

Recrutar a Idade Média na cultura popular  
Recreando la Edad Media en la cultura popular  
Recreating the Middle Ages in popular culture

# NO MEIO



**Instituto de Estudos Medievais (IEM-NOVA FCSH)**  
NOVA Faculdade de Ciências Sociais e Humanas  
21 e 22 de Novembro de 2019

**Local do Evento**  
**NOVA FCSH, Colégio Almada Negreiros,**  
**Auditório 224 (Piso 2). Campus de Campolide**  
**1099-085 Lisboa**

**Organização**  
Ana Rita Gonçalves Soares (Universidade Complutense de Madrid)  
Diogo Cardoso Gomes (IEM-NOVA FCSH)  
Paulo Dias (CHAM-NOVA FCSH-UAç)



## LIVRO DE RESUMOS

### Oradora convidada.

Moderação: Alicia Miguélez Caveró (IEM-NOVA FCSH)

**Rebeca Sanmartín Bastida** (Universidad Complutense de Madrid):  
“Leyendo ahora las imágenes del Medievo: Agencia y visión en la espiritualidad visionaria femenina”

Esta ponencia aborda la relación entre las mujeres visionarias de finales del XV y las imágenes. En realidad, pretende ser un ejemplo de teoría contemporánea aplicada al estudio del Medievo. Para estudiar la aproximación entre visionarias e imágenes se parte de una pregunta que William Mitchell lanza en uno de sus libros más reconocidos: *What do pictures want?* (2004). ¿Qué quieren las imágenes? O, en este caso, ¿qué quieren, qué hacen, cuál es su función en el mundo visionario femenino? Se abordan entonces las imágenes como pictures, siguiendo la terminología de Mitchell, quien distingue el objeto en sí de la imagen representada, ayudando a diferenciar el icono de la imagen mental que surge de la meditación sobre un pasaje evangélico. En esa interacción no nos fijaremos en las intenciones del productor de la imagen (no tratamos a la imagen como arte), sino en la percepción e interpretación de los receptores. La teoría contemporánea reclama prestar atención a los espectadores de una imagen que adquiere agencia en los llamados Visual Studies. Así, ya no se consideran las visionarias desde una mirada pasiva sino en su convivencia con las imágenes, y desde su manipulación o dominio sobre las mismas.

### Painel I.

Moderação: Covadonga Valdaliso Casanova (CH-UL)

**António Rei** (IEM-NOVA FCSH): “Restaurantes ‘medievais’ hoje em Portugal. Análise de uma amostra”

Desde há alguns anos, mesmo algumas décadas, e no que podemos designar por um certo novo fascínio pela Idade Média em Portugal, tem

havido uma recuperação dos conceitos de “medieval” e de “medievalidade”, e muitas têm sido as estratégias e as ações desenvolvidas de representação dos mesmos. Consta-se uma evidente preferência, por parte das entidades promotoras, por eventos de cariz mais ou menos gregário e multitudinário, como feiras, mercados, torneios, festivais a que, por norma, surge agregado o adjetivo de “medieval”, ainda que nem sempre exista uma genuína procura de uma autêntica recriação cenográfica apoiada em conclusões historiográficas cientificamente sustentadas. Mas, no seguimento do trabalho que temos vindo a desenvolver na área da culinária e da gastronomia andalusis, é sobre uma outra procura de recuperação do medieval que pretendemos debruçar-nos. Menos espetaculares, no aspeto visual, e na sua maioria também implantados em localidades com uma memória histórica medieval significativa, têm surgido unidades hoteleiras do ramo da restauração (tendo algumas mesmo o adjetivo “medieval” na designação empresarial), e que pretendem oferecer recriações medievais de culinária e gastronomia. A análise incidirá sobre nove daquelas unidades, geograficamente situadas entre a Covilhã, a norte, e Castro Marim, a sul, e passando por Tomar, Lisboa, Estremoz, Évora e Setúbal. Através das informações disponibilizadas, via internet, em texto e imagem, iremos aquilatar da “medievalidade” dos cardápios, no respeitante a ingredientes utilizados. Tomaremos ainda em conta aspetos cenográficos do ambiente dos mesmos restaurantes, e que possam ser associados a um conceito de “medieval”. Enquanto conclusão, e campo de ação social, os resultados obtidos poderão vir a ser utilizados para uma possível futura assessoria junto dos mesmos estabelecimentos, ou de outros da mesma natureza, e que se proponham recriar gastronomia medieval.

