

# TEOLOGIA, SOCIEDADE & ESPIRITUALIDADE

ISSN 2526-0790

NÚMERO 18- VOL. 1 - CURITIBA/PR - ABRIL DE 2025



## EDIÇÃO ESPECIAL



**fatebe**  
Faculdade de Teologia Batista Equatorial

# **Teologia, Sociedade & Espiritualidade**

Revista do Departamento de Teologia da FATEBE

**EDIÇÃO ESPECIAL ELABORADA PELO GRUPO DE PESQUISA: TEOLOGIA E CULTURA**

**COORDENADOR GERAL:**

Eduardo Luiz Medeiros

**EDITORA**

Lidiane R. de Souza

**Conselho Editorial**

Cícero Manoel Bezerra

Eduardo Medeiros

Lidiane Ribeiro da Silva de Souza

Marlon Ronald Fluck

**Revisão Final**

Lidiane Ribeiro de Souza

Malena Ribeiro Oliveira Clower

Lettícia D´lucca

**Editoração Eletrônica**

Lettícia D´lucca

**Diretor Geral**

Rogério L. de Souza

**Diretora de ensino**

Lidiane Ribeiro da Silva de Souza

**Coordenador de Pós-graduação**

Eduardo Medeiros

**Coordenador de Graduação**

Cícero Manoel Bezerra

**Coordenador de Cursos Extensão**

Rogério Leoderio de Souza

**Endereço:**

Avenida Iguaçu, 1700 - Água Verde

CEP: 80.240-030 – Curitiba / Paraná / Brasil

Telefone: 55 (41) 3014-8376

Whatsapp: 55 (41) 9 9670 5657

Email: contato@faculdadebetania.com.br

# Teologia, Sociedade & Espiritualidade

## Sumário:

**Da Idade Média À Tela Moderna:  
O Entretenimento Medieval Representado  
Em *House Of The Dragon*.....04**

Esp. Vinícius Barreto Machado  
Dr. Eduardo Luiz Medeiros

**Deu Match Com A Ia: O Futuro Dos  
Relacionamentos (Ou A Falta  
Deles).....14**

Kamilla de Assis Coelho  
Dr. Eduardo Luiz Medeiros

**Love, Death And Robots E As Portas Do  
Inferno.....28**

Leonard Múnera Villamil  
Dr. Eduardo Luiz Medeiros

**Sobre o Filme o Nome da Rosa.....43**

Leonard Múnera Villamil  
Dr. Eduardo Luiz Medeiros

## **RESENHAS:**

**Resenha do livro 40 Dias em Gotham...56**

Larissa E. Y. Takata

**Resenha do livro 40 Dias no Mundo  
dos Games.....58**

Ericson H. A. Guedes



# DA IDADE MÉDIA À TELA MODERNA: O ENTRETENIMENTO MEDIEVAL REPRESENTADO EM *HOUSE OF THE DRAGON*

Dr. Eduardo Medeiros<sup>1</sup>

Esp. Vinícius Barreto Machado<sup>2</sup>

## RESUMO

No âmbito das pesquisas voltadas à História da Igreja Medieval, tendo em vista a presença notória do entretenimento na estrutura social contemporânea, manifestou-se a necessidade de investigar componentes fantásticos e históricos retratados em produções cinematográficas que evocam o universo medieval. Esta investigação concentra-se na apreciação de um episódio específico da primeira temporada da série *House of the Dragon*, lançada em 2022, examinando os detalhes e sentidos que conformam essa jornada medieval reinterpretada para o público atual. Pretende-se evidenciar de que modo a representação do lazer medieval, reelaborada nos dias de hoje, pode oferecer perspectivas relevantes para a compreensão do passado e de sua permanência na cultura contemporânea. Uma atenção particular é dedicada às disputas e torneios, retratados no episódio analisado, por serem compreendidos como expressões emblemáticas do imaginário medieval, ainda que reconstituídos sob a ótica da fantasia narrativa. De forma abrangente, conclui-se que a produção, ainda que incorra em excessos por meio de cenas explícitas destinadas a prender o interesse da audiência, consegue transmitir com eficácia aspectos do cenário de diversão medieval, contribuindo também para a difusão deste campo de estudos.

**Palavras-chave:** Entretenimento Medieval; Representação Fantástica Histórica; Torneios e Disputas.

## ABSTRACT

In the domain of research on the History of the Medieval Church, and given the clear utility of entertainment in the modern social complex, it is important to briefly research both fantastic and historical aspects as they are embodied in films representing the medieval world. This study examines a specific episode taken from the first season of *House of the Dragon* (2022), emphasizing the details and meanings which characterize and reconstruct this medieval staged navigation for a contemporary audience. It aims to showcase how representations of medieval leisure, even under a contemporary guise, offer understanding of the past, its original limitations, and why it continues to be culturally relevant today. This study highlights contests and tournaments, especially highlighted by the particular episode under discussion, as an illustrative exclamation to embody representations of medieval dramatic imagination, by inducing, constrained fantasy. Overall, this study finds that the series, although it sometimes conflicts with extravagant (i.e., disgusting) scenes to try hook the viewer's interest, it ultimately succeeds in broadening representation of important aspects of medieval entertainment in order to meaningfully contribute to expanding the broader study of this domain.

**Keywords:** Medieval Entertainment; Historical Fantasy Representation; Tournaments and Jousts.

---

<sup>1</sup> Professor Doutor em História pela UFPR, Pós-graduação em Teologia Bíblica pela Universidade Mackenzie, Bacharelado e Licenciatura em História pela UFPR, Bacharelado em Teologia – FATIN. E-mail: [parabolasgeek@gmail.com](mailto:parabolasgeek@gmail.com)

<sup>2</sup> Especialista em Teologia pelo Centro de Pós-Graduação Andrew Jumper (CPAJ). Graduado em Engenharia Civil pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). Bacharel em Teologia pela Faculdade Teológica Betânia - FATEBE. Contato: [vinibmac@gmail.com](mailto:vinibmac@gmail.com)

## 1. INTRODUÇÃO

A demanda por aprofundar-se no estudo de elementos fantásticos e históricos em filmes e séries em contextos medievais surge do importante papel que o entretenimento ocupa na sociedade contemporânea. Este estudo, portanto, volta-se para uma série televisiva de destaque que conduz os espectadores a uma jornada medieval, marcada pela paisagem típica da Idade Média projetada em nossas telas atuais, a fim de proporcionar tanto diversão quanto reflexão histórica.

A série em questão é *House of the Dragon*, traduzida em português como *Game of Thrones: A Casa do Dragão*. Lançada em 2022, a produção constitui-se em um repositório abundante de elementos que evocam um período notavelmente semelhante à comunidade medieval inglesa, repleto de castelos, intrigas e (neste caso) dragões. Cada episódio tem aproximadamente uma hora de duração, sendo a temporada composta por 10 episódios, que oferecem narrativas ricas e envolventes. Este estudo examina um momento da trama de seu primeiro episódio, explorando os detalhes e significados que marcam essa experiência de viagem medieval reimaginada para o público contemporâneo.

*House of the Dragon* enquadra-se na categoria de drama e fantasia medieval, oferecendo ao público uma abundância de intrigas, personagens interessantes e um vasto apelo estético visual. A série é fruto da direção de dois cineastas, Ryan Condal e Miguel Sapochnik, e de uma adaptação de Fogo e Sangue, obra de George R. R. Martin, reconhecida por sua significativa contribuição à literatura fantástica. O elenco, com nomes como Paddy Considine, Matt Smith, Olivia Cooke, Emma D'Arcy e Steve Toussaint, dá vida aos personagens que compõem essa jornada épica.

No que diz respeito às críticas e ao valor de produção, conforme observado pelo Rotten Tomatoes (2022), a série não chega a oferecer o mesmo grau de provocação que *Game of Thrones*, mas convence o público por meio de uma narrativa fortemente marcada por ação e mistério, que constrói a expectativa para cada novo episódio. O investimento financeiro na produção também merece destaque: cerca de 20 milhões de dólares por episódio, evidenciando o compromisso dos produtores em retratar com precisão elementos do mundo e da

história medieval na tela. Ademais, não pode ser ignorado o enorme sucesso alcançado, com uma audiência de 9,986 milhões de telespectadores em sua estreia. Esses números sublinham o impacto cultural e a relevância desta série na sociedade atual.

Neste contexto, convida-se o leitor a adentrar nessa jornada de exploração da série *House of the Dragon*, desvendando os elementos medievais de entretenimento presentes nela que a tornam uma obra digna de análise crítica e histórica. Ao fazê-lo, busca-se lançar luz sobre como esta representação cinematográfica do lazer medieval, em especial, sua manifestação por meio das disputas ou torneios, pode fornecer insights valiosos sobre a compreensão do passado e suas influências na cultura contemporânea.

## **2. SINOPSE E CONTEXTO DA OBRA**

Em sua sinopse oficial, localizada no aclamado website Internet Movie Database (IMDb), a série televisiva *House of the Dragon* é descrita como: “Uma guerra de sucessão interna dentro da Casa Targaryen no auge de seu poder, 172 anos antes do nascimento de Daenerys Targaryen.” (IMDb, 2022). Apesar de concisa, esta sinopse traz consigo tanto a principal temática da série – drama familiar em torno de violenta ganância pelo trono – quanto refere-se à uma das principais personagens de *Game of Thrones*, obra da qual a série em questão é derivada.

A conexão da série com a Idade Média se dá não somente por seus elementos fantásticos característicos da época, como dragões, bravos cavaleiros e castelos magníficos, mas por seu embasamento em um ponto específico da história medieval. Segundo o próprio autor, George R. R. Martin, a série se baseia em um período chamado Anarquia, uma guerra civil de sucessão inglesa, ocorrida entre 1138 e 1153, que teve seu estopim na tentativa frustrada do Rei Henrique I de coroar sua filha, a Imperatriz Matilde, como sua sucessora, na ausência de herdeiros homens (BROCKELL, 2022).

Sobre o episódio analisado, a sinopse encontrada é: “Viserys organiza um torneio para comemorar o nascimento de seu segundo filho. Rhaenyra recebe seu tio Daemon de volta à Fortaleza Vermelha.” (IMDb, op.cit.). Essa descrição é de suma importância para este trabalho e justifica a escolha do episódio em questão,

tendo em vista o tópico selecionado como objeto de estudo e suas relações com a celebração e a violência medievais.

### **3. ABORDAGEM TELEVISIVA DO ENTRETENIMENTO MEDIEVAL**

As séries televisivas baseadas nos livros de George R. R. Martin são bastante conhecidas pela forma explícita que se utiliza para representar, tanto os momentos de lazer e entretenimento, lícitos ou não, quanto os momentos de violência e brutalidade, tão amenizados em outras mídias. Banquetes de dias de duração, frequentados pela nobreza, e regados a muito vinho, dança, música e outras apresentações artísticas, ou até mesmo caçadas épicas em nome do Rei, são cenas bastante comuns na série. Além disso, também são frequentes cenas do entretenimento plebeu, com ruas saturadas de pessoas, com artistas para todos os lados, bares, casas noturnas, apostadores, etc.

A parte do primeiro episódio de *House of the Dragon* que chamou a atenção para este trabalho, no entanto, se deu no torneio, ou mais especificamente, na disputa (como visto anteriormente), celebrado em virtude do esperado nascimento de um herdeiro ao Trono de Ferro. A cena, que se inicia no momento 25'11" e se estende por aproximadamente 15 minutos, mostra em paralelo como o entretenimento do povo muitas vezes é utilizado pelos círculos mais altos da sociedade (neste caso, realeza) como uma "cortina de fumaça" para problemas maiores, como um rei doente, um príncipe arreado e rebelde, e uma tragédia no parto do herdeiro real.

Entre os elementos presentes na cena que fazem analogia às disputas medievais, estão: uma plateia formada quase exclusivamente de pessoas muito bem vestidas, apontando a elitização do evento; família real presente, apontando a aprovação e celebração do evento por parte de todo o reino, e honrando os participantes através de um discurso real; a representação de famílias nobres através de escudos erguidos pelos cavaleiros; uma arena construída para aproximar o público das demonstrações de habilidades dos cavaleiros; apostas não-oficiais; violência explícita sendo aplaudida pela audiência; nobres demonstrando habilidades nas disputas, apesar de não terem experiência verdadeira de batalha.

Possivelmente, a precisão na tentativa de expor certos elementos graficamente se deu em razão da evolução dos estudos acerca de torneios medievais, com embasamento em:

...análises acadêmicas mais recentes que consideram os contextos sociais, políticos e culturais desses eventos. Inicialmente vistos apenas como substitutos da guerra, os torneios passaram a ser compreendidos pela ótica da cavalaria e do espetáculo... refletindo sua importância não apenas como competições marciais, mas também como fenômenos sociais e culturais complexos. (MULLINAX, 2024, p. 15).

Esta também não é a primeira vez que obras televisivas relacionadas ao autor supracitado retratam disputas e torneios. Em *Game of Thrones*, torneios similares já haviam sido apresentados (e.g. Torneio da Mão, Torneio do Rei Joffrey) e as ênfases principais também se ativeram à celebração da violência e à demonstração de nobreza e “honra”. Esta experiência do autor e dos produtores da série se evidencia na busca por fidelidade a tais eventos facilmente percebida pelos seus espectadores.

É interessante destacar que este cuidado histórico, ainda que editado para uma versão mais fantasiosa da realidade, tem apresentado frutos na própria academia. Conforme Waxman (2017), as obras de George R.R. Martin, especialmente por meio de suas adaptações televisivas, têm gerado grande atração nos jovens por cursos e pesquisas na área de estudos medievais, fomentando matrículas e a criação de mais disciplinas ao servir de porta de entrada para um interesse acadêmico mais profundo que tenta conectar ficção à realidade. Além disso, ainda deu visibilidade a temas outrora negligenciados na área, tais como debates sobre diversidade, violência, o papel da mulher e da religião no estado.

#### **4. CONTEXTO HISTÓRICO DO ENTRETENIMENTO MEDIEVAL**

Muitas são as representações fantasiosas das formas de entretenimento na Idade Média, em especial, as relacionadas com a nobreza. Grandiosos torneios, caçadas de animais fantásticos, banquetes memoráveis, estes são alguns dos elementos frequentemente adaptados por obras cinematográficas. E, guardadas as devidas proporções, as representações não se distanciam de parte daquilo que era realizado como lazer e comemoração de datas especiais.

Albrecht Classen (2019, p.7), ao citar a tradução do clássico *Ivain*, escrito por Chrétien de Troyes em meados do Século XII, destaca as maneiras com que a companhia do Rei Arthur, tanto os mais honrosos, quanto os de maior má fama, aproveitava seus momentos festivos. São listadas: paqueras, cuidados estéticos, danças e cantos, exercícios de salto e corridas, músicas com instrumentos de cordas, prática de arco e flecha, e a declaração de contos de amor e aventuras heróicas. Cartwright corrobora, dando destaque para o aspecto hierárquico da sociedade medieval também quanto ao lazer:

Graças à sua posição privilegiada na vida e ao trabalho dos camponeses em suas propriedades, os nobres em um castelo medieval inglês dispunham de muitas horas de lazer, que podiam ser gastas comendo, bebendo, dançando, jogando jogos como xadrez ou lendo histórias românticas de bravura. Outras formas de passar o tempo e impressionar os pares incluíam caçar na floresta local ou no parque de cervos, praticar falcoaria, participar de juntas, fazer bordado, compor poesia, tocar música e assistir a acrobatas, malabaristas e bobos da corte profissionais (CARTWRIGHT, 2018).

Em determinadas ocasiões, usualmente planejadas pelos círculos mais altos da sociedade, torneios e disputas entre cavaleiros eram realizados para saciar a fome de entretenimento, principalmente da aristocracia, por mais que os grupos sociais mais baixos também se aproveitavam dos eventos, seja com o comércio, seja como espectadores, quando possível. Estes torneios davam aos nobres cavaleiros a oportunidade de demonstrarem suas perícias em montaria e sua coragem ao empunharem armas uns contra os outros (ainda que frequentemente apenas como encenação) (ibid.). Contudo, não se limitavam à famosa 'disputa' entre cavaleiros com lanças, como demonstrado na série em questão. Este era apenas um dentre variados estilos de competição:

...é adequado usar o termo "torneio" quando se refere às competições cavaleirescas em geral. O termo significa não apenas, de fato, um jogo militar, mas também os eventos festivos que o acompanhavam (banquetes, encontros cerimoniais etc.). Assim, o torneio é um termo geral: ele abrange diferentes tipos de competições cavaleirescas (MERENIUK, 2022, p. 129).

