

## Nanatsu No Taizai (Os Setes Pecados Capitais): As Emoções neomedievalizadas no anime

*The Seven Deadly Sins (Nanatsu No Taizai): Neo-Medievalized Emotions In The Anime*

Raimundo Carvalho Moura Filho<sup>1</sup>

Gilvan da Silva Alves Letras<sup>2</sup>

**RESUMO:** Neste artigo, empreende-se uma reflexão sobre o anime neomedieval, destacando sua relação com o referente histórico, o passado medieval, criando assim um submundo neomedieval. Tomamos como principal objeto de estudo o anime *Nanatsu no Taizai* (2014), conhecido no Brasil como *Os Sete Pecados Capitais*, uma produção japonesa baseada no mangá homônimo. Com base no campo da História das Emoções (*History of Emotions*), priorizamos um aspecto particular do referido anime: as emoções e como elas foram neomedievalizadas dentro de um submundo original que emerge a partir de elementos medievais. A metodologia é baseada na análise das representações dos elementos medievais no anime, utilizando como aporte teórico a bibliografia especializada sobre a relação entre a indústria cultural e a consciência histórica.

**PALAVRAS-CHAVE:** História das Emoções, Midievo, Sete pecado Capitais, Anime.

**ABSTRACT:** This article undertakes a reflection on neomedieval anime, highlighting its relationship with the altered reference point, the medieval past, thus creating a neomedieval subworld. We take as our main focus the anime “Nanatsu no Taizai” (2014), known in Brazil as “Os Sete Pecados Capitais”, a Japanese production based on the manga of the same name. Based on the field of the History of Emotions, we prioritize a particular aspect of the anime: the emotions and how they have been neomedievalized within an original subworld that emerges from medieval elements.

**KEYWORDS** História das Emoções, Midievo, Sete pecado Capitais, Anime.

### 1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS OU INTRODUÇÃO

<sup>1</sup> Doutor em História pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). E-mail: [raimundo.hist.cesi@gmail.com](mailto:raimundo.hist.cesi@gmail.com)

<sup>2</sup> Licenciado em Português/Inglês (UEMA). Professor efetivo na rede de educação básica (SEMED). E-mail: [gilvanalvess@gmail.com](mailto:gilvanalvess@gmail.com)

A animação japonesa, ou como é popularmente conhecida no Ocidente, *anime/animê/animé*, é um fenômeno global, como é indicado pela disponibilidade de opções variadas em plataformas de *streaming*, pelos prêmios ganhos em festivais de cinema, além da popularidade na televisão de acesso livre em mercados culturais pop não japoneses. Entre os diversos tipos de animação (de tradições samurais, criaturas fantásticas e de terror), as narrativas com tropos medievais são frequentes e geralmente situadas em lugares históricos não japoneses, como a Europa, a China e a Pérsia, entre outros (Winter, 2012, p.69). O mundo fantástico do anime *Mayoe! Nanatsu no Taizai Gakuen!*, popularizado simplesmente como *Nanatsu no Taizai*, ou *Os Sete Pecados Capitais (SPC<sup>3</sup>)*, está ancorado em elementos — ou em parte deles — do que ficou conhecido como “medieval”.

O pano de fundo é a união dos Sete Pecados Capitais, liderados pelo Pecado da Ira, Meliodas, a fim de pôr fim à Guerra Santa, que envolve os principais clãs<sup>4</sup>: o mundo dos humanos, dos demônios e das deusas. Uma parte importante da história que envolve cada personagem, que são notáveis heróis com poderes singulares, é a dimensão emocional e afetiva, cuja centralidade está associada aos pecados que cada um cometera em sua vida pregressa. O objetivo deste artigo é relacionar a emotividade que permeia alguns personagens dos SPC ao movimento de neomedievalização que o anime empreende, tanto pela negação quanto pela rememoração do medieval.

Entre os personagens abordados, destacamos *Meliodas, o Pecado da Ira do Dragão e líder do grupo*; *Diane, o Pecado da Serpente da Inveja*; *King, o Pecado do Urso da Preguiça*; *Merlin, o Pecado do Javali da Gula*; *Gowther, o Pecado da Cabra da Luxúria*; *Ban, o Pecado da Raposa da Ganância*; e *Escanor, o Pecado do Orgulho do Leão*. As considerações não abarcaram em pormenor todos os personagens principais.

