



Semiose, memória e consumo de narrativas midiáticas em uma cena juvenil . Draikaners e a recriação da Idade Média.¹

Sami Argentino Nappo²

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

Resumo

O presente artigo se propõe a trazer uma discussão inicial sobre como as narrativas midiáticas, em específico a trilogia Crônicas de Artur de Bernard Cornwell, interagem com outros textos e são significados e consumidos pelos integrantes do grupo Draikaner, grupo juvenil de São Paulo praticante de *Boffering* (combates usando armas medievais 'fabricadas' de materiais leves e preenchidas de espuma para evitar lesões), fazendo parte de sua memória e de suas práticas. Para fundamentar essa discussão serão utilizados pressupostos teóricos de autores como: Iúri Lótman, Jerusa Pires Ferreira, Mônica Nunes, entre outros. Espera-se demonstrar que através do processo de semiose esse jovens criam novos significados e com isso concebem uma nova semiosfera voltada à recriação da Idade Média.

Palavras-chave: semiosfera, memória, consumo, narrativas midiáticas, *boffering*

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 7, do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

² Mestrando 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 e do projeto Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis (Chamada Ciências Humanas, Sociais, Sociais Aplicadas MCTI/CNPq/MEC/CAPES n. 22/2014), ambos 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



Introdução

In Gladius Victoria Est – A vitória está na espada. Esse é o lema do grupo Draikaner, que foi 'descoberto' nas pesquisas de campo realizada para o projeto “Comunicação, Consumo e Memória: Da Cena Cosplay a Outras Teatralidades Juvenis” coordenado pela Profª Drª Mônica Nunes, do qual esse pesquisador faz parte. O Draikaner é formado por mais de 40 jovens entre 13 e 25 anos que se reúnem todos os domingos no parque Ibirapuera na cidade de São Paulo para praticar o *Boffering*, um tipo de combate que usa uma variedade de simulações de armas brancas confeccionadas com materiais leves (espuma, cano de PVC, fitas colantes, etc) para evitar lesões nos praticantes. O *Boffering* surgiu do LARP (Live Action Role-Playing) que é uma versão do RPG (Role-Playing Game), jogo de interpretação de personagens, porém em vez de ser jogado em um tabuleiro com fichas é praticado em um campo aberto onde os jogadores interpretam seus personagens como em um teatro (com vestimentas, armamento, etc). No RPG as disputas normalmente são resolvidas nos dados. No LARP, nos combates.

Assim como Mônica Nunes nos relata em seu artigo “O estudo da prática cosplay e os métodos da História Oral: protocolos e rupturas em uma cena jovem” comecei³ essa pesquisa cheio de preconceitos, me perguntando para que serviria estudar um grupo juvenil que tem como prática se vestir com túnicas e ficarem se digladiando com armas de 'mentirinha'. Olhando algumas gravações no youtube tive também a mesma impressão da Profª Mônica, que eram “meras reproduções de narrativas midiáticas massivas sem qualquer aspecto criativo” (NUNES, 2015, p.97) e, assim como ela, também fiquei intrigado.

Meu primeiro contato com o grupo foi a distância. Quase me escondendo deles e de algum conhecido que pudesse estar no parque. Sem me identificar como pesquisador fiquei observando. Aos poucos fui 'baixando a guarda' ao perceber que esses jovens realmente 'acreditavam' no que estavam fazendo. Eram focados e

³ Utilizo-me da primeira pessoa nessa introdução para relatar minhas impressões iniciais no contato com o grupo.



organizados. No espaço de treinamento estavam formados vários grupos – os arqueiros, os combatentes grupais, os combatentes um a um, os iniciantes, sempre comandados por um instrutor que gritava ordens que eram prontamente respondidas pelos participantes. Alguns curiosos que estavam no parque se aventuraram em participar. O grupo tem sempre armas a mais especificamente para essa finalidade de receber os novatos ou pessoas que querem experimentar.