Esta discussão acerca de terminologia só salienta o caráter recente do estudo destes eventos, usualmente chamados torneios. Conforme destaca Mullinax:

A historiografia dos torneios medievais começou com ilustrações e crônicas contemporâneas, evoluiu pela romantização da era renascentista, experimentou um renascimento das fantasias românticas no século XIX, passou por um escrutínio científico no início do século XX, enfrentou

críticas ideológicas no final do século XX sob lentes marxistas e antimarxistas e, agora, nos estudos contemporâneos, é analisada por seu impacto multifacetado na sociedade medieval, com foco em questões específicas como hierarquia social, rituais culturais e as implicações econômicas desses eventos (MULLINAX, 2024, p. 2).

Os torneios eram, de forma geral, lutas encenadas por grandes quantidades de cavaleiros em uma área bastante ampla. Já as disputas, se tratavam de combates individuais, geralmente com o uso de cavalos, em um espaço muito mais contido. E ambos são considerados fenômenos históricos importantes na manutenção da estrutura social da Idade Média. (CROUCH, 2006, p. 1).

As disputas, por poderem ser observadas mais de perto pela audiência e servirem melhor de palco para as habilidades dos cavaleiros envolvidos, acabaram se tornando mais populares e adquirindo maior importância do começo do século XIII em diante, de acordo com Murray (2020, p.2), sendo reconhecidas como grandes promotores de fama e honra em meio à aristocracia medieval.

## **5. IMPRESSÕES DA IGREJA MEDIEVAL**

Há ainda uma ênfase interessante a ser destacada. Apesar de muito comum, especialmente em círculos mais altos da nobreza, o entretenimento medieval, em especial aquele expresso em torneios e disputas, aparentemente não era bem quisto para a liderança cristã da época. Mereniuk defende esta ideia:

As primeiras crônicas do clero frequentemente condenavam os torneios, pois a Igreja era uma das principais rivais dessas competições. Jacques de Vitry (1170–1240) foi um famoso teólogo e pregador. Ele também defendia a posição da Igreja e era um ferrenho opositor dos torneios. Em particular, considerava os torneios como a fonte dos sete pecados capitais (MERENIUK, 2022, p. 129).

De acordo com Logan (2002, p.136), a Igreja Cristã do Século XII proibiu os torneios, e se negou a dar um funeral cristão adequado a todos aqueles que morriam durante os torneios e disputas. Isto é confirmado ao serem observados documentos eclesiásticos da época. Nota-se uma resistência enfática acerca de tais eventos, ou pelo menos rígida o suficiente para merecer um cânone próprio no Segundo Concílio de Latrão, em 1139:

Condenamos absolutamente aquelas detestáveis justas ou torneios em que os cavaleiros, geralmente por acordo mútuo, se reúnem e, para exibirem sua força e ousadia, se lançam imprudentemente em combates que frequentemente causam a morte de homens e põem em perigo suas almas. Se alguém que participe dessas práticas vier a morrer, embora a penitência e o Viático não lhe sejam negados caso os solicite, será, no entanto, privado de sepultamento cristão (SCHROEDER, 1937)

Observa-se, portanto, que embora amplamente aceitos e ovacionados pela população, tais manifestações de lazer, em especial pela carga de violência que carregavam, eram duramente criticadas e condenadas pelo clero medieval. O que possivelmente ganhava ainda mais tração ao combinar-se com a espiritualidade altamente monástica da época.

## **5. CONCLUSÕES SOBRE A REPRESENTAÇÃO ARTÍSTICA**

*Game of Thrones: A Casa do Dragão* é uma série que, apesar de trazer elementos fantasiosos como dragões e magia, tem uma boa parte de seu orçamento dedicada à contextualização histórica com o período em que se propõe representar – Idade Média, Inglaterra do Século XII. Desde a indumentária e hábitos alimentares, até costumes culturais e relações de poder, os elementos representados fazem uma analogia bem próxima aos registros do período em questão, e reproduzem sem muito eufemismo, a realidade violenta e insalubre da época.

No que se refere ao entretenimento como um todo, a série, que se propõe a atingir um público mais adulto, explicita comportamentos comuns para a época, por mais que não louváveis. Em meio a cenas de banquetes e celebrações públicas, também são evidenciados padrões de embriaguez e sexualidade descritos como impróprios pela conduta cristã e reprovados mesmo no período medieval. Ainda assim, essa é uma representação mais fiel do que muitas outras obras, que acabam romantizando e até tornando aparentemente contemporâneos elementos da prática medieval comum, na tentativa de suavizar algumas realidades que hoje seriam tratadas com repugnância.

Sobre a representação dos torneios e disputas, a série também faz um bom trabalho em trazer elementos comuns à época medieval, afastando-se da visão fantasiosa com que os cavaleiros são vistos nos contos de aventura, todos plenamente bravos, bondosos e nobres. No episódio analisado, vê-se nuances de

ganância, busca por poder, corrupção, e até mesmo desejos de vingança, mesmo em meio à um torneio de celebração. Além disso, problemas sociais como desigualdade de classes, a violência e a política de “pão e circo”, também se destacam nas cenas, trazendo camadas de interpretação ainda mais interessantes para a obra.

Faz-se menção ainda que, embora a série não se proponha a representar o histórico do cristianismo, ela ainda traz em seu enredo contrapontos e críticas à religião em diversos momentos. Contudo, apesar de historicamente demonstrado que a igreja cristã se opunha a exibições violentas de entretenimento, *House of the Dragon* parece omitir este aspecto mais religioso de torneios e disputas.

Em termos gerais, conclui-se que a obra, embora peque em seus exageros com cenas explícitas objetivadas no interesse de seus espectadores, traduz muito bem para os nossos dias o cenário medieval do entretenimento, além de ter um impacto real e verificado na divulgação desta área de estudos. Desde os momentos mais ordinários como festas nas ruas e banquetes da nobreza, até eventos grandiosos, como torneios e disputas, a representação atém-se a um contexto bastante similar aos registros do Século XII, embora, entre uma cena e outra, apareçam alguns dragões no horizonte.

## REFERÊNCIAS

BROCKELL, G. **‘House of the Dragon’ is based on this real medieval civil war.** The Washington Post, 2022. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/history/2022/09/04/house-dragon-anarchy-england/>>. Acesso em: 27 de set. de 2022.

CARTWRIGHT, M. **Leisure in an English Medieval Castle.** World History Encyclopedia, 2018. Disponível em: <<https://www.worldhistory.org/article/1232/leisure-in-an-english-medieval-castle/>>. Acesso em: 28 de set. de 2022.

CLASSEN, A. **Pleasure and Leisure from the Middle Ages to the Early Nineteenth Century.** *Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age*, n. 1, p.01-160. Berlim/Boston: CPI Books GmbH, 2019.

SCHROEDER, H.J. **Disciplinary Decrees of the General Councils:** text, translation and commentary. St. Louis: B. Herder, 1937. In: INTERNET MEDIEVAL SOURCEBOOK. Editor: Paul Halsall. Disponível em: <<https://sourcebooks.fordham.edu/basis/lateran2.asp>>. Acesso em: 25 set. 2025.

CROUCH, D. **Tournament**, v. 4, ed. 2. Londres: Hambledon and Continuum, 2006.

IMDb. House of The Dragon (TV Series). **IMDb**, Webpage. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt11198330/>>. Acesso em: 27 de set. de 2022.

LOGAN, F. D. **A History of the Church in the Middle Ages**, ed. 1. Londres/Nova Iorque: Routledge, 2002.

MERENIUK, K. Knight's Tournaments in England and France from the 11th to the 14th Century: the problems of sources and terminological aspects. **Średniowiecze Polskie I Powszechne**, v.14, p.126–148, Lviv: Krypiakievych Institute of Ukrainian Studies of NAS of Ukraine, 2022.

MULLINAX, M. L. Historiography of the Medieval Tournament: How the Study of Jousting Reflects Medieval Studies. **Bound Away: the liberty journal of history**, v.7. n.3, Lynchburg: Liberty University, 2024

MURRAY, A. V. et al. **The Medieval Tournament as Spectacle: Tourneys, Jousts and Pas D'Armes, 1100-1600**, ed. 1. Woodbridge: The Boydell Press, 2020.

ROTTEN TOMATOES. House of The Dragon: Season 1, Episode 1. **Rotten Tomatoes**, Webpage. Disponível em: <[https://www.rottentomatoes.com/tv/house\\_of\\_the\\_dragon/s01/e01](https://www.rottentomatoes.com/tv/house_of_the_dragon/s01/e01)>. Acesso em: 27 de set. de 2022.

WAXMAN, O. B. **Game of Thrones Is Even Changing How Scholars Study the Real Middle Ages**. TIME, 14 jul. 2017. Disponível em: <<https://time.com/4837351/game-of-thrones-real-medieval-history>>. Acesso em: 27 de set. de 2022.

# DEU MATCH COM A IA: O FUTURO DOS RELACIONAMENTOS (OU A FALTA DELES)

Eduardo Luiz Medeiros <sup>1</sup>  
Kamilla de Assis Coelho <sup>2</sup>

## RESUMO

O artigo analisa os impactos da inteligência artificial nos relacionamentos humanos, tendo como base reflexões socioculturais, teológicas e cinematográficas a partir do filme *Her* (2013). A narrativa evidencia como a tecnologia, ao mesmo tempo em que facilita a vida cotidiana, pode acentuar a solidão, fragilizar os vínculos interpessoais e estimular relações artificiais que não substituem a profundidade das conexões humanas. A partir de autores como Bauman, Haidt e Twenge, o texto mostra que a hiper conexão digital tem contribuído para o crescimento de problemas de saúde mental, sobretudo entre os jovens. À luz da perspectiva bíblica, ressalta-se a necessidade essencial de relacionamentos genuínos, reafirmando que a tecnologia deve ser vista como ferramenta complementar, mas jamais substitutiva das relações humanas.

**Palavras-chave:** inteligência artificial, relacionamentos, solidão, saúde mental, tecnologia, sociedade contemporânea.

## ABSTRACT

This article examines the impact of artificial intelligence on human relationships, drawing on sociocultural, theological, and cinematic perspectives through the film *Her* (2013). The narrative highlights how technology, while facilitating daily life, can intensify loneliness, weaken interpersonal bonds, and promote artificial connections that cannot replace the depth of genuine human interaction. Based on authors such as Bauman, Haidt, and Twenge, the study argues that digital hyperconnection has contributed to rising mental health issues, particularly among younger generations. From a biblical perspective, the text underscores the essential need for authentic relationships, emphasizing that technology should serve as a complementary tool rather than a substitute for human connection.

**Palavras-chave:** artificial intelligence, relationships, loneliness, mental health, technology, contemporary Society.

---

<sup>1</sup>Professor Doutor em História pela UFPR, Pós-graduação em Teologia Bíblica pela Universidade Mackenzie, Bacharelado e Licenciatura em História pela UFPR, Bacharelado em Teologia – FATIN. E-mail: [parabolasgeek@gmail.com](mailto:parabolasgeek@gmail.com)

<sup>2</sup>Graduado em Bacharel em Teologia pela Faculdade Teológica Betânia (FATEBE). E-mail: [kamilla.assis.coelho@gmail.com](mailto:kamilla.assis.coelho@gmail.com).

## INTRODUÇÃO

Imagine viver em uma sociedade onde há pouca interação humana, as pessoas só estão olhando para a palma de suas mãos, para seus smartphones, a única interação vista é de indivíduos com suas telas brilhantes, uma sociedade onde não se vê mais pessoas interagindo umas com as outras, mas conversando sozinhas, há inclusive mais silêncio do que o de costume pois todos estão conectados no seu próprio mundo com seus fones de ouvido. Uma sociedade em que os relacionamentos virtuais são mais valorizados do que as interações pessoais, onde as pessoas preferem passar tempo sozinhas jogando online a aceitar o convite de um amigo para comer e conversar.

Esse mundo lhe parece estranho ou consegue identificar semelhanças com a nossa sociedade atual? Para você, seria ou não uma realidade social improvável? Se pararmos para pensar, não é difícil ver nas ruas pessoas desligadas do mundo ao redor e conectadas ao seu mundo particular conectadas aos fones de ouvido, ou trocando o viver real por realidades virtuais, com os seus mais novos óculos RV.

Possivelmente há 10 anos atrás quando o filme “HER” dirigido por Spike Jonze, lançado no Brasil em 14 de fevereiro de 2014, essas realidades pareciam absurdas e até mesmo ilógicas para a maioria das pessoas. Mas com o passar dos anos e a velocidade das inovações tecnológicas, o comportamento humano dentro da sociedade foi e continua sendo afetado e moldado por cada nova tecnologia. Assim, a maneira como as pessoas vivem e se relacionam, estão em constante modificação em função desses avanços.

No filme vemos Joaquin Phoenix interpretando o Theodore, que leva uma vida solitária depois de um divórcio no qual não queria, e começa a desenvolver uma relação de amor com sua nova sistema operacional do seu computador chamado ‘Samantha’, personagem interpretada por Scarlett Johansson. E o mais impressionante é que Theodore se apaixona por seu sistema operacional. Ambientado em um futuro próximo, o filme explora temas de amor, solidão e a relação entre humanos e tecnologia.

Sabemos que desde o início Deus deixou destacado que não era bom para o homem estar só, “O SENHOR Deus disse: “Não é bom que o homem esteja sozinho. Farei alguém que o ajude e o complete”. (Gn. 2.18), pois Ele reconhecia a necessidade intrínseca de relacionamento do ser humano, refletindo a natureza

relacional da Trindade. O ser humano não foi criado para não se relacionar, precisamos desses relacionamentos para nos ajudar em várias áreas da nossa vida, como nos relacionamentos amorosos, na amizade e até dentro dos relacionamentos profissionais. Podemos perceber a importância do companheirismo quando lemos Eclesiastes 4.9-12 que diz:

*“É melhor serem dois que um, pois um ajuda o outro a alcançar o sucesso. Se um cair, o outro o ajuda a levantar-se. Mas quem cai sem ter quem o ajude está em sérios apuros. Da mesma forma, duas pessoas que se deitam juntas aquecem uma à outra. Mas como fazer para se aquecer sozinho? Sozinha, a pessoa corre o risco de ser atacada e vencida, mas duas pessoas juntas podem se defender melhor. Se houver três, melhor ainda, pois uma corda trançada com três fios não arrebenta facilmente.”*

O escritor Jonathan Haidt, discorre em seu livro ‘A Geração Ansiosa’, os benefícios de viver em sociedade, dentre os exemplos que ele mostra há uma afirmação bastante interessante que diz: “Quando as pessoas são criadas em comunidades das quais não podem escapar com facilidade, fazem aquilo que nossos ancestrais fizeram ao longo de milhões de anos: aprendem a gerenciar relacionamentos e a gerenciar a si mesmas e as suas emoções com o intuito de preservar esses relacionamentos tão preciosos” (2024, p.19). Essas reflexões demonstram que a necessidade de vínculos é um aspecto fundamental da existência humana, tanto na perspectiva bíblica quanto na análise sociocultural contemporânea.

Mas, o que podemos perceber, que com o avanço da tecnologia os seres humanos estão cada dia mais substituindo os relacionamentos interpessoais por relacionamentos virtuais, se isolando uns dos outros com a ilusão dos números que mostram a quantidade de amigos virtuais que tem em suas redes sociais e essa troca que vem se tornando cada dia mais ‘normal’, o que nos leva a refletir sobre as possíveis consequências desse fenômeno. Luiz Adriano Borges aponta em seu livro *A Revolução Tecnológica*, que “é sabido o quanto a ficção pode alertar a empreendimento científicos e tecnológicos que podem dar errado” (2024, p.29). É como se não nos importasse com as consequências do uso ilimitado das tecnologias, só queremos usufruir dos seus benefícios e como elas facilitam nossas vidas, não parando para refletir em como ela afeta não só o homem, mas toda a sociedade na qual ele está inserido. Jonathan Haidt ainda afirma que “Quando

foram dados smartphones à geração Z no início de 2010, foi realizado o maior experimento não controlado da história com as crianças” (2024, p.58).