No primeiro tópico deste artigo, empreende-se uma reflexão sobre o anime neomedieval, destacando a relação com um referente massacrado, em detrimento da primazia de um mundo criado; no tópico que antecede as considerações finais, discutiremos como um aspecto particular

---

<sup>3</sup> Utilizaremos essa sigla para nos referirmos à obra analisada

<sup>4</sup> O tema “clã” é comum nos animes de um modo geral para distinguir uma família que possui uma linhagem distinta e habilidades especiais. Por outro lado, em SPC, o termo inclui, por exemplo, os humanos em sua totalidade, não fazendo distinção entre os grupos familiares ou organizações com características distintas e herdadas. Alguns animes em que a questão do clã é delimitada são: *Fruits Basket* (2001), *JoJo's Bizarre Adventure* (2012) e *Naruto* (2002).

**Revista Interdisciplinar**

tematizado no anime, as emoções, foram neomedievalizadas, recorrendo para isso ao conceito de emotive<sup>5</sup>, de William Reddy (2001).

**2. ANIME E NEOMEDIEVALIZAÇÃO.**

As produções audiovisuais podem proporcionar poderosas imagens de representação histórica, ainda que o enredo principal seja a fantasia. Na produção audiovisual, incluindo os animes, a narrativa não é explicitamente histórica, embora o senso de passado esteja presente, uma vez que este é edificado em narrativas e imagens que se constituem através do diálogo com outras tantas imagens e discursos de história presentes em outros produtos culturais. Assistir a filmes, jogos eletrônicos, séries, animes, ou ler histórias em quadrinhos, mangás e livros que tematizam o medieval fantástico permite o acesso simbólico e imaginário a outras camadas de tempo (Nunes, 2017, p. 33).

O consumo midiático evidencia, portanto, uma relação passado-presente no séquito do fetichismo da mercadoria. Essa relação pode ser observada na medida em que há deliberadamente um cruzamento de elementos “históricos” — que explicitamente estão associados a um ou mais períodos da história — com elementos culturais e ideológicos modernos. O anime japonês combina gêneros medievais e de fantasia, um aspecto comum aos textos ocidentais também relativos ao medieval, além de possuir dois subgêneros, a saber: a mistura de elementos da cultura pop ocidental com paisagens medievais, e o medieval como uma fuga, geralmente romântica, voltada para jovens mulheres.

Quanto ao segundo tipo de anime medieval, desenvolve o gênero de fuga do mundo real, no qual um jovem, geralmente uma jovem mulher, estudante de educação básica, é transportada para um mundo medieval mágico no qual ela passa a ser importante, em oposição à sua falta de estima e controle no mundo real. É o que acontece no anime *Sword Art Online* (2019). Nessa história, os jogadores de *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), um tipo de jogo online onde muitos jogadores interagem em um mundo virtual persistente, são imersos em um jogo de

---

<sup>5</sup> Em sua obra *The Navigation of Feeling* (2001), William Reddy define "emotive" como uma expressão verbal que simultaneamente comunica e molda emoções, tanto no próprio sujeito quanto nos outros. Essas expressões não apenas descrevem sentimentos, mas também os constituem e transformam, desempenhando um papel performativo na experiência emocional.

**Revista Interdisciplinar**

realidade virtual onde são transportados para o mundo de Aincrad. Nesse mundo criado a partir da tecnologia de imersão, aparecem, logo na abertura do primeiro episódio do anime, Kirito e Eugeo. Ambos estão vestidos com blusas decotadas e cortam uma árvore com um machado de aparência rústica, ao mesmo tempo em que conseguem ativar um comando para verificar o status geral da missão. Em companhia dos jovens camponeses está a entusiasta de magia Alice, cujo nome é uma referência à Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll. Ela é filha do líder de Rulid, uma vila fortificada. Entediados com o cotidiano de estudos e tarefas, a jovem e os dois rapazes decidem verificar as lendas sobre cavaleiros e dragões e partem para a Montanha do Fim, a última fronteira que separa o Reino Humano do Território Sombrio, que abriga goblins e orcs.

Após tocar o solo proibido do Território Sombrio, Alice é capturada por um cavaleiro. A partir de então, seus amigos buscam resgatá-la. Os personagens do game são pessoas “reais”, daí o nome “realidade de imersão”. Após saírem desse *MMORPG*, os jogadores-personagens são impossibilitados de acessar suas memórias sobre o que aconteceu naquela realidade criada. O que mantém a sensação de terem participado do mundo alternativo como jogadores é a viva sensação de uma perturbação emocional que pode ser observada fisicamente, como a perda de peso e a dificuldade de expressar as lembranças de quando estavam se aventurando no universo do game. Enfim, o mundo criado é projetado para os jogadores como um sonho realista, em que o tempo do “sonho” não corresponde ao que se passou na vida “real”.

