VII Simpósio Nacional de História Cultural
HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO, LEITURAS E RECEPÇÕES
Universidade de São Paulo – USP
São Paulo – SP
10 e 14 de Novembro de 2014

PERSPECTIVAS DE RELEITURA DA CULTURA CAVALEIRESCA A PARTIR DA TÉCNICA DA DINASTIA DE AVIS (PORTUGAL, SÉC. XIV/XV)

Jonathan Mendes Gomes*

A FUNÇÃO DOS JOGOS NA CULTURA CAVALEIRESCA

Apesar de compreender-se que a ideologia de uma sociedade tripartida não representou a real totalidade das funções exercidas pelos homens do ocidente medieval, concebe-se que esta representação social fora responsável, dentre outras coisas, por estabelecer a função bélica exclusivamente aos homens da nobreza. Segundo Cardini[1], a estes grupos de guerreiros e cavaleiros, denominados *bellatore*, cabia o dever especifico de defender a sociedade com suas armas, e mais ainda proteger a figura do monarca, com quem estavam em contato mais próximo.

Reunidos em torno da instituição da cavalaria, a ideologia difundida por esta baseava-se numa ética fundada principalmente na coragem, honra, lealdade ao chefe e fidelidade aos companheiros. Na consituição de seu sistema de ideias, também evocou a honra, resultado dos feitos das armas e superação dos perigos, como exclusiva dos cavaleiros, e incompatível com o trabalho. Soma-se a isto, outros valores formadores da

* Doutorando do Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal Fluminense. Bolsista da CAPES. Mestre em História Social pela Universidade Federal Fluminense.

1 CARDINI, Franco. "O guerreiro e o cavaleiro". in LE GOFF, Jacques (dir). *O homem medieval*. Lisboa: Editorial presença, s/d, pp. 61-71.

cultura cavaleiresca, em que se destaca uma apologia à guerra, considerada como fonte de recompensas e prestígio para muitos destes homens. Tratava-se de um importante caminho para a aproximação com o rei, movimento que implicava na garantia de ascensão do nobre no interior desta sociedade estratificada[2].

De fato, a própria recepção da investidura pelo cavaleiro já significava uma elevação a nova posição social, hierarquicamente mais alta. No momento desta, o cavaleiro era posto à prova diante das leis e regras que voluntariamente aceitou, incluindo da mesma forma provas que se assentavam sobre as qualidades físicas[3], as quais consistiam na forma mais eficaz e rápida de alcançar a dignidade e os valores mais perseguidos pelos cavaleiros. Isto significa que nos tempos áureos da cavalaria, fomentada pelas reconquistas de território e pelo ideal das cruzadas, estas últimas manifestações pessoais, que incluem força, destreza e coragem, se tornaram expressivamente dominantes.

Devido a importância da cultura física na Idade Média como treino da vida guerreira, não se admira que as primeiras notícias sobre a educação dos nobres se refiram aos exercícios do corpo[4]. Inerente a sua ordem, os nobres recebiam uma instrução desenvolvida, desde a infância, que possuía como base ensinamentos de pratica militar. Entre estes incluía-se o conhecimento perfeito da técnica de montar e caçar a cavalo, jogos considerados adequados a alimentar o espírito cavaleiresco.

Estudando a importância do jogo enquanto ambiente onde se processa o fator lúdico presente em todos os processos culturais, Huizinga o definiria como:

> "atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'"[5]

---

[2] GOMES, Rita C. *A Corte dos Reis de Portugal no Final da Idade Média*. Linda-a-Velha: DIFEL, 1995, p. 87.

[3] PIMPÃO, Álvaro Julio C. *Historia da Literatura Portuguesa vol. I*. Coimbra: Edições Quadrante, 1947, p. 47.

[4] Idem, p. 55.

[5] HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980, p. 33.

Caracterizados fundamentalmente pela diversão e pelo prazer, mesmo diante dos elementos de seriedade e respeito a normas, o jogo ainda se conecta a um momento e espaço previamente delimitados, onde se encontram suspensos os atributos da vida quotidiana. Sua relevância reside especialmente na polivalência de suas funções sociais que incluem desvelar e canalizar tensões e conflitos, simular situações da vida real, liberar excessos de energia, desenvolver capacidades de adaptação, ou preparar para a vida adulta[6].

