

RECRIAR PARA RECREAR: O PAPEL DO TRAJE EM UMA SOCIEDADE “MEDIEVAL” DA ATUALIDADE

Recreating for recreation: the role of costume in a contemporary “medieval” society

Lopes, Fabiana Fontes; Mestranda; Universidade de São Paulo;
fabiana.lopes@usp.br¹

Resumo

O presente artigo consiste em uma breve análise da *Society for Creative Anachronism*, uma sociedade de recriação de costumes medievais, com ênfase na importância do traje para seus membros.

Palavras-chave: *Society for Creative Anachronism* - traje medieval - Idade Média

Abstract

In this article a brief analysis of the *Society for Creative Anachronism* – a medieval recreational society - is made. Emphasis is given to the importance of costume to its members.

Keywords: *Society for Creative Anachronism* - medieval costume - Middle Ages

Introdução

Um período de guerras, fervor religioso, pestes avassaladoras e poucos letrados detentores do conhecimento: apesar das condições desfavoráveis, a Idade Média desperta o encanto de acadêmicos e entusiastas até o presente dia. O intervalo de mil anos que compreende os séculos V ao XV forneceu o que seria a base dos Estados Nacionais europeus, além de trazer importantes contribuições na arte, na arquitetura, na literatura, entre outras manifestações culturais. Conforme coloca Boucher, enquanto os séculos iniciais eram marcados pela sobriedade cristã, o contato com o Oriente a durante as Cruzadas trouxe novos itens de luxo ao vestuário e às habitações, aguçando o gosto pela novidade de um sistema de moda em formação (BOUCHER, 2010).

¹ Mestranda em Têxtil e Moda na Universidade de São Paulo (EACH-USP). Bacharela em Têxtil e Moda (idem).

Não só a riqueza cultural e artística da Idade Média, mas também os valores e os hábitos do período são fontes de inspiração para a recriação do cenário medieval nos dias atuais. Esta recriação tem sido impulsionada pela mídia nas últimas décadas, na figura de filmes como *Senhor dos Aneis* e séries como *Game of Thrones*. No caso desta última, o lançamento de cada episódio movimentava as redes sociais globalmente. Entretanto, este fenômeno não surgiu nos dias atuais. O apreço pela ficção científica ambientada no período, tanto no cinema quanto na literatura, bem como pelos jogos de RPG (*role playing games*) emergiram no cenário dos anos 60 como formas de “contraculturas”, conforme afirma Michael Cramer (2010, p. 11). Este tipo de lazer funciona, para seus usuários, como um meio de conectarem-se com suas raízes. Neste caso, a conexão é com um passado medieval romantizado, livre dos problemas atuais.

A este tipo de universo de possibilidades de lazer Gans (1975) chama “cultura de gosto”, dentro da qual as pessoas buscam identidade por meio de um estilo de vida comum. Eventos como feiras de Renascimento são frequentes nos Estados Unidos e na Europa, mas quando se trata da Idade Média, uma cultura de gosto em especial merece destaque: a SCA (*Society for Creative Anachronism*, ou Sociedade para o Anacronismo Criativo, em uma tradução livre). A Sociedade é atualmente ramificada em comunidades distribuídas entre vários países ao redor do mundo, nas quais os associados reúnem-se com a finalidade de recriar este período histórico. Damianoff (2010) situa a Sociedade como apoiada em quatro pilares: pesquisa histórica, representação artística, performance e artes marciais. A Figura 1 mostra um duelo típico de eventos desta sociedade.

Figura 1: Duelo de espadas na SCA. Fonte: portal da SCA (<http://sca.org/>).



Dentro da SCA, o traje é um elemento essencial para a caracterização da atmosfera, sendo seu uso encorajado na maioria dos eventos. Os costumes utilizados podem ser denominados trajes de cena, considerando a definição do termo por Fausto Viana, como o ‘traje presente em todo e qualquer evento que envolva cenas e suas variantes (teatro, cinema, pantomina, circo, balé, performance)’ (VIANA, 2012). O contexto do uso do traje na SCA é considerado performance por Cramer (2010) e Damianoff (2010), mas pode mudar de acordo com o evento específico que se analisa. Assim sendo, pode ser utilizado em peças teatrais, ritos de passagem ou mesmo atividades do cotidiano, tendo ou não um público como espectador. Em todos os casos, porém, o traje compõe uma *persona* – o alter-ego medieval de seu usuário. Para que haja verossimilhança dos trajes com os medievais, os membros realizam pesquisa histórica na literatura, obras de arte, meios digitais, entre outros.