O neomedievalismo refere-se à reapropriação e renovação de temas da literatura e da arte da Idade Média em contextos modernos. Esse fenômeno tem sido explorado há muito tempo em contextos acadêmicos e é frequentemente identificado como medievalismo. No entanto, o neomedievalismo também está relacionado à emergência de novas tecnologias, como videogames, jogos de RPG (e outros gêneros) e animes. Assim, o neomedievalismo tem despertado o interesse de pesquisadores anglófonos, ao lado do já consolidado enfoque nas produções historicamente “fiéis” à Idade Média, agrupadas sob a rubrica do medievalismo. Essa diferenciação ocorre porque o neomedievalismo parece refletir uma necessidade epistêmica de explorar produções consideradas pitorescas, estereotipadas e, de certa forma, lúdicas, que se distanciam do passado referenciado. Essa fissura sugere uma nova abordagem na construção de novos objetos de estudo, que vão além do escopo tradicional do medievalismo e de seu suposto revivalismo do medieval (Altschul; Grzybowski, 2020, p.29).

**Revista Interdisciplinar**

Entende-se, com efeito, que o "neo" que acompanha medievalismo indica não apenas novos métodos e novas filosofias e tecnologias sobre a remodelação das concepções sobre a Idade Média, mas também outros públicos, que estão interessados em mídias alternativas ao romance ou ao filme do medievalismo de primeira geração. Com a imaginação visualizada, por meio da qual se entregam figuras grotescas e criaturas assustadoras, o neomedievalismo é, em parte, uma negação da história, ao mesmo tempo que comporta um desejo de retorno. Apesar de sua aparente a-historicidade, observada na criação de um mundo com um punhado de elementos medievais, é “historicamente dependente tanto do próprio medievalismo quanto da condição pós-moderna<sup>6</sup>” (Kaufman, 2010, p.02).

Assim, o neomedievalismo pode ser compreendido como um subconjunto funcional do medievalismo e funciona através da obliteração da distância, combinando sentimentos de amor e aversão por um passado dividido que está entre a negação e o anseio por retorno. O medieval torna-se um objeto destacado do espaço e do tempo, morto e idealizado, como propõe Jean Baudrillard, pois o “real não é mais o que era, a nostalgia assume todo o seu significado” (Baudrillard, 1994, p.07). Ao mesmo tempo que o referente é massacrado, dentro do espectro mesmo do fetichismo da mercadoria, que empreende um desconhecimento da relação social do objeto com o mundo, o morto é reanimado, revivido pela animação, mas diferente daquilo que veio antes. O fetichismo da mercadoria então é o anseio de animação e da troca de coisas mortas, uma mercadoria animada, sem fronteiras ou horizontes. Karl Marx adverte que: “mas assim que [um objeto com valor de uso] surge como uma mercadoria, ele se transforma em uma coisa que transcende a sensualidade” (Marx, 2017, p.163-4). O anime expande consideravelmente a definição de fetichismo, pois a animação põe em movimento, animando os mortos, que talvez nunca tenham existido, como dragões e magos.

Um aspecto importante dos *JPC* é a organização da sociedade em hierarquias de poder, na qual o referente medieval funciona como um repositório de ingredientes. Há a família real de Liones, o principal reino localizado na Britânia, liderado pelo Rei Bartra Liones. Este sofre um golpe de estado perpetrado pelos Cavaleiros Sagrados, que estavam, por sua vez, sob o feitiço de um demônio de elite e membro dos Dez Mandamentos, Fraudrin. Coube aos cavaleiros impedir

---

<sup>6</sup> Uma tradução livre do excerto seria: “É historicamente dependente tanto do medievalismo em si quanto da condição pós-moderna”.

**Revista Interdisciplinar**

os planos do Rei Demônio, criador dos Dez Mandamentos, e restaurar a ordem, prevenindo um apocalipse de extensão global e espiritual. A projeção escatológica afetaria tanto o plano humano quanto o plano das deusas e dos próprios demônios.

