

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA COMPARADA
MESTRADO EM HISTÓRIA COMPARADA**

Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti

ENTRE LUZES E TREVAS

**O PRÍNCIPE VALENTE E AS REPRESENTAÇÕES POLÍTICAS
E CIVILIZACIONAIS NOS QUADRINHOS (1936-1946)**

**Rio de Janeiro
2007**

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

CARLOS MANOEL
DE HOLLANDA CAVALCANTI

ENTRE LUZES E TREVAS: O PRÍNCIPE VALENTE E AS
REPRESENTAÇÕES POLÍTICAS E CIVILIZACIONAIS
NOS QUADRINHOS (1936-1946)

UFRJ
V. I

Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti

**ENTRE LUZES E TREVAS:
O PRÍNCIPE VALENTE E AS REPRESENTAÇÕES POLÍTICAS
E CIVILIZACIONAIS NOS QUADRINHOS (1936-1946)**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Comparada (PPGHC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em História Comparada.

Orientação: Prof. Dr. Álvaro Alfredo Bragança Júnior

Rio de Janeiro

2007

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda.

Entre luzes e trevas: o Príncipe Valente e as representações políticas e civilizacionais nos quadrinhos (1936-1946) Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti - 2007

Dissertação (Mestrado em História Comparada) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Rio de Janeiro, 2007.

Orientador: Álvaro Alfredo Bragança Júnior

1. Histórias em quadrinhos, 2. Mitos e comunicação de massa, 3. Representações sobre Idade Média e II Guerra Mundial.
I. Bragança Júnior, Álvaro Alfredo (Orient.). II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Instituto de Filosofia e Ciências Sociais. III. Título.– UFRJ

Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti

**ENTRE LUZES E TREVAS:
O PRÍNCIPE VALENTE E AS REPRESENTAÇÕES POLÍTICAS
E CIVILIZACIONAIS NOS QUADRINHOS (1936-1946)**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Comparada (PPGHC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em História Comparada.

Aprovada em:

Prof. Dr. Álvaro Alfredo Bragança Júnior (Orientador) - UFRJ

Profa. Dra. Ana Maria Mauad de Sousa Andrade Essus - UFF

Profa. Dra. Andréia Cristina Lopes Frazão da Silva – UFRJ

Suplentes:

Prof. Dr. Izabela Maria Furtado Kestler - UFRJ

Profa. Dra. Leila Rodrigues da Silva - UFRJ

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. **Entre Luzes e trevas: o Príncipe Valente e as representações políticas e civilizacionais nos quadrinhos (1936-1946)**. Dissertação (Mestrado em História Comparada) – Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

RESUMO

Este trabalho consiste no estudo das representações de modelos heróicos utilizados pela Indústria Cultural dos Estados Unidos nos quadrinhos de aventura, concentrando-se a análise no período dos anos da Grande Depressão até o final da Segunda Guerra Mundial. A partir de teorias que levam em consideração o imaginário social, a semiótica e as matrizes culturais herdadas de diversas expressões literárias, incluindo as da Idade Média Central, os personagens dos quadrinhos de aventura, a exemplo do “Príncipe Valente”, constituem uma resposta aos medos, anseios e expectativas que à época circulavam na mídia jornalística. As características da índole cavaleiresca proveniente das tradições literárias do Ocidente, ao permearem a construção dos mais conhecidos heróis de quadrinhos criados nos anos 30 e 40, passaram a contribuir com um amplo sistema propagandístico que promovia ideologias liberais e modelos racionalistas ante o que então a imprensa difundia como ameaças ao *status quo* estadunidense. Na forma de anti-propaganda aos fascismos e de compensação ao chamado “perigo amarelo”, as narrativas de aventura e heróis de quadrinhos traziam consigo, além das matrizes medievais, elementos característicos da própria formação histórica e sociocultural dos Estados Unidos.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. **Entre Luzes e trevas: o Príncipe Valente e as representações políticas e civilizacionais nos quadrinhos (1936-1946)**. Dissertação (Mestrado em História Comparada) – Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

ABSTRACT

This study consists of an analysis of the heroic models representations used by the North American Cultural Industry of adventure comic strips and comic books. The main focus here is the analysis of the period between the Great Depression years and the end of the Second World War. Starting by the theories which consider the social imaginary, semiotics, and cultural matrix inherited from many different literary sources, including those from the Central Middle Ages, the characters from adventure comic strips, such as “Prince Valiant”, all together represent an answer to the fears, aspirations and expectations conveyed by the journalistic media of that time. The characteristics of knightly medieval models brought from the literary tradition of the Western countries were part of the most famous comics heroes' characterization, created between 1930's and 1940's, and this became part of the media system that promoted liberal ideologies and rationalist models opposing what the media assumed to constitute threat to the United States' status quo. Addressed as anti-propaganda to the fascism and as a compensation from the “yellow peril”, the stories of adventures and heroes of comic books or strips brought with them besides the medieval cultural matrix, typical elements of the historic and sociocultural formation of the United States.

AGRADECIMENTOS

Como agradecer devidamente às pessoas que partilharam esse caminho pedregoso e ao mesmo tempo prazeroso de busca pelo conhecimento, de descobertas e crises, algo tão semelhante a uma adolescência abreviada? Por certo encontrei um número expressivo delas pelo caminho e sou sinceramente grato a todas. Entretanto, gostaria de destacar algumas, que creio serem de tal importância que, sem elas, talvez esse trabalho tivesse sofrido complicações desnecessárias e não tivesse sido entregue a tempo.

Aos vários professores que participaram com sugestões, críticas, dicas e participações em eventos nos quais esta proposta foi apresentada e discutida. Entre eles, Sônia Wanderley, Johnni Langer, Luiz M. da Silva Oliveira e Ricardo da Costa.

Ao Washington Neves, historiador e “santo” salvador nas horas de desespero informático, um grande companheiro de jornada. Amigo, sou-lhe eternamente grato.

Ao Paulo Henrique Dantas, por tantos anos de amizade e pelo trabalho que inspirou parte do que aqui se encontra.

Aos jovens amigos e colegas de mestrado Walter Marcelo Ramundo e Thiago Monteiro Bernardo, pela partilha de conhecimentos, pelo companheirismo em empreitadas com publicações e demais caminhos quadrinísticos-cinematográficos.

Ao querido amigo e compadre Fernando Fernandes, por sua compreensão e boa vontade, ao escutar lamúrias e sempre oferecer ajuda intelectual, espiritual e fraterna.

Ao meu orientador, Álvaro Alfredo Bragança Júnior, sempre atento e pronto a oferecer toda a ajuda acadêmica possível. Por sua gigantesca paciência e cavalheirismo, este fiel escudeiro será sempre grato.

Às professoras Ana Maria Mauad e Andréia Cristina Lopes Frazão da Silva, pelas tão significativas contribuições no exame de qualificação, as quais procurei seguir até onde pude, e pela participação na banca examinadora.

Aos integrantes do PPGHC-UFRJ, Márcia, Leniza, Fábio Lessa, Norma Musco, Regina Bustamante, pelo apoio e confiança nos demais trabalhos “internéticos” com o site do programa, ao longo do percurso.

À querida amiga Regina Moura, professora de mil e uma artes, que tanto lutou para que eu pudesse usar profissionalmente o que havia aprendido. Não tenho palavras para expressar meu agradecimento.

À Tânia, sogra muito distante dos estereótipos, auxiliando a família o quanto possível durante essa jornada atribulada.

O maior de todos os agradecimentos invariavelmente vai para dois super-heróis do mundo real (o que é real?): **minha esposa Andréa e meu filho Pedro**, que suportaram estóica e valentemente minhas ausências, meu cansaço e distrações decorrentes das atenções voltadas para a pesquisa, dando ainda muito apoio moral e aconchego quando foi preciso ao passarmos por tantos percalços. A vocês, que tanto amo, dedico os resultados de todo esse esforço, que certamente renderá frutos e bons momentos futuros a todos nós. Tenho para com todos uma gratidão de proporções mitológicas.

Por fim, faço uma oração ecumênica aos “deuses” de todos os panteões e credos pelo meu querido sobrinho e afilhado, Luis Francisco Sirat da Silva, morto barbaramente em 10 de fevereiro de 2007, no Rio de Janeiro, aos 24 anos de idade. Que sua alma descanse em paz e que um dia psicopatas como os que lhe tiraram a vida se curem de sua doença social e psíquica, não dispendo mais de meios para repetir tais atos. Nesse momento permito-me desejar uma utopia: que nossa sociedade possa mediar essa selvageria à flor da pele com pelo menos algum toque de civilização e de redução ou, quiçá, eliminação das desigualdades que estão entre as raízes de tanto sofrimento.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – A HISTÓRIA E OS QUADRINHOS NUMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR	18
1.1 Por que um cavaleiro medieval? Os critérios de escolha	18
1.2 Quadrinhos e o <i>Príncipe</i> : a conjuntura local e mundial	25
1.3 O <i>Príncipe</i> e as HQ's de heroísmo: discutindo o meio e a mensagem	37
1.4 Fronteiras físicas e simbólicas entre identidades e alteridades	51
CAPÍTULO 2 – DEUSES E CAVALEIROS ENTRE HERÓIS DE HQ	61
2.1 As mitologias e o modelo cavaleiresco nas apropriações literárias do herói dos quadrinhos	61
2.2 O corpo: medida simbólica de longa duração para tramas literárias	72
2.3 A Idade Média: inspiração para histórias de fantasia e barbárie na contemporaneidade	80
2.4 O selvagem e o civilizado: do imaginário medieval aos quadrinhos	89
CAPÍTULO 3 – O PRÍNCIPE (AMBI) VALENTE: UM CAUBÓI DE ARMADURA E ESPADA	99
3.1 A ameaça do leste e a “queda da civilização”: o papel da imprensa na difusão dos mitos de combate	99
3.2 Ambivalência, ambigüidade e verossimilhança: o personagem entre o possível e o fantástico	112
3.3 “Luzes” e “trevas”: HQ's e as representações políticas	136
3.4 A influência do <i>western</i> no <i>topos</i> do herói de quadrinhos	144
CONSIDERAÇÕES FINAIS	152
REFERÊNCIAS	155

INTRODUÇÃO

Seria possível algum tipo de fazer humano furtar-se à sua própria historicidade? Evidentemente, como o seria com qualquer outro, este estudo não poderia fazê-lo. Vivemos em uma época, na qual as relações sociais são progressivamente mediadas por imagens. Vale dizer que estas últimas parecem estar sendo a principal linguagem pela qual o mundo compreende a si mesmo, um mundo cada vez mais sensível à leitura iconográfica, da publicidade, do cinema e da televisão, um mundo no qual a reprodutibilidade técnica em nível avançadíssimo permite a grandes contingentes a contemplação e o consumo de obras artísticas desde as clássicas até às *cult*, como os quadrinhos, muitas vezes sem que se perceba o quanto essas linguagens visuais e literárias afetam as concepções acerca de questões políticas e sociais, entre tantas outras.