No meu encontro seguinte me apresentei como pesquisador e comecei a conversar com os coordenadores, mas ainda de uma maneira superficial, pouco invasiva, sem máquina e nem caderno de anotações, para não causar um estranhamento inicial que poderia repercutir mais tarde em uma dificuldade de me aproximar mais. Atualmente já levo meu equipamento e gravo as entrevistas com os participantes.

Como escolha metodológica para a aproximação com o grupo adotou-se a *flânerie* como apresentada pelo pesquisador de educação Peter McLaren (2000) que aproxima a figura do *flâneur*, presente nos textos literários de Walter Benjamin e Edgar Allan Poe, com a de um etnógrafo que observa seu objeto dentro de uma 'paisagem' tendo sempre uma postura autoreflexiva e que apesar de estar 'imerso' em seu objeto mantém um distanciamento crítico. A escolha dessa metodologia serviu para que as observações para as pesquisas interferissem o mínimo possível na prática do grupo. As entrevistas não tinham um roteiro fechado, eram conduzidas como um 'bate-papo' de alguém que estava interessado no que estava se desenvolvendo naquele momento.

Dentro do grupo, há uma hierarquia estabelecida – aprendiz, guerreiro, soldado, sargento, capitão, general, guardião de elite, guardião real e cavaleiro (esse último conferido aos coordenadores). Os participantes 'ascendem' na hierarquia, começando como aprendiz, através dos testes de graduação que ocorrem periodicamente. Nos testes os participantes ganham pontos em combates individuais, combates em grupo e por conhecimentos teóricos (formações usadas em combates de equipe, história do Draikaner ou conhecimento sobre Artur). Para cada nível



hierárquico aumenta-se a exigência de uma pontuação maior nos testes. O grupo atualmente possui dois cavaleiros e três guardiães reais que são os principais coordenadores. Todos são muito articulados e possuem um discurso muito parecido: querem transformar o *Boffering* em um esporte, entendem o grupo como uma 'segunda família' e são rígidos em relação às normas de conduta: honestidade, respeito aos oponentes na vitória e na derrota, lutar buscando a vitória através do empenho pessoal. A prática de *Boffering* é muito difundida em países como Canadá, Estados Unidos, Espanha e Alemanha. No Brasil estima-se que existam mais de 60 grupos.⁴

Dentre as inúmeras indagações que se pretende investigar a principal, e que servirá de pano de fundo para as pesquisas da dissertação em andamento desse pesquisador, que terá como objeto empírico o grupo de combatentes Draikaner, é: como 'textos medievais', de mais de 1.500 anos, se fazem ainda presente na memória e na prática de um grupo juvenil contemporâneo? Nesse artigo pretende-se fazer uma discussão inicial, tendo como base teorias da semiótica da cultura, de como narrativas midiáticas, em específico as Crônicas de Artur de Bernard Cornwell apresentado pelos Draikaners como literatura básica de sua inspiração temática, se constituem como uma semiosfera que se conecta com diversas outras semiosferas movidas por diferentes causas (choques, expansões ou emergências) e com essas estabelece relações.

As informações sobre o Draikaner foram obtidas através das pesquisas de campo que se iniciaram em abril de 2015 e ainda estão em desenvolvimento. Até o momento foram feitas cinco entrevistas com participantes do grupo e gravadas várias imagens de treinamentos e combates dos integrantes.

Nesse artigo, além de uma breve apresentação do grupo e explanação do *Boffering*, já expostos nos parágrafos anteriores, serão apresentados um resumo das Crônicas de Artur, uma contextualização da Idade Média e uma discussão sobre o conceito de semiosfera e os processos semióticos que 'ocorrem' nas práticas desse grupo.

⁴ Informações obtidas no site <https://draikaner.wordpress.com>. Acesso em 01/09/2015.



Narrativas midiáticas

Entende-se por narrativa toda a exposição de acontecimento(s), real(is) ou imaginário(s) por meio da linguagem falada, escrita, imagens, etc. Para essa exposição pode se usar diversos suportes: o corpo humano, uma tela, um papel, etc. Nesse artigo foi adotada 'narrativa midiática' como uma narrativa que tem sua exposição feita através dos principais meios de comunicação: televisão, cinema, rádio, jornal, internet e livro. Esse último não é comumente associado à grande mídia porém, nos tempo contemporâneos, os livros têm se tornados verdadeiros fenômenos midiáticos, tornando-se matrizes de diversos outros produtos como séries para TV, filmes, games, etc.