**Celia Ana Delgado Mastral** (Universidad de Zaragoza): “Algunas notas sobre la imaginaria medieval en los videojuegos fantásticos: influencias y pervivencias artísticas y literarias”

La imaginaria medieval en los juegos fantásticos proviene, en su mayor parte, de la visión heredada del siglo XIX europeo acerca de la Edad Media. Esta influencia tiene un gran recorrido que comienza en la épica, los

romances y la tradición artúrica y continúa en las novelas de caballerías, y, posteriormente, en la novela gótica del siglo XVIII hasta el Romanticismo, cuando nacen las novelas históricas y fantásticas, que vuelven la vista atrás para la creación de este pasado idealizado y maravilloso. En el siglo XX la temática medieval resurge con fuerza en otros ámbitos del entretenimiento artístico y popular como el cómic, las películas que retoman argumentos románticos y los juegos de rol de mesa. Es durante esta época cuando nacen los videojuegos, y en muchos de ellos se repite la descendencia iconográfica romántica, filtrada por el manga japonés y las producciones de animación occidentales. En el siglo XXI el videojuego se ha consolidado ya como un producto cultural y artístico viable para su producción y venta en masa, por lo que se recurre, una vez más, a los esquemas ya conocidos y exitosos para la creación de aventuras y mundos fantásticos. En esta comunicación se pretenden tratar algunas de las ideas básicas que han matizado la iconografía de la mayor parte de videojuegos medievales del mercado, haciendo hincapié en el peso de la imaginaria victoriana y de las distintas corrientes literarias. Se propone, por lo tanto, un breve acercamiento por algunas de las fases más representativas para las influencias pictóricas y literarias que han podido influir en la estética de los videojuegos fantásticos.

**Ana Resende Clément** (Universidade de Aveiro): “A Gaita de Foles nos eventos de recriação histórica em Portugal: uma abordagem etnomusicológica”

Desde o final da década de 1990 têm vindo a obter crescente relevância, no território português, as chamadas “feiras medievais”, recriações e outros eventos de temática histórica. Estas iniciativas incluem diversos ingredientes expositivos e performativos, com o propósito de evocar e “representar” simbolicamente imaginários coletivos associados ao passado. A música, em particular aquela que é tocada ao vivo, parece ser um elemento crucial nos processos de mobilização do passado e de construção de significados que estão subjacentes a estes eventos. Um dos recursos ao dispor dos protagonistas é a escolha dos instrumentos musicais. A gaita de foles tem uma presença muitíssimo forte e apresenta

dimensões icónicas (Turino, 2008) em relação à música que se ouve nestes eventos. As características organológicas do instrumento que permitem grande intensidade sonora associada a uma fácil mobilidade do tocador habilitam-no especialmente para a performance ao ar livre. Por outro lado, as associações simbólicas que a gaita de foles veicula são especialmente ricas e já bastante estudadas. O seu forte poder evocativo aproxima-o de um imaginário arcaico e primitivo (Giacommetti & Lopes Graça, 1981; Moreno Fernández, 2009; Ronström, 1989; Soeiro de Carvalho, 2010). Finalmente, a gaita de foles tem sido alvo dum processo de revitalização, em Portugal, desde a década de 1980 e até à actualidade (Moreno Fernández, 2009; Passinhas Santos, 2005; Soeiro de Carvalho, 2010), que resultou numa ampla divulgação do instrumento em contextos e zonas distantes daqueles da sua prática performativa tradicional. Esta comunicação – que parte duma investigação de doutoramento – pretende discutir aspectos sociais, técnicos e simbólicos em relação à utilização da gaita de foles e ao modo como os seus repertórios se têm configurado nos eventos contemporâneos de temática histórica em Portugal.

**Andrea Navacerrada Domínguez** (Universidad Complutense de Madrid): “Democratizando el pasado: La simulación del medievo en los videojuegos”

En los últimos años, el avance de la tecnología ha derivado en un cambio más que sustancial de nuestra vida cotidiana. Los conceptos que hasta la fecha se nos dibujaban como inalterables han saltado por los aires en el momento en que la tecnología ha hecho posible el método para que lo retirado se convierta en cercano, lo pretérito en objeto lúdico y la identificación en un hecho añadido por el encuadre cultural donde nos ubiquemos. La crisis coyuntural que sufre buena parte del mundo occidental está sirviendo para que percibamos nuestro entorno como un contexto global y abierto, sin horizonte delimitado que asegure la perspectiva y aplaque el desasosiego ante el incierto futuro. Este hecho en concreto ha gestado, entre otros fenómenos, el que contemplemos el panorama que nos rodea como algo característico: la universalidad del trance nos convierte a la vez en pequeñas unidades celulares de un gran cuerpo y, paralela y contradictoriamente, en protagonistas de un