O presente artigo tem como objetivo analisar o papel do traje na SCA, considerando as variações de significado e importância atribuídas às roupas por

diferentes membros. Para tanto, foi realizada pesquisa qualitativa, baseada em revisão bibliográfica, além de uma entrevista em profundidade com um membro da SCA e uma enquete lançada no fórum virtual de discussão da Sociedade, na rede social Facebook.

Society for Creative Anachronism

A Society for Creative Anachronism (SCA) é uma organização educacional sem fins lucrativos, dedicada ao estudo da cultura ocidental pré-século XVII. Ela se concentra na Idade Média e Renascença da Europa, e seus membros trabalham para recriar as artes e habilidades dessa era. Alguns membros estudam o Oriente Médio e exploram a interação entre Europa e Ásia durante o período estudado. A SCA foi oficializada em 1968, mas reconhece um torneio sediado em Berkeley, Califórnia, em 1 de maio de 1966, como sua data de fundação (documento oficial da SCA, s.d.).

O surgimento desta sociedade nos anos 60 na Baía de San Francisco deu-se concomitantemente a movimentos como o hippie e a busca por liberdade de expressão. Cramer compara a SCA com estes movimentos por seu caráter contestativo em relação aos valores e comportamentos dominantes na sociedade de seu tempo. Os membros da SCA valorizam o espírito de cavalheirismo, em detrimento do interesse individual, da ganância e da modernidade. Seguindo a tendência dessa década, a Sociedade também tende a ser mais permissiva e aberta a formas alternativas de relacionamentos e à homossexualidade. Entretanto, trata-se de um grupo grande, havendo também segmentos conservadores, o que gera tensões internas (CRAMER, 2010, p.11).

Entre os fundadores, Turner destaca os americanos David Thewlis e Ken de Maiffe, que se conheceram enquanto moravam na Alemanha, onde aprenderam sobre armaduras e duelos de espadas. Ao voltar aos Estados Unidos, conheceram a estudante de mestrado em história medieval Diana Paxson, da Universidade de Berkeley (Califórnia). Com ajuda de Paxson, organizaram o primeiro evento da SCA, que simulava um torneio medieval. No *flyer* promocional afixado na Universidade, lia-se: 'todos os convidados são encorajados a usar as roupas de alguma era cristã, ou de além-mar, ou do reino das fadas, da época em que se usava espadas' (TURNER, 2010). Desde então, a Sociedade expandiu-se

consideravelmente ao redor do mundo. Em suas cinco décadas de existência, famílias já criaram gerações de filhos e até netos dentro da sociedade, fortalecendo os laços ali formados.

A SCA possui um sistema hierárquico organizado, no qual a autoridade parte da esfera geral para a local. Reis e rainhas estão no topo, seguidos por príncipes e princesas, duques e duquesas, condes e condessas, viscondes e viscondessas, barões e baronesas. Além destas posições, outras auxiliares também existem, como senescais, ministros das artes e ciências, cronistas e cirurgiões (responsáveis pelos primeiros-socorros). Pode-se também assumir posições administrativas, como de finanças. Territorialmente, a sociedade é dividida em “reinos”, que também apresentam subdivisões. A maioria deles encontra-se nos Estados Unidos, abrangendo conjuntos de estados. Fora desse país, há um reino que abrange Europa e Oriente Médio e outro que engloba países da Oceania. Internamente aos reinos e também em escala mundial, os membros da Sociedade comunicam-se por fóruns e grupos na internet, trocando informações sobre pesquisas históricas e divulgando eventos. Na rede social Facebook, há subgrupos da SCA divididos de acordo com interesses específicos, como trajes, lutas, culinária, entre outros.

O período representado pelos participantes da Sociedade é algo entre os séculos V e XVII. Por ser muito extenso, a diversidade de *personas* adotada é grande, podendo abranger um *viking* do século VIII, um trovador do século XII ou um membro da corte inglesa do século XVI, por exemplo. É importante ressaltar que os membros revivem não a Idade Média em sua totalidade, mas sim os aspectos desejados. “O anacronismo criativo’ aproveita as melhores qualidades da Idade Média e seletivamente as recria no mundo moderno” (documento oficial da SCA, s.d.). Entre as atividades realizadas em reuniões, há ritos de passagem como coroações ou casamentos, atividades educativas como aulas de iluminuras, exercícios como luta ou prática de arco-e-flecha, e grupos teatrais de diversos gêneros. De acordo com Cary Lenehan, a SCA é composta principalmente por jovens e adultos de alta escolaridade - a maioria está cursando ou tem ensino

superior completo -, que utilizam estas práticas e atividades educativas como uma extensão de seu aprendizado (LENEHAN, 1994).