Os integrantes do Draikaner citam algumas narrativas midiáticas que de alguma forma os iniciaram no universo medieval e de combates, principalmente filmes e séries: Senhor dos Anéis, Cruzada, Game of Thrones, etc. João Pedro, general dos Draikaners e estudante de Física de 21 anos relata sua predileção por filmes japoneses de samurai:

Tem uma categoria específica de filmes que a gente pode se basear para o Swordplay (combate com espada), são os filmes japoneses (de samurai). Era assim que eles lutavam mesmo. Era aquela luta mesmo formal. Tem um filme Seppuku que é a história de um certo samurai que vai se vingar de um Daimiô (senhor feudal). Ele entra na casa desse Daimiô dizendo que vai cometer o seppuku (suicídio) e conta sua história e os caras acham que ele vai se vingar e começa a luta [...] e aí vem todos os samurais para cima dele mas não vão todos ao mesmo tempo porque tem que ser um de cada vez, uma pessoa só pode ter a honra de matar. Se uma outra pessoa matar pelas costas ela vai ser desonrada e terá que praticar o seppuku. (João Pedro, general do Draikanner) ⁵

Quanto aos livros que usam de referência para compor o universo fantasioso de sua temática medieval arturiana citam os livros do escritor inglês Bernard Cornwell, em especial a trilogia Crônicas de Artur⁶ – O Rei do Inverno (2001), O Inimigo de Deus (2002) e Excalibur (2002).

⁵ Entrevista realizada em 13/09/2015 no Parque do Ibirapuera em São Paulo.

⁶ Publicados no Brasil pela editora Record entre os anos de 2001 e 2002



A existência de Artur como figura histórica não é comprovada. Existem pouquíssimos indícios e estes não são muito confiáveis. De qualquer maneira se Artur realmente existiu deve ter sido no século V, uma época onde não existiam armaduras de metal nem castelos de pedra, eram ainda feitos de madeira e barro. O próprio autor, no final de seu primeiro livro, aponta essas questões e afirma que fez algumas concessões com anacronismos históricos para que a obra ficasse mais rica do ponto de vista ficcional. A trilogia apresenta um Artur não como um rei, mas como um senhor da guerra que luta pela libertação da Grã-Bretanha da invasão dos saxões. Contado pelo ponto de vista do personagem Derfel, um escravo órfão que sobreviveu a um sacrifício, foi adotado por Merlim e se tornou um 'general' de Artur, a trilogia apresenta a convivência de várias religiões, principalmente a druida, e a ascensão e hegemonia da católica, as várias alianças e estratégias de guerra e principalmente as múltiplas facetas da 'alma humana' mas exaltando as qualidades de um guerreiro. A honra e a defesa do mais fracos são as características que norteiam a maioria das ações de Artur.

E isso é o que fazem os soldados, lembra-se? Eles lutam nas batalhas pelas pessoas que são fracas demais para lutar por si próprias. - E, sorrindo, acrescentou: - Eles também se apoderam daquilo que querem, e amanhã eu vou querer uma coisa de Owain. Eu quero a sua honra e, por isso, vou tê-la(...) (Cornwell, 2001, p. 143)

A obediência também é outra característica que aparece em toda a saga como algo essencial ao guerreiro, inclusive para sua sobrevivência.

A iniciação consiste num ataque aos sentidos de um homem e, para sobreviver, só pode lembrar-se de uma coisa: obedecer. É por isso que os soldados gostam de Mitra. A batalha ataca os sentidos e o ataque fermenta o medo e a obediência constituía o único fio que levaria do caos do medo à sobrevivência.(Cornwell, 2001, p. 188)

Além das anteriores, a lealdade, o companheirismo e principalmente a coragem são apresentadas como características "obrigatórias" de todos os guerreiros.