Jean-Michel Mehl também se debruçara sobre a questão dos jogos na Idade Média, destacando a polissemia do termo latino "*ludus*", o qual se aplicava a todas as formas de divertimentos, sejam peças teatrais, jogos de azar, intelectuais, ou "esportivos"[7]. Ou seja, para todo este mundo medieval existia um tempo reservado a inúmeras diverções, até mesmo para os desfavorecidos. E apesar da população que praticava os jogos, geralmente jovem e masculina, ser recrutada em todos os grupos sociais, estes desenrolavam-se obviamente dentro de um mesmo grupo, consistindo alguns em elementos exclusivos da aristocracia.

No seio da nobreza medieval, percebe-se a excelência conquistada por atividades como justas, torneios e caça, todas diretamente relacionadas com a guerra. Nas justas, destinadas sempre a participantes montados e munidos de armas cavaleirescas, dois grupos de guerreiros precipitavam-se um contra o outro, revezavando entre os lados os papéis de fugitivos e perseguidores. Já os torneios, opondo uma tropa a pé contra outra a cavalo, parecem ter sido a forma favorita dos cavaleiros de tanto conquistar fortunas e fama quanto extravasar sua agressividade, principalmente em regiões onde a Paz de Deus exercia o controle da violência.

Quanto à caça, de grande apreço pela aristocracia, encontrava-se estritamente regulamentada e reservada aos proprietários de feudos, possuindo um caráter fundamental de atividade bipartida, tanto com cães quanto com aves. A caça com cães visava abater cervos e javalis, sendo o uso de armadilhas permitido apenas para animais nocivos como os lobos; os caçadores deslocavam-se a cavalo, em uma zona de atuação extremamente

[6] Idem, p. 16

[7] MEHL, Jean-Michel. "Jogo" in: SCHMITT, Jean-Claude (Orgs). *Dicionário temático do ocidente medieval*. São Paulo: EDUSC, 2002.Volume I, p. 25.

limitada, com equipamento leve destinado a protegê-los. A caça com aves, por sua vez, era estática e realizada em área aberta, sendo permitida também às mulheres[8].

Ora, é justamente através destas atividades, tão lúdicas quanto bélicas, vinculadas à nobreza e à cavalaria que pode-se perceber com mais clareza outra característica fundamental dos jogos, de ser a base de desenvolvimento de culturas e civilizações. Segundo esta ideia, a civilização e a cultura surgem, em suas fases iniciais, como um caráter lúdico, que se manifesta sobre as formas do jogo, e se desenvolvem sendo sobrepostos por fenômenos culturais, seja pela esfera do sagrado, da política, filosofia, entre outros[9].

Isto vem demonstrar que a vida medieval fora extremamente influenciada pelo espírito lúdico, o qual, enquanto criador de muitas das formas fundamentais da vida social, serviu de base, através dos solenes jogos de cavalaria, para os próprios cerimoniais, convenções e regras da vida aristocrática. No entanto, estas demonstrações e elementos cavaleirescos acabaram sendo apropriados pos alguns meios cortesãos em formação no baixo medievo. Tal processo manifestou uma influência mútua, pois tanto os jogos, e as festividades em que estavam inseridos, transformaram a vida e os costumes nestes ambientes, junto com o imaginário das novelas de cavalaria, quanto as cortes, importantes centros culturais e de galantaria[10] do período, modificaram as diretrizes de funcionamento dessas atividades lúdicas, como veremos abaixo através do exemplo avisino.