presente. Este factor es básico: somos intérpretes con conciencia de momentos históricos. El último paso es el de poder cambiar la percepción del pasado que nos ha posibilitado el mundo que habitamos: el videojuego nace, entonces, como una pieza fundamental en el tablero. Ningún elemento existe tan cercano como el que ofrece este elemento de ocio, pues, por primera vez, nos convierte en dueños de un pasado posible. Así pues, haciendo uso de ejemplos de videojuegos históricos, mi propuesta es dar un paso más en lo que realmente significa, de manera profunda, el mundo del videojuego en cuanto a la percepción de la Edad Media se tiene y, sobre todo, lo que representa en tanto que permite dos respuestas básicas: el control del pasado y la simulación de lo que pudo ser ese pretérito medieval. El título de mi comunicación, por tanto, está basado en una de las características más interesantes de los videojuegos: hasta ahora, hemos jugado a suponer, pero lo que se plantea en este medio es la contingencia de no suponer nada, sino de verlo y provocarlo.

#### **Orador convidado.**

Moderação: Diogo Cardoso Gomes (IEM-NOVA FCSH)

**Miguel Metelo de Seixas** (IEM-NOVA FCSH): “Heráldica no meio, heráldica como meio: Ariano Suassuna e o Movimento Armorial”

Entre os romancistas e dramaturgos brasileiros do século XX, poucos terão dedicado à heráldica uma atenção tão notória quanto Ariano Suassuna. O Romance d’A Pedra do Reino, obra maior do autor neste género literário, inscreve-se explicitamente como herdeiro da novelística medieval portuguesa e europeia, filtrada pela tradição popular do Nordeste brasileiro. Tal como nos romances de cavalaria medievais, é constante a presença de alusões e descrições heráldicas que servem como elementos de caracterização dos personagens e de antecipação ou explicação do enredo. A presente comunicação pretende analisar a heráldica imaginária presente em A Pedra do Reino, evidenciando as suas origens e as suas ligações históricas e simbólicas. Longe de constituir mera ilustração, as descrições e as xilogravuras heráldicas que integram este romance desempenham um papel essencial na recepção, exegese

e retransmissão de uma variegada herança medieval. Em simultâneo, a presente comunicação tratará de avaliar a importância de que a heráldica se revestiu não apenas na obra literária de Suassuna, mas também na própria essência do “Movimento Armorial” por ele fundado em 1970 e que visava criar uma arte erudita com base na cultura popular do Nordeste brasileiro, cadinho em que se fundiam e perpetuavam as tradições medievais que formavam, segundo o autor, a raiz da nação brasileira. A heráldica era, assim, colocada a meio caminho entre a Idade Média e o presente; mas também, em simultâneo, entendida como meio de resgate desse mesmo passado para (re)construção da identidade cultural brasileira.

## **Painel II.**

Moderação: Maria Angélica Varandas (CEA-UL)

**Sandra Gorgievski** (Université de Toulon): “Medievalism and Nomadism in the Second Cycle of the Comics Series *Croisade* by Dufaux-Xavier (2011-2014)”

Beyond discussing the gap between historical sources and contemporary fantasized views of the former Eastern Latin Empire, this paper aims at showing how uchronia (or alternative history) is at work in a contemporary production reworking on the crusades: the four-volume Belgian comics series *Croisade* by Dufaux-Xavier (Le Lombard), Cycle Nomade (vol. V-VIII). In these fantasy comic books, visual evidence of such cultural constructions as centre and periphery, nomadism and wandering, will help us assess the shift in the representation of the individual in space and time from the medieval era to nowadays. From the adventurous Oriental desert and the besieged castles of medieval times, the designers have refashioned the Middle Ages according to the distorting mirrors of our contemporary fear of homelessness, our feelings of shifting boundaries and the creation of a new sense of personal identity. Nomadism, as it entails the creation of temporary, stable centers and a cyclical and limited change of habitat, opposes the contemporary, problematic sense of belonging while providing historical perspective to the new, undirected

wanderings of migration, thus reframing the Middle Ages into a unique recreation perhaps answering the needs of the community of readers.

**Joana Gomes** (SMELPS/IF-UP) & **Vítor Guerreiro** (IF-UP): “O uso cinematográfico de temas medievais na era da “arte de massas”: considerações estéticas e históricas”