Observei Artur durante todo esse tempo e comecei a compreender por que razão ele era visto como um grande soldado. Não era apenas a sua coragem, se bem que fosse muito corajoso, era mais a forma astuciosa como ele expulsava os inimigos. (Cornwell, 2001, p. 187)

Essas características apresentadas na trilogia são comuns a maioria das novelas de cavalaria, romances de guerra e de diversos filmes, inclusive nos dias atuais, como por exemplo Star Wars.⁷

O Rei do Inverno, o primeiro livro da trilogia, conta a história do reino em caos após a morte de Uther, o grande rei, e como Artur, o filho bastardo, vem em defesa da terra e da proteção de seu sobrinho pequeno, um herdeiro aleijado. É apresentado também a ascensão de Derfel como principal homem de confiança e grande guerreiro de Artur.

Em O Inimigo de Deus, depois de uma grande batalha vencida de uma maneira quase 'impossível' Artur consegue unificar os reinos da Grã-Bretanha sob um juramento de fidelidade ao jovem rei Mordred. Chegou, então, a hora de um confronto definitivo contra os saxões, para expulsá-los de uma vez das terras britânicas e alcançar uma era de paz e prosperidade. Merlim sai em busca do último tesouro da Grã-Bretanha, o caldeirão, para que com os outros 12 reunidos consiga ajudar a expulsar os saxões e exterminar com o cristianismo.

Nesse último livro, Excalibur, a Grã-Bretanha está mergulhada em trevas profundas. O Rei Mordred governa com mão de ferro, e Artur, separado de Guinevere após ser traído por ela, vê seus sonhos de paz desmoronarem. Em sua eterna luta para unir todo o reino, Artur enfrenta inimigos poderosos e inesperados: os antigos Deuses britânicos, que poderão ser combatidos apenas com a conversão de Artur ao cristianismo. Um conflito que tem seu clímax na Batalha do Mynydd Baddon, um combate memorável que originou as lendas em torno de Artur que chegaram até os nossos dias.

⁷ Série de sete filmes americanos de ficção científica ambientados em um futuro onde a humanidade se desloca no espaço e tem contato com várias 'criaturas' alienígenas.



A era medieval foi do século V ao XV. Nos séculos subsequentes foi "esquecida" por que se entendia que foi uma época de dominação da igreja católica, de reis fracos, de um grande fanatismo religioso e da falta de um maior racionalismo. Na primeira metade do século XIX o romantismo 'resgatou', fortemente motivado por uma questão de identidade nacional que a Revolução Francesa trouxe em seu bojo, a Idade Média. O nacionalismo em diversas regiões na Europa se torna mais forte em resposta à tentativa de dominação total de Napoleão. Gerou-se uma nostalgia romântica pela Idade Média, principalmente porque o Iluminismo, no século anterior, tinha trazido um racionalismo 'exagerado' e no momento conturbado em que a Europa se encontrava de guerras e revoluções começou-se a valorizar os sentimentos, as emoções, os sonhos e as recordações. (FRANCO JUNIOR, 2001). A Idade Média que os românticos trazem é recriada conforme a forma que estes veem o mundo.

Abundam então obras de ambientação, inspiração ou temática medievais, como Fausto (1808 e 1832) de Goethe, O corcunda de Notre Dame (1831) de Victor Hugo, os vários romances históricos de Walter Scott (1771-1832), dentre eles Ivanhoé e Contos dos cruzados, diversas composições de Wagner, como Tristão e Isolda (1859) e Parsifal (1882). (FRANCO JUNIOR, 2001 p.11)

Aos cavaleiros medievais eram associados, ou foram associados, principalmente pela literatura e posteriormente pelo cinema, aos ideais de coragem, lealdade, generosidade e amor cortês. As principais regras do código do cavaleiro eram: proteger as mulheres e os fracos, defender a justiça, amar sua terra natal e defender a igreja com a sua própria vida.