Num tempo em que o poderio bélico, econômico, político e propagandístico norte-americano focaliza a atuação de suas tropas espalhadas pelos quatro cantos do planeta numa espécie de “policimento ostensivo” ou por pressões político-econômicas, falar das representações da cultura desse país nos quadrinhos de aventura constitui uma busca por algumas das raízes da potente disseminação de modelos ideológicos dos EUA pela mídia atual. Saber como a mídia, não necessariamente a fomentada pelos governos, e a literatura de massa participam das questões sociais e políticas de seu tempo, endossando ou criando valores, torna-se, atualmente, algo de suma importância. Este mundo, com o qual nos acostumamos a viver, entre simulacros e simulações, lembrando o título de uma das obras de Jean Baudrillard, faz com que as produções midiáticas em muitos casos tomem aspecto de realidade perante medos, anseios e expectativas do senso comum, senso este que, enfim, elege políticos e que constitui em grande parte a massa de trabalhadores das indústrias e corporações que detêm o poderio financeiro.

Pensar historicamente a respeito, assentado sobre uma base interdisciplinar, pode ser uma opção satisfatória para o entendimento do que estamos vivendo. Proceder dessa maneira é permitir uma maior compreensão sobre o modo como percebemos aquilo que está ao redor, tanto quanto, e principalmente, aquilo que se nos apresenta na enorme profusão de imagens que dançam nas telas eletrônicas, nos impressos e painéis espalhados pelas cidades.

Na esteira dessa veloz e contínua modernização dos recursos midiáticos, analisar o modo como são construídas as narrativas sequenciais e a visualidade das histórias em

quadrinhos (HQ's), sua bagagem semântica e historicamente condicionada, bem como seu papel perante os públicos leitores revela-se um importante campo de trabalho para o historiador. Ao situá-las em suas respectivas épocas e locais de produção, ao analisar sua intertextualidade, as sutilezas de subtextos e de imagens, é possível identificar o quanto as mesmas, como produto da Indústria Cultural, veiculam, sugerem e reiteram padrões que, dependendo do conjunto de pessoas e organizações envolvidas em sua produção, assim como das perspectivas de mercado, podem representar interesses de setores hegemônicos* numa sociedade ou uma crítica a eles e aos costumes em geral.

Obviamente, este trabalho não tenciona esgotar os temas que aborda. Embora conscientemente lacunar, procura, entretanto, chamar a atenção para aspectos do imaginário ocidental que se encontram nas bases de muitas práticas sociais e representações políticas contemporâneas, cujos estereótipos determinam boa parte da construção de modelos ideológicos e as formas que assumem as alteridades perante aqueles que produzem uma escrita.

Muitas vezes subestimamos o papel e a importância que as obras literárias populares possuem em nossas sociedades, enxergando nelas não mais que entretenimento passageiro, algo desprovido de profundidade e de compromisso com objetivos ideológicos considerados nobres e sérios numa ou noutra sociedade. De modo semelhante, isto ocorre no que diz respeito a algumas expressões artístico-literárias, a exemplo das histórias em quadrinhos, em tantos momentos tidas como uma espécie de lazer desprovido de peso e de capacidade para contribuir numa atuação mais efetiva sobre os interesses e mudanças sociais. Foi exatamente pensando nas implicações do uso das imagens seqüenciais tanto na literatura quanto nas formas majoritariamente imagéticas (impressas, pintadas, artesanais, eletrônicas, foto e cinematográficas) como ferramenta disseminadora de valores, que este trabalho começou a ser desenvolvido. Essas formas narrativas constituem uma significativa expressão de parte do imaginário ocidental e atuam não apenas pura e simplesmente no campo do entretenimento, como também no endosso de crenças e costumes ou no estímulo a novas modalidades dessas categorias.

O trabalho exigiu um amplo espectro de combinação de saberes e teorias e se isso não é um "híbrido" de história medieval e contemporânea, por certo procura buscar

* Não raro transformados com o tempo em *doxa*, isto é, “representações dominantes (...), o conjunto das opiniões comuns, crenças estabelecidas, idéias preconcebidas, o que é óbvio e não é discutido...” (BONNEWITZ, 2005, p. 100).

nas matrizes culturais e nas tradições literárias do Ocidente alguns de seus principais elementos de construção. A Idade Média, tão presente em obras literárias do século XX, permeia com grande intensidade o imaginário sociocultural e político contemporâneo, sobretudo em contextos de crise coletiva. A própria importância das narrativas por imagens sequenciais não se restringe à contemporaneidade. Elas podem ser encontradas em fontes medievais propriamente ditas^{*} tanto quanto no período que abrange o final do século XIX até hoje. Apesar disso, preferimos não dar à expressão “histórias em quadrinhos”, com todas as suas implicações industriais, seu poder de disseminação de estereótipos via imprensa, sua reprodutibilidade e sua popularidade^{**}, significado idêntico ao dos hieróglifos egípcios, a certas formas de arte medieval ou qualquer outra expressão similar anterior ao século XIX. Quadrinhos, como forma de arte específica, como meio de representação e como recurso de comunicação de massa, dependem de diversas variáveis, que vão desde o desenvolvimento da Imprensa e do capitalismo, até à criação/transformação de hábitos de consumo popular e, mormente, à elaboração de códigos iconográficos próprios, representativos seja de estados de ânimo, seja de ditos populares ou de expressões capazes de fazer eco a formas contemporâneas de comunicação^{***}. É inegável, porém, que a utilização de imagens justapostas em seqüência com finalidades narrativas ocorre desde a Antigüidade^{****} e tem em iluminuras, miniaturas e também afrescos medievais uma referência valiosa. Em que sentido? Tais formas artísticas fazem parte do longo processo que possibilitou o

* Por exemplo, na Idade Média, em iluminuras, miniaturas, retábulos, tapeçarias (notadamente a de Bayeux).

* Sobretudo, se falamos do período de nosso corte temporal (1936-1946) e da década seguinte, fase na qual os quadrinhos, ao menos nos Estados Unidos e no Brasil, alcançaram essa popularidade, de acordo com JUNIOR, Gonçalves. **A guerra dos gibis – a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

** Pensamos assim, especialmente se fizermos referência a Roman Gubern, em seu **El discurso del comic** (Madri: Catedra, 2001). Segundo o mesmo autor, expressões populares como “ver estrelas” ou “ter uma idéia luminosa” também são apropriadas pelos autores das HQ’s e recebem a cumplicidade do leitor, quando, de forma metafórica e pictórica, elas e outras criações dos quadrinistas são representadas sob forma de estrelinhas em personagem feridos ou, por exemplo, como uma lâmpada, objeto símbolo de emissão de luz desde o século XIX, no momento em que um deles tem uma idéia. Tal prática, no final, só funciona pela referida cumplicidade do leitor, que reconhece essas metáforas visuais e as (re)incorpora em seu conjunto de referenciais de leitura. Antes mesmo da criação de muitos pictogramas atualmente conhecidos, a própria divisão por quadros ou, ainda, a narrativa que faz uso de expressões faciais típicas em seqüência, unida aos textos, a distribuição massiva e o fácil acesso (economicamente falando) popular às HQ’s (hoje, porém, de forma inversa, dado o alto custo de um grande número de publicações) constituem características próprias dos quadrinhos, inexistentes, total ou em grande parte desse conjunto, nas artes sequenciais de séculos anteriores.

*** Como exemplifica Scott McCloud, ao demonstrar as já mencionadas seqüências narrativas dos hieróglifos na arquitetura egípcia e na Coluna de Trajano, através de exemplos que perpassam a Idade Média e os espólios das explorações espanholas nas Américas com base em manuscritos iconográficos da arte pré-colombiana. (McCLOUD, 2005, p. 10-17)

desenvolvimento dos quadrinhos como meio específico de comunicação, de arte, de literatura e de síntese desses campos, em uma prática/linguagem, cujo valor técnico e artístico só pode ser avaliado segundo normas, padrões e concepções que dizem respeito a esta especificidade. Os quadrinhos, tal como qualquer outra forma de literatura e de arte, requerem um tratamento peculiar, em virtude de seus problemas intrínsecos ou da relação que mantêm com outras formas de expressão narrativa (cinema, livros etc.) concomitantes à sua produção.

Nos quadrinhos de aventura e heroísmo das décadas de 1930 e 1940, antigas estruturas narrativas são, conforme será demonstrado, apropriadas e adaptadas pelos sistemas de comunicação de massa – neste caso em especial os norte-americanos – amalgamando aos mitos da Antigüidade, que são parte de seus referenciais, elementos tipicamente medievais, sobretudo aqueles que remetem direta ou indiretamente ao cavaleiro medieval em suas formas literárias^{****}.