Com o século XX, fenómenos como a arte de massas - em particular o cinema - surgem concomitantemente a novas formas de relação entre poder político, ideologia, arte e estética. Com a Revolução Russa de 1917, e, mais tarde, os regimes fascistas que se espalham pela Europa, as chamadas “politização da arte” e “estetização do político”, a alternância entre a experimentação e inovação estéticas e o arregimentar da arte à propaganda tornam-se realidades que, de um ou outro modo, impõem aos artistas alguma forma de posicionamento. Neste processo, é frequente as representações do passado servirem para possibilitar um certo discurso acerca do presente, sobretudo quando a representação directa deste se torna politicamente problemática. Tal é o que sucede com o próprio conceito de Idade Média, desde a sua origem. Findo o entusiasmo com uma visão áurea da antiguidade clássica, uma ideia de Idade Média aliada à recuperação de valores desprezados pelas “Luzes” foi usada para exprimir ideias novas, quando o particular, o nacional, o mito e o misticismo se substituíram aos ideais de universalidade e ao optimismo irrestrito nos poderes da razão. Este artigo pretende justamente explorar o modo como a Idade Média serve de veículo à expressão de concepções estéticas, artísticas e políticas, privilegiando, neste caso, a arte cinematográfica e tendo em vista questões como a de saber se há diferenças relevantes no uso de narrativas medievais no cinema, entre representações da Idade Média que acompanham divisões políticas e ideológicas. Para responder a tais perguntas, consideraremos o tratamento da Idade Média em alguns filmes produzidos em países do ex-bloco socialista, recorrendo aqui e ali a comparações com obras exteriores a esse universo: Márketa Lazarová de František Vlácil (1967), Andrei Rubliov de Andrei Tarkovsky (1969) e Alexander Nevsky de Serguei Eisenstein (1938).

**Marisa López Varas** (Universidad Complutense de Madrid): “La Cruzada de los Niños o el retorno a los caminos de una infancia nómada y común”

Desde finales del siglo XIX, la imagen de una multitud de niños que abandonan sus lugares de origen y se lanzan a los caminos en busca de un sueño utópico, aparece de diversos modos en relatos literarios que, en distintos momentos a lo largo del tiempo, han tratado de recrear la existencia de un movimiento infantil que, según atestiguan fuentes históricas, pudo ser un hecho real en torno a 1212, cuando dos corrientes de niños, procedentes de Francia y Alemania, cantando en busca de una fe verdadera, caminaron hasta llegar a Marsella, donde se embarcaron con destino a Oriente, y se les perdió la pista. Esta comunicación propone una aproximación a tres obras literarias que abordan la escritura de este relato de referencia medieval en diferentes momentos del periodo moderno y contemporáneo: La cruzada de los niños, escrita por Marcel Schwob en 1896 (Francia), Las puertas del paraíso escrita por Jerzy Andrzejewski en 1959 (Polonia) y La cruzada de los niños escrita por Florina Ilis en 2005 (Rumanía), a través de un análisis orientado a observar los distintos modos de elaboración ficcional del relato medieval y las representaciones sobre la infancia que se construyen en cada caso. Si bien los tres relatos comparten el núcleo temático de la infancia representada en la forma de un movimiento de éxodo colectivo, destinado a encontrar o construir a lo largo del camino, otro lugar más acorde con unos ideales traicionados por los adultos, existen diferencias muy notables entre ellos, tanto en el plano de las estrategias narrativas como en el plano temático. Distintos modos de composición, tonalidad y articulación de las voces narrativas se corresponden con formas diferenciadas de utopía, modos diversos de relación y contraposición entre adultos y niños y trayectorias diferentes de crecimiento y evolución del movimiento infantil.

**Fabio Barberini** (IEM-NOVA FCSH): “La Edad Media de Pier Paolo Pasolini. I racconti di Canterbury”

Segunda película de la llamada “Trilogía de la vida”, Los cuentos de Canterbury (I Racconti di Canterbury; 1972) es de alguna manera el

episodio más dramático del ciclo. Como ya había hecho para el Decameron de Boccaccio, Pasolini propone una personal lectura de la Edad Media (en este caso inglesa) de Chaucer para adaptarla a los elementos peculiares de su poética, sobre todo la relación feroz entre muerte y deseo sexual, y para formular al mismo tiempo una crítica radical de los valores burgueses de la Italia democristiana de los primeros años '70. De hecho, la película (galardonada con el Oso de oro al Festival de Cinema de Berlín en 1972) sufrió varios juicios por obscenidad y pornografía, llegando a ser proyectada sin censura tan solo en 1973. Esta comunicación se propone de reflexionar sobre la manera en que Pasolini elabora su personal lectura del imaginario medieval, llamando la atención sobre tres elementos: 1) aspectos visuales (escenas y vestuario); aspectos textuales (relación con el texto de Chaucer y codificación en llave moderna de algunos elementos del imaginario medieval, en particular relaciones entre dinero, sexo y poder; visión de la muerte); 3) aspectos musicales (para la banda sonora da película Pasolini llevó a cabo, en colaboración con Ennio Moricone, una amplia investigación sobre música medieval inglesa y sobre instrumentos musicales de la época, reproducidos de manera filológica en la película).