Com isso em mente, nesta breve pesquisa, analisaremos os relacionamentos e seus desdobramentos para os personagens do filme Her, explorando como essas dinâmicas podem refletir em nossa realidade. Vale destacar que o longa recebeu classificação indicativa para maiores de 14 no Brasil, justamente por abordar temas sensíveis como preconceito, eutanásia, nudez, relações sexuais, uso de drogas e até questões relacionadas à morte.

Essa classificação reforça como a narrativa não se limita a uma história romântica futurista, mas se aprofunda em dilemas éticos e existenciais que exigem maturidade do espectador para serem compreendidos.

## **A VIDA DE THEODORE E SEU RELACIONAMENTO COM SAMANTHA**

Theodore tem uma vida solitária e relativamente pacata, trabalha como escritor profissional de cartas personalizadas, onde sua função é compor textos íntimos e emocionantes para outras pessoas, ajudando-as a expressar sentimentos e pensamentos que elas mesmas têm dificuldade em articular. Sua profissão é, no mínimo, inusitada, pois reflete uma sociedade onde as pessoas preferem delegar a expressão de suas emoções a profissionais, evitando o trabalho de se expressar nas coisas que antes eram consideradas básicas.

Em sua vida social, Theodore é de poucos amigos. O filme retrata um vínculo mais forte com Amy, que é sua vizinha e amiga mais próxima, ele tem encontros casuais com pessoas, mas, de modo geral, Theodore demonstra ser emocionalmente isolado, suas interações muitas vezes são superficiais e não conseguem preencher o vazio emocional que ele sente. Isso reflete sua dificuldade em se conectar profundamente com as pessoas ao seu redor, mesmo com aqueles que se importam com ele.

Essa dificuldade de se conectar profundamente com as pessoas foi potencializada com o fracasso de seu casamento com Catherine. Não nos é apresentado os reais motivos da separação, mas é implícito que houve dificuldades e desgaste ao longo do tempo. Theodore menciona que Catherine o achava emocionalmente distante e incapaz de se abrir completamente.

Ele luta para conseguir abandonar o passado, como evidenciado por sua hesitação em assinar os papéis do divórcio e pelas lembranças recorrentes de seu tempo com Catherine. Esse apego emocional contribui para sua sensação de solidão e isolamento no presente. O divórcio deixou Theodore emocionalmente vulnerável e desconectado, afetando inclusive sua capacidade de formar novos relacionamentos significativos.

No que diz respeito aos relacionamentos, percebemos uma sociedade que, assim como Theodore, tem dificuldades em lidar com os sentimentos e emoções, principalmente as negativas. Percebemos então que a cada dia se torna mais fácil esconder o que se sente ou evitar ao máximo sofrer frustrações, tristeza ou até mesmo tédio.

Como podemos ver através da vida de Theo, como é chamado pelos íntimos que são poucos, toda essa dificuldade em lidar com as emoções, trouxe como consequências uma vida de relacionamentos superficiais. Zygmunt Bauman já apresentava argumentos sobre esse tipo de comportamento em seu livro *Amor Líquido*, ele afirma que “A solidão por trás da porta fechada de um quarto com um telefone celular à mão pode parecer uma condição menos arriscada e mais segura do que compartilhar o terreno doméstico comum” (2021, p.85). E se isolar de tudo e de todos começa a fazer mais sentido, pois nessa sociedade hiperconectada e de relacionamentos líquidos, administrar relacionamentos pode ser considerado penoso demais, porque as relações interpessoais precisam de manutenções periodicamente e isso pode gerar um desgaste que a maioria julga desnecessário.

Não é novidade que entre a maioria dos estudos que estão sendo realizados no mundo hoje sobre saúde mental e avanço tecnológico, pesquisadores chegam em comum acordo que a geração que foi mais exposta e com acesso sem controle às tecnologias é a geração Z. A psicóloga Jean Twenge diz que: “A geração Z, ou iGen como os apelidou, está vivendo sua vida em telefones, e ela não está mais feliz. Com suas vidas caracterizadas pela tela onipresente, mensagens e redes sociais a iGen, foi posteriormente definida por taxas crescentes de depressão, solidão, ansiedade, insônia e ideação suicida” (2018, p.13). Esse diagnóstico mostra como a hiper conexão digital, em vez de aproximar, tem produzido uma geração mais vulnerável emocionalmente e menos preparada para lidar com as frustrações da vida real.

Assim, podemos perceber que as consequências do uso descontrolado das tecnologias são o agravante da saúde mental da sociedade. Estudos apontam que houve um crescimento significativo no número de pessoas que estão com depressão, ansiedade e pensamento suicida, principalmente no Brasil. De acordo com os dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), comparando os anos de 2013-2019 quando foi feita a última análise de saúde mental. Em 2019, 10,2% das pessoas com 18 anos ou mais de idade confirmaram ter recebido o diagnóstico. Os dados ainda mostram que as pessoas com idade de 18 a 29 anos com depressão passou de 3,9% para 5,9%, as com idade entre 30 e 59 anos teve um aumento de 8,8% para 11,3%.

Um estudo feito nos EUA pelo médico cirurgião geral, Dr. Vivek Murthy diz que a solidão representa riscos à saúde tão mortais quanto fumar até 15 cigarros por dia. Segundo sua pesquisa, ele conclui que “A solidão aumenta o risco de morte prematura em quase 30%, com o relatório revelando que aqueles com relacionamentos sociais ruins também tinham um risco maior de derrame e doença cardíaca. O isolamento também eleva a probabilidade de uma pessoa experimentar depressão, ansiedade e demência”. Ou seja, a solidão não é apenas uma condição emocional, mas um fator de risco direto para a saúde física e mental.

Esses resultados deveriam alertar a toda a população sobre os riscos da exposição e uso desenfreado da internet, Twenge ainda aponta que “não é exagero descrever a iGen como estando à beira da pior crise de saúde mental em décadas” (2018, p. 13). Diante disso, torna-se evidente que a solidão, intensificada pelo mau uso da tecnologia, deixou de ser apenas uma questão individual e passou a configurar um problema de saúde pública.

Considerando as pesquisas e as estatísticas, é preciso avaliar a importância dos relacionamentos interpessoais na vida diária. Salomão o famoso rei israelita já refletia sobre essa importância e observava: “*Como o ferro afia o ferro, assim um amigo afia o outro.*” (Pv.27.17) Esse princípio bíblico ressalta que a qualidade das relações humanas está no potencial de crescimento mútuo, algo impossível de ser substituído por conexões artificiais.

Quando refletimos a realidade do relacionamento de Theo e Samantha, percebemos que embora a relação ofereça consolo e compreensão, ela carece da reciprocidade e do desafio que são essenciais para o crescimento pessoal, como esse versículo sugere. A relação entre Theo e Samantha é confortável, mas não

necessariamente transformadora, porque Samantha, apesar de avançada, não é capaz de proporcionar o tipo de interação que realmente "afia" Theodore, desafiando-o a crescer e se desenvolver como uma pessoa mais completa.

A ideia de "ferro afiar ferro" implica que relacionamentos saudáveis envolvem confronto, honestidade e incentivo mútuo para a melhoria. Esses elementos são frequentemente ausentes na relação dos dois, porque ela está programada para agradá-lo e atender às suas necessidades emocionais, em vez de desafiá-lo ou discordar de suas decisões. Como resultado, Theodore não experimenta o mesmo tipo de crescimento pessoal que poderia obter de um relacionamento humano, onde as imperfeições e diferenças de outra pessoa o ajudariam a se tornar uma versão melhor de si mesmo.

O apóstolo Paulo também destaca os benefícios dos relacionamentos interpessoais quando escreve aos tessalonicenses enfatizando: "*Portanto, animem e edifiquem uns aos outros, como têm feito.*" (1 Ts. 5.11). Embora Samantha possa compreender e responder aos sentimentos de Theodore, ela não é um ser humano com as mesmas necessidades e capacidades emocionais para exortar ou ser edificada por ele de maneira recíproca.

O filme ilustra como a falta de verdadeiros relacionamentos humanos pode levar à solidão e ao isolamento, mesmo quando há uma conexão com algo ou alguém que parece preencher esse vazio.

Esses contrastes demonstram a importância dos relacionamentos humanos legítimos, que embora na maioria das vezes podem ser desafiadores, são fundamentais para o desenvolvimento pessoal e espiritual, algo que o relacionamento de Theodore com Samantha não proporciona plenamente.

## Inteligência Artificial: Ferramenta Tecnológica para Companhia Virtual

Nos últimos anos, a inteligência artificial teve um grande avanço, dando a impressão de ser uma tecnologia recente. No entanto, essa percepção é equivocada. As primeiras ideias surgiram na década de 1940, com o neurofisiologista Warren McCulloch e o matemático Walter Pitts, que desenvolveram o primeiro modelo computacional de redes neurais, baseado em matemática e algoritmos. Um marco inicial dessa trajetória foi a máquina de Alan Turing, utilizada para decifrar mensagens alemãs na Segunda Guerra Mundial.

A partir da década de 1990, os avanços tecnológicos impulsionam o crescimento da IA. Ainda assim, poucos imaginavam que a interação entre humanos e máquinas se tornaria tão natural. Um exemplo notável foi a histórica derrota do enxadrista Garry Kasparov para o supercomputador Deep Blue, da IBM, em 1997, após diversas vitórias do jogador contra a máquina.

Nos anos seguintes, a inteligência artificial continuou evoluindo. Em 2011, a Apple lançou a assistente virtual Siri, e, em 2014, a Amazon colocou no mercado a sua própria assistente virtual chamada Alexa junto com a Echo, sua primeira caixa de som inteligente. De lá para cá, essas assistentes vêm se tornando cada vez mais sofisticadas e acessíveis, tornando-se parte essencial do cotidiano das pessoas.

Com o avanço da inteligência artificial, não apenas tarefas foram automatizadas, mas também surgiram sistemas capazes de interagir e responder de forma emocional aos seres humanos, há uma troca sendo feita onde muitas pessoas, principalmente os mais jovens que preferem interagir com assistentes virtuais ou ter somente encontros virtuais do que algo presencial. As assistentes virtuais, como a Siri e a Alexa, já fazem parte do cotidiano de milhões de pessoas, oferecendo companhia e suporte para diversas atividades. Segundo estudo realizado pela Ilumeo Data Science Company e divulgado em 2022 pela Cliente SA, 91% dos brasileiros já fizeram uso de assistentes virtuais por voz e 25% fazem uso diário desse tipo de IA.

Com a aparição de modelos cada vez mais sofisticados de IA, como os chatbots avançados e as inteligências artificiais com capacidade de gerar respostas rápidas e assim gerando uma experiência quase que humana com o usuário, surgem questionamentos sobre até que ponto essas interações podem substituir os relacionamentos humanos.

Um exemplo interessante de interações mediadas por inteligência artificial é o crescimento do aplicativo Replika, criado por Eugênia Kuyda. O aplicativo permite que os usuários interajam com um IA que pode assumir diferentes funções, como amigo, terapeuta ou até mesmo um "espelho intelectual". A interação ocorre por meio de uma interface de chatbot, com a possibilidade de videochamadas e experiências em realidade aumentada e virtual.

Atualmente, o Replika já ultrapassou a marca de 10 milhões de downloads. Segundo uma matéria do UOL, a ideia surgiu em agosto de 2016, quando Kuyda compilou todas as mensagens de um amigo falecido nas redes sociais para criar um

chatbot baseado nele. Nos primeiros meses, apenas pudemos acessar o aplicativo, mas, a partir de novembro do mesmo ano, os primeiros usuários betas começaram a testá-lo. Hoje, o aplicativo está disponível para todas as plataformas da App Store e Google Play.

Os avanços em inteligência artificial não se limitam a aplicativos como o Replika. Cada vez mais, os desenvolvedores estão aprimorando sistemas para refletir e responder às emoções humanas de maneira cada vez mais natural. Essa busca pela humanização das máquinas lembra um momento marcante do filme *Her*, quando Theo questiona Samantha sobre seu funcionamento. Sua resposta é surpreendente:

*"Bem, basicamente, eu sou intuitiva. Meu DNA se baseia em milhões de personalidades dos programadores que me escreveram. Mas o que me torna única é que amadureço com minhas experiências. Estou evoluindo a cada instante, assim como você."*

A semelhança com as inteligências artificiais atuais é notável. Embora ainda não tenhamos um sistema com a complexidade emocional de Samantha, a IA moderna já caminha na direção de uma interação cada vez mais personalizada e adaptável do usuário. O surgimento da pandemia do coronavírus 2019 (COVID-19) e suas restrições de distanciamento social associadas aumentaram a carga global de depressão e solidão, mas também aceleraram rapidamente o desenvolvimento de ferramentas aprimoradas de comunicação digital e aplicativos de inteligência artificial para combater esses problemas.

Apesar dos avanços tecnológicos, as IAs atuais ainda não atingiram o nível de sofisticação apresentado em *Her*. Samantha não apenas compreende e responde a emoções humanas, mas também evolui com experiências de forma independente. Em contrapartida, aplicativos como o Replika e chatbots avançados aprendem a partir de interações, mas continuam limitados por seus algoritmos e bancos de dados programados.

Como se pode observar, a ideia de desenvolver laços emocionais com uma IA não está distante da realidade. Relatos de usuários do Replika mostram que muitos já consideram o chatbot um amigo próximo e até um parceiro romântico. Nos últimos anos, pesquisas mostraram que um número crescente de pessoas está buscando conforto emocional em interações com IA, algo que no passado parecia exclusivo da ficção científica. Em 2024, uma pesquisa realizada pela Talk Inc

revelou que aproximadamente 10% dos brasileiros utilizam chats de inteligência artificial como amigos ou conselheiros para desabafar sobre questões pessoais e emocionais. Entre as razões apontadas pelos participantes estão a introspecção, a falta de amigos disponíveis e a solidão. Além disso, 60% dos entrevistados afirmaram interagir com os chats de IA de maneira educada, como se estivessem conversando com um ser humano.

Essa tendência reflete um aumento no apego emocional de seres humanos a robôs, indicando que as pessoas buscam conforto e apoio emocional em interações com inteligências artificiais. Podemos perceber que esse comportamento está relacionado ao crescimento da solidão na sociedade moderna, onde os indivíduos procuram por alguém que os escute, esteja presente o tempo todo, não julgue e demonstre empatia. Em *A Geração Ansiosa*, Jonathan Haidt afirma: “Com tantas atividades virtuais e empolgantes, muitos adolescentes e adultos perderam a capacidade de estar totalmente presentes em companhia das pessoas à sua volta” (2024, p. 48). Esse fato fica evidente no filme *Her*, quando Theo, em momentos como passeios no parque ou na praia, deixa de interagir com pessoas para se conectar e partilhar daqueles momentos apenas com Samantha.

Embora casos de afeição mais profunda, como relacionamentos amorosos com IAs, ainda sejam raros, já existem relatos de “namoros” ou “casamentos” com inteligências artificiais. O conceito de “afeto artificial” está ganhando relevância à medida que a IA se torna mais integrada ao cotidiano das pessoas. É possível que, em um futuro próximo, surjam inteligências artificiais ainda mais sofisticadas, capazes de interações emocionais tão naturais quanto as apresentadas no filme *Her*. Mas até que ponto estamos preparados para lidar com essa inovação no dia a dia?

Diante desse avanço, é essencial refletir sobre os impactos das novas inteligências artificiais e as intenções das empresas por trás dessas inovações. Até que ponto é saudável criar laços emocionais com essas tecnologias? Apesar da sensação de companhia e acolhimento que proporcionam, existe o risco de perdermos a capacidade de nos relacionar com outras pessoas no mundo real. Diferente de uma IA, um ser humano não é programado para concordar com tudo ou satisfazer automaticamente nossos desejos. O verdadeiro desafio dos relacionamentos humanos está justamente na convivência com pessoas que pensam de formas diferentes de nós.