Em os *SPC*, o neomedieval empreende uma constante ressignificação do referente, transformando-o em uma narrativa a-histórica, tanto como um passado subjugado por um presente moderno quanto como um presente medieval conquistado por um submundo ou um futuro pós-moderno. A nostalgia do “medieval”, possível através do neomedieval, indica que há apenas o neomedieval. Sendo o medieval já neomedieval, o que resta nos animes? A inexistência do medieval, a despeito dos elementos do passado referenciado, pode parecer paradoxal.

O neomedievalismo e a condição histórica de dependência do medievalismo e da condição pós-moderna são postos em movimento não pela ideia de uma realidade autêntica, embora fraturada, mas por um simulacro, ou melhor, um estágio final do simulacro em que o objeto, por ser uma criação fantástica, que perpassa pela criação e recriação, retorna em mídias por conta dos processos de produção, circulação e consumo da mercadoria. O “medieval” que existe é aquele do set de filmagem, uma vez que o referente real não existe mais, abrindo espaço para a transformação em neomedieval, que se fundamenta mais em gêneros como animes, quadrinhos, mangás, romances, filmes, televisão e outras tantas formas anteriores de novas mídias.

**3. A EMOTIVIDADE MEDIEVALIZADA NOS SETE PECADOS CAPITAIS (SPC)**

Nos *SPC*, a narrativa na terceira pessoa marca a abertura de cada episódio no anime e de cada capítulo no mangá. O destaque pode ser dado à frase de abertura:

Os cavaleiros sagrados possuíam grandes poderes mágicos, e eram temidos e reverenciados. Mas entre eles, haviam aqueles que traíram o reino e se tornaram os inimigos dos cavaleiros. Esses cavaleiros eram conhecidos como Os Sete pecados capitais (Netflix, 2021).

Então, logo de início é evocado um sentimento de aventura e heroísmo, status e disputas por poder. Os acontecimentos que antecedem a Guerra Santa, que é o clímax do enredo, pois será um momento no qual será decidido o destino dos mundos (dos humanos, dos demônios e dos

## Revista Interdisciplinar

deuses), cada membro dos SPC guarda um segredo, o qual é a razão de ser do destino que os cavaleiros rebeldes<sup>7</sup> tomaram para si.

Meliodas, que nas lendas do círculo arthuriano representa o pai de Tristan, um cavaleiro da Távola Redonda - que ficou perdidamente apaixonado por Isolda -, tem que lidar com as suas emoções de forma a não sucumbir pela ira, pois do contrário demonstraria um poder destrutivo, capaz de aniquilar um reino inteiro. Segundo a maga Merlin, “o poder do Capitão [Meliodas] era muito devastador e perigoso. Por isso ele precisava controlar as emoções o tempo todo” (SPC, ep.8). Apesar de sua fama de pecado da ira, ele mantém a fachada de alguém calmo. As suas emoções estão presas no Purgatório, descrito como um lugar onde o frio e o calor são intensos, no qual o tempo também é deformado, pois um minuto corresponde a um ano lá.

Nesse tipo de submundo, as criaturas que lá habitam são naturalmente poderosas, pois resistem às condições inapropriadas do lugar. Ganham força, super velocidade e outras habilidades são aprimoradas, como aconteceu com o próximo membro dos SPC, Ban, o Imortal e pecado da Ganância da Raposa, que também teve acesso ao Purgatório. Lá ele foi transformado em um monstro de raposa negra e perdeu seu senso de identidade e emoções. Enquanto humano, só conseguiu sair do lugar porque havia se tornado imortal, tendo ficado lá por séculos à procura das emoções de Meliodas.

Com o intuito de perceber como as emoções abordadas no círculo das personagens principais, os membros dos SPC, foram neomedievalizadas, recorreremos ao conceito de *emotive*, proposto por William Reddy (2001). Os *emotives* nos ajudam a pensar sobre o caráter comunicativo das emoções, enquanto enunciados com efeito transformador, pois mudam aqueles a quem se dirigem e alteram a pessoa que os fala. A tentativa, nem sempre bem-sucedida, dos personagens dos SPC suprirem algumas emoções e sentimentos, como a ira, o amor, a inveja, apenas aparentemente os tornam neutros emocionalmente.