É, porém, indispensável ter em mente que o contexto estadunidense não é o único e não dita seu padrão na arte quadrinística mundial sob todos os aspectos. O modelo europeu, com sua “banda desenhada”, seus “fumetti”, “bande dessinée” etc. (respectivamente, “quadrinhos” em Portugal, Itália e França) difere do norte-americano, assim como o faz o brasileiro e o japonês. As diferenças históricas e socioculturais de cada país imprimem circunstâncias muito particulares em suas HQ's, mesmo com o predomínio de mercado norte-americano e a ampla aceitação de seus personagens em públicos não estadunidenses.

O tema surgiu primeiramente em função do interesse profissional do autor desta dissertação nas histórias em quadrinhos em geral e da uma percepção de que as mesmas contêm, entre outras características, um discurso político e ideológico, ora alusivo, ora direto, afim à cultura e à época do produtor de cada obra. Juntou-se ao interesse pelos quadrinhos o prazer de ler a respeito da Idade Média, tema tão importante para a compreensão das multifacetadas realidades vividas hoje em todo o mundo, com costumes que ainda remetem ao medievo, às crenças e, mais precisamente, o imaginário, que permeia boa parte das produções midiáticas atuais, seja no cinema, na

*
*** Embora hoje essas mesmas estruturas continuem a servir de modelo para os quadrinistas atuantes no mercado de HQ's de aventura de personagens conhecidos, desde os criados nos anos 1930 até um ou outro mais recente. Demonstraremos isso ao longo da dissertação.

literatura ou na propaganda^{*****}. Toda essa complexidade entre apropriações e representações que perpetuam alguns esquemas literários e imagéticos exige uma abordagem interdisciplinar que envolva uma ampla gama de saberes para o intercâmbio de diferentes discursos, “tanto na dimensão sincrônica como diacrônica, manifestados naquela sociedade” (BACCEGA: 2000, p. 88.), conclamando à ação conhecimentos sobre Artes, História, Literatura, Sociologia e Antropologia, assim como elementos próprios da linguagem do Jornalismo, onde as HQ’s tiveram seu impulso inicial.

Optou-se por focar a pesquisa sobre o personagem *Príncipe Valente*, do canadense radicado nos EUA Harold (Hal) Rudolf Foster, em sua série *Prince Valiant in the days of King Arthur*^{*****}, iniciada em 1937, nos Estados Unidos. Concentramos no período de 1936 a 1946, que abrange os primórdios do surgimento do personagem em meio aos anos da Depressão e do fortalecimento dos fascismos na Europa, assim como o início da II Guerra, a entrada dos EUA no conflito, o decorrer do mesmo e seu término, quando a série passa a tomar novos rumos, apesar de não perder de vista vários de seus focos no estereótipo heróico. No período analisado, não apenas *Príncipe Valente* como vários outros personagens contemporâneos seus dos quadrinhos acabaram servindo como elemento contra-propagandístico e compensação imaginária aos medos coletivos suscitados pela imprensa a respeito de mobilizações político-ideológicas como os fascismos e o comunismo bolchevique. Todavia, nosso cavaleiro medieval já o fazia, por intermédio de insinuações gráficas (nos estereótipos visuais) e uso de gírias propagandísticas provenientes ainda do conflito de 1914-1918, anos antes dos EUA entrarem oficialmente na Guerra, em fins de 1941.

A dissertação foi subdividida em três partes fundamentais que envolvem:

- a) um olhar sobre alguns dos elementos históricos e culturais da formação dos Estados Unidos e seu imaginário político;
- b) as matrizes culturais do Ocidente e seus temas heróicos míticos e medievais apropriadas pela Indústria Cultural, manifestando-se sob formas literárias populares;

* ***** Nestes casos, tanto o “final feliz” do filme quanto a estética paradisíaca das propagandas, que associam o sucesso a imagens e a constructos literários sugestivos de cessação dos conflitos e a chegada a um mítico estado de “bem-aventurança”, conforme justificam Douglas Kellner e Edgar Morin, respectivamente em suas obras: KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001; e MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX – o espírito do tempo – 1 – Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.

* ***** No Brasil, conhecido como “Príncipe Valente nos tempos do Rei Arthur”.

- c) um diálogo entre as imagens, os esquemas de base das histórias do *Príncipe Valente* e a contemporaneidade de sua produção.

Esses temas encontram-se na base de cada um dos três capítulos que a constituem. No primeiro, intitulado “A História e os quadrinhos numa abordagem interdisciplinar”, é apresentado um conjunto de fatores que motivaram a escolha da figura literária do cavaleiro medieval como ponto focal de um estudo sobre as representações políticas e culturais da primeira metade do século XX nos quadrinhos. Observou-se, para tanto, o conceito das matrizes culturais, nos termos de Jesús Martín-Barbero, visando estabelecer a ligação entre os modelos cavaleirescos e as figuras heróicas que as narrativas das tradições populares legaram para a Indústria Cultural e, mais precisamente, os quadrinhos. Faz-se também uma análise da coincidência entre o lançamento de produções midiáticas de aventura e ficção e o tema “Idade Média” suscitado na literatura contemporânea como sinônimo de caos e “trevas”, tendo como base os pontos de vista de Carlo Ginzburg e Umberto Eco a respeito, bem como o conceito de imaginário social de Bronislaw Baczko e as análises de Edgar Morin sobre a Cultura de Massa. Ainda no capítulo 1, ressaltando o processo de compensação imaginária aos anseios, expectativas e temores de um tempo, discutimos o modo como a visão do modelo liberal norte-americano confrontava os padrões difundidos pelos fascismos nos anos 1930, durante a crise do liberalismo, além de fazer referências às repercussões da chegada dos quadrinhos estadunidenses de aventura em países, como Brasil e Itália. Analisamos, também, a forma como outros autores tratam o tema dos quadrinhos de aventura, o problema dos estereótipos, os anacronismos presentes nas histórias do *Príncipe Valente*, as interferências comuns no mercado editorial de quadrinhos para a publicação de uma obra, visando o grande público, e as denominações, “herói” e “super-herói”, como partes de um mesmo todo, dentro do que aqui entendemos ser “quadrinhos de aventura”. Por fim, traçamos um paralelo entre os modelos que promoviam a coesão social nos Estados Unidos através do imaginário relacionado à doutrina do Destino Manifesto e do processo de expansão para o oeste daquele país, com as diversas produções literárias posteriores e suas repercussões nos heróis de quadrinhos.

O segundo capítulo, “Deuses e cavaleiros entre heróis de HQ”, apresenta questões relacionadas às estruturas semânticas de “alto” e “baixo”, “luzes” e “trevas”,

aos mitos, aos usos que a indústria cultural faz deles, à longa duração e repetitividade de determinados *topoi*, sua relação com o corpo e com o imaginário político, brevemente abordado no capítulo 1. Entre as principais referências teóricas deste capítulo estão Raoul Girardet e José Carlos Rodrigues, junto a alguns dos autores mencionados anteriormente. São feitas diversas comparações entre a literatura cortês, sobretudo os temas arturianos, os mitos antigos e os heróis de quadrinhos contemporâneos ao *Príncipe Valente*, bem como os mais recentes, que utilizam retóricas semelhantes e recursos visuais portadores de significados em comum, apesar de suas especificidades. São apresentadas também várias evidências dessas apropriações nos personagens supracitados, além de retomar, do tema analisado no capítulo 1, a questão do uso da Idade Média como signo de caos, barbárie e trevas, retomando a visão estereotipada do medieval em momentos de grave crise coletiva na contemporaneidade. O capítulo termina com um estudo comparativo entre alguns exemplos das obras de Chretien de Troyes e as dicotomias “razão-emoção” e “civilizado-selvagem” presentes na literatura cavaleiresca do trovador medieval e nos quadrinhos de aventura, sobretudo no *Príncipe Valente*.

O terceiro capítulo, sob o título “O Príncipe (ambi) Valente: um caubói de armadura e espada”, concentra-se na obra de Harold Foster em si, iniciando-se, porém, com considerações acerca dos chamados “mitos de combate” e as teorias conspiratórias que levaram a Imprensa dos Estados Unidos a veicular intensamente visões preconceituosas e estereotipadas de povos asiáticos, a eles associando tendenciosamente o que se via como ameaça ao *status quo* estadunidense. Entre os padrões político-ideológicos e até étnicos alvos dos estereótipos supracitados estaria a Revolução Russa e a ascensão dos bolcheviques, estes últimos tendenciosamente associados aos “tártaro-mongóis” e considerados “ameaças à civilização”, tanto quanto o chamado “perigo amarelo”, sobre o qual tecemos breves considerações no primeiro capítulo. Essas mesmas teorias conspiratórias foram incorporadas em algumas narrativas de quadrinhos de aventura da época, tendo em *Príncipe Valente* uma das mais expressivas produções quadrinísticas a aludir tais temas, sintetizando-os em figuras que representavam simultaneamente, como dizemos, vários temores coletivos. Neste capítulo faz-se o fechamento do percurso trilhado nos capítulos anteriores através de demonstrações de várias imagens pertencentes à obra de Foster, permeada, como tantas outras do período, pela retórica do *western*. Ao longo das análises dessas imagens

explicamos também como a ambigüidade e a verossimilhança que constituem alguns dos principais elementos literários das histórias do protagonista estão interconectados com modelos racionalistas, que confrontam elementos místicos, mágicos e religiosos presentes em retóricas como as do nazismo.

Com este trabalho, procuramos, além de explorar nosso tema, contribuir para incentivar outros que contemplem imagens, sobretudo os quadrinhos enquanto fontes históricas, explorando suas diversas potencialidades e indo ao encontro de propostas interdisciplinares.