Dentre os armamentos utilizados pelos cavaleiros tinha-se: a espada de duas mãos, a espada curta, a massa, o escudo, o arco e flecha, a besta, alabarda (espécie de lança com machado) e a lança. Vestiam-se normalmente com calças e camisas, sapatos de couro, uma malha de ferro trançado, um elmo e uma túnica com o brasão, e os cavaleiros mais abastados podiam também usar armaduras, parciais ou completas, para aumentar sua proteção.(FLORI, 2007).



A 'ideia' da recriação da Idade Média pelos românticos nos permite ter uma discussão inicial de como mais de 1.500 anos depois, um grupo de jovens de São Paulo se inspira em uma figura lendária medieval, apresentada através de um texto de um livro de ficção, e adota um lema – A vitória está na espada - que evoca os princípios (coragem, lealdade, etc) atribuídos a essa figura, cria novos significados e os aplica em suas práticas juvenis. Toshie Yumito, auxiliar de escritório de 21 anos e uma das capitãs do Draikaner, explica como esse lema se dá na prática do grupo: “aqui as pessoas têm que ganhar pelo próprio mérito, como a batalha é muito rápida a pessoa tem que dizer que o golpe acertou, tem que ser honesta e ganhar por suas habilidades”⁸.

Para essa discussão utilizaremos alguns arcabouços teóricos, da escola de semiótica russa, que nos ajudarão a aprofundá-la.

Semiosfera

O conceito de semiosfera foi criado por Iúri Lótman importante pesquisador Escola de Tartú-Moscou, escola de semiótica russa, que desenvolveu um referencial teórico que, dentre outras coisas, propõe uma discussão de como vários aspectos social, filosófico, tecnológico, participam do processo de produção sócio-cultural de uma determinada cultura e acabam por atuar no movimento de significação de um grupo social.

Dentre os vários conceitos que desenvolveu um dos mais importantes é a semiosfera. Utilizando-se do conceito biosfera apresentado pelo mineralogista e geoquímico russo Vladimir Vernadski (1863-1945), isto é:

A biosfera é um mecanismo cósmico que ocupa um determinado lugar estrutural na unidade do planeta. Disposto sobre a superfície de nosso planeta abarcando todo o conjunto de matéria viva, a biosfera transforma a energia radiante do sol em energia química e física, dirigida por sua vez a matéria “conservadora” inerte de nosso planeta. (LÓTMAN, 1996, p. 22)

⁸ Entrevista realizada em 13/09/2015 no Parque do Ibirapuera em São Paulo.



Lótmán aproximou de sua ideia de continuum semiótico, espaço onde os signos da cultura precisam estar submersos para trabalharem, pois não existem por si sós de forma isolada, precisam estar em contato com outras formas semióticas de diversos tipos e que estão em diversos níveis de organização, ao da biosfera e por analogia criou a semiosfera. Para Lótmán a semiosfera seria como um edifício construído com diferentes ladrilhos, que seriam os textos e as linguagens, sendo assim, o espaço semiótico pode ser considerado como um mecanismo ou organismo único. “A semiosfera é o espaço semiótico fora do qual é impossível a existência da semiose” (LÓTMAN, 1996, p.24). A pesquisadora Jerusa Pires Ferreira, no artigo “Cultura é memória”, coloca dessa maneira “ (...) a semiosfera abriga o espaço semiótico e os desenvolvimentos do simbólico e da trama, no espaço geográfico social” (FERREIRA, 1994/1995, p.120). Como características da semiosfera Lótmán aponta sua delimitação e irregularidade. Da primeira, deriva um conceito fundamental: a fronteira. Ela serve como uma tradutora das mensagens externas para uma linguagem interna e ao contrário. Filtra as informações e mensagens, serve de defesa e acaba por determinar a geração de sentido e o aparecimento de nova informação. Para que isto ocorra, se faz necessário o surgimento de um “novo sistema dialógico”, marcado pelo “intercâmbio de informação”, numa reciprocidade mútua (LOTMAN, 1996, p. 33). A autora Mirna Feitoza Pereira em seu artigo “As linguagens do entretenimento” explicita de forma resumida os conceitos relativos à semiose de Lótmán:

- a) a semiosfera é o espaço semiótico necessário para a existência e o funcionamento de linguagens, não é a soma total das diferentes linguagens; b) o funcionamento da semiosfera é semelhante ao da biosfera; c) sua existência é a priori, e nela há interação constante de linguagens; d) as próprias linguagens que interagem no espaço semiótico funcionam como agrupamento de outros espaços semiosféricos, sendo que suas fronteiras estão corroídas (desgastadas, porosas, abertas) pela semiose, permitindo o trânsito de muitas formas por meio delas; e) o argumento de que fora do espaço semiótico da semiosfera não pode haver comunicação nem linguagem. (PEREIRA, 2010)



A partir do exposto sobre a semiosfera podemos voltar a nossa discussão sobre as conexões que um texto ficcional faz com outros textos e que com isso pode trazer 'princípios' que afetam, influenciam a vida de um grupo de jovens.

Considerando o texto as Crônicas de Artur como um espaço semiótico, semiosfera, ele não é isolado. Ele é um código cultural organizado em signos e está imerso em um continuum semiótico, fazendo fronteira com inúmeros espaços e com esses interagindo (processo de semiose). Essas interações ocorrem, e continuam ocorrendo, de diferentes formas: por vezes com semiosfera emergentes dela mesma, através do choque com outras semiosferas e também pela expansão sobre outras semiosferas. Em todas essas interações ocorrerem trocas de códigos e linguagens e a geração de novos signos em um processo contínuo. Todos esses textos, inclusive as Crônicas de Artur, cumprem

“[...] a função de memória cultural coletiva. Como tal, mostra, por um lado, a possibilidade de enriquecer continuamente si, e em segundo lugar, a capacidade de atualizar alguns aspectos da informação armazenada nele e esquecer outros temporariamente ou completamente. (LÓTMAN, 1996, p.24)

A sobrevivência desses textos (ou seu esquecimento) dentro do continuum semiótico se dá por processos sociais, históricos, políticos que irão escolher textos em detrimento de outros. Como exemplo, já citamos o próprio resgate da Idade Média pelos românticos que a recriaram através da produção de textos que se enquadravam na forma como viam o mundo. Esses textos nos chegam até os dias atuais e "dialogam" com novos textos produzidos.

A capacidade que têm distintos textos que chegam até nós da profundidade do passado cultural, de reconstruir camadas inteiras da cultura, de restaurar a recordação, é demonstrada por toda a história da humanidade. Não só metaforicamente poderíamos comparar os textos com as sementes das plantas, capazes de conservar e reproduzir a recordação de estruturas precedentes. (LOTMAN, 1996, p.61)

Ao consumir narrativas midiáticas como “As Crônicas de Artur” e outros textos (filmes, games, etc) de forma direta ou indireta, os jovens vivenciam “uma experiência semiótica no interior da semiosfera” (PEREIRA, 2010) e ao colocar



elementos desses textos em sua prática juvenil eles “ organiza(m) a experiência em uma forma de comunicação que revela a semiose atuando na geração de novos sentidos na cultura”. O consumo aqui não deve ser entendido apenas como o ato de comprar e ler o livro mas de forma mais complexa, como Roger Silvestone coloca:

[...]consumo é, ele mesmo, uma forma de mediação, à medida que os valores e significados dados de objetos e serviços são traduzidos e transformados nas linguagens do privado, do pessoal e do particular. Consumimos objetos. Consumimos bens. Consumimos informação. Mas, nesse consumo, em sua trivialidade cotidiana, construímos nossos próprios significados, negociamos nossos valores e, ao fazê-lo, tornamos nosso mundo significativo. Sou o que compro, não mais o que faço ou, de fato, penso. E assim, espero, é você também. (SILVESTONE, 2002, p.148)

Essa geração de significados é um processo dinâmico pois a todo momento os jovens estão consumindo diversas narrativas midiáticas e diversos textos, ou seja, diversas semiosferas, ocorrendo continuamente a semiose e com isso gerando novos sentidos e novas memórias.

