

## “ENTRE PASSADO(S) E PRESENTE(S)”: O MITO ARTURIANO E O IMAGINÁRIO DO HERÓI MEDIEVAL NOS QUADRINHOS DE AVENTURA

MAURICIO DA CUNHA ALBUQUERQUE<sup>1</sup>; DANIELE GALLINDO GONÇALVES  
SILVA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – mauricioalbuquerq@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – danigallindo@yahoo.de

### 1. INTRODUÇÃO

De todas as narrativas lendárias que sobreviveram da Idade Média aos nossos dias, as histórias que compreendem o ciclo arturiano merecem, certamente, uma discussão à parte. Dos manuscritos aos romances vitorianos, da literatura ao teatro, do cinema as séries de TV e aos videogames, os contos do Rei Arthur e dos Cavaleiros da Távola Redonda foram (e até hoje são) lidos, relidos, transformados, adaptados e ressignificados de inúmeras formas, para os mais diversos gostos e públicos.

Mais do que um invólucro de ideologias e crenças folclóricas de épocas pretéritas, a matéria da Bretanha dialoga com diversas facetas da natureza humana: nossos sonhos, desejos, ansiedades, e, especialmente, com nossa necessidade inata de contar histórias que transmitam heroísmo e bravura. “Apesar de sua gênese aristocrática, a lenda arturiana frequentemente supera barreiras de classe, status, gênero e raça” (SKLAR; HOFFMAN. 2002, p. 6)”. Uma vez que o conjunto destas histórias, assim como das representações e imagens que lhe são próprias, compõe uma complexa e densa rede de referenciais, fazem-se valiosas as palavras de Jacques Le Goff, quando este afirma que “Se existe uma história profundamente perpetuada e renovada pelas ondas das revoluções do texto e da imagem, é realmente a história do imaginário” (LE GOFF, 2009, p. 27).

No momento presente, o número aproximado de obras que abordam direta ou indiretamente a temática gira em torno dos seguintes números: cinquenta e cinco produções cinematográficas – sendo trinta e nove delas releituras baseadas em algum dos textos canônicos do universo arturiano, como os romances de Chrétien de Troye (XII), a épica germânica Parzival (XIII), de Wolfram Von Eschenbach, ou o livro *Le Morte d’Arthur* (XV), de Thomas Malory, enquanto as outras dezesseis consistem em ‘modernizações’ do mito, que adicionam as narrativas uma multiplicidade de elementos da cultura pop contemporânea; treze séries de televisão, quinze animações voltadas ao público infantil e infanto-juvenil, e dezoito jogos eletrônicos. Isso, dando particular evidência às mídias de massa e aos artefatos fabricados pelos meios modernos de comunicação; se adicionássemos a esta lista o número de óperas, peças teatrais e obras da literatura moderna, ela se tornaria consideravelmente maior<sup>1</sup>

No mundo dos quadrinhos, o tema do Rei Arthur e seus cavaleiros da Távola Redonda figura, certamente, entre os mais populares. Segundo a página *comic vine*, o monarca bretão totaliza 453 aparições nesta mídia, em narrativas

---

<sup>1</sup> Informações extraídas de “*List of Media Based on Arthurian Legend*” e “*List of Works Based on Arthurian Legend*”, disponíveis nos links <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_media\\_based\\_on\\_Arthurian\\_legend](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_media_based_on_Arthurian_legend)>; e <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_works\\_based\\_on\\_Arthurian\\_legends](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_works_based_on_Arthurian_legends)>. Ambos acessados em 09/09/2018.

que variam das tradicionais novelas de cavalaria, até séries jocosas, de ficção científica, e até de teor erótico.

Nosso trabalho visa compreender a evolução da temática arturiana nos quadrinhos produzidos entre as décadas de 1930 e 1940 e comentar a respeito do potencial da mesma no que concerne a produção de novos imaginários, respectivos ao campo ideológico dos heróis. Este recorte se mostra particularmente propício por se tratar do momento em que se popularizam as histórias de ação e aventura (como Tarzan, Dick Tracy e Buck Rogers), que contribuíram, direta e indiretamente, para o nascimento dos super heróis. Com o início da Segunda Guerra Mundial, a super aventura se impõe como gênero dominante, conquistando o mercado editorial nos EUA e em vários países do ocidente. Nisso, muitos super heróis (como Shazam, Batman, Lanterna Verde, e Superman) terão aventuras temáticas na Idade Média, voltando no tempo por meia de magia ou máquinas do tempo.