### **Orador convidado.**

Moderação: Ana Rita Golçalves Soares (Universidad Complutense de Madrid)

**Antonio Huertas Morales** (Universidad Rey Juan Carlos): “Ninguno de vosotros osará besar a una mujer: la Orden del Temple desde la castidad a la utopía homoerótica (narrativa de los siglos XIX-XXI)”

Desde los años 70 del pasado siglo, investigadores e historiadores, especialmente de Francia, el Reino Unido, Alemania e Italia, en menor medida de España, han centrado sus pesquisas en la génesis, historia y, sobre todo, la caída de la Orden del Temple, de modo que “study of the trial is now easier than it has ever been”, como apuntaba Nicholson en un sucinto pero valioso estado de la cuestión que concluía afirmando que sería ventajoso que investigadores de campos relacionados se sumaran a las pesquisas del juicio a los templarios, en tanto que, aunque siempre

han estado en manos de los especialistas de la Orden e historiadores de las cruzadas, “as the order was involved in everyday life across medieval Europe, the history of the Templars should be of interest to all historians of the European Middle Ages”. Las nuevas aportaciones desde la historiografía en las últimas han ido parejas a su leyenda, resurgida y con nuevas propuestas, especialmente la formada por el Priorato de Sion, la supervivencia del linaje merovingio y el grial/sang raal, popularizada por los *Dossiers secrets* y con su apogeo en *Holy Blood*, *Holy Grail* y su “versión literaria”, *The Da Vinci Code*, adaptación a la gran pantalla incluida. La Orden del Temple ha sido el principal caballo de batalla de recuperación contemporánea de la Edad Media en la narrativa (amén de en otras plasmaciones como los cómic o los videojuegos), de la misma manera que tuvieron un papel protagónico en la configuración de la novela histórica como género moderno en el siglo XIX, lo que ha supuesto la publicación de centenares de títulos en un completo mapa de Occidente. Tales cifras no se han visto, en ningún caso, acompañadas de estudios críticos, un silencio incómodo que solo se explica desde la desconfianza hacia el Temple por parte de los historiadores, el inabarcable volumen de títulos o la calidad de algunos de ellos. Sin embargo, se impone como necesario volver, una vez más, sobre los templarios, porque forman parte del imaginario medieval, tan inmutable en algunos aspectos como cambiante en otros. A la luz de lo expuesto, consideramos necesario el presente acercamiento, decididamente interdisciplinar, sobre la visión desprendida acerca de la Orden del Temple en la narrativa del siglo XIX, tanto la producida en España como en las traducciones, dado que la relación con el voto de castidad está directamente relacionada con el juicio concedido a la Orden, que esta relación puede entenderse como una actualización de su papel en la ficción medieval y que, además, será minoritario en la narrativa de las últimas tres décadas, donde se aboga por la inocencia o se dan otras opciones, como la castidad de una Orden inocente, su aprovechamiento en una novela rosa y erótica o la filtración de nuevos mitos. Las acusaciones de índole sexual, por lo tanto, serán el nexo de nuestra comunicación, que pretende revisar los clásicos de la novela histórica decimonónica para finalizar ahondando en la narrativa digital más reciente, abiertamente erótica y pornográfica.

### **Painel III.**

Moderação: Tiago Viúla de Faria (IEM-NOVA FCSH)

**António Oliveira** (FL-UC): “A Noble Quest, a Fool’s Errand: Perceptions of Historical Accuracy in the Game *Kingdom Come: Deliverance*”

The Middle Ages have been a constant presence in popular imagination for centuries now, from literature to plays to more modern types of media in the last half century – films, television programmes and, much more recently, videogames. And yet seldom (or ever) has an accurate depiction of the Middle Ages ever been committed to paper, stage or screen – be it the silver screen or a computer’s monitor. We shall endeavour to find out the reason behind this continuous lack of accuracy by using the game *Kingdom Come: Deliverance* – widely reputed and promoted as the most historically correct game ever made – as an example and case study. Through it, we will assess the concept of historical accuracy itself, the accuracy vs authenticity debate, and the accuracy of the game itself. We shall do this by focusing on three key areas of the game’s portrayal of the Middle Ages in early 15th century Bohemia: architecture and furnishings; clothing, sumptuary uses, armour and weaponry; and society and social behaviour. For every section, in-game examples will be contrasted with extant objects and analysed in how they differ, why they differ, and how they could be portrayed better. This process of analysis will draw not only from the most current scholarly research in Medieval History, from written records and existing pieces and artefacts, but also from the fields of gamification theory, game modelling and construction, experimental archaeology, and living history/historical re-enactment, all of which are fundamental to understand what lies at the heart of this failure to do the Middle Ages justice – and why it is important that we keep trying, and keep failing.