A PRODUÇÃO LITERÁRIA NA CORTE AVISINA

Definidos por muitos autores como a Ínclita Geração, a Dinastia de Avis, iniciada com a ascensão de D. João I, foi marcada por representantes preocupados não apenas com avanços territoriais e guerras, mesmo que elas estivessem revestidas com o ideal sacro de combate aos pagãos. A promoção da cultura era extremamente valorizada por reis como D. João I, D.Duarte e D.Pedro, que não só ampliaram a influência dos letrados na corte e no governo dos príncipes, como também manifestaram um gosto

[8] GUERRAU, Alain. "Caça" in: SCHMITT, Jean-Claude (Orgs). *Dicionário temático do ocidente medieval*. São Paulo: EDUSC, 2002.Volume I, pp. 139-144.

[9] HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980, pp. 53-54.

[10] Idem, pp. 50-52.

especial pela reflexão e pela justificação de seus atos[11]. Isto porque estes monarcas tiveram uma base instrucional culta bastante excepcional para a época, que se encontra na origem da primorosa educação recebida por seus infantes, e no talento literário de que deram provas[12].

Assim, o processo de centralização monárquica e a conseqüente monopolização dos poderes, iniciado por esta dianstia, fora acompanhado da constituição de uma corte capaz de difundir novos modelos de sociabilidade, e controlar os afetos e condutas tanto dessa nova nobreza que ascendia, quanto da velha nobreza, que se via forçada a se adaptar ao novo contexto. Essa corte tinha o soberano como figura central, fato que legitimava a autoridade deste por se constituir não apenas como mediador dos conflitos existentes nesta nova sociedade mais heterogênea e segmentada[13], mas também enquanto exemplo dos ensinamentos morais a serem seguidos.

Por ter a corte como foco de divulgação, o ambiente literário cultivado pelos monarcas obviamente não escaparia a seu moralismo. Os reis avisinos estiveram devotados a ensinar, frequentemente emitindo juízo moral a respeito de tudo que liam e que presenciavam em seu cotidiano. E não se contentavam apenas em ler os famosos textos bíblicos ou os tratados herdados da antiguidade, puseram-se também a escrever: tratados, conselhos, cartas e livros[14]. E no vigor deste ato, valorizaram a prosa como instrumento mais apropriado que a lírica para ensinamentos sobre moral e virtude, necessários a uma sociedade que se transformava, e que precisava constantemente do enquadramento de suas condutas. Assim vemos surgir um conjunto de textos chamados de Prosa Moralística da Dinastia de Avis que engloba livros como o *Leal Conselheiro*, a *Virtuosa Benfeitoria*, o *Livro dos Ofícios* entre outros.

Algumas dessas obras, como as duas primeiras citadas acima, tinham caráter moralístico explícito, mas outras surgiram trazendo ensinamentos semelhantes, com uma tendência implícita, e foi o caso, por exemplo, das crônicas de Fernão Lopes que, utilizando seu caráter narrativo e com o objetivo direto de contar as memórias do

[11] SARAIVA, José A. *Iniciação na Literatura Portuguesa*. Lisboa: Gradiva-Publicações Ltda, 1994, p. 30.

[12] SERRÃO, Joel (dir.) *Dicionário de História de Portugal vol. II*. Porto: Livraria Filgueirinhas, 1992, p. 386.

[13] Idem, p. 14.

[14] MATTOSO, José (dir.). *História de Portugal vol II*, Lisboa: Editorial Estampa, 1993, pg. 542.

reino português, apresenta os personagens principais de forma a exaltar suas virtudes, além de legitimar a dinastia pela identidade portuguesa que reunia o amor ao reino, ao Rei e a Deus. Há nesta sociedade caracterizada por um forte conteúdo simbólico[15], a consciência de que o uso de metáforas, analogias ou alegorias sejam mais apropriados a passar ensinamentos, visto que sua leitura era mais agradável e acessível. A antiga e constante divulgação de fabulários e bestiários a comprova.

Esta literatura uniu-se ao gosto pela experiência, a observação empírica da natureza, o uso dos sentidos físicos, como o faziam os caçadores que se entregavam diariamente na atividade da montaria[16], dentre os quais se incluem os príncipes de Avis. E a importância da natureza e de seus simbolismos não passou assim despercebida por esta Dinastia, afinal o próprio Fernão Lopes usou a metáfora do azambujeiro bravo e da mansa oliveira portuguesa para enaltecer as virtudes do bom português, cristão, defensor de seu rei e de sua terra, de boa conduta, enfim, civilizado[17]. Este português seria a mansa oliveira, cuja identidade foi se construindo em contraste ao castelhano, ao azambujeiro bravo, homens sem princípios, indignos de confiança e de hábitos grosseiros.