O amor de Escanor, o pecado do Orgulho do Leão, é dirigido novamente a Merlin, um amor que só é revelado explicitamente pelo próprio personagem nos episódios finais do anime. É uma emoção que carrega toda uma panóplia de sentimentos na personagem. Essa característica do *emotive* pode ser estendida a qualquer emoção, pois todas excedem a capacidade de tradução de fala emocional. As emoções devem ser incluídas então em um regime emocional, ou seja, no conjunto

---

<sup>7</sup> É assim que por vezes os membros dos SPC são referenciados.



**Revista Interdisciplinar**

de emoções aceitas ou rejeitadas, nas normas e nos rituais, nas práticas emotivas oficiais que os expressam e inculcam (Reddy, 2001, p.129).

No anime, Merlin é representada como uma mulher, mas nas lendas arthurianas é um druida que protege a Britânia. De aspecto erótico, com roupas curtas e manifestando interesse em Meliodas, o motivo do seu ingresso no grupo dos SPC foi para fins experimentais, pois a manteria próximo de Escanor, considerado o pecado mais poderoso. Portanto, não havia uma reciprocidade afetiva entre ambos. De aspecto frio, se distanciou do grupo logo que soube da existência de Arthur Pendragon, rei de Camelot e detentor da lendária espada Excalibur. Foi apenas na última temporada do anime que Merlin demonstrou-se emocional, exatamente no momento em que Escanor se declara como sendo aquele que sempre a amou, independentemente do pecado cometido por ela, a gula por conhecimento, uma ânsia de saber sobre tudo que há no universo.

Na cena referida, a maga pula nas chamas que consumiam o Pecado do Orgulho do Leão para lhe dar um beijo de despedida, sendo atingida no rosto e, desde então, passa a carregar uma cicatriz como prova do reconhecimento do amor de Escanor por ela.



**Imagem 01.** Momento em que Merlin vai ao encontro de Escanor, mostrando toda a sua afetividade para com alguém que ela não pôde “corresponder aos seus sentimentos”, nas palavras da própria maga

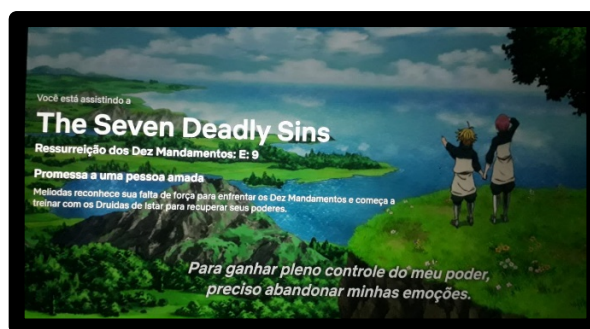
Parece que todos os heróis do SPC reconheciam a importância do controle emocional. Sendo esse o verdadeiro loci do exercício do poder, souberam reprimir sentimentos como raiva e inveja, priorizando, jocosamente, a fidelidade aos amigos e à amada. Mais uma vez, todos os heróis e heroínas rebeldes são exemplares nesse sentido: Diane, a gigante, amava King, o Rei das fadas,



## Revista Interdisciplinar

até que Gowther, o Pecado da Luxúria, apagasse todas as suas lembranças, fazendo-a esquecer o amado. Após algum tempo, ela recuperou sua memória e, com isso, lembrou-se de King, além de despertar todo o seu poder. Outro personagem que teve uma maldição sobre si foi Ban, referido anteriormente. Por não controlar seu desejo de ter uma vida eterna, dirigiu-se à Floresta do Rei das Fadas, onde a entrada de humanos era proibida. Após tentativas infrutíferas, conseguiu beber da Fonte da Juventude, ganhando assim a vida eterna. Essa metamorfose cobrou um preço considerado alto: viu sua amada, a fada e santa guardiã Elaine, ser assassinada por um demônio que também almejava o Elixir da Longa Vida. O casal é uma referência ao ciclo arthuriano, mais precisamente ao Rei de Benoit, pai de Lancelot.

Quanto ao verdadeiro poder de Meliodas, a maga Merlin revelou que separou parte de seus poderes como precaução, justamente no caso de o pecado da Ira perder o controle sobre suas emoções. Tendo aprisionado seus poderes em Istar, a Terra Sagrada dos Druidas, Merlin informa que, para readquirir seus poderes, Meliodas teria que passar no teste proposto pelos druidas, o que consistia na capacidade de passar por diversas provações sem perder o controle. A justificativa do teste, anunciada pela sacerdotisa druida Zaneri, era que “Não adianta nada recuperar o poder se ainda está propenso a enlouquecer de raiva” (SPC, ep.:9).



