Draikaner*: prova oral, combates individuais e combates em grupo. No final há sempre uma cerimônia de celebração aos que conseguiram passar nos testes e de louvação aos valores do grupo. O lema *In Gladius Victoria Est* é bradado a toda hora que um dos combatentes recebe a sua nova patente.

Comparando com as corridas do tipo maratona, que Segalen (2002) analisa em seu livro, os combates podem também ser vistos como uma sucessão de separações e volta ao mundo civil, depois da purificação. Durante a corrida os atletas são submetidos a um grande esforço físico e ficam completamente absortos como que se desligados do mundo a sua volta. Depois, ao final da corrida, enxugam seus corpos, diminuem suas frequências cardíacas e respiração e aos poucos voltam à realidade que os cercam. O esforço despendido serve como uma purificação de suas almas, chegando ao final com uma sensação, entre outras, de alívio por terem alcançado a fita final, como retrata a autora.

Nos combates o mesmo se processa. Os combatentes duelam colocando toda sua energia na peleja. Durante o combate se separam do que ocorre às suas voltas, chegando ao êxtase, quando da vitória, ou ao pesar, na derrota. Depois de alguns segundos após o fim do confronto, já se refazem do combate e voltam ao mundo juvenil a que pertencem – brincadeiras, risadas, gozações, etc. Uma analogia com um parto também tem sentido. Com os esforços físicos dos combates, os participantes saem roxos ou pálidos, gotejando suor, buscando ar para respirar. Quando acabam, por vezes, tiram seus tabardos e renascem para o mundo ‘civilizado’. Uma aproximação com a ideia de uma ritualização



da morte também é possível. Ao final de uma batalha ‘um mata o outro’, termo que usam para designar quem ganhou ou perdeu, mas essa morte tem pouco tempo de duração. Em poucos instantes eles renascem para um novo duelo. Nascimento, vida e morte, um ciclo completo vivido de forma repetitiva no tempo de duração de cada combate, em meio a um domingo no parque.

O uso de roupas específicas contribui para que haja um processo de ritualização, na medida em que o corpo também é simbolizado. Nos esportes as roupas não têm uma função apenas técnica de proteção do corpo do esforço e de melhoria de performance, mas também estética e lúdica. Cada esporte tem uma roupa própria que não apenas facilita a sua prática, também distingue e comunica uma identidade do seu praticante. O mesmo ocorre no *boffering* praticado pelo *Draikaner*. O tabardo não serve apenas como algo de distinção de outros grupos, mas como uma nova pele que transforma esses jovens em combatentes medievais. Para a confecção do tabardo, de tempos em tempos (não há uma periodicidade certa, eles são confeccionados conforme a necessidade), é feita uma cotização e contrata-se uma costureira que os faz em grande quantidade. Os capitães usam um tabardo diferenciado, ele é predominantemente vermelho com as mangas amarelas. O tabardo das patentes inferiores possui quatro retângulos à frente e atrás que alternam as cores amarelo e vermelho. O momento de receber o tabardo é esperado com grande ansiedade. Assim que recebem tiram imediatamente dos sacos, os vestem e automaticamente começam a fazer poses com as armas em punho. Na sequência, começam a tirar fotos com seus celulares em poses ‘ameaçadoras’. Nesse momento é como se sentissem verdadeiros cavaleiros. Miller (2013) discutindo sobre como a indumentária não é algo superficial e usando como exemplos o modo de se vestir dos habitantes de Trinidad e Londres e a importância do sári, traje tradicional das mulheres indianas, conclui:

[...] torna-se claro que não podemos encarar a vestimenta como uma forma de representação, um signo semiótico ou um símbolo da pessoa. E essa forma de análise, e não a indumentária, que agora nos parece superficial. Em vez disso, descobrimos algo muito profundo. O conceito de pessoa, a percepção do eu e a experiência de ser um indivíduo são radicalmente diferentes em tempos diferentes e em lugares diversos, e parcialmente em relação às disparidades de indumentária. Em cada caso, descobrimos que o vestuário desempenha papel considerável e atuante na constituição da experiência particular do eu, na determinação do que é o eu. (MILLER, 2013, p. 62)

Assim como o sári, as roupas vistosas do povo de Trinidad e as diversas formas de se vestir do londrino, o tabardo não é apenas um adorno corporal simbólico, mas uma parte integrante da composição de uma nova personalidade, faz parte da experiência do ser.