Assim, é envolvido nesse quadro que situo o *Livro de Montaria* e a *Arte de Bem Cavalgar Toda Sela*, respectivamente escritos por D. João I e D. Duarte, como tratados técnicos de atividades ao mesmo tempo lúdicas e militares bastante apreciadas pelos cavaleiros e nobres da época. Consistiam em herdeiros de uma tendência, a partir do século XII, na proliferação de manuais sobre as práticas de alveitaria, falcoaria, entre outras, em que constavam temas como adestramento e criação dos animais, cura de ferimentos, bem como desempenho conjunto com estes. O universo dos jogos, como a caça, os torneios e a falcoaria, já estava bem enraizado na cultura cavaleiresca, como necessários à preparação do cavaleiro para a guerra, além de canalizador da violência em

[15] HUIZINGA, Johan. *Uma historia simbólica de la Edad Media occidental*. Buenos Aires: Katz, 2006, p. 24.

[16] MARTINS, Mário. *Alegorias, Símbolos e Exemplos Morais na Literatura Medieval Portuguesa*, pp. 99-100.

[17] ACCORSI, Paulo. *Do azambujeiro bravo à mansa oliveira portuguesa: Prosa civilizadora da Corte do Rei D. Duarte (1412-1438*), UFF, Niterói, 1997, pp. 131-132.

tempos de paz[18]. Assim como D. Duarte reclama também em seu livro das "manhas" que no seu tempo haviam decaído do uso dos nobres e que era necessário fortalecê-las[19].

No entanto, as práticas destes jogos parecem ter ido bem mais além do que os objetivos puramente bélicos do período feudal anterior. Os primeiros dirigentes políticos da nova dinastia de Avis cada vez mais chamam a si, a teoria da educação física e espiritual dos nobres e cavaleiros, preocupando-se com os problemas morais seja da caça e das demais atividades físicas, as quais tentavam equilibrar com as letras, segundo a proposta de não serem dons ioncompatíveis[20].

As transformações que esta sociedade produziu em sua própria visão de mundo afetou também estas atividades da nobreza dando-lhes uma forte dimensão espiritual e moralística. Esta veio a afetar o próprio ideal cavaleiresco, que passou a ser relido segundo os interesses da realeza, a fim de espiritualizar suas experiências físicas da nobreza através de um código de disciplina moral. D. João I se mostrava como grande teorizador a respeito da relação entre corpo são e mente sã, teoria resgatada da antiguidade, e que levava em consideração quando na educação dos jovens na corte alerta para a união que deve existir entre a arte corporal e a espiritual[21]. E seu filho D. Duarte o seguiu. É possível ver nas obras destes homens uma série de passagens e capítulos que trazem implicitamente códigos de postura e comportamento, além de virtudes que devem ser cultivadas nesta sociedade próxima ao rei que é a corte, notadamente em formação.

O fato é que o Paço constituiu-se no local onde o exercício do poder régio realizou uma produção de sentido voltado para o controle não só moral, mas também político desta nobreza que se formava a seu redor. E a corte se consolidou como ambiente de recepção e circulação dos discursos de domesticação da nobreza, ou seja, do próprio ato civilizatório. Parte deste controle era voltado para o policiamento da violência, tão característico desta sociedade nos períodos anteriores, e isso se fez em grande parte com o controle de seu tempo, do ócio a que estava submetida, em contraste ao controle exercido no terceiro estado através do trabalho. Desta forma, e como já analisou Huizinga

---

18 PASTOUREAU, Michel. *No Tempo dos Cavaleiros da Távola Redonda (França e Inglaterra, séculos XII e XIII)*, São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p.134.

19 PIMPÃO, Álvares Júlio C. *História da Literatura Portuguesa, vol I (séc. XII a XV)*. Coimbra: Edições Quadrante Ltda, 1947, p. 231.