O traje na SCA

Michael Cramer (2010, p. 13) vê a SCA como uma sociedade performática, na qual os membros incorporam personagens e realizam atividades temáticas não para um público, mas para eles próprios. Alguns envolvem-se tanto que se esquecem que estão representando. Maggie Forest, membro da SCA da Nova Zelândia, colocou seu ponto de vista sobre o assunto em entrevista.

(...) varia de pessoa pra pessoa. Alguns veem isso como uma forma de dramatização, na qual eles 'viram' a pessoa que estão representando, e levam isso extremamente a sério. Outros simplesmente usam algum tipo de figurino e aproveitam as atividades em si, por que o figurino é um requisito para a participação. Uma terceira opção (esta é a minha abordagem) é tratar a sua *persona* como um veículo para pesquisa. Eu pesquiso o que eles usariam, o que eles comeriam, como eles viveriam, como seria o seu dia-a-dia etc, e então eu uso os itens que eu faço ou consigo em eventos como uma forma de dar corpo à minha pesquisa. Mas eu não dramatizo. Todo mundo faz uma coisa diferente, e a SCA é aberta o suficiente para tornar todas essas abordagens possíveis (FOREST, 2015).

No que diz respeito aos trajes utilizados, a sociedade apresenta regras em seus documentos oficiais. Atualmente, não se adota mais trajes de personagens fantásticos como sugerido no primeiro evento. Para os novos membros, há um manual com o item “o que vestir e como comportar-se”, disponível no site da Sociedade. Segundo o manual, a maioria dos membros faz suas próprias roupas; há inclusive uma modelagem de uma túnica básica para os iniciantes. Recomenda-se também o uso de véus para as mulheres, para esconder o “cabelo contemporâneo”. Há ainda escritórios locais que disponibilizam trajes básicos em vários tamanhos para aluguel, até que o novo membro consiga formar seu guarda-roupa medieval (documento oficial da SCA, s.d).

Para os primeiros eventos, é sugerido o uso de blusa e calça (ou saia) simples, de tecidos lisos. Para os pés, sapatos ou botas pretos. É desejável evitar acessórios a princípio, para que o novato não seja confundido com alguém de uma posição elevada, como um rei ou rainha. A realeza usa acessórios

adornados, como coroas e colares com pingentes circulares. Cintos de cores específicas também são reservados a certas ordens hierárquicas. Na Figura 2, observa-se os trajes de diferentes *personas*. O evento retratado é a cerimônia de premiação de um membro por sua excelência na área de Artes e Ciências, simbolizada por sua entrada na Ordem do Louro, no Reino de An Tir².

Figura 2: Nomeação de um cavaleiro para a Ordem do Louro no reino de An Tir. Fonte: Página do Reino de An Tir no Facebook (<https://www.facebook.com/AnTirEventsVirtualFeed/>).



Já os membros mais experientes vestem-se de forma mais elaborada e adequada às suas *personas*. Cada indivíduo também adota um nome e um sobrenome, bem como um brasão próprio, cujo símbolo precisa ser aprovado pelo mestre da heráldica³; as respectivas cores e símbolos também aparecerão em sua vestimenta. Segundo Maggie Forest (2015), em locais como a Nova Zelândia há menos membros e comunidades mais isoladas, o que leva os participantes a confeccionarem seus próprios trajes e acessórios com maior frequência; já na Califórnia há mais comunidades e mais opções de se comprar trajes ou trocá-los por outros artefatos.

² O reino de An Tir engloba parte dos estados de Oregon, Washington e Idaho nos Estados Unidos e a província canadense de British Columbia. Fonte: portal do Reino de An Tir. Disponível em: <<http://www.antir.sca.org/>> Acesso em 11 mai 2016

³Heráldica: ciência ou arte de descrever brasões ou escudos, geralmente ligados a famílias nobres.