CAPÍTULO 1. A HISTÓRIA E OS QUADRINHOS NUMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR

1.1 Por que um cavaleiro medieval? Os critérios de escolha

Sim, por que não um super-herói ou qualquer outro personagem?

Antes de responder mais diretamente a tais perguntas, é mister que sejam esclarecidos alguns pormenores a respeito da criação de uma obra em quadrinhos, cujo contexto interno ocorre numa Idade Média, na qual coexistem anacronicamente um Império Romano em decadência e uma ordem de cavalaria com características típicas da Idade Média Central (do início do século XI a fins do XIII¹). Somente após discorrermos a respeito, podemos retornar ao tema do cavaleiro.

De fato, a variedade de gêneros no mundo das HQ's suscita a pergunta, pois entre todos eles fizemos um recorte que focaliza um tipo de personagem que não é "super", isto é, sem capacidades sobre-humanas, como aqueles atualmente mais em voga devido a sua exposição nas telas de cinema (*Homem-Aranha, X-Men, Superman*, etc.), nem humorístico (*Zé do Boné, Hagar, o Horrível* etc.) ou infantil (*Mickey Mouse, Turma da Mônica* etc.). O *Príncipe Valente* possui particularidades que chamam a atenção, não apenas por sua apresentação visual ou pela condução narrativa (em textos e desenhos). Conforme demonstraremos, ele retoma, a partir da inspiração nas aventuras cavaleirescas, temas sobre os quais se baseia o imaginário heróico ocidental. Entretanto, e isso faz parte de seu conjunto de atrativos para nossa proposta, o herói foi compilado de modo a situar-se entre uma versão literária da cavalaria do século XIII, de onde seu autor extraiu diversos elementos, e a corte arturiana, por ele imaginada no século V, na transição do mundo antigo ao medieval. De acordo com Brian M. Kane, Harold (Hal) Foster, o autor e criador do *Príncipe Valente*, levou cerca de dois anos pesquisando para fundamentar seu cavaleiro:

Fascinado pelos contos de cavalaria, Foster voltou-se para a rica literatura lendária inglesa e francesa em busca de inspiração. (...) ele frequentou o Field Museum, em Chicago, e leu dúzias de romances e textos acerca da Idade Média. (...) Hal também vestiu seus cavaleiros com armadura normanda – de um período vários séculos após a época de Camelot e de quando eles foram escritos inicialmente. (KANE, 2001, p. 76)

¹ Seguindo aqui o esquema apontado por Hilário Franco Júnior em quadro comparativo sobre a periodização do medievo em seu *A Idade Média – nascimento do Ocidente* (São Paulo: Brasiliense, p. 198).

Eis que nos colocamos diante de um anacronismo de singular importância. Na verdade, Foster preferiu construir seu contexto ficcional tendo como referência obras como a *Historia regum Britanniae*, de Geoffroy de Monmouth, escrita no século XII. “Este último baseou-se em fatos históricos, mas acrescentou muitos outros fictícios para valorizar o rei Artur e glorificar o poder antigo dos bretões” (HARVEY, 1989, p. XI). Hal também explora em sua HQ a imprecisão temporal e a licença poética que inspirou vários romances de Chretien de Troyes. Por exemplo, sobre o mesmo autor, em seu *Yvain, o cavaleiro do leão*, Vera Harvey, que traduziu o romance para o português, infere sobre sua inspiração nas lendas célticas e na obra de Monmouth, daí a menção do autor a “homens de outrora” (HARVEY, 1989, p. 1). Tal afirmação pode insinuar um passado idealizado, quase uma “era de ouro” modelar *in illo tempore*, na qual seus contemporâneos deveriam se basear para fazer reviver a “glória dos dias antigos”. Isso favoreceu o artista em momentos nos quais quis adicionar um pouco mais de fantasia às aventuras de *Valente*, sem que se sentisse atado a um compromisso rigoroso com a História.

Também em se tratando do uso do século V como referência, Harold Foster situou seu personagem ali, entre invasões bárbaras a Roma e as intrigas do império em decadência, com indumentária muito mais próxima daquela dos séculos XI, XII e XIII do que a do contexto interno da obra. O quadrinista fez com que seus cavaleiros portassem brasões e vivessem em castelos-residências, combinação esta que remete muito mais à Idade Média Central do que ao fim do mundo antigo. O motivo dessa alocação do personagem marcada pelo anacronismo reside na necessidade de promover uma identificação entre os leitores de jornais e HQ's através do modo como este estaria mais acostumado a imaginar a corte do Rei Arthur². O cavaleiro de armadura, cota de malha, modos cortesês e defensor dos fracos e oprimidos era muito mais popular no imaginário norte-americano do que a descrição do rei Artur das lendas célticas. Tratava-se, em outras palavras, de uma estratégia engendrada pelo próprio Foster visando a identificação com as expectativas do leitor acerca de personagens como aquele. O autor trabalhou, portanto, com alguns dos mais importantes componentes-base das histórias em quadrinhos: os estereótipos, a intertextualidade da imagem e a intertextualidade

² Aqui empregamos, para cada caso, a grafia utilizada pelos autores e tradutores para o nome do lendário rei. Nas páginas de *Príncipe Valente*, Arthur é escrito com “h”, enquanto que em traduções feitas no Brasil de novelas de cavalaria o nome é escrito “Artur”.

propriamente dita. Will Eisner chama a atenção para o uso dos primeiros como forma de gerar reconhecimento e assimilação fácil do público leitor sobre aquilo que vê. Diz o autor:

(...) o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita – uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. (...) A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação [o atleta, o motorista, ou uma característica psicológica, como a mulher sensual etc.]. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica (EISNER, 2005, p. 21-22)

A isso acrescenta-se que assim lidamos também com elementos visuais e retóricos, do mesmo modo facilmente reconhecíveis para que causem impacto na memória semântica³. Em consonância com Eisner, muitos quadrinistas produzem obras marcadas por estereótipos, isto é, por elementos visuais de reconhecimento imediato. Em nosso entendimento, isso se passou com Foster. Tencionando fortalecer o interesse por um personagem que, no ramo dos quadrinhos, era extremamente novo e fora dos padrões até então bem sucedidos, o próprio autor revela:

Se eu desenhasse [Arthur] como minha pesquisa havia mostrado, ninguém acreditaria. Eu não podia desenhar o rei Arthur com uma barba negra, vestido com peles de urso e alguns estranhos restos de armadura que os romanos deixaram quando se foram da Bretanha, pois esta não é a imagem que as pessoas têm. (KANE, 2001, p. 76)

O artista, portanto, utilizou-se de estereótipos resultantes do longo processo de iconização que tal figura literária sofreu desde as novelas de cavalaria até o romantismo

³ A memória semântica é, basicamente, a memória de significado. É a partilha coletiva do significado de palavras, imagens, sons ou sinais. “De acordo com Tulving (...) a memória semântica é a memória necessária para o uso da linguagem, pois organiza o conhecimento que as pessoas possuem sobre as palavras e outros símbolos verbais, seus significados e referentes acerca das relações entre eles e as regras, fórmulas e algoritmos para a manipulação dos símbolos, conceitos e relações. Lachman e Butterfield concluem que a memória semântica leva em conta a capacidade humana para construir a realidade, numa interpretação interna, e é através desta que se interpretam as experiências passadas, realizam-se predições e atribuições de causalidades e também se conectam idéias velhas dentro de combinações novas. (...) Segundo Morales (...) a memória semântica é constituída por representações de conceitos ou conhecimentos gerais. (...) Grzib e Briaies, por sua vez, ressaltam que é na memória semântica que os signos lingüísticos estão armazenados. A importância de todo este processo reside no fato de que o conhecimento se organiza sob a forma de redes de significados.” (ALBUQUERQUE e PIMENTEL, 2004)

e, por fim, a cultura de massas no século XX. O cavaleiro medieval é um ícone. Em virtude da carga semântica proveniente de obras de autores como Chretien de Troyes (Lancelote, Yvain) e Wolfram von Eschenbach (Parsifal), aquele, com o tempo e com todo um encadeamento de apropriações e adaptações, transformou-se em modelo de valentia, força, virilidade, honestidade, compromisso e lealdade com uma lei e uma ordem. Igualmente, tornou-se expressão de noções sobre civilização daquilo que, nele próprio e na sociedade em que vive, revestiu-se, cultural e historicamente, de semelhança com a natureza animal⁴ e com aquilo que estaria além dos limites da vida na corte⁵. É na literatura cortês que encontramos o referencial para esse processo de contenção de impulsos entre a sociedade cavaleiresca e a orientação comportamental dos jovens guerreiros segundo o modelo literário. É, posteriormente, na herança de uma literatura oral com a conseqüente transmissão de matrizes culturais, acompanhada de uma literatura popular (folhetins, cordéis etc.), que a iconização e a idealização do cavaleiro alcançam popularidade e impacto no imaginário ocidental.

A respeito da contenção de impulsos estimulada pelos modelos heróicos do mundo cortês, Georges Duby assevera, em *O modelo cortês*, que:

É por esta razão que a literatura de corte, que, complacente relativamente ao seu público principal, atiçava o entusiasmo dos cavaleiros sem esposa, foi em compensação o instrumento de uma pedagogia acertada. Ela teve a função de promulgar um código de comportamento, cujas prescrições visavam limitar na aristocracia militar os estragos de um descaramento sexual irremediável. (...) Não é portanto surpreendente que uma personagem feminina tenha sido colocada no âmago de um dispositivo pedagógico que visava disciplinar a atividade sexual masculina, conter os excessos da brutalidade viril, pacificar, civilizar, no progresso geral e fulgurante do século XII, a parte mais violenta da sociedade: o meio das gentes de guerra. (DUBY, 1990, p. 330-344)

Jesús Martin-Barbero, por sua vez, em seus estudos sobre as mídias contemporâneas, ao investigar a fundo as raízes da literatura popular, fornece-nos uma visão detalhada do modo como o que ele denomina “literatura oral” contribuiu para manter e trazer à Cultura de Massa esses modelos heróicos. A partir de considerações sobre a literatura medieval, em suas derivações nas tramas rocambolescas dos folhetins e da literatura de cordel espanhola⁶, o autor destaca a convergência de “... relatos –

⁴ Pulsões sexuais, por exemplo.