20 Idem, p. 55.

21 LAPA, Rodrigues. *Lições de Literatura Portuguesa. Época Medieval*. Coimbra: Coimbra Editora, 1964, p. 316.

em *O Declínio da Idade Média*, os jogos, que já se ocupavam antes desta Dinastia na transposição das tensões pessoais, se tornaram um instrumento valioso para a educação dos cortesãos, e se transformaram em algo mais que uma atividade de caráter puramente físico. E é assim que a literária técnica da Dinastia de Avis, influenciada por um moralismo subjacente a um poder que em seu processo de legitimação criou novos valores, funciona como um código de conduta na corte.

ASPECTOS LÚDICOS, BÉLICOS E MORAIS DA LITERATURA TÉCNICA DA DINASTIA DE AVIS

A primeira coisa que destacamos pela leitura das obras selecionadas é que os príncipes de Avis demonstram explicitamente sua inclinação ao uso dos jogos como instrumento lúdico e pedagógico, destacando sua capacidade não apenas de instruir, mas de levar à *folgança*, isto é, ao prazer e entretenimento, responsáveis pelo relaxamento da sobrecarga vinda das atividades rotineiras. Tanto que os jogos aparecem hierarquizados de acordo com a quantidade de formas de *proveito*, seja lazer ou desenvolvimento de habilidades, que são capazes de proporcionar.

> "Folgança da razom muyta devem daver os que nesta manha forem avantejados, por que veemos que todollos que fazem melhoria em alguas de pouco proveito, assy como lançar barra, e saltar a pees juntos, e outras semelhantes, folgam de os louvarem que sobre outros som avantejados. E sse estes naturalmente de tal louvor se allegrom, que farom os que esta [equitação] sabem davantagem, que antre as outras he tam estremada pêra os que perteece"[22].

> "E este jogo de andar ao monte de ursos ou de porcos compreende e repara todas as coisas, para que todos os jogos foram alevantados, também a recrear o entender, como o feito das armas, ca ele juntamente dá folgança e recreamento a todos os sentidos, pelas coisas que se em eles fazem; e outrossim aos que dele bem usam, lhes guarda que não percam o uso das armas, ca o que cada um dos jogos faz apartadamente por si, o jogo da montaria o faz juntamente[23]".

Percebe-se também que outro relevante critério que justifica a preponderância destas manhas sobre as demais, além de serem melhores em recrear os sentidos, está em fornecer maior auxilio no uso das armas. Aqui, a cultura cavaleiresca mostra sua íntima

[22] D. DUARTE. *Livro da Ensinança de Bem cavalgar Toda Sela. Imprensa Nacional*: Lisboa, 1986, pp. 8-9.

[23] D. JOÃO I. *Livro da Montaria*. Ericeira: Mar de Letras, 2003, p. 16.

relação com os jogos, que eram de uso do grupo guerreiro, destacando a importância do valor militar destes. Como atividades destinadas aos momentos de ócio, os jogos demonstravam vantagens necessárias os períodos de guerras e expedições, como fomentar a ideologia aventureira dos cavaleiros, bem como expressar a coragem como um dos valores fundamentais desta sociedade cavaleiresca.

> "Dito havemos no começo deste livro segundo, que entre os homens não havia mais grande coisa, que aquela por que punham suas almas em aventura de serem partidas dos corpos, que este jogo da montaria fazia os moços porem suas almas em tal aventura; e que por ende lhes era cumpridoiro de serem ensinados, por se mais cumpridouramente guardarem de tal feito"[24].
>
> "Pois acabei de screver os avysamentos que boos e razoados me parecerom pera cavalgar forte, prosseguyndo manha [e] ordenança, screvo outros pera seermos ajudados a cavalgar sem receo, assy como disse que compria de o seerem os bo[o]s cavalgadores"[25].