**Imagem 02:** Cena do teste para o controle emocional de Meliodas. Fonte: Netflix. *Os sete pecados capitais* (2020).

O controle emocional e as qualidades guerreiras deveriam estar em sintonia. Isso significa que o regime emocional abordado no anime por definição permite os *emotives* de forma restrita, na medida em que são criadas as condições para o refúgio emocional: a batalha entre dois guerreiros. Em um contexto de batalha, a liberação emocional ocorre de maneira segura, permitindo o relaxamento do esforço emocional. Assim, embora o regime emocional seja controlador, cria um

**Revista Interdisciplinar**

refúgio emocional possivelmente preparado para causar danos. Um *emotive* tem como domínio teórico os atos de fala e escrita, não restrito aos enunciados, mas um avanço ao fato de como esses enunciados vieram a ser formulados, de forma que se atente ao referente exterior de declaração emotiva. Portanto, os *emotives* são traduções, através de imagens, da fala ou da escrita, de descrições daquilo que se pretende enunciar (Reddy, 2001, p.105).

Essas teorizações têm o mérito de circunscrever as emoções em contextos particulares, entendido como as condições de enunciação dos afetos e sentimentos em um regime emocional. O anime deliberadamente foge dos cânones historiográficos e acadêmicos para prender a atenção do público ao enfatizar a intrínseca relação entre coragem, controle emocional e poder. Esses elementos, por outro lado, desde o clássico "O Outono da Idade Média", um livro importante sobre a cultura e o imaginário medieval de Huizinga, explorou a vida emocional dos medievais, dando especialmente atenção para o fato de que as pessoas expressavam a vida afetiva de forma mais direta e intensa.

A esse respeito, o capítulo 1, intitulado "A veemência da vida", expressa uma das teses do autor sobre a afetividade na Idade Média:

Quando o mundo era cinco séculos mais jovem, tudo o que acontecia na vida era dotado de contornos bem mais nítidos que os de hoje. Entre a dor e a alegria, o infortúnio e a felicidade, a distância parecia maior do que para nós; tudo que o homem vivia ainda possuía aquele teor imediato e absoluto que a felicidade e a dor até hoje têm no espírito infantil. Cada momento da vida, cada ato era cercado de formas enfáticas e expressivas, realçado pela solenidade de um estilo de vida rígido e perene. Os grandes fatos da vida — o nascimento, o matrimônio, a morte — eram envoltos, por obra dos sacramentos, no esplendor do mistério divino. Mas também os menores — uma viagem, uma tarefa, uma visita — eram acompanhados de mil bênçãos, cerimônias, ditos e convenções. Contra as calamidades e as privações, havia menos lenitivos do que agora; e elas eram mais opressivas e cruéis. (Huizinga, 2021, p.19).

Retomado pelos analistas da terceira geração e acusado por um dos maiores representantes da perspectiva historiográfica de ser "o mestre do erro", mas ainda assim considerado aquele que abriu "as portas que conduzem à história que está ainda por fazer" (Le Goff, 1990, p. 287), Huizinga demonstrou as possibilidades e dificuldades de uma história das afetividades, o "pathos vigoroso da vida medieval", voltando-se para fontes diversas como literatura, artes plásticas, música e teatro. Com o intuito de demonstrar a alteridade do passado medieval e recusando reduzir a cultura tardo-

**Revista Interdisciplinar**

medieval aos termos do presente, Huizinga descortinou o cotidiano marcado pela brutalidade, miséria e paixões violentas, considerando que no medievo as pessoas eram mais espontâneas, expressando emoções de forma direta e efusiva.

Um olhar sobre "O Outono da Idade Média" é justificável por uma dupla razão. A primeira é que pode servir para compreender a relação do anime com a consciência histórica, entendida como o processo de atribuir sentido às experiências temporais, no qual a obra historiográfica (de maneira alguma exclusiva) serviu de base para a abordagem sobre o tema da afetividade. Embora não se tenha conhecimento sobre traduções em japonês do livro referido, foi amplamente traduzido para o português, inglês, espanhol, francês e italiano. Além disso, as instâncias históricas tratadas no anime, sendo de um "medieval ocidental", foram importadas e ressignificadas no contexto estético japonês, reciclando tropos de filmes ocidentais e outros produtos da cultura *pop*.