⁵ Excesso de agressividade, desrespeito pelas mulheres, pelos mais fracos ou desarmados, pelas instituições, sobretudo as religiosas – estas, aliás, centros irradiadores de regras e leis na sociedade feudal.

⁶ Que guarda semelhanças com as que conhecemos no Brasil, de acordo com as descrições que o autor faz.

canções de gesta e livros de cavalaria –, literatura clerical e alguns textos provenientes da cultura ‘científica’” (MARTIN-BARBERO, 2003, p. 206) no entrelaçamento literário e cultural que consiste na base formadora de grande parte das narrativas populares. Isso inclui os quadrinhos de aventura, especialmente se falamos daqueles que pertencem ou começaram a ser publicados na primeira metade do século XX, como os de Hal Foster.

Enquanto reconstrói as mudanças que levaram às expressões literárias que estão na base do folhetim, Martin-Barbero analisa e compara as formas de representação e mediação entre tais expressões e os seriados contemporâneos. Tomando como base suas afirmações, entendemos que o folhetim tem clara influência sobre os estereótipos e as fórmulas narrativas de muitos títulos de aventura e heroísmo nos quadrinhos, bem como sobre a criação de heróis de diversas outras literaturas, já que recebe, por sua vez, a influência das matrizes culturais que permearam as histórias e canções perpetuadas, repetimos, pela “literatura oral”. Um bom exemplo do processo encontra-se no excerto abaixo:

“Ao passar pelos lábios dos cegos trovadores, as idéias de ‘honra’ e de ‘cavalaria’ se adaptam a figuras de bandoleiros e toureiros, dando lugar a uma nova criação, que mantendo a essência do velho romance o põe a serviço desse novo estamento que cresce e enfrenta a pudibunda aristocracia neoclássica e põe-no a serviço de um povo que começa a viver.” Não só o que vem do povo se contamina e deforma, também o povo deforma e re-significa os “grandes temas” do amor e da paixão, profana as formas narrativas e eleva as vidas marginais a modelos de honradez. (MARTIN-BARBERO, 2003, p. 206)

Assim é que o cavaleiro medieval acaba por atuar como um importante referencial, seja visual, seja literário, de conduta exemplar e de herói civilizador, ao lado de outros heróis presentes em mitologias antigas, principalmente quando falamos das adaptações desses mesmos mitos e lendas em cenas, nas quais os referidos cavaleiros combatem dragões e serpentes monstruosas, ambos símbolos de vínculo com o primitivo, com as profundezas ctônicas da “Mãe Terra”⁷.

Após essa discussão preliminar, podemos responder à pergunta inicial com uma resposta plural: porque a figura literária do cavaleiro medieval persiste no imaginário ocidental sob diversos aspectos, tendo repercussão no uso de figuras heróicas como

⁷

Vide capítulo 2.

modelos comportamentais, ideológicos, políticos⁸ etc. Porque, especificamente no caso de uma pesquisa sobre quadrinhos de aventura publicados durante os anos do entreguerras e os da II Guerra Mundial, tornou-se comum, no tipo de mídia que ora estudamos, a retórica⁹ da coragem, valentia, luta por ideais e a estereotipagem do inimigo como representação de caos, de ameaça a uma determinada forma de ordem, na qual um autor de histórias de aventuras estivesse inserido, o que, sob vários aspectos, se assemelha à retórica do *topos* cortês. Não seria possível tratar adequadamente o tema do herói das HQ's, sem passarmos antes por uma etapa em que se apresente uma visão geral a respeito da formação da carga semântica que ele carrega. De fato, nessa carga encontram-se elementos da figura do cavaleiro sob vários aspectos. Entre eles está o do “defensor dos fracos e oprimidos”, do “homem leal e forte” ou do “mais corajoso”. E não mencionamos aqui as mais variadas alusões ao estereótipo visual daquele tipo de herói: armadura, cota de malha, escudo, espada, brasão, o acompanhamento do escudeiro, seu castelo ou fortaleza, apesar de que tais alusões podem ocorrer de maneira bastante sutil, consoante o que pretendemos demonstrar. Além dessas referências visuais, existem as dos *topoi*: o salvamento da mocinha, a luta por uma causa “nobre” etc. Entre os cavaleiros, algumas das “causas nobres” relacionar-se-iam às cruzadas, à defesa da fé, à justiça ante uma ofensa, sobretudo se fosse a uma dama. Já entre os heróis de HQ's, estas causas envolveriam idéias como a defesa da ordem político-institucional, seja ela a democrática ou a de qualquer outro vetor ideológico, o que inclui as leis existentes em cada um deles. Junte-se a isso a “defesa da mocinha”, analogia contemporânea à devoção à dama em perigo. Nesse caso, ocorre então uma substituição do motor que leva o herói à ação: para um trata-se de uma relação entre a ação e a religião, a crença num universo maniqueizado entre o “céu” e o “inferno”, onde o caos é rebatido e a ordem restabelecida em função de uma lei pautada na divindade. Para o outro, a lei é humana, constitucional e/ou pautada na ideologia dominante. A maniqueização ocorre entre aqueles que estão dentro do quadro de legitimidade e

⁸ Em alguns casos, e Dom Rodrigo Díaz de Vivar, o conhecido *El Cid*, é um deles, o cavaleiro histórico sofre um processo de reconstrução que o torna ícone, podendo sê-lo através de uma canção de gesta, como a *Canção de mio Cid*, ou em reconstruções feitas por historiadores: “Em 1929, o espanhol Menéndez Pidal argumentava que havia no Cid algo de “verdadeiramente” nacional e espanhol. Ele escreveu numa época (...) em que os historiadores espanhóis preocupavam-se em identificar e delinear a essência ou a alma da hispanidade.” (FLETCHER, 1998, p. 16)

⁹ O termo aqui é usado no sentido de processo narrativo pleno de significados pertinentes a uma ou a outra expressão cultural, ao invés de sê-lo no sentido de “falsidade”, “concepção leviana”, “discussão inútil” ou “debate em torno de coisas vãs”, que o mesmo pode assumir dependendo de como é aplicado.

aqueles que vivem fora dessa redoma normativa imaginária. Ao final das contas, a ordem divina substituída pela ordem jurídica é análoga a esta última e vice-versa. E quanto à parelha “Bem X Mal”, o criminoso grotesco e o estrangeiro de ideologia diferente da dos heróis de HQ, assim como o não-cristão e os estranhos seres das florestas (gigantes, ogros etc.) dos cavaleiros medievais literários, formam, mais uma vez, uma perfeita analogia entre si.

A temática cavaleiresca é uma das que melhor concentra os opostos “civilizado/selvagem”, uma vez que estes representam sempre um ponto intersticial, uma fronteira simbólica, psíquica e social, dentro de um processo civilizador na História, podendo tornar-se fronteira física, talvez nacional, quando as noções de um tempo estigmatizam o “outro que está do lado de lá” e criam uma identidade com base numa alteridade. O cavaleiro, que tornaremos a ver no capítulo seguinte, onde retomaremos o diálogo entre nosso *Príncipe* e os modelos nos quais foi inspirado, é, afinal, o próprio bárbaro que vai aos poucos sendo civilizado. A literatura cortês, que, como o cavaleiro do mundo carnal, será mais adiante tematizada, é uma espécie de instrumento para a educação das emoções e das pulsões instintivas. O cavaleiro dos romances cortesões vive esse dilema dentro de si, qual seja, manifestar suas paixões ou ser orientado segundo noções acerca de amor e devoção, seja esta última dedicada à dama, seja a uma causa, normalmente ligada a algum aspecto político-religioso. Esse dilema literário tem seu paralelo na História, apesar de que o cavaleiro histórico está bem mais próximo da explosão de testosterona de um *Wolverine*, o violento e animalesco personagem dos X-Men, do que do estilo escoteiro do *Superman*¹⁰, este sim, mais moldado numa forja galvainiana eancelotiana. O cavaleiro histórico e sua subsequente transformação em nobreza de corte é uma prova de que o processo não se dá apenas na ficção, embora em nosso mundo de carne e osso ele tenha lá suas particularidades nada utópicas, pois se é verdade que a repressão aos instintos realmente ocorre, a eliminação e controle definitivo dos mesmos está bem longe de ocorrer e de

¹⁰ Mesmo o truculento e mortífero *Wolverine* acaba sendo uma reiteração dos padrões de esforço de civilização/repressão/controlar dos instintos, subjugando-os à “ordem”, representada pelo professor Charles Xavier e sua “Escola para Pessoas Superdotadas”. A própria escola é representada no cinema como um pequeno castelo, com suas ameias e situada num cenário que sugere uma localização rural, distanciada das grandes cidades, como o seria no caso de um castelo medieval. A ideia de educação dos “poderes mutantes” também passa pela civilização e amortecimento dos mesmos, uma supressão de seus aspectos mais nocivos.

ser algo não doentio¹¹. A ficção acaba sendo, entre outras coisas, uma expressão mitopoética e simbólica de algo que ocorre em termos históricos, muito embora tenha seu papel no estímulo às formas sociopolíticas, psíquicas e atitudinais que propõe: ela contribui, junto com outros fatores, para a formação de comportamentos e visões de mundo.