**Mário Gouveia** (IEM-NOVA FCSH): “História(s) imaginada(s). Moedas comemorativas de temática medieval (de 2002 aos nossos dias)”

O objetivo desta comunicação é apresentar um conjunto de reflexões sobre as moedas comemorativas de temática medieval que têm sido produzidas, em Portugal, desde a altura em que o euro entrou em circulação, em 2002. Analisa-se a forma como esta época histórica tem sido pensada – e até recriada – pelos artistas e os técnicos que trabalham na Casa da Moeda, salientando-se, entre outros aspetos, os temas que têm sido escolhidos (como os reis de Portugal, as imperatrizes da Europa, as figuras ligadas à igreja, à literatura e à cultura ou ainda os centros e os monumentos históricos) e os símbolos que subjazem à escolha de certas imagens e legendas. Com base numa linguagem visualmente apelativa, apresentam-se os vários exemplos de moedas que tipificam essa forma de arte aliada à técnica e propõem-se algumas leituras para a compreensão do fabrico de moedas como um ato social de comemoração do passado.

**Ángel Alexis González Rodríguez** (Universidad de Santiago de Compostela): “Jugando a la Edad Media Hispánica, análisis del fenómeno en los videojuegos de estrategia de computadora entre 1998 y 2018”

En este congreso, quiero presentar los resultados de mi estudio sobre la Edad Media Hispánica, lo que incluye a las actuales España y Portugal, en los videojuegos de estrategia histórica de computadora. El objetivo es analizar el rol de las representaciones de este medievo hispánico en los videojuegos de estrategia basados en Historia Medieval Europea publicados entre 1999 y 2019. Es decir, hay dos metas en este estudio siendo la primera identificar las características de la representación de la Edad Media Hispánica en estos videojuegos de estrategia. La segunda, por otra parte, es estudiar la relación entre el medievo hispánico y el resto del escenario del juego (Europa Occidental, el continente europeo o el mundo entero). Para conseguirlos realicé tres procedimientos metodológicos: identificación, categorización e interpretación. El primero consta de dos partes, por un lado identificar la autoría de acuerdo a la compañía, el equipo de desarrollo, el origen geográfico y las fuentes de trabajo lo que

complementamos con un reconocimiento del sistema de juego y el rol del jugador en el videojuego. El segundo proceso es la categorización de este contenido según periodo histórico, culturas implicadas, personajes referenciados y el sistema de rol que se desarrolla en el juego. De esta forma pasamos a la interpretación comparativa de los resultados, centrándonos en la valoración entre las representaciones de la Europa continental y la Península Ibérica para terminar este estudio con un cotejo de las diferencias entre las imágenes del medievo de los reinos ibéricos (especialmente Portugal y Castilla). A la vez que realizamos este proceso también se presta atención a posibles problemas de género, colonialismo, eurocentrismo y otros. Espero que este trabajo sirva para mostrar los problemas existentes en los productos digitales de este tipo y la necesidad de abordarlos.

**Fernando Pérez Sañudo** (Universidad Carlos III de Madrid): “El teatro itinerante en el género fantástico: coincidencias entre la pequeña pantalla y el videojuego”

Esta propuesta se centra en estudiar cómo el género fantástico trata de renovar su inspiración medieval a través de lo metaliterario (desde códices a baladas trovadorescas) y, especialmente, lo teatral. Para mayor precisión se han elegido dos obras de carácter audiovisual que muestran de manera más amplia la aproximación no solo al teatro itinerante o a una proto-comedia del arte, sino también a la estética medievalizante que se le intenta dar a las obras. La primera obra pertenece a la archiconocida Juego de Tronos (2011-2019), concretamente a una de las tramas de su sexta temporada, situada en un teatro de la ciudad de Braavos, con inspiración directa de Venecia y otras cortes de la Italia medieval y prerrenacentista. La segunda se corresponde con el videojuego The Witcher 3: Wild Hunt (2016), con una ambientación próxima a la Edad Media eslava que incluye un episodio con una compañía itinerante en su historia principal que, además, esboza una obra de teatro en tres actos. Para finalizar, el interés de esta propuesta radica en cómo las obras de género fantástico desde los años 90 hasta la actualidad han variado su ambientación desde unas referencias más altomedievales hacia lo bajomedieval y su carácter

urbano, más cosmopolita y mercantil. En este caso concreto, la presencia del teatro es correlato de ese proceso de modelado de un mundo ficcional creíble y próximo a las sociedades europeas ya próximas al Renacimiento. Por ello, se atenderá no solo al carácter teatral y sus formas de origen medieval, sino también a la estética de su escenografía y a la relación que presentan con la sociedad recreada en la que se sitúan estos elementos teatrales.