A fidelidade histórica dos trajes também varia conforme os interesses de cada participante. Muitos seguem fontes acadêmicas como livros, publicações científicas e imagens de obras de arte; alguns alegaram ir a museus para conhecer trajes do período desejado. Dentro da própria sociedade, há grupos dedicados a atividades na área têxtil, tais como aulas de tecelagem, fiação e costuras à mão, conforme as observadas em trajes arqueológicos. A Figura 3 mostra uma aula de fiação promovida pela Companhia do Fuso Prateado, uma associação do reino de Atlantia⁴. Segundo o membro A.S.⁵, alguns buscam uma reprodução fiel a tal ponto que realizam artesanalmente todo o processo da cadeia têxtil: tosam as ovelhas, fiam, tecem e tingem a lã com corantes semelhantes aos do período, depois modelam a peça e a costuram a mão. A associada C.J. explicou seu interesse pelos trajes.

Pessoalmente, eu não queria ser uma 'figurinista', mas precisava dos trajes, e queria que fossem bons. O momento em que alguém te diz que parece que você acabou de sair de um manuscrito é precioso, e te motiva (C.J, 2015. Grupo de discussão da SCA).

Figura 3: Aula de fiação promovida pela Companhia do Fuso Prateado em 2001.
Fonte: portal da Cia do Fuso Prateado (<http://kws.atlantia.sca.org/KSA.html>).



⁴ O reino de Atlantia engloba os estados de Maryland, Distrito de Columbia, Carolina do Sul, Carolina do Norte, Virginia e uma parte da Georgia, nos Estados Unidos. Fonte: portal do reino de Atlantia. Disponível em: < <http://atlantia.sca.org/>> Acesso em 11 mai 2016

⁵ Os membros da SCA que responderam à enquete do grupo no Facebook foram identificados apenas por suas iniciais.

Há vários graus de comprometimento com a roupa. O próprio conceito de “autenticidade” dos trajes é motivo de debate dentro da sociedade. Por mais que se tente aproximar dos materiais e estilos usados no período medieval, a roupa dificilmente será considerada totalmente autêntica – para tanto, precisaria ser um traje arqueológico. A “regra dos quinze pés” é a única exigência da Sociedade apontada por Turner. Esta regra determina que, se a quinze pés de distância o traje parece adequado ao contexto medieval, é o suficiente (TURNER, 2010). Um dos membros da SCA chamou atenção para a diferença entre figurino e *garb*. Segundo ele, *garbs* são roupas reais, usáveis, baseadas no que se usava na época. São confortáveis e duráveis. Figurinos (ou *costumes*, como denominou em inglês) são desajeitados, muitas vezes desconfortáveis e não são feitos para durar (S.R., 2015. Grupo de discussão da SCA).

De acordo com o site da Sociedade, os materiais mais utilizados para a confecção dos trajes entre os membros são lã e linho, considerados mais autênticos por terem sido usados na Idade Média. Tecidos mais modernos e sintéticos também aparecem por serem mais baratos e laváveis. Turner (2010) defende que os materiais têm caráter de certa forma ostentatório, assim como acontecia no período imitado. Para grandes eventos como coroações, os participantes empregam mais esforço para produzir trajes complexos e adornados. Um deles deu um depoimento sobre seus trajes de gala:

Eu tenho sedas e veludos bordados com pérolas e pedaços de âmbar, correntes de ouro, peças de tecido que (...) valem centenas de dólares. (...) Bordados de pérolas reais, são coisa real mesmo. Tenho bainhas tecidas com plaquetas⁶ na minha túnica *viking* (Conde Sir Obadiah, *apud* TURNER, 2010).

Já no caso de acampamentos de uma semana, como o festival de Canterbury na Nova Zelândia, é recomendável incluir na bagagem roupas confortáveis para várias atividades, desde cozinhar até participar de banquetes

⁶ A tecelagem com plaquetas é uma técnica medieval utilizada na confecção de bainhas ou barras. Eram utilizadas plaquetas quadradas com um furo em cada extremidade por onde eram passados fios, que por sua vez eram trançados e acoplados à roupa com as mãos (ØSTERGÅRD, 2004).

com a realeza, conforme exemplificou Forest (2015). No portal do festival, uma rica descrição fornece uma imagem do evento.

Imagine a cena: 250 damas e cavalheiros vestidos com lãs e linhos macios. Estandartes e bandeiras balançam suavemente na brisa que toca os pinheiros. (...) de um lado, cavaleiros e nobres praticam lutas, enquanto cônjuges discutem remédios para hematomas. Bandos de crianças encantadoras correm errantes, quando não estão brincando na grama verde exuberante. Não muito longe há cantoria ao lado da fonte e mergulhos nas águas frescas e profundas (portal do festival de Canterbury, s.d.).