Existem referências medievais propriamente japonesas, associadas a um momento específico da história do Japão, como as espadas de samurai, koi (peixe carpa) e o Gato Maneki Neko, sendo este último inicialmente retratado como amigo do rei Arthur, mas posteriormente revelando-se uma besta maligna. É preciso ponderar, por outro lado, que as ideologias e retóricas classificadas como japonesas se relacionam com os processos de codificação e decodificação, nos quais os símbolos e tropos se inserem nos mercados globais, em suas práticas circulatórias e consumistas. As ideologias tradicionais japonesas dialogam necessariamente com as ideologias capitalistas contemporâneas, como o amor romântico e o espaço de atuação da mulher. Por isso, o anime ultrapassa a ideia de produção contextual devido, acima de tudo, ao processo de circulação, que descontextualiza, colocando as produções em contextos familiares e estranhos.

Um corolário das concepções de Huizinga, e também de Norbert Elias em seu "O Processo Civilizador", foi a infantilização dos homens e mulheres no medievo, algo que acabou se petrificando no imaginário. Ao lado da ideia de espírito infantil de Huizinga, alguns anos depois juntou-se a teoria do processo civilizador, que tem como corolário uma história da racionalização ocidental. Contrastando assim o autodomínio individual e o controle das emoções no período moderno com o medievo, Elias propôs que as emoções eram manifestadas de forma mais violenta ou direta naquele período (Elias, 1994, p.67-1162). O anime *SPC* mantém certo vínculo com essa concepção historiográfica, na medida em que apresenta personagens emotivos, capazes de viver e morrer por aqueles que amam ou a quem juraram lealdade.



**Imagem 03:** Momento em que Ban, depois de retornar do Purgatório, cumpre a sua promessa de devolver o poder da imortalidade a Elaine, a Santa da Floresta dos Reis da Fada. É possível perceber ainda algumas fadas que presenciam a cena emocionalmente carregada.

É realmente importante destacar que o descontrole emocional da ira é abordado na Bíblia, considerando-a como uma fúria que pode levar o indivíduo a cometer pecados e até mesmo ser submetido a uma ira superior, a de Deus. O livro de Salmos, por exemplo, recomenda que "Evite a ira e rejeite a fúria; não se irrite, isso só leva ao mal" (Salmos, 37:8). Nos tímpanos das igrejas do período tardo-medieval, também são representadas emoções como medo, ódio e ciúmes, destacando os horrores perpetrados por demônios contra aqueles que não praticam a virtude. Essas representações serviam como alerta às pessoas de que a raiva de Deus seria grande, podendo recair furiosamente sobre os pecadores. Além da dor física, Deus acrescentaria humilhação, e até mesmo zombaria, como mencionado em Provérbios 1:26: "Eu também riirei da tua destruição, e zombarei quando vier a ti que temes".

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das discussões aqui levantadas e da pesquisa de cunho qualitativo, foi possível compreender o aspecto mercadológico do neomedievalismo em sua imbricação e consequência do fetichismo pouco afeito à responsabilidade histórica. A preocupação com o sucesso de vendas é o preâmbulo do massacre do referente e a primazia de um mundo, ou melhor, um submundo capaz de mobilizar as expectativas, anseios e prazeres dos consumidores.

É a partir dessa condição da primazia de outro mundo que se ancora temporariamente em elementos medievais que pudemos observar que o anime *SPC* cria um mundo neomedieval alternativo pós-moderno, ancorado na admiração - na rejeição - de um público exposto a ele. A

**Revista Interdisciplinar**

imaginação animada não apenas explora os elementos históricos e historiograficamente medievais, mas também as expectativas e frustrações dos consumidores possíveis. A atmosfera pop condicionada pela globalização recente possibilita que a criação de um submundo neomedieval marcado por aventuras, lutas sangrentas e metamorfoses seja inteligível transculturalmente. Por isso, não há incoerência quando o anime liga diretamente à cultura celta (pré-cristã) anjos e demônios, categorias que ascendem mais tardiamente ao referente medieval. Esse submundo criado que se mantém afastado do período histórico é, por isso mesmo, original.

A perspectiva adotada é que a imaginação animada aqui analisada é um meio de transporte para o neomedievalismo. Embora faça uso de elementos medievais, como o Purgatório e as ordens de cavaleiro, busca principalmente extrapolar os limites das matérias medievais para criar um enredo e uma ficção fantástica que preferimos chamar de um submundo neomedieval. Esse submundo não é uma representação do medievo nem da História, pois não é simplesmente o transporte de um suposto referente, é antes de tudo uma atribuição de sentido arbitrário.