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

Os treinos e combates têm um caráter repetitivo, acontecem toda semana, de maneira regular ou por vezes de maneira extraordinária (quando se encontram fora dos dias de treinamento). Claro está que o caráter ritualístico não se encontra em sua recorrência, pois assim poderíamos como muitas vezes é feito, acreditar que atos como escovar os dentes ou dormir toda noite sejam um ritual. O aspecto ritual está presente na procura da efervescência coletiva compartilhada e na socialização do indivíduo, destacado por Durkheim (SEGALEN, 2002). É nesses encontros que o participante busca um espaço de comunhão coletiva que carece em sua vida cotidiana, pois nele ocorre a celebração, a socialização, a vivência de uma experiência que lhe falta em seu dia a dia trivial.

Negativas, positivas ou piaculares, as manifestações rituais rompem com o ramerrame do cotidiano (...) em que cada um pensa em si e em questões materiais passa-se ao tempo coletivo no decorrer do qual 'a alma se regenera'. (...) Atividades de natureza excepcional, algumas vezes desviantes, de intensidade maior, no decorrer das quais as regras normais são transgredidas, esses rituais têm, como efeito, reforçar os sentimentos de pertencimento coletivo ou dependência de uma ordem moral superior que salvam os indivíduos do caos e da desordem. (SEGALEN, 2002, p. 22)

Nos encontros do grupo todos sabem suas funções e tudo ocorre conforme um planejamento e com uma hierarquia estabelecida, como apresentada anteriormente. Os capitães são responsáveis por passar os treinos conforme o que se acordou para aquele dia: treino de armas, de estratégia, etc e também observar o desempenho de todos. Há um espírito de solidariedade entre todos os combatentes, que se ajudam mutuamente. Além disso, também há uma clara sensação de organização e tranquilidade. A cada momento é dada uma ordem de comando por um coordenador e os participantes trocam de grupo. Quem está treinando com espada, passa para a lança, e assim por diante. Ao final do treino, começam os combates. As duplas se formam quase que naturalmente pela proximidade entre os indivíduos e quando acabam formam novas duplas. Tudo ocorre com uma grande previsibilidade. Porém ao mesmo tempo em que se tem o conforto da repetição, da ordem, tem-se a excitação da incerteza dos resultados dos combates e a percepção de evolução pela prática dos treinos.

Outro dado importante do rito é que ele necessita de um suporte corporal, verbal, gestual ou de postura e por isso volta a colocar em cena o corpo dando a ele um uso que ele não tem na vida laboral ou mesmo na vida caseira de seus participantes, sempre às voltas com máquinas, telefones e computadores. O corpo se converte em uma ferramenta sensorial em quase toda a sua plenitude. Nos combates sente os golpes, presente movimentos, ressenso do cansaço. Serve como uma plataforma de produção multissimbólica. Através de gestos, poses, feições, gritos, etc, os *draikaners*, em suas



performances, estão em constante produção sógnica criando novas narrativas que trazem novos sentidos a esse processo ritualístico.

As armas acabam por ter também uma carga simbólica. Ao mesmo tempo em que os combatentes treinam para que elas funcionem quase como extensões naturais de seus corpos, elas também se tornam objetos corporificados. São instrumentos de adoração e devoção.

[...] para o homem, tão logo veio a empregar uma ferramenta, esta não é um mero produto no qual ele se conhece e reconhece como o criador. Ele a vê, não como simples artefato, mas como algo que existe com independência, algo dotado de poderes próprios. Em vez de subjugá-la com a vontade, a ferramenta tornou-se, para o homem, um deus ou demônio de cuja vontade depende, ao qual se sente submetido e a quem deve adoração cultural e religiosa. (CASSIRER, 1992, p. 73)

Percebe-se essa independência, como citado por Cassier, pela forma como esses jovens tratam suas armas, dando a elas, por diversas vezes, o poder de vencer um combate. Assim como a espada de Artur tinha um nome, Excalibur, as armas dos *draikaners* também acabam por ganhar nomes tais como Balmung, Ceifadora, Colheita, etc, e, com isso, uma personalidade própria. Referem-se a elas como se fossem entidades e são orgulhosos de suas proezas. Rodrigo, um dos jovens combatentes, relata em sua entrevista como foi feito seu escudo Dama Lendária, de 1,20m por 0,90m, e que com ele consegue pular de árvores e cair no chão sem quebrá-lo, pois “a forja é muito boa” (CASTILHO, 2016). Na própria confecção das armas encontramos indícios de um processo ritualístico. Normalmente são formados pequenos grupos que fazem uma caixinha e arrecadam o valor necessário para a compra da matéria-prima – placa de espuma, canos de PVC, fita adesiva, cola, etc. Encontram-se na casa de um dos integrantes do grupo, ou no próprio local de treino, e procuraram referências de armas medievais na internet – imagens de filmes, fotos de artefatos de museus, etc. Armas escolhidas, começam a confecção que chamam, em uma clara alusão a era medieval, de forja. As armas mais simples, de treino, têm um custo menor, entre R\$ 30,00 e R\$ 40,00, conforme nos atesta André Kell. As mais elaboradas, que têm uma maior preocupação estética e que podem ser usadas em *cosplay*, tem preços variados conforme a escolha dos materiais para os adornos (KELL, 2016). Essa forma de fazer as armas dialoga com outras práticas estudadas pelo grupo Mnemon, no projeto: *Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis*, já citado neste trabalho.