#### **Orador convidado.**

Moderação: Paulo Dias (CHAM-NOVA FCSH-UAç)

**Iain MacInnes** (University of the Highlands and Islands): “Knights of the Seven Kingdoms: The Practice of Chivalry in *Game of Thrones*”

The study of A Game of Thrones is a continually developing area and, now that the television series has come to an end (although with the promise of new books and new television shows to follow), now is perhaps a good opportunity to take stock of “where we are” in regards academic consideration of this cultural phenomenon. One of the themes that has attracted some particular academic and popular interest is that of chivalry, and the extent to which it is or is not represented within the works of Martin and in the television series. Quite a lot of what has been written on the theme of chivalry is, however, based upon a medievalism-inspired consideration of what chivalry means to us in the present day. And yet, in spite of the obvious need to consider Game of Thrones through a modern lens, it remains that the author and showrunners were inspired by medieval history. As such, then, it is important that we also consider the works through a specifically medieval lens, in part because there are plenty of readers/viewers who believe the world of Westeros, in spite of its fantasy basis, to be a reflection, if not a representation, of the medieval world. This paper will, therefore, consider the world of Game of Thrones in its various guises through the perspective of a medieval historian and medieval history, focusing in particular on the theme of chivalry and its depiction.

#### **Painel IV.**

Moderação: Miguel Gomes Martins(IEM-NOVA FCSH)

**Carlos Callón** (Instituto Espanhol de Lisboa): “A sodomia como recurso medievalizante na série *Game of Thrones*”

Na série para a televisão Game of Thrones, que se converteu num importante fenómeno cultural e social destes inícios do século XXI, os roteiristas decidiram introduzir uma trama que não se encontra nos livros em que se baseia a ficção televisiva: a da perseguição das pessoas homossexuais por parte da religião oficial. Que a série seja uma história de estética medieval, porém distópica, permitiu e favoreceu o enquadramento dessa linha argumental que, até onde sabemos pelos títulos já editados, não concebeu o escritor George R. R. Martin. Nesta comunicação realizaremos uma análise de como aparece a repressão da sodomia como elemento para dar uma imagem mais medieval à série Game of Thrones e confrontaremos a irrupção desta intolerância desde a chegada ao poder de um novo líder religioso: o Alto Pardal (High Sparrow) como novo Alto Septão da Fé dos Sete, um transunto bastante transparente do catolicismo. Confrontaremos a imagem oferecida nesses episódios, e a evolução geral sobre a aceitação ou não da sodomia ao longo do seriado, com algumas ideias generalizadas que existem na cultura de massas sobre a sexualidade na Idade Média (p. ex., em canções de Lily Allen, vários filmes sobre Ricardo Coração de Leão, etc.). Também realizaremos uma confrontação dos traços mais destacáveis destes tópicos com os estudos históricos que se têm realizado sobre a matéria, como os referenciais de James Boswell e Mark D. Jordan, assim como os que nós próprios levamos a termo para analisar a homossexualidade na documentação galego-portuguesa medieval.

**Raquel Crespo-Vila** (Universidad de Salamanca): “La reactualización de la figura del Cid Campeador en la narrativa española actual (2000-2018)”

Como personaje imprescindible del canon literario español, Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador, estaba llamado a proyectarse sin descanso



a lo largo de la historia literaria española, y aun sobre las páginas de la literatura universal; una andadura que se habría de extender hasta la narrativa actual, donde se ha venido a reactualizar buena parte de aquellos textos medievales constituidores de lo que Christoph Rodiek (1995) llamó “esquema argumental recurrente del Cid”. Así pues, sin perder de vista la propuesta temático-comparatista de Christoph Rodiek en su estudio sobre la proyección y recepción de la materia cidiana, el objetivo de esta comunicación radica en rastrear un nutrido conjunto de títulos narrativos actuales que deben su argumento, o parte de él, a la figura de Rodrigo Díaz, con la intención de identificar, en primera instancia, la presencia y la reactualización de aquellos textos medievales, y examinar, en fin, el tratamiento que cada uno de ellos recibe tanto a la luz de nociones tan importantes para la crítica literaria contemporánea como la de “intertextualidad”, “hipertextualidad” o “metaficción”. Igualmente, cabrá destacar que en la narrativa contemporánea se revela una reconfiguración del esquema argumental cidiano tradicional, que no solo propone la revisión o reorientación del estatus de la figura cidiana, sino que invita a la relectura de los textos medievales desde nuevas perspectivas.