A estas vantagens de caráter psicológico somam-se as físicas, com o mesmo grau de importância no que tange a auxiliar os cavaleiros a guardarem os feitos das armas. Afinal, estas atividades foram encaradas como fundamentais para o aprimoramento das habilidades e destrezas de caráter militar do cavaleiro, e preparo para a guerra. Para justificar a preponderância da caça sobre os demais jogos, D. João I lista as manhas necessárias a um bom cavaleiro, aquele com função de defender o povo com o exercício das armas, afirmando que este jogo é o melhor para se adquirir todas.

> "Ora, também vos dissemos que, usando os homens as manhas, que avantajariam muito em si nelas; e que, por isto foram todos os jogos alevantados, usando-os homem que se não perdesse a destreza dos corpos, que pertencia aos que com armas haviam de defender a terra"[26].
>
> "E anda que os antigos tivessem todos estes jogos assim alevantados, todavia não lhes pareça que estavam abastados ao que cumpria, por quanto se havia de fazer em feito de armas, ca as manhas do corpo que pertencem para homens de armas são estas: primeiramente haverem bom fôlego, depois serem ligeiros na coisas que de susso dissemos; outrossim braceiros e depois ferirem de faca e de espada e de todas as outras armas que se de susso referem; ainda mais saberem ferir de justa; e com tudo isto lhes cumpre haver bom aviamento, para que saibam obrar destas manhas assim como lhes convém, nos lugares onde cumprir de se fazerem; e depois levarem suas armas bem apostamente e depois cavalgarem bem; e com tudo isto lhes faz mister de haverem

[24] Idem, p. 134.

[25] D. DUARTE. *Livro da Ensinança de Bem cavalgar Toda Sela. Imprensa Nacional*: Lisboa, 1986, p. 42.

[26] D. JOÃO I. *Livro de Montaria*. Ericeira: Mar de Letras, 2003, p.18.

> boa força (...) E das outras ligeirices de saltos que cumprem para os homens de armas se aproveitarem deles, são estes: correr bem, saltar bem, e de corredilhas, ca todos os outros não valham nada para se os homens a tempo de mister se aproveitarem deles"[27].

Ainda pode-se encontrar transposta para esses jogos, a já conhecida relação entre as guerras e o ideal cavaleiresco de honra e glória. D. Duarte reconheceu os proveitos bélicos que se podem tirar dessas atividades físicas, e deixa clara a ideologia da época interligando não apenas o exercício militar, mas agora também os atributos dos jogos, como indispensaveis para que cavaleiro conclua suas funções com louvor e garanta a possibilidade de aquisição de fama, dignidade e bens materiais:

> "Por que todollos homees naturalmente desejam sua honrra, proveito e boo prazer, me parece que todollos senhores cavalgadores e scudeiros esta manha devem muito deseja, visto em como della estes bees vem aos que a bem pratycam. E fallando da honrra e proveito, longo seria de contar quantos em que guerras delrrey, meu senhor e padre, cuja alma deos aja, e em nas outras ham percalçado grandes famas, estados e boas gaanças por serem muyto ajudados desta manha"[28].

O que se pretende evidenciar aqui, como já mencionado, é a importância demonstrada pelos príncipes avisinos com relação ao exercício dos jogos em questão, a qual ultrapassa as qualidades estritamente lúdicas e físicas dos mesmos. As obras analisadas expõem que não passaram desapercebidas na corte de Avis, preocupações e interesses sobre temáticas morais, psicológicas, e doutrinárias. Afinal, esta corte construiu uma cultura que não se afamou apenas pelas festas, cerimônias, e jogos, mas também pelo exercício da moral e das virtudes.

A ideologia cavaleiresca não ficou isenta de ser influenciada por este discurso moral vigente no período, visto que, inclusive, a instituição da cavalaria representava a forma mais cristã de se exercer a atividade guerreira, sendo por isso considerada praticamente um oitavo sacramento. Ou seja, os príncipes avisinos cada vez mais se inclinaram a dissertar a favor da capacidade destes jogos de fornecerem elementos que contribuiriam para o exercício de uma vida virtuosa, bem como da necessidade do cultivo de virtudes morais pelos cavaleiros como mecanismo de manutenção da honra.