Isso ocorre também com os *SPC*, que além de abordar temas emocionais na esteira da exploração do erotismo e da vulgarização do feminino, sinaliza a possibilidade de um futuro apocalíptico. Os *emotives* das personagens existem dentro de um submundo criado que serve, ao mesmo tempo, aos papéis de gênero (os lugares de homens e mulheres, e as suas relações na sociedade do presente) e às ideologias, inevitavelmente capitalistas.

**REFERÊNCIAS****a) Fonte**

*THE Seven Deadly Sins*. Netflix, 2021.

*SWORD Art Online*. Netflix, 2019.

**b) Bibliografia**

AMARAL, Giovanna; NUNES, Nykollas. **Representações da natureza medieval em Dungeons & Dragons. XIII Encontro estadual de História: História e mídias. Narrativas em disputa.** Disponível em: <[https://www.encontro2020.pe.anpuh.org/resources/anais/22/anpuh-pe-eeh2020/1602095396\\_ARQUIVO\\_abf901b01127bb967bfb917cad53ca60.pdf](https://www.encontro2020.pe.anpuh.org/resources/anais/22/anpuh-pe-eeh2020/1602095396_ARQUIVO_abf901b01127bb967bfb917cad53ca60.pdf)>. Acesso em: 04/01/2021.

Revista Interdisciplinar

ALMEIDA, Néri de Barros (org.) **A Idade Média entre os séculos XIX e XX: estudos de historiografia.** Campinas: UNICAMP, 2008 (Série Idéias; 6).

ALTSCHUL, Nadia. Postcolonialism and the Study of the Middle Ages. **History Compass.** 6 (2), 2008, p. 588-606. <<https://doi.org/10.1111/j.1478-0542.2008.00510.x>>. Acesso em 15 de março de 2020.

ALTSCHUL, Nadia & DAVIS, Kathleen (orgs.). **Medievalisms in the Postcolonial World: the idea of “The Middle Ages” outside Europe.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2009.

BERRIEL, Marcelo. O neomedievalismo é a-histórico? Considerações sobre o “impensável” na narrativa histórica eurocêntrica. **POIEMA**, UFPEL. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/poiema/o-neomedievalismo-e-a-historico-consideracoes-sobre-o-impensavel-na-narrativa-historica-eurocentrica/> Acesso em: 03/01/2024

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and Simulation.** Trans. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: U of Michigan, 1994.

CRAIG, Timothy J. **“Introduction.” Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture.** Ed. Timothy J. Craig. Armonk, NY: An East Gate Book, 2000, p3-23.

CHARRONE, João Paulo; ROCHA, Luara da Silva. História em quadrinhos e aparelhos ideológicos da classe hegemônica: uma análise da representação camponesa na personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa. **Cadernos Cajuína**, v.5, n.3, Setembro-2020, p. 353-370. Disponível em: < <https://cadernoscajuina.pro.br/revistas/index.php/cadcajuina/article/view/413/316>> Acesso em 01 de Jun de 204

ELIAS, Norbert. A civilização como transformação do comportamento humano. In:\_\_\_\_\_. **O processo civilizador.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. v. 1, pp. 67-162.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador: Formação do Estado e Civilização.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993, v. II.

FEBVRE, Lucian. La sensibilité et l'histoire: Comment reconstituer la vie affective d'autrefois? **JSTOR**, v. 3, n.1/2Jan- jun, p. 5-20, 1941. <<https://www.jstor.org/stable/27574143>> Acesso em: 24 de Jun. de 2020.

GREGORY, Derek. (Post)Colonialism and the Production of Nature. In: CASTREE, Noel; BRAUN, Bruce (eds.). **Social Nature: Theory, Practice, and Politics.** Malden: Blackwell Publishers, 2001.

HALL, Stuart. **“Encoding/Decoding.” Media and Cultural Studies: KeyWorks.** Ed. Meenakshi Gigi Durham e Douglas M. Kellner. Malden, MA: Blackwell P, 2001, p.166-76.

HUIZINGA, Johan. **O declínio da Idade Média**. Tradução portuguesa. Lisboa/Rio de Janeiro: Ulisséia, [s. d.].

HUIZINGA, Johan. **El concepto de la historia**. 3. ed. Tradução espanhola. México: F. C. E., 1980.