Por esses motivos, nosso olhar voltou-se para o cavaleiro cortês e uma de suas traduções contemporâneas, ainda que mesclada com valores e estereótipos de épocas recentes: o *Príncipe Valente*. As contradições razão/instinto e civilização/barbárie estão dentro de cada um de nós, bem como no seio das sociedades, e podem, dependendo do contexto histórico e das circunstâncias sociais em que estivermos, isto é, se as condições existentes as estimulam ou não, aflorar na forma de uma convulsão coletiva tão grande quanto foi a II Guerra Mundial

Durante os anos 30, decênio do lançamento do *Príncipe Valente* (1937), o mundo viu crescerem e ganharem vulto as ideologias fascistas. Parte do discurso dos fascismos tinha, no uso de temáticas épicas e cavaleirescas, alguns elementos de propaganda e justificativa. Tal discurso colocava-se como propiciador de um retorno a um mundo “ideal”, anterior ao individualismo e ao liberalismo, mormente calcando-se em valores medievais. É curioso que justamente naquela época tenham sido criadas várias obras de cultura de massa, sobretudo em quadrinhos e na literatura dos *pulps*¹², que de algum modo aludem ou alegorizam o cavaleiro e seu código ou algum tipo de herói num ambiente similar ao normalmente descrito como medieval. Eis o que diz Francisco Carlos Teixeira da Silva num excerto a respeito do fascismo:

(...) propõe uma recuperação da integridade do homem através de instituições, rituais e cerimônias que restabeçam os corpos sociais que integravam a teia institucional das sociedades do Antigo Regime, a chamada Tradição. **Muitas vezes tal teia social é confundida com um mítico passado medieval, com o viver livre nas florestas ou com o paganismo**, ou um ruralismo elementar, como na França de Vichy. (TEIXEIRA DA SILVA, 2003, p. 140) [grifo nosso]

1.2 Quadrinhos e o *Príncipe*: a conjuntura local e mundial

¹¹ Freudianamente falando, os instintos e o inconsciente manifestar-se-ão, quer queiramos ou não, via atos falhos, ou pior, por intermédio de surtos, psicoses, neuroses e outras mazelas do mundo “civilizado”, que produz seus próprios monstros, tal como o Dr. Jekyll e o Dr. Frankenstein os personificam nos romances em que são protagonistas.

¹² Publicações típicas dos anos 20, nos EUA, com papel de baixa qualidade – cuja tradução seria “polpa de papel” ou algo semelhante – impressão um tanto borrada e com temas geralmente sensacionalistas, mas de custo bastante acessível às massas

É no mínimo interessante ver o modo como nos anos 20, 30 e 40, diversas publicações em quadrinhos e também o cinema acompanham o desenvolvimento tecnológico crescente através da ficção científica¹³, marca de uma expectativa utópica ou distópica quanto ao futuro, dependendo do recorte que faz o autor. Em meio a essas produções da Indústria Cultural que falam a respeito de um porvir ou um presente tecnologicamente avançado, no qual as máquinas e os dispositivos elétricos ou voadores tornam-se parte indissociável do cotidiano, chama a atenção a existência de uma HQ de sucesso¹⁴, cujo contexto se situa na Idade Média. O medievo ainda hoje possui, no senso comum, a alcunha pejorativa de “Idade das Trevas”, visto tal qual um período homogêneo, apesar de todas as particularidades locais e temporais de seus mais de mil anos, no qual a idéia de crise e ausência de esclarecimento (“trevas”) seriam uma constante. Existiria algum motivo para a Idade Média ser (res)suscitada no imaginário de um mundo em crise?

Carlo Ginzburg, em “Das trevas medievais ao black-out de Nova Iorque”¹⁵ faz uma curta, porém interessante análise sobre o modo como a Idade Média serve de rótulo, no mundo contemporâneo, para situações críticas em larga escala. Ao medievo associam-se acontecimentos catastróficos, decadência e a noção de interrupção no progresso técnico, científico, econômico, ou mesmo de retrocesso no tempo. O historiador começa com uma incursão na obra de Isaac Asimov, um dos mais famosos autores de ficção científica do século XX. Tomando por base uma série de contos do autor publicados entre 1942 e 1949 - período que se encontra parcialmente dentro de nossa análise - Ginzburg revela que Asimov não só havia obtido inspiração para aquela obra através da leitura de *Decadence and Fall of the Roman Empire*, de Gibbon, como também infere a respeito do uso de alusões a crises possíveis, catástrofes presentes¹⁶, em futuros próximos ou distantes, como “(...) uma chave para a interpretação do

¹³ Como *Metrópolis*, de Fritz Lang, por exemplo, de 1926.

¹⁴ Na primeira página de apresentação à obra de Foster, na edição de 1974 da editora Ebal, no Brasil, encontra-se uma biografia resumida do autor. O texto corrobora o que afirmamos ser o sucesso daquela HQ ao dizer: “Ao fim de três anos, cerca de cem jornais estão comprando a história regularmente. Vinte e cinco anos depois, o *Príncipe Valente* é publicado por 189 jornais norte-americanos e é traduzido em catorze idiomas”. A biografia, que também é prefácio, dos álbuns de *Príncipe Valente* das Editions Serg, da França, fora escrita por Claude Moliterni, presidente da Socerlid – Societé d’Etudes et de Recherches des Litteratures Dessinéés (Sociedade de Estudos e Pesquisas das Literaturas Ilustradas).

¹⁵ GINZBURG, Carlo. Das trevas medievais ao black-out de Nova Iorque. In: GINZBURG, Carlo. *A micro-história e outros ensaios*. Lisboa: Difel, 1989, p. 119-130.

¹⁶ Podendo ser a II Guerra Mundial um exemplo destas.

extraordinário sucesso que têm tido desde há anos livros de história, romances, filmes e bandas desenhadas [HQ's] centrados sobre a Idade Média.” (GINZBURG, 1989, p. 119)

Ao indicar momentos de crise generalizada, como o black-out de 1965, em Nova Iorque, como inspiração para um imaginário de retorno a padrões medievais, ainda que estereotipados, Ginzburg acaba por revelar o que veio se tornando uma forma usual de referência para obras de ficção e para o próprio senso comum. Quando se pretende estabelecer algum tipo de metáfora ou alguma comparação entre uma situação catastrófica atual, um recurso dos mais utilizados é o seguinte:

Idade Média	=	época de trevas/crise/decadência	=	características e resultado da catástrofe/crise atual.
--------------------	----------	---	----------	---

A analogia quase automática entre um problema de grandes proporções, tais como uma ameaça ao modo de vida moderno com seus recursos técnico-científicos e a Idade Média pode ser vista no seguinte comentário do autor:

(...) O black-out de 1965 (...) forneceu a Roberto Vacca – um engenheiro especializado na automatização do cálculo e também autor de romances de ficção científica – a idéia que foi ponto de partida do seu brilhante ensaio (...) *A Idade Média de amanhã*, publicado em 1971, traduzido e reeditado várias vezes desde então. (...) Em todo o caso, estava iminente um período de crise generalizada, a que Vacca dava o nome de Idade Média... (GINZBURG, 1989, p. 121)

Embora não estejamos aqui tratando de uma HQ cuja trama seja projetada em um futuro cheio de alusões medievais, ressaltamos que ao longo do período de sua produção inicial, especialmente entre as muitas publicações do ramo, várias daquelas que tinham sua expressão mais óbvia na ficção científica, sejam ambientadas no futuro ou no presente, possuíam também todo um arcabouço de temas medievais. Apesar de dissimulados, os mesmos transparecem, se fizermos uma análise breve sobre suas retóricas e sobre sua semiologia. O *Superman* parece-nos ser um bom exemplo, entre outros: um ser de outro planeta que chega a Terra numa nave espacial, mas veste uma roupa com um brasão no peito, caracterizando-se como defensor dos “fracos e oprimidos”. Num dos primeiros desenhos do personagem, de 1938, percebe-se a

diferença entre o antigo emblema em seu tórax e o que se desenha atualmente. Abaixo, a imagem extraída do livro *História das histórias em quadrinhos*, de Álvaro de Moya:

FIGURA 1



MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996, p. 128

É possível notar que o “S” de seu peito é escrito dentro de um escudo¹⁷ de formato análogo ao que podemos encontrar em brasões medievais¹⁸. Deixando *Superman* e os elementos míticos que convivem com alusões ao modelo cavaleiresco para uma discussão posterior, passamos a discorrer sobre o uso de estereótipos acerca da Idade Média em tempos de crise, com o intuito de tentarmos estabelecer o vínculo entre a produção dos quadrinhos do *Príncipe Valente* nos anos 30 e 40 e sua conjuntura.

Em seu texto, Ginzburg lembra que a estereotipagem da Idade Média tem no Renascimento do século XVI e no Iluminismo do século XVIII dois processos, nos quais se desenvolvera um discurso depreciativo quanto às crenças, à suposta situação de completa ignorância entre outros problemas comumente atribuídos ao medievo. O autor tece comentários bastante valiosos sobre o modo como são apropriadas outras temáticas que, aliás, fazem parte de várias mitologias, mas que serviram como justificativa simbólica para movimentos como aqueles, sobretudo o Iluminismo, assim como ainda

¹⁷ Posteriormente, esse escudo assumiu o contorno bidimensional que lembra o de um diamante lapidado.