Considerações finais

Os livros de Cornwell, se seguirmos as teorias de Lótman, são textos culturais e como tal são capazes de:

[...] gerar novos significados, mas também de preservar a memória de seus contextos anteriores, isto é, abrigar em si mesmo memórias ancestrais, ou seja, um texto cultural pode se transformar e conservar o que era anteriormente – a exemplo da força mítica/mágica da palavra, ainda hoje presente nos sistemas midiáticos[...] (NUNES, 2013 p.48)

Sendo assim esses livros ainda conservam “resquícios” de outros textos, como por exemplo, novelas de cavalaria, textos históricos, outras narrativas midiáticas, etc, e dão continuidade a preservação da memória da Idade Média

Do ponto de vista da semiótica, a cultura é uma inteligência e uma memória coletiva, isto é, um mecanismo supraindividual de conservação e transmissão de certos comunicados (textos) e da elaboração de outros novos. Nesse sentido, o espaço da cultura pode ser definido como um espaço de certa memória comum, isto é, um espaço em cujos limites alguns textos comuns podem se conservar e serem atualizados. A atualização deles se realiza dentro



dos limites invariáveis de sentido que permite dizer que no contexto de uma nova época o texto conserva, com todas as variações das interpretações, a qualidade de ser idêntico a si mesmo. Assim pois, a memória comum para o espaço de uma cultura dada é assegurado, em primeiro lugar, pela presença de alguns textos constantes e, em segundo lugar, pela unidade dos códigos, sua não variação, ou por seu caráter ininterrupto e regular de transformação. (LOTMAN, 1996, p.109)

Os Draikaners, apesar de não terem vivido na Idade Média, acabam, pelo processo de semiose, 'adquirindo' essa memória, conservando-a e também criando novas além de gerarem também novos significados ao transferirem para sua prática de *Boffering* os princípios apreendidos nesses textos – a coragem: devem enfrentar todos os adversários de maneira digna, a lealdade: principalmente na batalhas campais devem proteger o grupo, a obediência: possuem uma hierarquia que deve ser respeitada, o companheirismo: se ajudam mutuamente fabricando armas em conjunto, inventando novos golpes e a honestidade: como os combates são muito rápidos quem recebe o golpe deve 'acusá-lo', entre outros, e com isso eles também criam um novo texto, uma nova semiosfera, que também estará imersa no continuum semiótico e irá interagir (semiose) com outras semiosferas dando continuidade ao processo de semiose.

Referências Bibliográficas

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

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

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

FERREIRA, J. P. Cultura é Memória. **Revista USP**, São Paulo (24), dez/fev 1994/95.

FLORI, J. Cavaleiros: questão de honra. **História viva**, São Paulo: Duetto Editorial, v. 4, n. 45, (jul. 2007), p. 46-51

FRANCO JÚNIOR, H. **A Idade média: nascimento do ocidente**. São Paulo: Brasiliense, 2001.



LÓTMAN, I. M. **La Semiosfera: Semiótica de la cultura y del texto**. Vol.I, Valência, Frónnesis Cátedra Universitat de València, Madrid: Ed. Cátedra, 1996.

MCLAREN, P. **Multiculturalismo Revolucionário**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

NUNES, M. R.F. O estudo da prática cosplay e os métodos da História Oral: protocolos e rupturas em uma cena jovem. São Caetano do Sul: **Comunicação & Inovação** v. 16, n. 30 (91-106) jan-abr 2015

_____. Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis. São Paulo: **Revista Significação**, 2014, V.41, nº 41, p 218-235.

_____. Mito, memória e comunicação: da tradição oral à oralidade mediatizada. In: SANTHIAGO, R. e MAGALHÃES, V. (Org.). **Depois da utopia: a história oral em seu tempo**. São Paulo: Letra e Voz/ Fapesp, 2013.

PEREIRA, M. F. As linguagens do entretenimento. Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista. Setembro de 2010. [suporte eletrônico] Disponível em: <<http://www.semeiosis.com.br/as-linguagens-do-entretenimento/>>. Acesso em 10/01/2015.

SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.