Um interessante fenômeno observado na Sociedade é o papel das roupas na transição do mundo real para o fictício. Turner descreve esse fenômeno no reino de An Tir: enquanto os participantes estão montando acampamento, usam suas roupas mundanas, embora se possa observar algumas camisetas estampadas com motivos da SCA. '[Q]uando o acampamento estiver montado e eles já tiverem se trocado - só então a transição da *persona* moderna para a medieval pode acontecer' (TURNER, 2010). Mas a transição nem sempre se desfaz por completo uma vez que o participante retorna à sua vida normal. É comum observar evidências visuais da participação de uma pessoa na SCA pela sua casa, conforme afirma a autora.

Considerações Finais

O membro engajado da *Society for Creative Anacronism* leva o lazer muito além da mera atividade recreativa, englobando também relacionamentos afetivos e desenvolvimento pessoal. Com alto nível de escolarização e gostos em comum, a busca deste grupo por valores do período medieval se traduz em uma detalhada e abrangente organização, em atividades educacionais de variados tipos e eventos de caráter ritualístico. A Sociedade constitui um tipo peculiar de atividade performática, na qual a encenação não é ensaiada nem direcionada a um público, e sim espontânea e voltada para o próprio grupo performático. O resultado é uma espécie de realidade paralela, na qual os membros encontram aspectos que lhes

faltam na vida mundana, como os valores, o companheirismo e a sensação de pertencimento.

Neste contexto, o uso de trajes temáticos – podendo ser considerados trajes de cena - é fortemente encorajado, embora suas regras sejam bastante flexíveis. Enquanto para alguns é essencial despender tempo em pesquisa e trabalho manual para alcançar a máxima fidelidade histórica, para outros a roupa é apenas uma formalidade para participação nas atividades. Mesmo havendo estas diferenças, observa-se uma característica comum de transcendência do traje, que transporta os membros para outro universo. A investigação histórica envolvida nas diversas ramificações da SCA – particularmente no vestuário – contribui significativamente para o conhecimento do campo, tanto em sua produção como disseminação, por meio de oficinas de técnicas de produção têxtil, costura e acabamentos. Tais pesquisas realizadas dentro da Sociedade impulsionam e fornecem recursos para a pesquisa acadêmica, importante em um período tão rico em termos de vestuário como a Idade Média. Neste artigo, foi elaborado um panorama geral da SCA com destaque para os trajes; entretanto, cada reino e suas subdivisões apresentam particularidades locais, que fornecem uma rica fonte de pesquisa sob o olhar da antropologia, sociologia e de estudos comportamentais, entre outras possibilidades.

Referências

BOUCHER, F. **História do vestuário no Ocidente**. 4. ed. Tradução de André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 477 p.

CRAMER, M. **Medieval Fantasy as Performance: The Society for Creative Anachronism and the Current Middle Ages**. 1a ed. Maryland: Scarecrow Press, 2010.

DAMIANOFF, D. **Self-Directed Learning, Lifelong Learning, and Transformative learning in the Society for Creative Anachronism.** Dissertação de mestrado. Brock University, Ontario 2010.

FOREST, M. Entrevista concedida via e-mail. Junho de 2015.

GANS, H. **Popular culture and high culture:** an analysis and evaluation of taste. New York: Basic Books, 1975. 179 p.

Grupo de discussão da SCA no Facebook. Enquete. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/groups/scadiscussiongroup/>> Acesso em 03 jul 2015

LENEHAN, C. **Postmodern Medievalism:** a sociological study of the Society for Creative Anachronism. Monografia. Departamento de Sociologia – Universidade da Tasmânia. 1994.

ØSTERGÅRD, E. **Woven into the Earth:** textiles from norse Greenland. 1a ed. Aarhus, Dinamarca: Aarhus University Press, 2004.

SCA Website. Disponível em < <http://sca.org/>> Acesso em 18 jun 2015

TURNER, A. **Honored Values and Valued Objects:** The Society for Creative Anachronism. Tese de doutorado. Oregon State University, 2010.

VIANA, F. Uma coleção de trajes de cena: como lidar com ela? In: SEMINÁRIO DE PRESERVAÇÃO DE ACERVOS TEATRAIS, I. 08 a 10 ago 2012, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ECA-USP, 2012. p. 19-28