¹⁸ A forma também se assemelha à de distintivos policiais contemporâneos e à de escudos de clubes de futebol. Estes últimos são inspirados em escudos e brasonaria medievais. Quanto à analogia com a força policial, entre as funções do cavaleiro estariam aquelas que reportam a uma prática policiaesca, ao controle dos distúrbios na sociedade. No capítulo seguinte explicitaremos tais funções. Porém, desde já lembramos que o termo “polícia”, segundo o dicionário eletrônico Houaiss, tem entre seus significados a noção de “cultura de costumes; civilização”. “Policar” seria também “tornar civilizado; civilizar”.

hoje servem de discurso diferenciador e valorizador/depreciador na construção de ideologias políticas. Eis o que ele afirma:

A oposição simbólica entre luz e trevas é um elemento que se encontra nas culturas mais diversas – sem dúvida alguma porque está substancialmente ligado à relação física da espécie humana com o meio ambiente que lhe é próprio. As conexões luz-conhecimento e trevas-ignorância estão igualmente muito difundidas. (GINZBURG, 1989, p. 124)

Ginzburg fora provavelmente influenciado sobre o imaginário que remete a uma Idade Média estereotipada na própria época em que escrevera e publicara o livro (1989). Os anos que precederam sua publicação foram nada menos que os anos finais da Guerra Fria e o ano da primeira edição de sua obra é o do início do processo de Reunificação Alemã, com a conseqüente queda do Muro de Berlim. O período imediatamente anterior, de tendência ideológica conservadora e fomentada pela crise econômica mundial que marcou os governos de Thatcher, na Inglaterra e o de Reagan, nos EUA, foi também uma época em que convulsões sociais bastante imprevisíveis ocorreram entre grandes focos de pobreza no mundo, somando-se ao ressurgimento do fanatismo islâmico alimentado pelo empobrecimento geral das populações terceiro-mundistas¹⁹. Num contexto como aquele, os EUA promoviam a produção de armamentos no chamado “Projeto Guerra nas Estrelas”, que entre outras estratégias de defesa-ataque previa a utilização de satélites armados para interceptação de mísseis. O nome, o fato de tratar-se de uma espécie de ocupação militar fora do planeta e a alta tecnologia envolvida tiveram inspiração no filme de ficção científica homônimo, do diretor George Lucas, que tem sua base permeada de tópicos do medievo: desde cavaleiros da ordem dos *Jedi* até uma princesa cativa na fortaleza do “Lorde Sinistro”²⁰, juntamente com uma curiosa fauna extraterrestre tão variada e exótica quanto a de qualquer bestiário medieval. O prosseguimento, nos anos 80, da ameaça de um conflito de grandes proporções, bem como a própria crise, era uma das principais tônicas nos noticiários.

A oposição mítica luz-trevas, presente, por exemplo, no discurso de Reagan referindo-se à URSS como “o império do mal”, talvez ainda relacionado simbolicamente com o filme *Guerra nas Estrelas*, de 1977, pode ser encontrada

¹⁹ HOBSBAWN, 1997, p. 421-446.

²⁰ *Darth Vader* e o personagem-tipo “Lorde Sinistro” são também uma herança literária dos romances de horror gótico dos séculos XVIII e XIX, que alimentaram obras como *Drácula*, de Bram Stoker. Entretanto, o resgate da donzela cativa na torre é recorrente na literatura cortês. Esta, por sua vez, recebe uma dose de intertextualidade de mitos como o de Perseu, que salva Andrômeda, acorrentada num rochedo no qual seria sacrificada ao monstro marinho Cetus.

também no discurso do liberalismo, desde o século XIX, em que a idéia de “luz/civilização/razão *versus* trevas/barbárie/instinto” toma corpo e potencializa um pensamento político que René Rémond descreve da seguinte maneira:

Trata-se ainda de uma filosofia da história, de acordo com a qual a história é feita, não pelas forças coletivas, mas pelos indivíduos. Trata-se, enfim – e é nisso que o liberalismo mais merece o nome de filosofia – de certa filosofia do conhecimento e da verdade. Em reação contra o método da autoridade, o liberalismo acredita na descoberta progressiva da verdade pela razão individual. **Fundamentalmente racionalista, ele se opõe ao jugo da autoridade, ao respeito cego pelo passado, ao império do preconceito, assim como aos impulsos do instinto**²¹. O espírito deverá procurar por si mesmo a verdade, sem constrangimento, e é do confronto dos pontos de vista que deve surgir, pouco a pouco, uma verdade comum. (RÉMOND, 1976, p. 27)

As reflexões do historiador francês acerca dos séculos XVIII, XIX e XX, sobretudo em se tratando das idéias e das revoluções que ele analisa no século XIX, dificilmente não teriam sido influenciadas pelo próprio teor revolucionário dos anos 1950-1960-1970, quando sua visão sobre o liberalismo, entre outras idéias políticas dos oitocentos, foi publicada (1974). Isso deu-se pouco mais de uma década após a guerra da França com a Argélia entre 1954 e 1962 e ao longo de um período que deve aos anos 60 toda uma bagagem revolucionária, incluindo-se nele a revolução cubana de 1959, de protesto e de crise num mundo retesado na bipolaridade Capitalismo-Socialismo. Rémond, afinal, fala de um século que guarda entre suas expressões principais o avanço tecnológico e as revoluções, as desigualdades, o imperialismo, o preconceito justificado pela ciência de então e que mantinha algumas repercussões nos anos 70.

O liberalismo, de acordo com o que vimos nas palavras do autor com respeito as suas raízes, deve seu discurso a uma ótica racionalista bastante influenciada pelo Iluminismo do século XVIII. Ele mantém-se na estrutura da sociedade estadunidense eivado desse conteúdo mítico que evoca os signos da luz e das trevas, sendo o primeiro, associado ao racional, não raro traduzido em termos de uma visão positiva do progresso científico e de vitória sobre superstições²². Os EUA, tendo sua construção histórica

²¹ Grifo nosso.

²² Embora tenhamos, ao lado dessa visão exaltadora e utópica quanto ao progresso e à ciência, a visão distópica também é freqüente na forma da criatura que se volta contra o criador, desde *Frankenstein* até o *Incrível Hulk* (na verdade foi a bomba gama, criada pelo *Dr. Banner*, quem o transformou no monstro – foi ela, não exatamente o *Hulk*, a criatura que se voltou contra o criador) ou ao mundo dominado pelas máquinas na trilogia do “*Exterminador do Futuro*”. Trata-se da usurpação dos poderes “benéficos” da luz, que pode ser lida como ciência e racionalismo, pelas forças do caos, neste caso os vilões e inimigos dos heróis, na tipologia do cientista que usa o conhecimento para fins egoístas ou quando é tomado de assalto pela loucura, instinto ou “poderes do mal”, ultrapassando os limites éticos,

marcada por esse modelo sintético de racionalismo iluminista e empreendimento individualista, tiveram influenciadas sua economia, sua política, e grande parte de suas facetas culturais, como a do *self-made man*, que repercute até os dias atuais. Ao observarmos com atenção o contexto interno de algumas HQ's inicialmente publicadas nos anos 30 e 40, também vemos no herói civilizador-desbravador uma espécie de portador da luz e da ordem, ante as trevas e caos que combate. Não é difícil encontrarmos exemplos que possam remeter ao modelo liberal: *Batman*, um milionário, herdeiro de um homem que “enriqueceu com o trabalho”; *Flash Gordon*, que luta contra a tirania de *Ming* o imperador do planeta *Mongo*. A luta de *Gordon* contra um líder totalitário pode ser vista, entre outras coisas, como uma metáfora do que Rémond detalha em suas reflexões. Segundo ele:

(...) o liberalismo surge como uma filosofia global, ao lado do pensamento contra-revolucionário ou do marxismo, como uma resposta a todos os problemas que se podem colocar, na sociedade, a respeito da liberdade, das relações com os outros, de sua relação com a verdade. Trata-se de um grave erro ver o liberalismo apenas em suas aplicações na produção, no trabalho, nas relações entre produtor e consumidor. (...) O liberalismo, portanto, rejeita sem reserva todo poder absoluto e, no início do século XIX, quando a monarquia absoluta era a forma ordinária do poder, é contra essa monarquia que ele combate. **No século XX, o combate liberal passará facilmente da luta contra o Antigo Regime para a luta contra os regimes totalitários**²³, contra as ditaduras, mas também contra a autoridade popular. O liberal recusa-se a escolher entre Luís XIV e Napoleão. (...) A descentralização é outro meio de limitar o poder. Cuidar-se-á de transferir do centro para a periferia, e do ponto mais alto para escalões intermediários, boa parte das atribuições que o poder central tende a reservar para si. (RÉMOND, 1976, p. 28-29)

No século XX, entre os eventos críticos de grandes proporções, a Primeira Guerra Mundial (1914-1918) funcionou para as HQ's como uma terra fértil que anos depois viria a germinar na criação dos heróis portadores de características bélicas, futuristas ou localizados num passado guerreiro como o de *Valente*. *Buck Rogers*, por exemplo, criado em 1928²⁴, totalmente inspirado no conflito, deu origem às séries de ficção científica nas HQ's. Ele era um piloto da Primeira Guerra que, ao ficar preso por acidente numa caverna, acabara inalando um gás que o deixou em animação suspensa

morais e talvez religiosos, nos quais os personagens estiverem contextualizados. Quanto à vitória sobre o que se convencionou denominar pelos saberes legitimados como “superstições”, o *Príncipe Valente*, mesmo vivendo na Idade Média, destrói ídolos de madeira adorados pelos “primitivos” vikings. No capítulo III aprofundaremos a análise sobre o tema do mito do cientista-vilão e a da destruição de ilusões pelo herói racional, como *Valente*.

²³ Grifo nosso.