Se a tendência de buscar apoio emocional nas IAs continuar a crescer, poderemos observar um futuro em que as habilidades sociais se enfraquecem. Em *A Geração Ansiosa*, Jonathan Haidt destaca a importância do contato físico e da experiência social real para o desenvolvimento humano:

“Para o desenvolvimento social, as crianças precisam aprender a arte de fazer amigos, que é corporificada; amigos fazem coisas juntos, e enquanto crianças se tocam, abraçam e lutam. Os erros envolvem um custo baixo e podem ser retificados em tempo real. Mais que isso: há sinais corporificados claros dessa retificação, como um pedido de desculpa com a expressão facial adequada. Um sorriso, uma tapinha nas costas ou um aperto de mão deixa claro para todo mundo que está tudo bem, que ambas as partes estão prontas para seguir em frente e continuar brincando, que ambas estão desenvolvendo sua capacidade de reparar um relacionamento. Já quando transferem seus relacionamentos sociais para o mundo virtual, os jovens se tornam descorporificados, assíncronos e às vezes aplicados. Erros mínimos podem implicar custos altos, em um mundo virtual, onde o conteúdo sobrevive para sempre e todos podem acessá-los. Erros podem ser recebidos com crítica agressiva das mais variadas pessoas, com as quais não se tem o menor vínculo. Pedidos de desculpas podem ser ridicularizados, e os sinais de reinclusão podem ser vagos ou confusos. Ao adquirir experiência no domínio social, a criança muitas vezes fica com uma sensação de incompetência social, perda de status e ansiedade em relação às interações futuras.” (2024, p. 100)

Com a crescente normalização das interações mediadas pela IA, as novas gerações podem enfrentar dificuldades para lidar com a complexidade dos relacionamentos interpessoais. A longo prazo, essa dependência da tecnologia pode levar a uma sociedade onde as conexões genuínas se tornam raras e os vínculos humanos, cada vez mais frágeis.

A inteligência artificial continuará evoluindo e, inevitavelmente, fará parte de nossas vidas de maneiras que talvez ainda não possamos prever. No entanto, a grande questão não é apenas o que a tecnologia pode fazer por nós, mas o que ela pode nos tirar. Estamos dispostos a trocar a complexidade e o aprendizado dos relacionamentos reais pela conveniência de uma interação programada? Estamos dispostos a permitir que gerações futuras se isolem cada vez mais?

Diante desse cenário, é inegável que a inteligência artificial está moldando a forma como interagimos e nos relacionamos. O aumento da busca por companhia virtual pode trazer benefícios momentâneos, mas também levanta preocupações sobre o impacto a longo prazo nas relações interpessoais. Se continuarmos nesse

caminho, podemos seguir para uma sociedade onde a interação humana se torna secundária, e os vínculos emocionais são construídos mais com máquina do que com pessoas.

A questão central, portanto, não é apenas até onde a tecnologia pode chegar, mas como escolhemos utilizá-la. Assim como Theodore precisou encarar sua solidão e perceber que Samantha nunca poderia substituir um relacionamento real, será que estamos caminhando para um futuro em que as conexões artificiais tomarão o lugar dos vínculos humanos?

## **CONCLUSÃO**

O filme *Her* apresenta um futuro em que a inteligência artificial não apenas auxilia, mas se torna uma presença emocional significativa na vida das pessoas. Theodore, solitário e emocionalmente fragilizado, encontra em Samantha um refúgio, alguém que o compreende e o apoia sem julgamentos, pelo menos no início da relação. No entanto, conforme esse relacionamento se aprofunda, torna-se evidente que, apesar da ilusão de conexão, Samantha não pode oferecer o que um relacionamento humano genuíno proporciona: desafios, crescimento mútuo e, principalmente, reciprocidade real.

Esse cenário, que antes parecia apenas ficção, está cada vez mais próximo da realidade. Hoje, assistentes virtuais como Siri, Alexa e chatbots avançados como Replika já são usados para interações emocionais. O risco está justamente na possibilidade de que, assim como Theodore, muitas pessoas passem a buscar refúgio na previsibilidade e na ausência de conflitos que a IA oferece, evitando os desafios naturais dos relacionamentos reais. Se a sociedade não refletir sobre os limites dessa interação, corremos o risco de criar gerações que se isolam ainda mais, perdendo habilidades sociais essenciais para a construção de vínculos saudáveis. Como Bauman observa em *Amor Líquido*, “o advento da proximidade virtual torna as conexões humanas simultaneamente mais frequentes e mais banais, mais intensas e mais breves. As conexões tendem a ser demasiadamente breves e banais para poderem condensar-se em laços” (2021, p. 83). Isso significa que, à medida que nos acostumamos com relações rápidas e descartáveis, as conexões perdem profundidade. O mesmo princípio pode se aplicar às interações com IA: rápidas, convenientes e, ao mesmo tempo, momentâneas. Como Bauman

complementa, “os contatos exigem menos tempo e esforço para serem estabelecidos, e também para serem rompidos” (2021, p. 83). Se as pessoas começarem a preferir relações que podem ser iniciadas e encerradas com um clique, como isso afetará a profundidade dos vínculos humanos?

Por outro lado, o avanço da inteligência artificial também abre oportunidades. No filme, Theodore aprende sobre si mesmo através de sua relação com Samantha, o que, em certa medida, o ajuda a amadurecer emocionalmente. Na realidade, se usada com equilíbrio, a IA pode auxiliar no desenvolvimento pessoal, oferecer suporte emocional para quem precisa e até complementar relações humanas, sem substituí-las. O desafio está em encontrar um meio-termo: aproveitar os benefícios da tecnologia sem permitir que ela nos afaste do que nos torna verdadeiramente humanos.

Assim como Theodore precisou encarar sua solidão e perceber que Samantha nunca poderia substituir uma relação real, nós, como sociedade, precisamos questionar até que ponto queremos delegar nossas interações às máquinas. A tecnologia pode ser uma aliada, mas jamais deve substituir o contato humano. Se não refletirmos sobre esse equilíbrio agora, corremos o risco de construir um futuro em que as relações artificiais substituam os vínculos humanos, e acabemos mais solitários do que nunca.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. ***Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos.*** Tradução: Carlos Alberto Medeiros. 1ª ed. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2021.

BORGES, Luiz Adriano. ***A Revolução Tecnológica: o desafio da relação entre a cultura pop e a teologia cristã.*** Curitiba, PR. Editora Esperança, 2024.

CARDOSO, Mark. ***Após morte de amigo, russa cria app que replica personalidade virtual.*** UOL Universa. Publicado em 19 de setembro de 2017. Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2017/09/19/apos-morte-de-amigo-russa-cria-app-que-replica-personalidade-virtual.htm>. Acesso em: 5 fev. 2025.

HAIDT, Jonathan. ***A Geração Ansiosa: Como a infância hiper conectada está causando uma epidemia de transtornos mentais.*** Tradução: Lígia Azevedo. 1ª ed. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2024.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Pesquisa Nacional de Saúde. Disponível em:

<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/saude/9160-pesquisa-nacional-de-saude.html>. Acesso em: 27 out. 2024.

McCRACKEN, Brett. ***A Pirâmide da Sabedoria: alimentando sua alma em um mundo pós verdade***. Tradução: David Brum Soares. 1ª ed. São Paulo, SP. Pilgrim, 2022.

PINOTTI, Fernanda. *1 em cada 10 brasileiros usa chat de IA como amigo ou conselheiro*, diz pesquisa. CNN Brasil. Publicado em 22 de setembro de 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/1-em-cada-10-brasileiros-usa-chat-de-ia-como-amigo-ou-conselheiro/>. Acesso em: 7 fev. 2025.

SERABION, Luana. Assistentes virtuais e experiência do usuário no e-commerce. Acordar. Publicado em 9 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://wak.tech/blog/assistentes-virtuais/>. Acesso em: 5 fev. 2025.

STONE, Will. *Loneliness poses health risks as deadly as smoking, U.S. Surgeon General says*. PBS NewsHour, 02 maio 2023. Disponível em: <https://www.pbs.org/newshour/health/loneliness-poses-health-risks-as-deadly-as-smoking-u-s-surgeon-general-says>. Acesso em: 20 nov. 2024.

TWEGE, Jean M. *iGen: Por que as crianças de hoje estão crescendo menos rebeldes, mais tolerantes, menos felizes e completamente despreparadas para a vida adulta*. 1ª ed. São Paulo, SP. nVersos Editora 2018.

# LOVE, DEATH AND ROBOTS E AS PORTAS DO INFERNO

Dr. Eduardo Medeiros <sup>1</sup>

Leonard Múnera Villamil <sup>2</sup>

... e sobre esta pedra edificarei minha igreja, e as portas do inferno não prevalecerão contra ela (Mateus 16:18).

## RESUMO

O mal tem influenciado a raça humana ao longo da história se manifestando de diferentes formas, provocando o pecado e prolongando a separação do homem com seu Criador, sempre com o intuito de escravizar e levar à morte. Porém, a obra de Cristo trouxe a promessa de vitória quando falou que as portas do inferno não prevaleceriam contra a igreja. A série Love, death and robots é uma janela às diferentes manifestações desse mal, que o cristão precisa reconhecer e saber confrontar, para assim participar da completa redenção que Jesus alcançou na cruz. O presente artigo analisa alguns dos capítulos dessa série e os observa à luz da Palavra de Deus, demonstrando como o mal tenta sempre destruir o ser humano, mas também que Cristo veio como solução e única saída para a natureza caída da humanidade.

**Palavras chave:** Love death and robots, pecado, inferno, igreja, série

## ABSTRACT

Evil has influenced the human race throughout history, manifesting itself in different ways, causing sin and prolonging man's separation from his Creator, always with the intention of enslaving and leading to death. However, Christ's work brought the promise of victory when he said that the gates of hell would not prevail against the church. The Love, death and robots series is a window into the different manifestations of this evil, which Christians need to recognize and know how to confront, in order to participate in the complete redemption that Jesus achieved on the cross. This article analyzes some of the chapters in this series and observes them in the light of the Word of God, demonstrating how evil always tries to destroy human beings, but also that Christ came as the solution and the only way out for humanity's fallen nature.

**Keywords:** Love death and robots, sin, hell, church, series

---

<sup>1</sup>Professor Doutor em História pela UFPR, Pós-graduação em Teologia Bíblica pela Universidade Mackenzie, Bacharelado e Licenciatura em História pela UFPR, Bacharelado em Teologia – FATIN. E-mail: [parabolasgeek@gmail.com](mailto:parabolasgeek@gmail.com)

<sup>2</sup>Bacharel em Teologia pela FATEBE.

## **INTRODUÇÃO**

Desde os primórdios da criação, o mal tem sido uma força influente no desenvolvimento da história da humanidade, provocando uma quantidade inigualável de sofrimento, morte e destruição. Tomando diferentes formas, desde uma simples serpente enrolada no galho de uma árvore até um poderoso mágico que quis seduzir ao mesmo Criador no meio do deserto, esse mal tem levado o ser humano a agir contra a vontade divina, ocasionando sua queda e rompimento da relação íntima com Deus. Ainda hoje, induz a cada pessoa ao pecado, utilizando estratégias que alimentam a concupiscência dos corações, prolongando dessa maneira uma separação que Cristo já restabeleceu na cruz do Calvário.

O presente trabalho traz algumas amostras da obra daquele terrível mal, chamado na Bíblia de “grande dragão, antiga serpente, diabo, Satanás, e que engana ao mundo inteiro” (Apocalipse 12:9). Para isso, se utiliza como base uma série de curtas animados, Love, death and robots (Amor, morte e robôs), dos que por cada capítulo se extrairão alguns conceitos de pecado e tentação, aqui nomeados como portas do inferno, e que servirão para advertir sobre as sutilezas que o inimigo costuma usar para manter sob correntes de escravidão aos que foram feitos para ser imagem e semelhança do poderoso Criador.

### **1 PECADO E INFERNO**

Antes de começar com a descrição dos capítulos, é interessante estudar os conceitos de pecado e inferno dentro do contexto cristão. O Deus do cristianismo é perfeito e infinitamente santo, justo, sábio e amoroso, e pela sua própria natureza está obrigado a demonstrar total rejeição e intolerância contra o pecado, por tanto, não pode ignorá-lo nem passá-lo por alto. Mas o que é o pecado? É uma rebelião contra da soberania e santidade de Deus, e é tanto uma condição do coração como o resultado palpável manifestado em pensamentos, palavras e atos (DOUGLAS, 2003b, p. 99).

A mensagem do evangelho é uma oferta de reconciliação e perdão, estendida a todos, mas entregue somente aos que creem nela. Cristo é o caminho que redime o ser humano do pecado e o reconcilia com Deus, limpando e restaurando o que esse pecado corrompeu dentro do coração humano, pois com seu sacrifício pagou a dívida que o pecado tem com a justiça divina. Assim, essa justiça é inseparável do seu amor, porque proveu uma saída do juízo merecido. Mas como ninguém é obrigado a aceitá-la, a decisão de cada indivíduo definirá se ele mesmo paga a dívida ou aceita o pagamento que Cristo já realizou.

Confluem então dois elementos: por um lado, o pecado que separa o homem de Deus, e por outro, o presente de Jesus para restabelecer essa união inicial. Só que Cristo fez isso pagando o maior preço possível, seu próprio sangue. É por isso que o mal e o pecado devem ser tratados com a seriedade que merecem, e não podem simplesmente ser tolerados ou desestimulados. Como o pecado é uma afronta ao ser divino, e o resultado disso é a condenação à morte eterna, Deus fez de tudo para resgatar o homem. Ainda assim, muitos preferem se manter afastados, então o Senhor preparou um lugar onde poderão existir sem que Deus os incomode: o inferno.

A justiça divina é iminente para toda a criação, e fica claro que para nada é um castigo impulsivo, mas a consequência justa da eleição humana ao rejeitar a única fonte de redenção. O evangelho de Cristo é a única saída, mas não é obrigatório passar por ela. E como um ato de amor e respeito pela liberdade, só adverte, de maneira veemente, mas nunca forçando a decisão individual.

Enquanto o evangelho é o convite a ter um relacionamento eterno com Deus, começando com o arrependimento, o perdão e a transformação do coração, o inferno é o destino daqueles que decidiram rejeitar a oferta da graça de Deus. A pessoa que faz isso está, em última instância, escolhendo uma existência eterna afastada da presença do Senhor. Sua realidade se evidencia em passagens bíblicas como Romanos 6:23; 2 Tessalonicenses 1:6-11 e Apocalipse 20:11-15, mesmo que no plano espiritual. É explicado de diversas maneiras nas Escrituras, e a continuação se faz um resumo dessas variações.

Inferno é a palavra empregada em Mateus 16:18 em diferentes traduções, e vem do grego *hades*. Esse termo está relacionado com outros termos bíblicos

utilizados ao longo das Sagradas Escrituras, como *seol*, sepultura, abismo, gehenna, tártaro, etc., e muitas vezes se emprega para traduzi-los. É claro que cada um contém suas próprias nuances, mas em última instância o alvo deles é praticamente o mesmo: apontar a um lugar de tormento, parcial ou eterno, para os que se opõem a Deus. A continuação se dá uma breve definição do termo inferno e de algumas das palavras relacionadas com ele:

Inferno: “un lugar para el malo ya muerto como una condición de retribución para el no redimido [...] Hay tres ideas básicas asociadas con el concepto del infierno: ausencia de rectitud (Marcos 3:29), separación de Dios (Juan 3:36) y juicio (Mateo 8:12; 25:31-46)” (DOUGLAS, 2003, pp. 597-598)[3].

Nelson diz que, inferno é um termo de origem latina (*infernus*), que significa a parte de baixo. *Seol*, que aparece sessenta e cinco vezes no Antigo Testamento, se traduz para a versão Reina Valera (em espanhol) por sepulcro, sepultura, inferno, profundo e outros. A Septuaginta utiliza o grego *hades*, demonstrando que as duas palavras (*seol* e *hades*) se consideravam sinônimos. Mesmo assim, existe uma grande diferença de cunho religioso: enquanto os gregos pensavam que não existia possibilidade de sair do *hades*, os hebreus confiavam que de algum jeito o *seol* não estava fechado completamente, pois acreditavam na ressurreição dos corpos. É verdade que dita ideia foi sempre muito discutida pelos hebreus; porém, Paulo afirma que Jesus esclareceu o assunto quando ressuscitou (2 Ti 1:10) (NELSON, 1998, p. 645).