**Fernando Pérez Suescun** (Museo Nacional del Prado): “La pintura medieval como recurso escenográfico en las ficciones históricas televisivas: El Museo del Prado y la serie ‘Isabel’”

Isabel, serie de 39 capítulos emitida en Televisión Española entre 2012 y 2014, obtuvo una gran acogida por parte del público y crítica y fue reconocida con diversos galardones, que reconocían tanto las interpretaciones de sus principales protagonistas como la dirección, la producción, la música, la fotografía e iluminación, el maquillaje, peluquería y caracterización, o la dirección de arte y escenografía. En relación con este último aspecto, el propósito de este estudio es reflejar la utilización de obras del Museo del Prado para ambientar diferentes palacios o residencias regias y nobiliarias en Segovia, Ávila, Guadalajara, Sevilla, Sintra, Flandes... Encontramos así pinturas flamencas como La Fuente de la Gracia, del taller de Jan van Eyck, Los desposorios de la Virgen y San Juan Bautista con el maestro franciscano Enrique de Werl, de Robert Campin, o La Piedad del Taller

de Rogier van der Weyden, que se presentan en su formato original o como han llegado hasta nosotros, mientras que otras obras -el Retablo de don Sancho de Rojas o el Tríptico de la Adoración de los Magos de Hans Memling- han sido desmembradas y sus tablas presentadas como piezas individualizadas. También aparecen en pantalla obras que nunca estuvieron en ambientes cortesanos -Retablo de San Cristóbal, la Virgen con el Niño y ángeles músicos, de Nicolás Francés, y La Piedad de Fernando Gallego- o que incluso no habían sido todavía pintadas en el momento en que aparecen en escena, como el Cristo muerto sostenido por un ángel de Antonello de Messina. También resulta paradójico observar cómo algunas de esas obras cambian de localización y de propietario de un capítulo a otro, o incluso dentro del mismo episodio. Como conclusión de nuestro análisis podríamos decir que -salvo para los más puristas- el uso de esas obras pictóricas cumple su objetivo, que no es otro que tratar de recrear las últimas décadas del siglo XV y los primeros años del siglo XVI.

**Diana Marques** (CEA-UL): “*A Song of Ice and Fire* and Neomedievalism: A Fantasy of the Middle Ages”

Umberto Eco is among one of the first authors to contribute to the discussion about the constant reimagining of the Middle Ages in his 1973 essay “Dreaming of the Middle Ages”. In it he states that popular culture is the privileged medium in which medieval culture is constantly transformed in order to fit contemporary values. This constant revisiting of the medieval past seems to be fertile ground to contemporary fantasy literature that continually adopts a medieval background and several medieval elements in order to construct its reality. Thus, it is possible to state that, “[t]he Middle Ages’ emerges as an invention of those who came after it; its entire construction is, essentially, a fantasy” (Pugh and Weisl 1). Taking this consideration in mind, it is possible to say that fantasy’s interpretation of the Middle Ages reveals more about the period in which it is being written than of the medieval period itself. More recently, the medieval past is being presented and subverted in a number of ways, an aspect that gave origin to the concept of neomedievalism. Bearing this concept in mind, and considering that one of its hallmarks is the absence

of a sense of nostalgia for the past, the aim of this paper is to consider how it applies to the narrative presented in the epic fantasy series A Song of Ice and Fire, and how by deconstructing the Middle Ages it examines contemporary issues and sets itself apart from other traditional works of fantasy.

Recrutar a Idade Média na cultura popular  
Recreando la Edad Media en la cultura popular  
Recreating the Middle Ages in popular culture

# NO MEIO

Destacando o diálogo contínuo entre a Idade Média e o mundo pós-medieval, No Meio é um congresso internacional interdisciplinar que pretende explorar as motivações, as formas e os meios através dos quais o período medieval tem sido imaginado, evocado, re-vivido e remodelado na cultura popular contemporânea.

## Comité científico

Alba Rozas Arceo (Universidade de Santiago de Compostela)  
Alicia Miguélez Caveró (IEM-NOVA FCSH)  
Bernardo Vasconcelos e Sousa (IEM-NOVA FCSH)  
Christoph Witt (Freie Universität Berlin)  
Covadonga Valdaliso Casanova (CH-UL)  
Juan Manuel Lacalle (Universidad de Buenos Aires)  
Laura Pereira Domínguez (Universidade de Santiago de Compostela)  
Manuel Pedro Ferreira (CESEM-NOVA FCSH)  
María Aboal López (Universidad Internacional de La Rioja)  
María Angélica Varandas (CEA-UL)  
María de la Paz Ferreiro Cendán (Universidade de Santiago de Compostela)  
Maria João Branco (IEM-NOVA FCSH)  
Miguel Gomes Martins (IEM-NOVA FCSH)  
Mitzi Eunice Martínez Guerrero (Universidade de Santiago de Compostela)  
Paulo Catarino Lopes (IEM-NOVA FCSH)  
Pedro Monteiro (SMELPS/IF-UP)  
Simon Doubleday (Hofstra University)  
Tiago Viúla de Faria (IEM-NOVA FCSH)