## 2. METODOLOGIA

No intuito de obter resultados mais precisos, escolhemos como fonte de análise principal a série em quadrinhos Prince Valiant – In the Days of King Arthur, produzida pelo cartunista canadense (posteriormente radicado cidadão norte-americano) Harold Rudolph Foster em 1937. Sem perder de vista o olhar contextual e as demais produções editoriais deste período, elegemos esta fonte dado 1) sua tiragem contínua; 2) seus diálogos com os acontecimentos da época (Grande Depressão, Segunda Guerra Mundial); e 3) sua importância basilar para a consolidação do gênero medieval nesta mídia.

Assim, pensamos as tiras em quadrinhos a partir das teorias da medievalidade (MACEDO, 2009), do neomedievalismo (MARSHALL, 2007), do mito (LIULEVICIUS, 2009) e do imaginário (WUNENBURGER, 2007), que constituem nossas categorias de análise principais. Na impossibilidade de analisar a série por completo, que há mais de 80 anos é publicada com tiragem semanal, nos focaremos nas tiras produzidas entre 1937 e 1939, em que a temática arturiana é (re)visitada com maior ênfase.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como já mencionado, Prince Valiant fora gestada e lançada em um contexto bastante simbólico no que concerne a evolução e popularização das histórias em quadrinhos a nível mundial; o momento intermediário entre o surgimento dos *comics* de ação e aventura e o nascimento dos super-heróis. Seu pano de fundo é uma versão imaginária do século V, tendo como protagonista o jovem Val, príncipe do reino de Thule. Acompanhado de seus pais, o Rei e a Rainha, e alguns seguidores, eles buscam refúgio nas terras pantanosas do sudeste britânico, se exilam em uma pequena ilha, abandonando assim sua terra natal para fugir de Sligon (o usurpador) e seus lacaios. Com o passar dos anos o herói cresce e aprende a viver na paisagem inóspita da Britânia tardo-antigo, repleta de monstros e animais selvagens. Mais tarde, torna-se cavaleiro integrante da corte arturiana, e passa a ser um defensor da ordem e da justiça, sempre à disposição dos necessitados e ávido a solucionar os mais diversos problemas em prol do bem comum.

Muitos dos heróis de quadrinhos da década de 1930 trazem consigo este ideal compensatório, expresso nas figuras do policial durão, do detetive cauteloso,

do guarda de fronteira, entre outros que, de forma incansável, dedicam-se a corrigir as injustiças e a restaurar – nem sempre de forma efetiva, mas com inquestionável fibra moral – a confiança das pessoas nas instituições públicas democráticas. *Prince Valiant* o faz de maneira semelhante, mas, ao invés do policial, ou outra categoria semelhante do tempo presente, o modelo apresentado é o cavaleiro medieval – figura tradicionalmente vinculado aos ideais de cortesia, moderação e de proteção dos fracos e necessitados. Mais do que isso, Foster realiza uma perfeita mescla entre passado(s) e presente(s) discordantes, mas que se harmonizam no contexto final: seu personagem é um verdadeiro amálgama que hibridiza as características do cavaleiro errante, do policial, do homem de fronteira, do *self-made man*, e do homem racional do Iluminismo.

Do ponto de vista literário, *Prince Valiant* não se reporta às crônicas régias medievais, (documentos que narravam e enalteciam o papel do monarcas de um determinado reino) nem as sagas, mas sim as novelas de cavalaria, que retratam as aventuras e peripécias de jovens cavaleiros ansiosos para demonstrar sua bravura e habilidades de combate. Nota-se, assim, que o mito do cavaleiro ideal se mescla ao ideal democrático estadunidense dos anos 1930, que visa a justiça social. Camelot se torna o bastião da justiça e da liberdade, e os cavaleiros da tábua redonda assumem a forma de uma “polícia internacional”