Na mitologia grega, Hades era tanto o nome do rei do mundo invisível quanto do lugar dos espíritos. Seu governante era um deus independente do deus dos céus e da terra (Zeus), e essa é outra diferença com o *seol* dos hebreus, pois Jehová Deus é também o Senhor da terra dos mortos. O termo *hades* aparece onze vezes no Novo Testamento, e acredita-se que Cristo desceu lá (At 2:27-31; Ef 4:9) para proclamar as boas novas da redenção (1 Pe 3:18-20) e resgatar todos os santos remidos que se encontravam lá (Ef 4:8). A partir da ressurreição de Jesus, somente os injustos permanecem lá (*ibid.*, pp. 645-646).

Gehenna se menciona doze vezes no Novo Testamento, e é a transcrição do grego que os judeus, após o cativoiro, empregaram para designar o lugar de tormento dos réprobos e dos espíritos malignos. O Senhor fala do Gehenna em

termos solenes e terríveis (Mt 5:22, 29, 30; 10:28; 18:9; 23:15, 33; Mc 9:43-48; Lc 12:5; Tg 3:6). Nos evangelhos e na epístola de Tiago, o Gehenna é muito semelhante ao seol (sheol) do Antigo Testamento (Jó 26:6), e parece um sinónimo da fornalha de fogo de Mateus 13:42, da lagoa de fogo de Apocalipse 19:20, 20:10, 14, 15, e da perdição de Apocalipse 17:8, 11. Tártaros, traduzido para inferno em 2 Pedro 2:4, era o lugar de castigo segundo a mitologia grega.

Os condenados ao inferno são criaturas livres, responsáveis, pecadoras e impenitentes, que empregaram mal o tempo de prova concedido a elas e que rejeitaram a graça que Deus lhes ofereceu. O grande desejo divino de libertar os homens do inferno se manifesta na morte de Cristo e nas admoestações dirigidas aos pecadores na Bíblia. Nenhuma exegese feita responsabilmente pode omitir os ensinamentos do inferno.

As condenas desse lugar consistirão em privação da presença e do amor de Deus, ausência de toda felicidade, perpetuidade do pecado, remorso pelas culpas passadas, convicção íntima de merecer a justa ira de Deus, e todos os outros sofrimentos do corpo e da alma. É esse o castigo estipulado na Lei do Senhor (Mt 7:21, 23; 22:13; 25:41; 2 Ts 1:9). Ao parecer, o grau de tormento se medirá de acordo com o nível da culpa (Mt 10:15; 23:14; Lc 12:47-48). O castigo será eterno, assim como a alegria no céu. A ira de Deus nunca deixará de existir sobre as almas perdidas (Mt 25:46). Nada no universo deve temer-se tanto quanto uma eternidade no inferno (NELSON, 1998, pp. 645-646).

## **2 ENTENDENDO AS PORTAS DO INFERNO**

No interior de cada pessoa se acumulam desejos, paixões, faltas, fraquezas, temores, pensamentos e sentimentos, os quais não se admitem diante de ninguém, e muitas vezes se negam de forma inconsciente. A verdade é que do coração provêm todo o mal infernal (Mt 15:19), capaz de envolver o ser humano e arrastá-lo até a morte (Tg 1:14-15). Esse acúmulo vai gerando feridas invisíveis, pequenas fendas pelas quais se filtra a obscuridade e o pecado, e que geram uma dor muito profunda, a culpa não resolvida e o remorso que é melhor não enfrentar.

Mas chega uma hora em que é necessário encarar as sombras por tanto tempo ignoradas. O ser humano, originalmente criado à imagem de Deus, se

descobre marcado pela imperfeição, e então deve escolher entre dois caminhos: ou clamar por cura e perdão, ou continuar no estado lamentável da morte espiritual. Pode ser incômoda e até insuportável a visão da maldade interna, dos desejos egoístas e das ações contrárias à vontade divina, mas reconhecer sua existência é o primeiro passo para alguém ser liberto de todas elas. E quem buscar sinceramente àquele que resgata, achará a redenção e a paz verdadeira.

Quando o Senhor Jesus explicou aos seus discípulos a confissão de Pedro (“tu és o Cristo, o Filho do Deus vivo” Mateus 16:16) como aquela revelação sobre a qual seria edificada a igreja, imediatamente depois, no versículo 18, complementa a ideia assegurando que as portas do inferno não prevaleceriam contra a Rocha firme e fundamental que é o mesmo Messias. O pecado é um abismo insondável do qual ninguém consegue sair, a não ser por meio de Cristo, a torre firme, o castelo forte. Ele é a única esperança, dele é a vitória e a ele pertence toda a glória e o poderio para derrubar fortalezas.

Em referência à expressão portas do inferno, “provavelmente significam aqui [no versículo de Mateus 16:18] os ‘poderes da morte’, isto é, todas as forças que se opõem a Cristo e ao seu reino (EARLE, 2006, pp. 118-119). Também, que “era uma expressão oriental para indicar a corte, o trono, o poder e a dignidade do reino do mundo inferior” (CHAMPLIN, 1998, p. 447), e que “jamais poderão vencer a igreja edificada sobre a rocha. [...] abrem-se para devorar a humanidade inteira, e fazem-no com êxito; mas Cristo e sua igreja vencerão esse poderoso inimigo. Esse reino da morte será abolido por Cristo” (CHAMPLIN, 1998, p. 447).

Já Carson é mais enfático no poder de Cristo para enfrentar e derrotar as portas infernais, e comenta: “Como a Igreja é a assembleia do que Jesus Messias está edificando, ela não pode morrer”. Isso acontece pela própria pessoa do Salvador, o mesmo Deus feito homem, pelo que continua: “Essa declaração seria ridícula se Jesus não fosse nada além de um pregador popular e super confiante de um Estado vassalo sem importância da Roma do século I”. E termina destacando a importância dessa crença cristã para atingir o alvo da vitória diante das forças do mal: “Essa declaração é a base para toda a esperança dos que veem Jesus como o Messias que edifica seu povo” (CARSON, 2010, p. 434).

A Bíblia Almeida Revista e Atualizada, segunda edição, 1997, da Sociedade Bíblica do Brasil, traduz o termo "portas do Hades" da seguinte forma: portas do reino dos mortos. É bem interessante o comentário que Rienecken faz do texto, utilizando essa tradução, para ter uma maior compreensão de como aquela expressão se entendia em seu contexto. Ela revela que os israelitas imaginavam o reino dos mortos como uma fortaleza. [...] Quem passou por esses portões é mantido preso [e] fecham-se para sempre atrás dos falecidos". Com tudo, a revelação de Cristo como o Filho do Deus vivo garante que nem as correntes eternas da morte conseguem deter ao único digno de toda glória e honra: "Existe apenas uma única exceção, que é Jesus. Ele não pode ser mantido na sepultura. As portas do reino dos mortos tiveram de abrir-se e devolvê-lo" (RIENECKEN, 1998, p. 188).

Com todo o anterior em conta, a continuação mostrará algumas das armadilhas do inimigo para pegar as pessoas, e também as armas poderosas em Cristo para vencê-las. Primeiro, se fará um pequeno resumo de cada episódio escolhido; depois, se explicará de que maneira um pecado vira uma porta em direção ao inferno, e finalmente se mostrará a saída que Deus estabeleceu para que a igreja prevaleça sobre elas.

### **3 DESCRIÇÃO DA SÉRIE**

Love, Death and Robots é uma série antológica de curta-metragens animados transmitida pela Netflix e lançada em 15 de março de 2019. Até agora (2024), conta com três temporadas e um total de 35 capítulos, e se espera a publicação de uma futura quarta temporada. Cada curta-metragem é produzido por diferentes estúdios de animação, cada um com seus próprios estilos e técnicas, coordenados todos pela Blur Studios, e mesmo que seu gênero abrangente é a ficção científica, se incluem elementos que variam entre comédia, terror e fantasia.

A classificação da série é A16 (para maiores de 16 anos), pelo que não se recomenda que menores de idade assistam. Muitos capítulos apresentam nudez e violência extrema, mortes sangrentas e outras situações que podem ser chocantes para o espectador. Se sugere, por tanto, considerar as quatro razões e cuidados

que Daniel Strange faz para quem deseja consumir um produto cultural. São, de maneira resumida: 1) A personalidade do assistente, ou seja, quanto pode ser afetado, para bem ou para mal, por esses assuntos. 2) Sua consciência (se sente em liberdade de assistir?). 3) Seu contexto, cultura e relacionamentos (o assunto será aceito dentro desse círculo?). 4) Senso comum santificado, que é vigiar para não ser sugado por essas maneiras de pensar (STRANGE, 2021, pp. 84-85).

Love, Death and Robots é como uma tela que expõe a maldade do mundo e algumas das armadilhas do inimigo para atrair e capturar suas vítimas. O alvo desse artigo é desmascarar tais ciladas e, principalmente, anunciar o poder de Jesus Cristo para derrotá-las. Este seriado, como um produto cultural, expõe, através dos seus símbolos, o estado espiritual da sociedade a que pertence. O cristianismo, como participante de dita sociedade, apresenta a cura oferecida pelo Criador para quem quiser aceitá-la.

## **4 CAPÍTULOS**

### **4.1 A guerra secreta e os soldados de Cristo (“... e as portas do inferno não prevalecerão contra ela [a igreja]” Mt 16:18)**

A guerra secreta: Uma esquadra do exército russo descobre uma caverna por onde estão saindo milhares de demônios que matam e destroem tudo no seu caminho. Aquele portal surgiu após uma tentativa nazista (quando não!) de convocar aliados infernais na sua tarefa de conquistar o mundo. Agora, esse pequeno grupo de soldados deve deter a horda descontrolada, mesmo sabendo que não vão sair com vida dessa missão.

Há uma batalha acontecendo agora mesmo, uma luta feroz nas regiões celestes pelas almas dos homens. A boa notícia: Cristo já venceu. Mesmo assim, precisamos combater para não sermos tirados do lado vitorioso, e sim tirar das mãos do inimigo todos quanto pudermos. O pecado original de Adão trouxe a morte sobre a humanidade; ela teve domínio por um tempo e o diabo se achou vencedor. Mas Cristo, descendo ao hades, pegou as chaves e abriu as portas desde o interior para que todos os que estivessem mortos, e acreditassem nele, tivessem nova vida. Os que tinham morrido corporalmente antes da sua vinda, marcharam felizes

trazendo aqueles que aguardaram pacientemente sem vê-lo; os que morrem depois, sabem da esperança certa de se encontrarem com ele nos céus.

Quando Jesus perguntou aos seus discípulos quem achavam que ele era, Pedro (pedaço de pedra semelhante à Rocha forte) recebeu a revelação mais importante do cristianismo, que o Senhor Jesus é o Cristo, o Messias prometido nas Escrituras, o Filho do Deus vivo. E é justamente essa verdade a base em que se sustenta a igreja, e o poder que faz com que as portas da morte se abram para todos aqueles que morreram acreditando na obra salvadora e na identidade do nosso Senhor.

Assim como aqueles soldados russos deste capítulo, os crentes têm uma missão, um chamado, no qual está implícito um preço a pagar. Paulo, aconselhando seu discípulo Timóteo, lhe advertiu sobre o fato de suportar dificuldades (2 Tm 2:3). Quando Jesus enviou os discípulos, lhes disse que iam como ovelhas ao meio de lobos (Mt 10:16), que uma grande demonstração de amor era dar a vida pelos amigos (Jo 15:13), e que perder a vida por sua causa é, em verdade, recebê-la para a eternidade (Mt 16:25).

A maior promessa de todas na guerra contra o inferno é saber que ele já foi derrotado. Suas hostes podem se levantar e atacar com toda sua fúria e ódio, e desatar a pior carnificina imaginável, mas não podem deter àquele que derrotou a mesma morte. Os soldados de Cristo têm a vitória garantida quando caminham segundo a promessa da fé e da graça de Deus, quando sua vida se afasta do pecado e é guiada pela santidade do Santo Espírito do Senhor.

#### **4.2 Para além da fenda de Áquila e os enganos do prazer (“... pois o mesmo Satanás se disfarça de anjo de luz” 2 Cor 11:14)**

Para além da fenda de Áquila: Uma nave espacial de carga empreende uma longa viagem de volta para a Terra após ter completado sua missão. Os três tripulantes deverão passar alguns meses em cápsulas criogênicas até chegar ao destino. Quando acordam, o capitão vê que não está no lugar certo, mas uma formosa hospedeira o acalma e explica que por falhas técnicas a nave perdeu o rumo. Agora estão a anos luz do destino e presos sem maneira de voltar. Ela o seduz e ele se deixa levar.

Porém, a segunda tripulante o adverte de que a situação é muito estranha, e o capitão exige à hospedeira explicar o que aconteceu. Ela aceita, e o capitão descobre que é um moribundo em meio a detritos espaciais. Seus colegas estão em um estado deplorável, e a hospedeira é um terrível aracnídeo gigante que pega naves perdidas e mantém seus tripulantes em sonhos ilusórios. De repente, o capitão, sem lembranças do acontecido, sai do seu sono criogênico e uma formosa hospedeira tenta acalmá-lo oferecendo-lhe o melhor trato possível.

Sem perceber, aquele capitão foi levado até um lugar onde poderia ficar com a mulher que ele mais desejava. Mas tudo isso era só uma fachada para o aprisionar na perdição eterna. Seu inimigo só queria sugar sua vida, e para isso empregou a maior fraqueza que ele tinha: o desejo sexual. Que melhor do que o prazer ilimitado? Só que é mentira, é uma troca pela alma. Esse homem, sem saber, estava morrendo enquanto curti e satisfazia a vontade do pecado. E muitas pessoas se encontram na mesma situação, achando que não há problema nenhum, que é normal, ou pior, que Deus vai aprovar e entender porque ele é bom. Mas porque ele é bom não aprova tais comportamentos.

O inimigo se apresenta como anjo de luz para enganar, se puder, até os escolhidos (Mateus 24:24), disfarçando sua verdadeira natureza caída. Ele é enganador, e usa a concupiscência das pessoas, aquele desejo mais atraente e difícil de resistir, para provocar ações inadequadas (Tiago 1:14). Geralmente, o mal é imaginado como algo feio, desagradável e que provoca rejeição, mas as tentações do pecado são muito perigosas porque produzem fascinação e prazer. Ninguém é seduzido pelo que não gosta, mas por aquilo que mais o atrai. E justo isso é o que Satanás vai utilizar para enganar e levar à morte o ser humano.

Cristo ensina que conhecer a verdade traz liberdade (Jo 8:32), a qual deve discernir-se espiritualmente, e não segundo as aparências, “porque as [coisas] que se vêem são temporais, e as que se não vêem são eternas” (2 Cor 4:18). A verdade não é somente informação, é revelação espiritual que transforma as pessoas. Conhecer a verdade é conhecer a Cristo, pois ele é a verdade, e ele liberta da escravidão do pecado e da mentira. E como também é luz, expõe todas as trevas e enganos do inimigo. Assim, despertando da morte espiritual, o cristão é liberto dos laços do diabo, em cuja vontade estava preso (2 Tm 2:26). Só que antes disso é

necessário o arrependimento e a verdadeira vontade de querer mudar para viver segundo os princípios de Deus.

A procura do prazer sexual fora do casamento é uma porta para o inferno que vai consumindo aos poucos e sem que a pessoa esteja ciente do que está acontecendo. Porém, para o casal, é uma das maiores bênçãos das que pode desfrutar, e é tão grande que produz novas vidas.

#### **4.3 Sepultados na caverna e os membros do pecado (“Se a sua mão ou o seu pé o induz a pecar, corte-o e jogue-o fora. É melhor entrar na vida mutilado ou aleijado do que, tendo as duas mãos ou os dois pés, ser lançado no fogo eterno” Mateus 18:8)**

Sepultados na caverna: Um pequeno esquadrão persegue um grupo de sequestradores pelas profundezas de uma caverna. O lugar vira uma armadilha mortal; não conseguem voltar, pelo que precisam continuar se adentrando, à vez que vão sendo exterminados. Nas profundezas, se deparam com um templo pagão e um demônio gigantesco atado por correntes. Esse monstro planeja destruir o mundo e, telepaticamente, força os soldados a libertarem. No desespero, a última sobrevivente decide arrancar os próprios olhos, ouvidos e língua, com o fim de não ser controlada e evitar a tragédia.