Uma das marcas das cenas jovens em estudo é o “faça você mesmo”: confeccionar as próprias roupas e acessórios, que por sua vez, oferece a muitos *cosplayers* a oportunidade de iniciarem



COMUNICON2018
congresso internacional
comunicação e consumo

6º SIMPÓSIO INTERNACIONAL
7º ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO
3º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO

seus próprios negócios em que experimentam o tempo lúdico imiscuído ao tempo laboral. (NUNES, 2016, p.11).

É comum nessas cenas jovens a reunião de alguns participantes para o fabrico de diversos objetos que utilizam em suas práticas. Para alguns isso acaba por se tornar um ofício. No *Draikaner* ocorre também a fabricação de armas por encomenda a alguns dos jovens mais habilidosos, mas isso acontece de maneira muito esporádica.

Com as armas prontas os combatentes escolhem os nomes e procuram colocar detalhes nas armas que remetam ao nome escolhido. Rodrigo tem uma ilustração em seu escudo que é a face de uma mulher, a Dama Lendária. André, uma cobra na 'lâmina' de sua lança que é a Colheita (de almas). Para Cassirer o ato de dar nome aos objetos é uma forma de apropriação: "por meio deste ato denominativo, o homem toma posse física e intelectualmente do mundo, submete-o a seu conhecimento e domínio." (CASSIRER, 1992, p. 98).

A prática de dar nome para as armas, em especial para as espadas, aparece com frequência nas narrativas midiáticas. Na trilogia de Artur, de Cornwell, o nome de sua espada é Excalibur e ela é tão importante que é um dos 13 tesouros da Bretanha. No Senhor dos Anéis, de J.R.R. Tolkien, a espada capaz de acabar com o vilão Sauron chama-se Narsil. Ela é destruída, porém ressurge com o personagem Aragorn, reforjada como Andúril. Don Quixote desejava possuir a espada de Amadis, Ardente Espada, que cortava como uma navalha e não havia armadura por forte e encantada que fosse lhe resistir (CERVANTES, 2005).

Um aspecto que também se percebe no ato de nomear as armas está na relação afetiva que estabelecem com elas. Carol, guerreira *Draikaner*, coloca dessa maneira: "minha lança é meu amor" (OLIVEIRA, 2016).

Como mencionado anteriormente, nem todos confeccionam as suas próprias armas. Muitos encomendam para colegas que têm mais habilidade, mas, mesmo assim, participam ativamente do processo escolhendo e determinando exatamente como as querem – tamanho, formato, cor, desenhos, etc. Acabam por criar uma relação com suas armas desde o momento da confecção e vão desenvolvendo ao longo dos treinos e batalhas. As armas vão sendo arrumadas, remendadas, retificadas para que tenham a maior sobrevivência possível. Nunes, discorrendo sobre as cenas cosplay e steampunk, sintetiza essa relação de afeto que esses jovens criam através do:



consumo simbólico-afetivo que imanta materialidades[...] São afetos que sedimentam personagens e narrativas em uma memória dinâmica operada pelo consumo de um fazer criativo. Objetos e imagens convocam sentires, emoções e codificam a memória midiática acionada nos eventos.” (NUNES, 2016, p.79).

O tabardo, as armas, o espaço e a prática se combinam, tendo como cimento o afeto para acionar uma memória midiática trazendo as sensações e emoções do que é ser um cavaleiro medieval para esses jovens. Na figura 7 um pequeno grupo está forjando e retificando algumas armas. Observamos na imagem que os principais elementos empregados são: cola, fita adesiva, cano, espuma EVA.