Ademais, não podemos negligenciar a dimensão estética da obra. Hal Foster é filho de muitas tradições gráficas: da pintura histórica oitocentista (como os pintores Pré-Rafaelitas), da ilustração comercial das primeiras décadas do século XX, da ilustração literária e infantil (Howard Pyle, Joseph Christian Leyendecker, Edwin Austin Abbey, e Newell Convers Wyeth), o que confere a *Prince Valiant* um complexo pedigree artístico. Isso demonstra não só o dinamismo e a circularidade da cultura visual como também dos medievalismos, que se influenciam mutuamente, por vezes de forma velada e evasiva. O autor constrói a “medievalidade” de seu quadrinho recorrendo, muitas vezes ao anacronismo, fazendo uso de referenciais comumente aceitos pelo grande público.

#### 4. CONCLUSÕES.

Há muitas formas de avaliar o pós-vida da Idade Média, sua presença, reminiscências e suas manifestações na longa (e na longuíssima) duração. Filmes, músicas, pinturas históricas, esculturas, álbuns de *Heavy Metal*, fazem uso de (incontáveis) convenções semióticas – linguísticas, gráficas e sonoras, que dão a impressão que determinado produto é “histórico”, ou “de época”, para utilizar um termo do senso comum. Nestes casos, não se constitui uma reconstrução histórica propriamente dita, mas uma ilusão, um efeito do real, que “engana” o receptor fazendo-o pensar que aquilo que lhe é apresentado de fato corresponde a uma época do passado.

Os quadrinhos de temática medieval, por sua vez, utilizam de ambos os recursos: ora baseiam-se em fontes e bibliografia acadêmica, ora reiteram padrões e clichês – e ora mesclam ambas as coisas, tornando difícil a distinção entre a História e a ficção, o real e o imaginário. Por ser um meio voltado às massas e ao consumo recorrente, é necessário repensar o que se tem por “real” quando estamos a estudar o conteúdo destas mídias, em especial nas histórias de heróis, que precisam dialogar com as ansiedades sociais e com o inconsciente coletivo da massa consumidora. Em outras palavras: quadrinhos precisam “parecer reais”, estabelecer elos de comunicação com a cultura e com os problemas do tempo presente para se tornarem populares e rentáveis aos

seus produtores. Uma vez que a representação do passado encontra-se subordinada a uma rede de produção-distribuição-consumo, sendo o lucro o ponto-chave da equação, é necessário que o pesquisador melhor avalie aquilo que está presente nestas narrativas – não esperar delas o mesmo que se esperaria de um artigo ou publicação científica de sua área; compreendê-las dentro de sua própria lógica e de seu próprio contexto social, cultural e discursivo

No que concerne a matéria Arturiana, avaliamos que ela possui grande adaptabilidade, o que explica seu sucesso e longevidade em nossa cultura. Em Prince Valiant, o mito arturiano adquire conotações nitidamente modernistas, oriundas em sua totalidade da ideologia e da mitologia nacional estadunidense, num contínuo processo de presentificação do passado – o que nos leva a refletir sobre como estas representações, produzidas à luz do imaginário pop, podem estar carregadas de construtos ideológicos complexos, muitas vezes “maqueados” por uma roupagem histórica.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FOSTER, Hall. **Prince Valiant Vol. 1: 1937 – 1939**. Seattle: Fantagraphics, 2009.
- FOSTER, Hall. **Prince Valiant Vol. 2: 1939 – 1940**. Seattle: Fantagraphics, 2010.
- KANE, Brian. **Hal Foster: Prince of Illustrators – Father of Adventure Strip**. Seattle: Fantagraphics, 2001.
- KANE, Brian. **The Definitive Prince Valiant Companion**. Seattle: Fantagraphics, 2009
- LIULEVICIUS, Gabriel Vejas. **The German Myth of the East – 1800 to Present Day**. New York: Oxford University Press, 2009.
- Livro
- MACEDO, José Rivair. **A Idade Média no Cinema**. São Paulo: Fapesp, 2009.
- MARSHALL, David. **Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture**. Jefferson: McFarland, 2007.
- SOBRENOME, Letras Iniciais dos Nomes. **Título do Livro**. Local de Edição: Editora, ano da publicação.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007