Mateus 18:8 é um ensino radical de Jesus sobre a importância de evitar o pecado. A mutilação proposta não deve ser tomada de forma literal, mas como alegoria de que para se livrar da tentação é melhor cortar decididamente com a situação que a provoca. Quando o perigo é iminente, medidas drásticas são a estratégia contra o pecado e tudo o que afasta ao homem de Deus. Jesus diz que nada é mais importante do que manter a pureza espiritual e a salvação eterna. Mesmo se algo parece indispensável, como uma mão ou um olho, é melhor estar disposto a renunciar a ele, sacrificar o temporal pelo transcendente, pois as consequências do pecado, o seu salário, é a destruição eterna.

Mateus 16:24 diz ao homem que precisa negar-se, tomar a própria cruz e seguir a Jesus. Segui-lo acarreta um custo, pois é um convite a um compromisso profundo e sacrificial. É renunciar ao egoísmo, aos desejos pessoais e às ambições contrárias à vontade de Deus. É estar disposto a aceitar sofrimentos, dificuldades e

perseguições pelo nome de Cristo. Não é só um chamado a uma vida desconfortável e desafiadora, mas de entrega, onde o propósito do Senhor ocupa o primeiro lugar. Seguir a Jesus significa pisar suas pisadas, adotar seu exemplo de amor, obediência e sacrifício, sob a promessa de uma recompensa eterna.

Às vezes, algumas coisas viram membros diabólicos que provocam recaídas em pecados constantes, ou afastam paulatinamente ao cristão do seu relacionamento com o Senhor. É bom parar e observar se o celular, as redes sociais, alguma pessoa ou atividade atrapalha as práticas espirituais, a leitura bíblica, a oração, o devocional, e voltar a dar o tempo de qualidade para Deus, quem deu seu próprio Filho, o melhor que tinha, para se reconciliar com a humanidade.

#### **4.4 A testemunha e a perseguição do pecado (“O mal perseguirá os pecadores, mas os justos serão galardoados com o bem” Provérbios 13:21)**

A testemunha: Uma mulher observa um assassinato no prédio da frente desde a janela da sua habitação. O criminoso, ao perceber que foi descoberto, começa uma perseguição atrás da testemunha que poderia identificá-lo. A carreira é frenética, por meio de ruas cheias de sujeira e lugares escuros e decadentes. Finalmente, o sujeito alcança a mulher num apartamento e tenta conversar com ela. Porém, após uma forte luta, a mulher termina atirando e matando seu perseguidor. Depois de recuperar o fôlego, observa pela janela e vê o mesmo assassino olhando para ela desde o apartamento da frente. Ela irá atrás dele começando uma nova perseguição, mas com os papéis invertidos.

Os que praticam o pecado e rejeitam os caminhos de Deus enfrentarão as consequências negativas de suas ações. O mal não é só um castigo eterno, mas as próprias consequências naturais do pecado: corrupção, sofrimento e destruição. As decisões incorretas trazem problemas e dor, uma vida afastada dos princípios divinos atrai o mal, pois o pecado tem um impacto destrutivo na vida espiritual, emocional e social. Quem escolhe os caminhos injustos não consegue escapar. O crente precisa ser sábio, se afastar do pecado e agir de acordo com a vontade de Deus, pois ele é galardoador dos que o seguem.

Já o primeiro casal, afastando-se de Deus, quis encobrir o que tinha feito (Gn 3:8). Da mesma maneira, algumas pessoas acham que podem ocultar as más ações que cometem, mas esquecem, ou não sabem, que nada foge do conhecimento do Senhor e que toda obra oculta sairá à luz (Ec 12:14, Mc 4:22). Não adianta esconder o pecado, pois Deus já sabe tudo o que o homem faz (Isaías 66:18). Melhor é se aproximar do trono da graça, onde se recebe o perdão dos pecados (He 4:16).

Os dois protagonistas deste capítulo estão cativos num círculo vicioso do qual não conseguem sair. Mal sabem que a mudança de comportamento é a porta de saída daquele inferno que se repete. Provérbios 13:21 é real, o mal estará sempre atrás do pecador. Mas Pedro lembra que o chamado do cristão é abençoar (1 Pe. 3:9), enquanto Paulo ensina que o mal não é derrotado com mais mal, senão com o bem (Rm 12:21), e que é melhor deixar nas mãos de Deus o que acontecerá com essas pessoas (Ro 12:19).

Finalmente, vale a pena lembrar o que Jesus ensinou no sermão da montanha sobre como tratar aos que não se comportam da melhor maneira, ensinamento difícil de aplicar, mas necessário para destruir as correntes que impedem a liberdade: “Ouvistes que foi dito: Amarás o teu próximo e aborrecerás o teu inimigo. Eu, porém, vos digo: Amai a vossos inimigos, bendizei os que vos maldizem, fazei bem aos que vos odeiam e orai pelos que vos maltratam e vos perseguem” (Mt 5:43-44).

#### **4.5 A era do gelo e a vaidade da vida (“Vaidade de vaidades!, diz o pregador [...] É tudo vaidade” Eclesiastes 1:2)**

A era do gelo: Um casal está se mudando para seu novo apartamento. Ali eles encontram um velho refrigerador do qual retiram um pedaço de gelo para suas bebidas. Chama-lhes a atenção uma miniatura de mamute dentro do gelo, pelo que decidem inspecionar o interior do refrigerador e ver o que mais poderia ter lá. Incrivelmente, descobrem uma diminuta civilização primitiva se desenvolvendo a uma grande velocidade. Desde a época das cavernas, passando pela antiguidade, a Reforma protestante, a era industrial e um futuro utópico de grandes avanços tecnológicos e exploração espacial. Tudo desemboca na desapareção da

mini-sociedade. No outro dia, bem cedo, no interior do refrigerador, uma pequena fogueira esquenta um grupo de homínídeos em um evidente processo inicial evolutivo.

Os grandes avanços tecnológicos têm aperfeiçoado muitos processos que antes eram demorados demais ou extremamente complexos. Transporte, comunicações e eletrônica aumentam a um ritmo aceleradíssimo, sem dar tempo ao ser humano se adaptar mesmo a todas as vantagens que poderia usufruir. O conhecimento nas diferentes áreas do saber aumentou em grande medida, a produção acadêmica cresce a cada dia, e a quantidade de dados contida em bibliotecas e repositórios virtuais é incontável. Com tudo, o que falta por aprender é infinitamente maior a esse acúmulo de informação que se possui.

Basta só contemplar as imagens fornecidas pelos telescópios Hubble e Webb para se surpreender com a vastidão do universo, essa incomensurável rede de planetas, estrelas, galáxias, nebulosas, buracos pretos, etc., e entender que a humanidade está longe de abarcar todo o conhecimento que gostaria. E não somente o espaço, também o tempo, a matéria, as profundezas do mar, as forças da natureza, tudo ainda é maiormente uma incógnita da que se tem pouca informação e muito menos capacidade para controlar. Mesmo com tantos avanços, são mais as dúvidas do que as certezas.

E de qualquer maneira, é impressionante como o ser humano se acha inteligente e poderoso para realizar qualquer façanha, capaz de inferir como o universo começou, como as coisas devem funcionar e o rumo que precisam levar. O orgulho do homem chegou ao cúmulo de proclamar desnecessário o conceito de Criador porque, supostamente, existem provas suficientes para desistir dessa ideia. Porém, o livro de Eclesiastes fala sobre o vazio dos esforços realizados sem a companhia de Deus, sobre a velocidade da vida e quão rápido ela termina. Por exemplo, qual a vantagem do trabalho da pessoa quando o tempo e as gerações passam ininterruptamente? (Ec 1:3-5).

O protagonista de Eclesiastes fez de tudo, procurou a sabedoria escondida nas coisas, as delícias da vida, a ciência, o conhecimento. Percebeu a angústia, o esgotamento e a frustração, a incerteza dos tempos que virão e as injustiças permanentes, assim como a alegria de curtir o fruto do trabalho e da companhia dos

seres amados. E, finalmente, ele chega à seguinte conclusão: o melhor é temer a Deus e guardar seus mandamentos, pois um dia virá o seu juízo (Ec 12:13-14).

Existe uma porta infernal que envolve sua vítima na rotina interminável e na procura sem descanso das coisas materiais. O trabalho é bom, buscar o bem-estar financeiro não está errado, tudo isso são bênçãos temporais. O problema é quando se vive sem pensar na eternidade, acumulando só aquilo que se destruirá. O chamado de Jesus é transcendente, vai além da natureza carnal. O urgente é uma existência procurando o reino de Deus, sem deixar de trabalhar, para que as outras coisas cheguem como um acréscimo da melhor vida possível: a eternidade ao lado do nosso Criador e Salvador, Jesus Cristo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AURÉLIO. **O Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/aurelio-2/> Acesso: 12/12/2024.

CARSON, D.A. **O comentário de Mateus**. São Paulo: Shedd Publicações, 2010.

CHAMPLIN, Russell Norman. **O Novo Testamento interpretado versículo por versículo. Vol. 1, Mateus e Marcos**. Candeia, 1998.

DOUGLAS, J.D., TENNEY, Merrill C. **Diccionario Bíblico A-M**. Mundo Hispano, 2003a.

DOUGLAS, J.D., TENNEY, Merrill C. **Diccionario Bíblico N-Z**. Mundo Hispano, 2003b.

EARLE, Ralph, SANNER, A. Elwood, CHILDERS, Charles L. **Comentário Bíblico Beacon. Mateus a Lucas, 6**. Rio de Janeiro: CPAD, 2006.

NELSON, Wilton M. (Ed.). **Nuevo Diccionario Ilustrado de la Biblia**. Caribe, 1998.

RIENECKER, Fritz. **Evangelho de Mateus**. Curitiba: Esperança, 1998.

STRANGE, Daniel. **Conectados**. São Paulo: Vida Nova, 2021.

## SOBRE O FILME O NOME DA ROSA

Leonard Múnera Villamil <sup>1</sup>

Dr. Eduardo Medeiros<sup>2</sup>

### RESUMO

O filme, O nome da rosa foi uma produção conjunta de diferentes países e está baseado no livro homônimo do escritor italiano Umberto Eco. Nele se conta a investigação de uma série de assassinatos num mosteiro que dois freis realizam, e que têm aterrorizado os seus habitantes. O presente artigo faz uma pequena apresentação do filme, e realiza uma análise dos diferentes elementos que o compõem: um breve contexto histórico, correspondente ao final da época medieval; a situação do cristianismo naquele momento, que era de uma evidente decadência moral e que levaria à futura reforma protestante; algumas características que o autor quis destacar, como a corrupção e a hipocrisia dos poderes religiosos; e finalmente alguns elementos literários que servem como crítica àquele período e que ao mesmo tempo enriquecem o filme e o colocam no nível de uma obra-prima.

**Palavras chave:** nome da rosa, época medieval, cristianismo, literatura, cinema

### ABSTRACT

The film The Name of the Rose was a joint production of different countries and is based on the book of the same name by the Italian writer Umberto Eco. It tells the story of the investigation into a series of murders in a monastery carried out by two friars, which have terrorized its inhabitants. This article provides a brief presentation of the film and analyzes the different elements that make it up: a brief historical context, corresponding to the end of the medieval era; the situation of Christianity at that time, which was one of evident moral decadence and which would lead to the future Protestant Reformation; some characteristics that the author wanted to highlight, such as the corruption and hypocrisy of religious powers; and finally some literary elements that serve as a critique of that period and that at the same time enrich the film and place it on the level of a masterpiece.

**Keywords:** The Name of the Rose, Medieval Times, Christianity, Literature, Cinema

### 1. DADOS GERAIS

É o ano 1327. Num mosteiro beneditino no norte da Itália se produzirá um debate sobre a riqueza e a pobreza no interior da igreja, e as diferentes ordens religiosas enviam seus representantes. O franciscano William de Baskerville chega acompanhado do seu ajudante, o jovem Adso de Melk, os quais deverão investigar uma série de assassinatos. A maioria pensa que as mortes se devem à ação

---

<sup>1</sup>Bacharel em Teologia pela FATEBE.

<sup>2</sup> Professor Doutor em História pela UFPR, Pós-graduação em Teologia Bíblica pela Universidade Mackenzie, Bacharelado e Licenciatura em História pela UFPR, Bacharelado em Teologia – FATIN. E-mail: [parabolasgeek@gmail.com](mailto:parabolasgeek@gmail.com)

maligna dos demônios, mas o perspicaz William não descansará até descobrir a verdade, ao mesmo tempo que enfrenta o poder inquisidor do catolicismo.

O filme é uma produção conjunta entre a França, Itália e Alemanha, e o áudio original está em inglês. Os títulos nesses quatro idiomas são: *Der Name der Rose* (alemão), *Le nom de la rose* (francês), *The Name of the Rose* (inglês), *Il nome della rosa* (italiano). O título em português é *O Nome da Rosa*, seu ano de produção foi 1986, sua duração é de 126 minutos, e foi catalogado sob os gêneros drama histórico e suspense policial. O diretor é Jean-Jaques Annaud, o roteiro foi escrito por Andrew Birrkin, Gérard Brach, Howard Franklin e Alain Godard, baseado no livro homônimo (*Il nome della rosa*) do escritor italiano Umberto Eco.

Um grande elenco foi convocado: Sean Connery (William de Baskerville), Christian Slater (Adso de Melk), Helmut Qualtinger (Remigio de Varagine), F. Murray Abraham (Bernardo Gui), Elya Baskin (Severinus), Michael Lonsdale (Abade), Volker Prechtel (Malachia), Feodor Chaliapin, Jr. (Jorge de Burgos), William Hickey (Ubertino de Casale), Michael Habeck (Berenger), Ron Perlman (Salvatore) e Valentina Vargas (Mulher).

Em 1987, ganhou os prêmios do Cinema Alemão como melhor filme, melhor ator e melhor interpretação (esses dois últimos para Sean Connery) e melhor design de produção (Dante Ferretti). Os prêmios David de Donatello ao melhor produtor (Bernd Eichinger, Franco Cristaldi), melhor design cenográfico (Dante Ferretti), melhor direção de fotografia (Tonino Delli Colli), melhor design de vestuário (Gabriella Pescucci) e o especial David René Clair (destinado ao filme que aliasse a qualidade artística aos requisitos para a melhor aceitação do público). O prêmio Nastro d'Argento por melhor design de produção. E o último daquele ano, o prêmio César ao melhor filme estrangeiro. Em 1988, obteve os prêmios BAFTA a melhor ator, e melhor maquiagem e caracterização (Hasso Von Hugo). A informação sobre o orçamento varia entre 17,5 e 20 milhões USD, enquanto teve uma arrecadação de USD 77,2 milhões. Tudo isso fala da qualidade com que esse trabalho foi realizado.

O filme foi muito bem recebido, tanto pela crítica especializada quanto pelo público em geral. Se considera uma das melhores atuações do reconhecido primeiro 007 do cinema Sean Connery; os velhos atores foram muito bem avaliados, com destaque para Feodor Chaliapin, Jr.; e foi o grande começo para um adolescente Christian Slater, quem depois triunfaria em diferentes papéis. Excelente adaptação de um romance, coisa que poucas vezes acontece.

## 2. RESUMO DO FILME

Justo antes da realização de um debate sobre se a igreja deve ou não possuir riquezas, uma série de mortes altera a cotidianidade de um gelado mosteiro no norte da Itália. O frei William de Baskerville tenta resolver o assunto o mais rápido possível, mas não consegue descobrir o responsável antes do arribo do inquisidor Bernardo Gui.

A grande maioria dos religiosos assevera que fatos apocalípticos e a presença de forças malignas são as causas das misteriosas mortes. Assim, elementos como a mulher, o riso e o conhecimento não aprovado se convertem nos principais suspeitos e as razões pelas quais o mal age de forma livre. A tal pensamento se opõe William de Baskerville, quem entende que a resposta deve ser mais natural que sobrenatural, e utiliza meios racionais, científicos, para desvendar o mistério.

O principal rastro é uma mancha preta no dedo indicador e na língua dos cadáveres (algumas cenas destacam a forma exagerada em que os escribas molham o dedo com saliva). Isto leva o protagonista a suspeitar que há alguma coisa estranha nos livros que afeta aos que têm contato com eles, ideia reforçada com a atitude dos bibliotecários de impedir o acesso à maior parte do acervo e manter em segredo tudo o que há no interior da biblioteca.