> "(...) e assim, quanto se a virtude mais achega a conhecer o seu Deus, tanto é a virtude mais perfeita, assim como estas coisas que os homens

[27] Idem, p. 15.

[28] D. DUARTE. *Livro da Ensinança de Bem cavalgar Toda Sela*. *Imprensa Nacional*: Lisboa, 1986, p. 4.

> têm para conhecerem seu Deus, não as podem alcançar senão pelo conhecimento. Ainda mais, como a alma dura por sempre, assim esta virtude de conhecer dura com a alma por sempre"[29].
>
> "E nom se entenda que, por tal presumyr, que deva seer desprezador e oufano; por que, ainda que tal teençom tenha, o que boo e virtuoso for sempre guardará aos outros aquella honra e cortesia que guardar deve"[30].

A absorção deste aspecto moralístico por estes jogos cavaleirescos foi de tal forma que estes não eram considerados enquanto práticas de ociosidade da forma pecaminosa pela qual fora vista pela Igreja. Pelo contrário, assumem que estas atividades compõem o que a Igreja tolerou, ou até aceitou, como ócio proveitoso, que incluía a meditação, contemplação e quaisquer atividades que elevassem o espírito e cultivassem as virtudes cristãs. Tanto que demonstram ser um instrumento favorito de combate ao enfadamento e ao cansaço, os quais estariam mais próximos das definições medievais do pecado da preguiça/acídia.

D. Duarte, por exemplo, enumera em três as virtudes mais importantes aos cavaleiros, as quais D. João I, antes, já entrelaçava como essencialmente complementares. A tríade de virtudes apresentada pelos autores está representada pela vontade, poder, e saber (entender). A vontade estaria dividida em quatro: *Primeira, chama carnal; segunda spiritual; terceira, tiba e prazenteira; a quarta, obediente ao entender*[31]; sendo apenas a última dependente da razão e do conhecimento, habilidades fundamentais para o julgamento do certo e errado, e para permitir que o homem não seja escravo de seus impulsos, e se coloque no caminho boa vontade, justa e prudente. Quanto às outras duas virtudes, uma diz respeito ao corpo e a outra à mente:

> "Do corpo penssom alguus por fraqueza, ou velhice, ou gordura que nom poderóm seer boos cavalgadores, e porem perdem a voontade e leixam daprendero que para ello saber lhes he necessário. E ssom conhecidamente os mais em esto enganados, e assy em outras muytas cousas boas que por esta desasperaçom perdem, que, se boa sperança ouvessem, cobrar poderiom"[32].
>
> "E conhecendo que o ssaber dos senhores segundo razom em hua soo manha nom pode seer muyto avantejado, por certo he que a virtude espalhada he mais fraca que se for ajuntada, mas por averem

[29] D. JOÃO I. *Livro de Montaria*. Ericeira: Mar de Letras, 2003, p. 49.

[30] D. DUARTE. *Livro da Ensinança de Bem cavalgar Toda Sela. Imprensa Nacional*: Lisboa, 1986, p. 71.

[31] Idem, pp. 89-90.

[32] Idem, p. 10.

> converssaçom com muytas pessoas de stados e saberes desvairados, de mais cousas que outros avendo entender natural, razoadamente devem saber"[33].

Percebe-se aqui que o incentivo a atributos como a coragem, ou ao desenvolvimento de determinadas habilidades físicas necessárias ao cavaleiro, passa a vir acompanhado com cada vez mais frequêcia da promoção de qualidades morais e virtuosas, como o comedimento, por estes mesmos personagens. Qualidades estas que nao apenas possuem sua base nas preceitos cristãos, como também têm no rei, no príncipe, ou no grande senhor, seus espelhos, tendo em vista que estes serviam de exemplo para a corte de nobres que vivia ao seu redor. Uso dos jogos para civilizar, educar. Isto mostra o quanto os jogos, bem como a própria cultura cavaleiresca, foram transformados a fim de se tornarem importantes instrumentos para polimento da conduta e educação moral dos guerreiros, por desenvolverem capacidades íteis a serem utilizadas em outros espaços dessa sociedade.