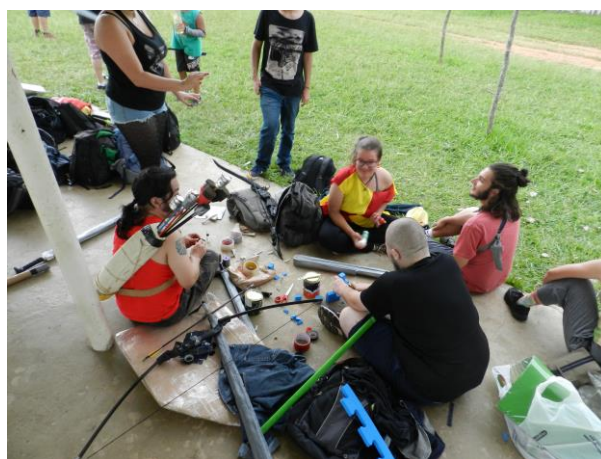


Figura 7: Grupo de forja. Foto: autor

Discorrendo sobre os bens encontrados em uma pesquisa de campo realizada na feira medieval, I Feira *Schola Militum*, Mônica Nunes afirma que o consumo de bens, como os também encontrados no *Draikaner* – matéria-prima para a confecção das armas, as próprias armas e o tabardo,

[...] acenam ao consumo de materialidades em sua dimensão simbólica e imaginária, uma vez que o objeto passa a valer, não por seu valor de troca nem mesmo por seu lastro na tradição de uma época, como discorre o antropólogo Kopytoff (2008), ao tratar da biografia cultural das coisas, mas, curiosamente, por uma história de vida imaginada graças aos vestígios de um passado histórico narrativizado que desloca seu valor simbólico às materialidades atuais, culminando no processo de transferência de significado cultural (MCCRACKEN, 2012) que atinge não só os bens, mas os sujeitos que os consomem tornando possível o consumo de memórias e de experiências medievais por meio da vivência da feira e do banquete “reapropriados” (NUNES, 2016, p.6)

E no caso desses combatentes do Ibirapuera na vivência nos treinos e competições que também são reapropriados.

Considerações finais



De forma geral pode-se assim dizer que a prática do *Draikaner* é um rito na medida em que atua sobre a realidade social de seus integrantes, apoiando-se em símbolos reconhecidos pela sua coletividade e constituindo em uma linguagem eficaz, através de sua dimensão simbólica. Além disso, ele é validado, como rito, pela crença geral de todo o grupo, ou seja, nas disposições socialmente configuradas para conhecer e reconhecer as condições institucionais de um ritual válido.

Referências

CASSIRER, Ernest. **Linguagem e mito**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CERVANTES, Miguel. **Don Quixote**. Vol.1. São Paulo: EbookBrasil, 2005.

CORNWELL, Bernard. **O rei do inverno**. São Paulo: Record. 2001.

_____. **O inimigo de Deus**. São Paulo: Record. 2002.

_____. **Excalibur**. São Paulo: Record. 2002.

MILLER, Daniel. **Treco, troços e coisas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2013.

NAPPO, Sami. **De tabardo e espada em punho. Consumo, memória e medievalismo em um grupo juvenil praticante de boffering**. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação e práticas de consumo) – Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo.

NUNES, Mônica R.F. Performances, fabrico e artesanias nas cenas cosplay e steampunk. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 75-85, jan./abr. 2016.

SEGALEN, Martine. **Ritos e rituais contemporâneos**. São Paulo: FGV. 2002.

SHILS, Edward, Les rites et l'état de crise. In HUXLEY, Julian, **Le Comportement rituel chez l'homme et l'animal**, Paris, Gallimard, 1971.

PEIRANO, Mariza. **Rituais ontem e hoje**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

RIVIÉRE. Claude. **Os ritos profanos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

Entrevistas

CASTILHO, Rodrigo. *Rodrigo Castilho*: depoimento [set. 2016]. Entrevistador Sami Nappo. São Paulo: ESPM-SP, 2017. Entrevista concedida para a dissertação “De tabardo e espada em punho: Consumo, memórias e rituais em um grupo juvenil praticante de boffering” (PPGCOM-ESPM), sob orientação de Mônica R.F. Nunes.

KELL, André. *André Kell*: depoimento [set. 2016]. Entrevistador Sami Nappo. São Paulo: ESPM-SP, 2017. Entrevista concedida para a dissertação “De tabardo e espada em punho: Consumo, memórias e rituais em um grupo juvenil praticante de boffering” (PPGCOM-ESPM), sob orientação de Mônica R.F. Nunes..

OLIVEIRA, Caroline. *Caroline Oliveira*: depoimento [set. 2016]. Entrevistador Sami Nappo. São Paulo: ESPM-SP, 2017. Entrevista concedida para a dissertação “De tabardo e espada em punho: Consumo, memórias e rituais em um grupo juvenil praticante de boffering” (PPGCOM-ESPM), sob orientação de Mônica R.F. Nunes.