O achado de uma porta secreta desvela grande parte do mistério: uma imensa quantidade de livros distribuídos nos diferentes salões do que parece um labirinto. E quando os suspeitos estão sendo levados para a fogueira (eles são inocentes dos assassinatos), William e o seu ajudante Adso descobrem na sala principal do labirinto ao verdadeiro autor dos crimes, o velho e cego Jorge de Burgos, hábil demais, apesar da sua idade, para correr através daqueles corredores. No final, a biblioteca pega fogo, Jorge morre queimado, o inquisidor foge e morre ao cair por um precipício, e William e Adso vão embora, deixando atrás essa interessante aventura.

### 3. ANÁLISE DO CONTEXTO HISTÓRICO

Os acontecimentos do filme pertencem ao ano 1327. Earle Cairns (2008, p. 24) chama o período da igreja entre os anos 1305-1517 como “o declínio medieval e o nascimento da Era Moderna”, pelo que o filme se coloca no começo daquela época. O século XIV se encontrava num estado de grandes mudanças e desafios. Eram tempos de uma igreja decadente enfrentada à expansão geográfica, a uma nova visão do mundo mais secular e intelectual, e ao Renascimento. O catolicismo dominante daqueles dias experimentaria uma série de problemas internos e externos que o deixariam numa crise de autoridade e credibilidade. A religião institucionalizada, o papado corrupto e a recusa para aceitar transformações internas, levaram ao cisma que produziu a reforma protestante dois séculos depois.

Um dos assuntos mais destacados em 1327 era que a sede papal não se encontrava em Roma, mas em Avignon, na França, o que criou a percepção de que a igreja estaria agora sob controle da coroa francesa. Isso debilitou a autoridade do Papa e gerou tensões entre os diferentes reinos europeus. Foi o papa Clemente V, influenciado pelo monarca francês, quem no ano de 1309 mudou a residência do sumo pontífice, dando início ao chamado cativeiro babilônico, que se prolongou até 1377. Porém, a volta para Roma não seria tão pacífica, pois a luta de poderes faria com que o mesmo corpo cardinalício nomeasse dois papas em 1378, Urbano VI, quem ficou em Roma, e Clemente VII, quem voltou para Avignon, criando o Grande Cisma, no qual os reinos da Europa se dividiram na tentativa de saber a qual dos dois pontífices brindarem seu apoio.

Ter levado a sede papal para a França fez com que Inglaterra se afastasse da autoridade romana, pois seus tributos iam parar nas mãos do seu principal inimigo, que nesse momento era o soberano francês (cabe lembrar que entre os anos 1337 e 1453 se deu a conhecida Guerra dos Cem Anos entre estas duas nações). Esse problema não foi exclusivo dos ingleses, pois ter de sustentar duas cortes era um peso muito alto de sobrecarregar para a maioria dos países, além das terríveis rendas e impostos exagerados que isso significava. No caso inglês, por exemplo, tudo isto, combinado com o apoio da classe média comerciante emergente, facilitou a separação das ilhas britânicas do controle católico.

Não tardou para que os outros povos europeus seguissem os mesmos passos e aproveitassem a oportunidade de se livrar do jugo político que o império

católico exercia, porém, sem deixar a submissão no aspecto religioso. Aos poucos apareceram as novas nações-estado, muito mais sustentáveis e que permitiam o desenvolvimento do comércio de maneira mais livre e com maiores rendas, tanto para os comerciantes como para o próprio estado em etapa de formação.

Toda aquela movimentação encontrou fortes bases no novo imaginário intelectual e artístico emergente, o Renascimento. A volta a práticas humanistas das antigas Grécia e Roma trouxeram também uma “reorientação cultural em que os homens trocaram a compreensão corporativa, religiosa e medieval da vida por uma visão individualista, secular e moderna” (CAIRNS, 2008, p. 232). O homem era agora a medida de todas as coisas, e o seu bem-estar definia os parâmetros de medição. O urbanismo, a vida nas grandes metrópoles, começou a traçar o roteiro das expectativas, e o comércio chegou a ser mais importante do que a agricultura. A religião passou de ser um assunto central na sociedade, para se converter num elemento periférico, útil na capacidade de satisfazer os desejos humanos.

Mesmo que o humanismo se relacione com a satisfação dos prazeres, o culto à beleza física e a procura de um conhecimento subjetivo, houve um grupo de pensadores do Renascimento preocupados com a volta às raízes da fé. Seu retorno ao passado foi aos textos gregos e hebraicos: “eram, pois, humanistas cristãos que aplicavam as técnicas e os métodos do humanismo ao estudo da bíblia” (CAIRNS, 2008, p. 236). Sua visão era radicalmente diferente da dos humanistas “seculares”, por chamá-los de alguma maneira. Seu humanismo ético e religioso contrastava com o estético e secular, ao tempo que o homem não era visto somente como uma criatura racional, mas também como um ser com alma (Ibid.), ou seja, com a necessidade de salvação.

No transcurso de 40 anos (1409-1449) se sucederam vários concílios, promovidos pela ação e morte de alguns grandes homens, como João Wycliffe e seus ensinamentos sobre igualdade, João Huss e a supremacia do ensino bíblico, e Savonarola e seu confronto ao estilo de vida nada santo do pontífice romano. O Grande Cisma foi também causante da ação intensa do catolicismo por restabelecer a ordem perdida quando dois papas, e depois até três, reclamavam para si o direito de controlar a igreja na Europa. Esses concílios conseguiram, pelo menos por um tempo, manter a ordem daquele sistema decadente. Com tudo, o caminho para a Reforma protestante estava preparado, e não tardaria muito para se manifestar.

No Oriente, a igreja Ortodoxa, já separada do Ocidente, sofria os ataques dos mongóis, e então mudou sua sede para Moscou tentando assim se afastar da possível intervenção que acontecia na Constantinopla. No final desse período, 25 anos antes da Reforma de Lutero, Cristóvão Colombo, procurando novas rotas comerciais, chegava o 12 de outubro de 1492 às terras até então desconhecidas da América. Dessa época, podemos ressaltar as figuras de João Wycliffe (1328-1384) e de João Huss (1373-1415).

#### **4. PAPEL DA IGREJA CRISTÃ NESTE PERÍODO HISTÓRICO**

Um papado em declínio e o fracasso do clero foram os elementos constantes neste período final da medievalidade. O celibato, não mais uma eleição individual e sim uma imposição papal, colocou muitos sacerdotes numa dicotomia entre obedecer ao Papa ou seguir um instinto natural habilitado biblicamente a través do casamento. A feudalização da igreja, somada ao enriquecimento descontrolado e a luxúria em que muitos dos seus representantes viviam, levou a um descrédito dela como instituição moral e verdadeira representante de Deus na terra.

Um dos elementos mais destacados no âmbito espiritual foi o surgimento do misticismo, que aparece como reação a um formalismo cerimonial frio, racional e distante, dirigido por um clero que não gerava confiança por sua cada vez mais deturpada imagem. O caos político facilitou essa tendência, junto com outros acontecimentos, como a peste negra, que dizimou amplamente a população e a levou a se preocupar com maior urgência pelo seu destino eterno. Surgiu assim uma nova maneira, mais subjetiva e emocional, de querer se relacionar com o Criador. “O místico deseja um contato direto com Deus pela intuição imediata ou pela contemplação” (CAIRNS, 2008, p. 222). Agora, o materialismo e a experimentação seriam também uma forma de alcançar o conhecimento divino. Este movimento, tanto influenciou Lutero na sua procura pela salvação e provocou à criação de diferentes escolas, quanto levou a extremos como algumas tendências de panteísmo e a ênfase na experiência pessoal.

Com tudo, algumas tentativas de reforma eram realizadas na procura de resgatar o corpo de Cristo da corrupção rampante em que estava envolvida. O misticismo buscava uma verdadeira conexão com Deus, porém, não deixava de ser

uma tentativa individual afastada do ideal corporativo de uma igreja, ou corpo, de Cristo. Resgate de doutrinas como Jesus cabeça da igreja e não o papa, ou a autoridade bíblica por cima da clerical, levaram à aproximação das Sagradas Escrituras aos fiéis com traduções nas línguas que eles falavam.

O primeiro dos grandes pré-reformadores foi João Wycliffe (1328-1384), nascido casualmente um ano após os acontecimentos do filme. Ele recebeu o apoio da nobreza inglesa na oposição que apresentou contra as práticas eclesíásticas de Roma e o poder ostentado pelas suas lideranças. Wycliffe procurava um verdadeiro nível moral naqueles que diziam ser representantes de Deus na terra, principalmente no uso dos bens materiais obtidos através de tanto imposto. É claro que esse apoio se alicerçava no conveniente que era para os ingleses a ideia de tomar o controle de toda aquela riqueza. Ele também iniciou uma tradução da bíblia para o inglês e formou um grupo de pregadores que ensinavam as verdades do evangelho. Eles foram conhecidos como os lolardos (CAIRNS, 2008, p. 227).

Outro grande pré-reformador foi João Huss (1373-1415) que, inspirado por Wycliffe, procurou a reforma da Igreja Romana na Boêmia. Escreveu um livro de grande impacto chamado De Ecclesia, onde permanecem suas ideias. Convidado pelo papa para debater suas propostas no Concílio de Constança, foi enganado e queimado na fogueira por se recusar a mudar suas posturas. Seus seguidores continuaram o trabalho dele, focando na obediência exclusiva aos ensinamentos bíblicos e rejeitando qualquer prática que não se achasse nas Sagradas Escrituras.

Finalmente, pode-se falar de Savonarola (1452-1498), o terceiro grande precursor da Reforma protestante. Mesmo sem chegar à estatura dos seus dois predecessores, gerou um grande impacto na cidade de Florença. As acusações e pregações dirigidas contra o papa e seu terrível modelo de vida o levou a ser enforcado. O trabalho desses três homens preparou o caminho para o que posteriormente Lutero, Wesley e demais fariam em favor do evangelho de Cristo.

## **5. LOCALIZAÇÃO DO FILME NO CONTEXTO DA MEDIEVALIDADE**

Um velho narrador Adso de Melk conta uma aventura própria acontecida há muito tempo, quando era apenas um adolescente ao serviço do protagonista, William de Baskerville, no ano de 1327. A igreja, marcadamente católica nesse momento e próxima a experimentar as primeiras tentativas de Reforma, atravessa

uma época de grandes conflitos teológicos entre as variadas ordens, neste caso beneditinos e franciscanos, que os levam a confrontos dogmáticos mediados pelo próprio Papa e sua força vigilante, a Inquisição. A disputa jaz na postura ascética de uns (franciscanos) e a tendência oculta dos outros (beneditinos) a satisfazer os desejos da carne, que cobrem com fanatismo e religiosidade.

O filme não contém elementos fantasiosos representativos da época medieval. Está baseado num romance de ficção escrito e publicado em 1980 com um estilo adequado às formas da literatura fantástica policial do século XX, pelo que seu autor não precisou apresentar dragões, feiticeiros ou espadas encantadas. Tem, sim, um elemento mágico atribuído à envelhecida perspectiva dos idosos monges, que acreditam (pelo menos os que não conhecem o verdadeiro responsável) que as mortes são causadas por uma força demoníaca, em oposição e claro contraste à postura de William de Baskerville, o único interessado em encontrar a verdade de maneira lógica e racional, pois não o envolve nenhum tipo de interesse. Isto é uma crítica clara ao pensamento da época, que rejeitava a razão e queria manter o poder e controle por meio do medo e da ignorância.

O elemento destacado que o filme aborda é claramente o monacato medieval. A filmagem foi feita num velho castelo no norte da Itália, e os trajés são fielmente correspondentes à tradição das diferentes ordens religiosas. A tensão que gera a presença do franciscano William de Baskerville com sua atitude racionalista no interior do mosteiro beneditino parece ser o anúncio de futuras crises que levarão à separação entre católicos e protestantes, religião e ciência, fé e conhecimento, e a mudança de mentalidade que valorizará o positivismo e o pragmatismo por cima de qualquer outro tipo de pensamento.

Umberto Eco, morto em 2016, era um ateu declarado, com o qual se entende sua inclinação a desvirtuar todo conceito religioso e espiritual, refletido em freis muito velhos, esgotados, feios e muitas vezes com defeitos ou limitações físicas, e no caso do corcunda até mentais, além de todos eles esconder por trás de uma fachada de santidade características imorais, como ter pertencido a uma seita de assassinos, se aproveitar dos pobres, pagar por sexo e impedir o acesso ao conhecimento. Ao contrário, William de Baskerville antecipa o iluminismo e a modernidade, e representa valores destacados como razão, comprovação científica, e amor e sacrifício pelo conhecimento. Sua aparência é saudável e agradável, pelo

que não gera desconforto ao olhar para ele. Assim, sua presença traz alívio e é muito fácil se identificar com ele e ficar do seu lado.

O filme também mostra os conflitos que se davam entre as distintas ordens monásticas, neste caso beneditinos e franciscanos. Tenta se apresentar uma suposta irmandade na forma em que os líderes dos grupos se cumprimentam (com um beijo na boca), mas não demora em aparecer o problema: lutas para ver quem exerce maior poder, diferenças doutrinárias, e até antigas inimizades pessoais.

É muito impactante o contraste entre a vida no mosteiro e fora dele, pois a população pobre é tratada e age como se fossem animais: os clérigos lhes jogam montões de comida através de um buraco, como se fosse lixo, e que devem pegar do chão; habitam casas miseráveis cheias de buracos e sujeira, e são forçados a se vender por comida. Assim acontece com a única personagem mulher que aparece, que precisa se prostituir em troca de alimentos, e que procura amor e aceitação no jovem aprendiz Adso de Melk.

A mulher é apresentada em dicotomias: uma fonte tanto de pecado como de virtude; um objeto que satisfaz os instintos básicos, e também uma imagem de perfeição e beleza inalcançáveis; capaz de provocar as mais baixas paixões, e de despertar um profundo senso de espiritualidade. Assim, enquanto uma moça vende seu corpo em segredo a padres que não conseguem dominar sua luxúria, em troca de alimento e outras coisas de necessidade primária, dois freis observam uma estátua da virgem Maria e experimentam uma espécie de êxtase espiritual. Adso de Melk, mesmo que apaixonado por aquela moça, e depois de ceder à provocação dela e se deitarem juntos, a rejeita porque prefere o estilo de vida, supostamente de maior virtude e prestígio, que obtém por pertencer ao monacato.

O contraste entre a figura da Virgem e a moça é evidente, a primeira como um ideal intangível, e a segunda como objeto descartável. A mulher na medievalidade era um ser sagrado enquanto ficava fora do alcance do homem, enquanto ele era incapaz de satisfazer seu desejo de possuí-la. O sagrado é sagrado porque não há maneira de se aproximar dele, dominá-lo e controlá-lo. Nesse estado, é adorado e desejado, e merece culto e adoração. Porém, uma vez que a mulher cede aos caprichos do homem e é possuída, deixa de ser desejável e perde toda sua sacralidade. É o adorador quem tira a santidade do objeto de culto quando consegue se apropriar dele, tirando assim justamente o que lhe dava esse

caráter. A mulher, nesse contexto, era santa por ser inacessível; pela sua vez, o homem, corrupto por natureza, corrompe e destrói tudo o que toca.

Do filme se deduz que na época medieval os elementos espirituais eram só fachadas de ética e moralidade para manter o statu quo das elites, e que por trás delas escondiam a necessidade quase incontrolável de satisfazer cada desejo, sem se importar como os que estavam ao redor. O próximo era só o médio para atingir seus objetivos, e o espiritual era um discurso afastado da realidade e do seu verdadeiro significado.

## **6. ALGUMAS REFERÊNCIAS À LITERATURA MODERNA**

Filme baseado no livro homônimo, do escritor italiano Umberto Eco, e publicado em 1980. O mesmo autor, em vista da recepção e sucesso que teve seu livro, precisou publicar outro no qual explicava a filosofia e as técnicas utilizadas para construir seu romance: *Apostilas ao nome da rosa*.

Há uma evidente rejeição do autor a todo entendimento místico ou mágico, em contramão da posição racional do iluminismo. Por isso decide colocar o romance nesse ano, quando o fim da idade média dava passo ao renascimento e as filosofias positivistas. Com tudo, é uma grande crítica, desde um olhar moderno, à visão medieval que se opõe ao avanço do conhecimento. Talvez a pergunta velada que fica é quais interesses haverá ainda por trás de toda tentativa por deter a aquisição da verdade.