> "Tal jeito como este andar dereito na besta me parece que devyamos teer em os mais de nossos feitos para seermos no mundo boos cavalgador[es], e nos teermos forte de nom cair per(a) as mallicias com que muytos derribam por esta guisa (...) que sentamos seu derribamento em sanha, mal-querença, tristeza, fraqueza do coraçom, nosso menospreço ou desagradecimento a deos e aos homees, ou nos trouxesse a myngua de fe ou a desperança (...) ou em algua preguiça que vem de fraqueza e deleixamento da voontade (...)"[34].

> "E por ende todos os fidalgos, em como quer que neste jogo andassem sempre, devem a ter seus corações e suas vontades de chegarem a grandes feitos e guardarem-se das coisas que lhes poderiam tolher de não virem a eles. Ca neste jogo muitas vezes filham os homens tais jeitos, porque podem perder todas as coisas que de seu bem podem ser"[35].

CONCLUSÃO

Vimos neste trabalho a forte intenção lúdica e militar que vigorou durante muito tempo como fundamento dos jogos cavaleirescos na Idade Média, dando destaque a seu caráter de preparo para o exercício das funções bélicas pelos nobres. No entanto,

[33] Idem, p. 3.

[34] Idem, pp. 24-25.

[35] D. JOÃO I. *Livro de Montaria*. Ericeira: Mar de Letras, 2003, p. 29.

destacou-se que estas atividades serviram bem mais que mero instrumento educacional para a função guerreira, ou ocupação ociosa para manter a classe cavaleiresca longe dos rompantes de violência. Nesta principiante sociedade cortesã portuguesa, onde a corte aparece como célula social fundamental a um reino em processo de centralização do poder, a importância do polimento dos sentimentos e comportamentos traz uma nova função para estes jogos. Estes se desenvolveram junto com o processo civilizador, seguindo as diretrizes do Paço que visavam transformar guerreiros em cortesãos, ensinando virtudes e posturas morais necessárias para quem pretenda sobreviver e ascender neste novo ambiente mais pacificado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

D. DUARTE. Livro da Ensinança de Bem cavalgar Toda Sela. Imprensa Nacional: Lisboa, 1986.

D. JOÃO I. Livro da Montaria. Ericeira: Mar de Letras, 2003.

ACCORSI, Paulo. Do azambujeiro bravo à mansa oliveira portuguesa: Prosa civilizadora da Corte do Rei D. Duarte (1412-1438). Niterói: UFF, 1997.

CARDINI, Fanco. "O guerreiro e o cavaleiro". In: LE GOFF, Jacques (dir). O homem medieval. Lisboa: Editorial presença.

GOMES, Rita C. A Corte dos Reis de Portugal no Final da Idade Média. Linda-a-Velha: DIFEL, 1995.

GUERRAU, Alain. "Caça" In: SCHMITT, Jean-Claude (Orgs). Dicionário temático do ocidente medieval. São Paulo: EDUSC, 2002.Volume I.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HUIZINGA, Johan. Uma historia simbólica de la Edad Media occidental. Buenos Aires: Katz, 2006.

MATTOSO, José (dir.). História de Portugal vol II. Lisboa: Editorial Estampa, 1993.

MARTINS, Mário. Alegorias, Símbolos e Exemplos Morais na Literatura Medieval Portuguesa. Lisboa: Brotéria, 1975.

MEHL, Jean-Michel. "Jogo" In: SCHMITT, Jean-Claude (Orgs). Dicionário temático do ocidente medieval. São Paulo: EDUSC, 2002.Volume I.

PASTOUREAU, Michel. No Tempo dos Cavaleiros da Távola Redonda (França e Inglaterra, séculos XII e XIII), São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

PIMPÃO, Álvaro Julio C. Historia da Literatura Portuguesa vol. I. Coimbra: Edições Quadrante, 1947.

SARAIVA, José A. Iniciação na Literatura Portuguesa. Lisboa: Gradiva-Publicações Ltda, 1994.

SERRÃO, Joel (dir.). Dicionário de História de Portugal vol. II. Porto: Livraria Filgueirinhas, 1992.