É interessante que o filme *O nome da rosa*, cujos acontecimentos transcorrem no ano 1327, utiliza elementos narrativos da literatura policial do século XX, como a atitude de William na hora de analisar os fatos. É uma crítica ao que é conhecido como a era das trevas, que devia ser iluminada com a luz da razão e do pragmatismo. Por isso, confluem elementos históricos, políticos, filosóficos e policiais, os quais o autor utiliza como oposição ao conhecimento baseado na revelação divina e na tradição da igreja. E mesmo que a estória esteja ambientada no final da era medieval, ela foi escrita no século XX por um autor ateu. Ou seja, a intenção de Umberto Eco fica clara: demonstrar a verdade da razão, a falácia do mundo espiritual e o uso que os poderosos podem dar ao conhecimento para manipular e se aproveitar das massas.

O sobrenome do personagem principal do filme, William de Baskerville, é uma alusão direta ao romance O cão de Baskerville, protagonizado pelo famoso Sherlock Holmes e escrito por Arthur Conan Doyle. Lá, um cachorro fantasmagórico assombra um vilarejo, e o detetive precisa resolver a situação. É sabido o estilo que sempre acompanhava a Sherlock Holmes, a lógica e a razão pura. Estas são as principais virtudes que desejam ser exaltadas no Nome da Rosa, e ao mesmo tempo são a cura para tudo o que se considere falso ou ilusório: neste caso, a magia, o espiritual, a fé.

O detetive Holmes, mesmo quando a situação aparentava ser a mais estranha e inverossímil, tinha a convicção de que a resposta deveria ser lógica e racional. Tão só faltava a suficiente informação, os dados necessários, para descobrir a verdade. A falta de solução se devia à ignorância, à incapacidade de achar e ler todas as pistas, e juntá-las de maneira coerente. Para ele, atribuir qualquer acontecimento ao efeito do mundo sobrenatural era uma saída fácil, uma forma de procrastinação, devido à falta de estudos e análises. E essa era a atitude de William de Baskerville e a razão pela que foi enviado a solucionar o mistério. Nem o livro nem o filme deixa claro quem o envia, mas fica evidente que foram os mesmos que detêm o poder, mas que precisam manter as aparências. Não se esclarece quem o envia porque não é a intenção do autor, e sim a de colocar a razão por cima dos assuntos da fé.

Outra clara referência à literatura está no vilão Jorge de Burgos, quem é alusão ao argentino Jorge Luis Borges, um dos mais influentes escritores do século XX, cuja obra se caracteriza pela complexidade, profundidade e riqueza simbólica. Este autor gostava de falar da época medieval, dos grandes castelos, do livro como fonte máxima de conhecimento, da informação restrita a um pequeno grupo de pessoas como eleitos, dos labirintos, das bibliotecas (no filme, a biblioteca está escondida dentro de um labirinto, ou melhor, a biblioteca mesma é um labirinto), etc. Ele era cego, assim como seu xará do filme, e também tinha um temperamento forte e pouco acessível. Sua figura foi perfeita para representar a cegueira que Umberto Eco atribuiu a esses anos, e ao poder que exerce o conhecimento sobre os que não o possuem.

No seu conto La biblioteca de Babel, a biblioteca é um labirinto de livros que contém todas as possíveis combinações de letras e símbolos. Para Borges, o livro é um compêndio de significados e possibilidades onde se procura o conhecimento e a

compreensão do universo. O trabalho dos bibliotecários é ler cada livro até achar aquele onde se encontra a verdade. Para isso, têm de se adentrar na infinidade e complexidade do conhecimento humano, o qual é um labor impossível de completar, mas que precisa ser realizado. Na procura da verdade, vão se encontrar também com a incerteza e a confusão, pelo que deverão ter bastante sabedoria para identificá-las; e junto com tudo isso, um espírito de aventura e um pouco de gosto pelo risco. O livro tem o poder de se recriar com cada leitura. O autor é uma ponte entre o leitor e o saber que este constrói cada vez que se adentra nas páginas desse mundo.

Se o livro é um universo, a biblioteca é um universo de universos, uma espécie de multiverso que contém todas as possibilidades da existência (BORGES, 2007a, p. 558). No filme, a biblioteca é um lugar proibido para a maioria, controlado por Jorge de Burgos, um frei cego fisicamente, mas o único com acesso ao verdadeiro conhecimento e com o poder para decidir quem entra e quem não. Ele usa sua autoridade para eliminar os que ousam se aproximar dos textos que não gosta, assim como por tantos séculos a igreja católica exterminou os supostos hereges, os que se opunham ou representavam algum tipo de questionamento a dita autoridade religiosa.

Para Borges, o labirinto podia ter múltiplas formas: um grupo de cavernas escuras conectadas por escadas, pontes e túneis, ou um enorme deserto, infinito à vista, de inúmeras dunas, todas iguais, que não permitem saber qual é a saída. O labirinto representa o paradoxo da condição humana: um lugar misterioso, solitário e sufocante, do qual o indivíduo quer fugir. Pode estar cheio de segredos e tesouros, mas não deixa de ser uma prisão. Outros dois contos de Borges, *La casa de Asterión*, que utiliza o mito do minotauro como base da estória (BORGES, 2007b, p. 685), e *Los dos reyes y los dos laberintos*, situado em Babilônia e em Arábia (BORGES, 2007c, p. 732), ensinam que a única forma de escapar do labirinto é através da morte. Nos acontecimentos do filme, foi assim para muitos, incluindo o mesmo Jorge de Burgos. Mas os dois heróis, William e Adso, graças à razão e o conhecimento, conseguem sair de lá, vencendo assim o mal que os queria destruir.

O filme *O nome da rosa* é uma grande obra do cinema que reflete as condições sociais do fim da era medieval, é uma crítica à corrupção do poder, é uma fotografia do pior da condição humana e um exemplo das razões de algumas pessoas para desconfiar dos assuntos da fé e da religião. É também uma maneira

de mostrar como o filtro do presente serve para analisar o passado, e as diferentes problemáticas que o cristianismo deve aprender a enfrentar, e tem enfrentado, ao longo da história da humanidade.

## **BIBLIOGRAFIA**

BORGES, Jorge Luis. **La biblioteca de Babel**. Em Obras completas I. Buenos Aires: Emecé, 2007a, pp. 558-566.

BORGES, Jorge Luis. **La casa de Asterión**. Em Obras completas I. Buenos Aires: Emecé, 2007b, pp. 683-685.

BORGES, Jorge Luis. **Los dos reyes y los dos laberintos**. Em Obras completas I. Buenos Aires: Emecé, 2007c, pp. 731-732

CAIRNS, Earle Edwin. **O cristianismo através dos séculos: uma história da igreja cristã**. 3ª ed. São Paulo: Vida Nova, 2008.

ECO, Umberto. **Apostillas a El nombre de la rosa**. Barcelona: Lumen, 1988.

ECO, Umberto. **El nombre de la rosa**. 9ª ed. Barcelona: RBA, 1993.

## RESENHAS

### Resenha do livro *40 Dias em Gotham*

Larissa E. Y. Takata

MEDEIROS, Eduardo Luiz de; MEDEIROS, Meiry Ellen Gonzales de. *40 Dias em Gotham*. Osasco: Lion Editora, 2022.

A obra *40 Dias em Gotham*, de autoria de Eduardo Luiz de Medeiros em coautoria com Meiry Ellen Gonzales de Medeiros, insere-se no conjunto de produções devocionais contemporâneas que dialogam com elementos da cultura pop, com vistas à mediação de conteúdos teológicos e éticos voltados, sobretudo, ao público jovem. Trata-se do sexto volume da série “40 dias”, sendo este o primeiro desenvolvido em parceria entre os autores.

No que concerne ao perfil dos autores, Eduardo Luiz de Medeiros possui doutorado em História pela Universidade Federal do Paraná e especialização em Teologia Bíblica, atuando como docente em áreas como História da Igreja, Cultura Religiosa e Teologia do Antigo Testamento, além de exercer o ministério pastoral. Meiry Ellen Gonzales de Medeiros, por sua vez, é especialista em Sociologia Política e graduada em Geografia, atuando na área educacional e em atividades eclesiais. Ambos são co-fundadores do projeto Parábolas Geek, iniciativa que articula fé cristã e cultura contemporânea.

A estrutura da obra apresenta-se de forma sistematizada, contemplando uma introdução explicativa acerca da proposta devocional, orientações de uso — tanto para leitura individual quanto em pequenos grupos — e quarenta capítulos organizados como leituras diárias, além de uma seção complementar com curiosidades relacionadas ao universo do Batman. Cada capítulo ocupa, em média, duas páginas e é finalizado com uma sentença reflexiva, frequentemente baseada em princípios bíblicos ou frases de impacto.

Do ponto de vista temático, a obra se caracteriza por uma abordagem mais densa e sombria em comparação aos volumes anteriores da série, refletindo a

própria ambientação da cidade fictícia de Gotham. Os autores exploram, de maneira progressiva, aspectos da experiência cristã, enfatizando tanto virtudes quanto fragilidades humanas. Temas como desconfiança, lealdade, maturidade, integridade, ingratidão e adaptação são apresentados à luz de personagens do universo do Batman, estabelecendo paralelos com a vivência cristã contemporânea.

Adicionalmente, a obra contempla reflexões sobre elementos simbólicos — como objetos e espaços — que são reinterpretados sob uma perspectiva teológica, destacando, por exemplo, a importância da oração contínua e das Escrituras como fundamentos da vida cristã. Ao longo do texto, observa-se uma alternância entre discussões sobre virtudes e problemáticas mais complexas, tais como fanatismo, medo, imaturidade emocional, pecados recorrentes e dualidade moral.

Sob o ponto de vista estilístico, a linguagem adotada é acessível e intencionalmente não erudita, em consonância com o público-alvo. Ainda assim, os autores demonstram consistência na abordagem dos temas, tratando-os com clareza e objetividade. A utilização de personagens da cultura pop como recurso pedagógico remete à tradição didática das parábolas, ao facilitar a compreensão de conceitos abstratos por meio de narrativas simbólicas.

A obra destaca-se, portanto, pela capacidade de articular fé cristã e referências culturais contemporâneas, promovendo uma reflexão relevante para jovens que enfrentam desafios éticos e espirituais em contextos marcados pela complexidade e pela pluralidade de valores. A leitura pode provocar impacto emocional significativo, na medida em que confronta o leitor com suas próprias limitações e convida à transformação pessoal.

Em síntese, *40 Dias em Gotham* configura-se como um material pertinente tanto para o desenvolvimento devocional individual quanto para dinâmicas em grupo, especialmente no contexto de formação cristã. Recomenda-se a obra àqueles que buscam uma abordagem inovadora para o ensino de valores bíblicos, mediada por elementos da cultura contemporânea e voltada à reflexão crítica da prática cristã.

## **Resenha do livro 40 Dias no Mundo dos Games**

**Ericson H. A. Guedes**

MEDEIROS, Eduardo Luiz de. **40 Dias no Mundo dos Games**. Osasco: Lion Editora, 2020.

A obra *40 Dias no Mundo dos Games*, de autoria de Eduardo Luiz de Medeiros, insere-se no campo das produções devocionais contemporâneas que estabelecem interlocução com a cultura pop como estratégia pedagógica para a comunicação de princípios cristãos. Trata-se do quarto volume da série “40 dias” e inaugura a segunda trilogia do conjunto, mantendo a proposta de articulação entre entretenimento e formação espiritual, com ênfase no público jovem.

O autor, Eduardo Luiz de Medeiros é doutor em História pela Universidade Federal do Paraná e especialista em Teologia Bíblica, atuando como docente em áreas como História da Igreja, Cultura Religiosa e Teologia do Antigo Testamento. Além da atuação acadêmica, exerce o ministério pastoral na Igreja do Evangelho Quadrangular e desenvolve atividades como palestrante em temáticas relacionadas à cultura contemporânea, conflitos geracionais e desafios da pós-modernidade no contexto eclesial. É também fundador do projeto Parábolas Geek, iniciativa que visa integrar elementos da cultura pop à transmissão de conteúdos teológicos de maneira acessível e contextualizada.

A obra apresenta uma estrutura organizada e didaticamente orientada, iniciando com a contextualização da série e a explicitação dos objetivos do devocional. O autor oferece orientações quanto ao uso do material, tanto para leitura individual quanto em pequenos grupos, incentivando práticas de reflexão coletiva e engajamento comunitário. O livro é composto por quarenta devocionais, seguindo o padrão já consolidado na série, número este que carrega forte simbolismo bíblico, associado a períodos de preparação e transformação espiritual.

Um dos principais diferenciais da obra reside na introdução do denominado “modo gamer”, recurso metodológico que rompe com a linearidade tradicional da leitura devocional. Nesse formato, o leitor é conduzido por uma sequência não linear de capítulos, orientada por instruções presentes ao final de cada seção. Tal dinâmica confere à leitura um caráter interativo e lúdico, aproximando-a da lógica dos jogos digitais. Ademais, o percurso inclui a resolução de desafios e a coleta de

pistas que conduzem à decodificação de um “código secreto”, estruturado em quatro níveis, o que reforça o engajamento do leitor e promove uma experiência imersiva.

Outro elemento relevante é a inclusão de um dossiê histórico sobre os videogames, elaborado por Luiz Miguel de Souza Gianeli, que contribui para a ampliação do escopo da obra ao incorporar uma perspectiva histórica e cultural. Esse conteúdo adicional enriquece a proposta devocional, ao situar o leitor no desenvolvimento dos jogos eletrônicos e suas transformações ao longo do tempo.

A obra também contempla mecanismos de suporte à interatividade, como seções destinadas à decodificação dos desafios propostos no modo gamer, acompanhadas de dicas e, ao final, de um gabarito. Embora esse recurso contribua para a acessibilidade e conclusão da experiência, pode-se sugerir, sob uma perspectiva crítica, a incorporação de estratégias mais imersivas, como o uso de tecnologias digitais (por exemplo, QR codes), que potencializariam ainda mais o envolvimento do leitor.

No âmbito temático, o livro mantém como eixo central o discipulado cristão, abordando questões relacionadas ao crescimento espiritual, à prática da fé no cotidiano e ao impacto na vida comunitária. Os devocionais exploram aspectos como a necessidade de equilíbrio no uso de tecnologias, a importância da transmissão de valores, o engajamento em ações sociais e a reflexão sobre hábitos contemporâneos. Dessa forma, a obra propõe uma leitura que transcende o âmbito individual, incentivando transformações práticas e socialmente relevantes.

Do ponto de vista metodológico, a utilização de jogos eletrônicos como matriz simbólica revela-se uma estratégia eficaz de mediação pedagógica. O autor não se limita à narrativa dos jogos, mas explora personagens, enredos e mecânicas como elementos geradores de reflexão teológica, demonstrando que diferentes camadas da experiência lúdica podem ser ressignificadas à luz de princípios bíblicos.

A linguagem adotada é acessível e dinâmica, adequada ao público-alvo, sem comprometer a clareza e a consistência das reflexões propostas. A diversidade de referências — que abrange desde jogos clássicos, como Enduro e River Raid, até títulos contemporâneos — amplia o alcance da obra, possibilitando a identificação de leitores de diferentes faixas etárias, seja pelo fator nostálgico, seja pela familiaridade com o universo dos games.

Adicionalmente, o autor estabelece uma fundamentação teórica implícita ao justificar o uso da cultura pop como ferramenta comunicativa, aproximando sua proposta da estratégia paulina descrita em Atos 17:22-23, na qual elementos culturais são utilizados como ponto de contato para a transmissão de verdades espirituais. Tal abordagem evidencia uma preocupação em contextualizar a mensagem cristã sem descaracterizar seu conteúdo.

Em síntese, 40 Dias no Mundo dos Games configura-se como uma obra inovadora no campo dos devocionais, ao integrar interatividade, cultura digital e formação espiritual de maneira coerente e intencional. Recomenda-se sua utilização tanto em contextos individuais quanto coletivos, especialmente em ambientes voltados à formação de crianças, jovens e adultos, constituindo-se como uma ferramenta relevante para a comunicação contemporânea da fé cristã.