²⁴ Embora tenha surgido nos quadrinhos no mesmo dia em que Tarzan, em 7 de janeiro de 1929 (MOYA, 1996, p. 68)

até o século XXV. Quando *Buck* acorda, encontra nosso planeta sob controle de alienígenas e o herói passa a integrar a resistência terráquea. Ao que tudo indica, o cenário da invasão e de uma guerra do futuro inspirava-se em representações de equipamentos bélicos do início do século XX, inclusive da I Guerra Mundial, justamente onde fora situado inicialmente o personagem. Embora lançado no período entreguerras, 11 anos após o término da conflagração mundial de 1914-18, tal publicação sugere o quanto tal momento de crise e destruição se mantinha vívido dentro do imaginário norte-americano. A Grande Guerra apresentara, pela primeira vez na História, a primazia da tecnologia, do armamento químico, dos aviões, não do confronto homem contra homem. Embora a bolha especulativa e a ilusão de uma prosperidade sem limites para investidores estadunidenses na bolsa de valores ainda não tivesse estourado até 1929²⁵, havia a reminiscência de uma crise de grandes proporções que suscitou o irromper da figura do herói como processo compensador do medo coletivo, ainda que tardiamente em relação à Grande Guerra. O temor do caos, a expectativa de aproximação de uma época, na qual o “outro” obscuro, quer sejam criminosos, marginais, alienígenas, estrangeiros... ou um desastre natural levariam esse caos à ordem estabelecida e fez com que se compensasse a ansiedade através da produção imaginária de heróis. Isso pode ocorrer como uma forma de catarse coletiva, seja como fator unificador/motivador/criador de identidade, seja como fortalecimento dos ânimos ante o medo e a necessidade de adesão a um sistema de valores.

Esse pensamento afina-se com o de Bronislaw Baczko: a “imaginação social”, inúmeras vezes expressa pelos *mass media*, é construída e direcionada com grande eficácia sobretudo em épocas, nas quais os conflitos existentes no interior das sociedades, assim como entre sociedades diferentes, afloram e ganham corpo, não raro em situações de guerra. No entanto, esses conflitos inerentes às formações sociais, suas diferenças e desigualdades, são algo constante, apesar de muitas vezes não aparentes ou não divulgados. Tais conflitos, ainda segundo Baczko, são traduzidos e elaborados na forma de símbolos que norteiam o comportamento. De acordo com ele, a função do símbolo:

²⁵ Como veremos, a crise de 1929, que apontamos como um fator fundamental a inspirar a trama do *Príncipe Valente*, coincidiu com o início da chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos de aventura, que, para Álvaro de Moya, ocorreu com o lançamento de *Buck Rogers e Tarzan*. Ambos abriram o período. Contudo, não há consenso para sua duração total, porém as versões não chegam muito além dos anos 50.

(...) não é apenas instituir uma classificação, mas também introduzir valores, modelando os comportamentos individuais e coletivos e indicando as possibilidades de êxito dos seus empreendimentos (...) Os mais estáveis dos símbolos estão ancorados em necessidades profundas e acabam por se tornar uma razão de existir e agir para os indivíduos e para os grupos sociais. Os sistemas simbólicos em que assenta e através do qual opera o imaginário social são construídos a partir da experiência dos agentes sociais, mas também a partir dos seus desejos, aspirações e motivações. (...) Um só e mesmo código permite fazer concordar as expectativas individuais, exprimir as coincidências e as contradições entre as experiências e as esperanças, e ainda sustentar os indivíduos em ações comuns. Os imaginários sociais fornecem, deste modo, um sistema de orientações expressivas e afetivas que correspondem a outros tantos estereótipos oferecidos aos agentes sociais (...) Esquema de interpretação, mas também de valorização, o dispositivo imaginário suscita a adesão a um sistema de valores e intervém eficazmente no processo da sua interiorização pelos indivíduos, modelando os comportamentos, capturando as energias e, em caso de necessidade, arrastando os indivíduos para uma ação comum. (BACZKO, 1985, p. 311)

Entre as diversas formas de catarse envolvidas no processo está a da leitura ou consumo de obras de cultura de massa, sobretudo literatura/filmes de aventura, epopéias e quadrinhos violentos, desde os *pulps* (anos 20) até aos super-heróis (a partir de 1938). Num ensaio intitulado *Comic strips and their adult readers*²⁶, o cientista social Leo Bogart examina as tiras de quadrinhos de meados do século XX, relacionando-as aos seus efeitos catárticos sobre os leitores, sobretudo ao entendê-las como um recurso capaz de aliviar a “monotonia da existência”. Os quadrinhos, segundo ele, seriam “redutores de tensão”:

Certos elementos – as características essenciais da fórmula das tiras de quadrinhos – permanecem fixos e previsíveis. O leitor é impelido pela curiosidade sobre os meios pelos quais o equilíbrio esperado será atingido. Os quadrinhos reduzem as tensões em seus leitores, sobretudo por oferecerem variedade e um recorrente foco de interesse. (BOGART, 1954, p. 192)

Neste sentido, os quadrinhos de aventura, assim como os de super-heróis²⁷, também são uma forma de catarse e gratificação, ao proverem um escape de conteúdos reprimidos socialmente, especialmente quando o personagem burla as regras, comete assassinato, corre em alta velocidade, faz justiça com as próprias mãos etc. Além da catarse, conforme Bogart, trata-se de uma resposta aos anseios e expectativas sociais de um tempo. É, da mesma maneira, uma forma de gerar identidade, seja pela via da

²⁶ *In: Mass-culture – the popular arts in America*. Glencoe: Free Press, 1957 p.189-198.

²⁷ Os quadrinhos de super-heróis, apesar de suas diferenças óbvias com os de heróis sem capacidades sobre-humanas - os de quadrinhos de aventura -, não deixam de ser, também, histórias de aventura.

Cultura de Massa, seja por intermédio de ações dos poderes estabelecidos, como vimos anteriormente em Baczko.

Os quadrinhos de aventura e seus heróis (*supers* ou não) floresceram logo após o *crack* da Bolsa de Nova Iorque, em 1929, e ao longo da Grande Depressão dos anos 1930, contextualizando-se em uma época de crise das relações econômicas mundiais e de surgimento e afirmação dos fascismos na Europa, assim como um endurecimento das fronteiras e dos nacionalismos e uma maior intervenção do Estado na economia até mesmo nos EUA de Roosevelt, com o *New Deal*. A crise do liberalismo era desta forma compensada com o surgimento de heróis com características, que remetem direta ou indiretamente a ele, o liberalismo, e ao modelo individualista norte-americano. Curiosamente, quando do lançamento do primeiro *comic book*, em 1936, o mesmo vendeu um milhão de exemplares²⁸, a despeito da escassez generalizada. As HQ's então eram, diferentemente das atuais, bastante acessíveis, mesmo para uma população que estava apenas começando a se reerguer de um colapso econômico.

Os anos 30 nos Estados Unidos foram marcados também pela preocupação com o avanço das políticas fascistas e algo que lhes chamava a atenção era o chamado “perigo amarelo”. A expressão aludia pejorativamente à expansão japonesa já em andamento desde o século XIX, quando, em 1895, o Japão passou a exercer tutela sobre a Coréia e a definir sua área de projeção. Sobre isso, Williams da Silva Gonçalves afirma que: “A área de atrito passou a incluir os Estados Unidos, quando os japoneses ocuparam a Manchúria, em 1931, e, a seguir, a própria China, em 1937.” (GONÇALVES, 2003, p. 180)²⁹. Nem o governo estadunidense, nem a imprensa local estavam alheios àquilo. Isso significa que a literatura popular expressa nos quadrinhos, que por sua vez eram publicados apenas nos jornais até 1936, também não estava.

²⁸ De acordo com Dario de Barros Carvalho Júnior em sua dissertação de mestrado **A morte do herói: introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas histórias em quadrinhos**, para conquistar ainda mais o público de HQ's, que eram publicadas sempre em jornais, “(...) os donos de jornais começaram a fazer os cadernos de quadrinhos nos finais de semana e logo vieram as revistas de quadrinhos. (...) O pessoal dos jornais queria manter as prensas funcionando, então juntaram várias tiras em um livrinho, que chamaram de *comic book*, e resolveram imprimir aquilo. (...) Apesar de terem surgido praticamente de maneira acidental, as revistas em quadrinhos conquistaram um mercado gigantesco.” (CARVALHO JÚNIOR, 2002, p. 20).

²⁹ Alex Raymond, em seu *Flash Gordon*, contemporâneo do *Príncipe Valente*, também utiliza esse modelo ao criar o imperador *Ming, o Impiedoso*. Imperador com biotipo mongólico, num contexto histórico como o que estamos tratando, dificilmente não seria associável a algum temor a respeito de povos asiáticos. O Japão, afinal, passou posteriormente a integrar as potências do Eixo. No capítulo 3 falaremos mais a respeito do “perigo amarelo” e de outros temores evocados pela Imprensa da época.

Apesar das restrições nacionalistas em países como a Itália de Mussolini, as HQ's norte-americanas eram distribuídas e lidas por um público infanto-juvenil tanto quanto aqui em terras tupiniquins. Mesmo com a censura do DIP³⁰ sobre outras formas de publicação e com a preocupação do Departamento com os tipos de leitura dirigidas às crianças, os quadrinhos gozaram de certa liberdade. Gonçalo Júnior relata que:

Nesse contexto [de censura, inclusive às obras de Monteiro Lobato], seria natural esperar que o DIP se empenhasse em combater as revistas em quadrinhos, que traziam dos Estados Unidos uma cultura diferente daquela que o ufanismo fascista do Estado Novo queria ressaltar. Mas isso não aconteceu talvez porque, além da provável interferência de Marinho e João Alberto, a birra do governo Mussolini contra esse tipo de narrativa se encontrava apenas no fato de trazer temas relacionados ao modo de vida americano. Tanto que o decreto de censura não fechava os jornais, mas promovia sua nacionalização. O próprio Ministério da Cultura italiano chegou a recorrer aos quadrinhos para produzir cartilhas de doutrinação de crianças e jovens. (JUNIOR, 2004, p. 84)

É significativo o fato de que nosso herói medieval surgiu num contexto como aquele, no qual, como vimos, os fascismos, vistos com preocupação pelos norte-americanos, traziam consigo, como já demonstrado, uma retórica de ressurgimento de valores medievais. Foster situou seu personagem no fim do mundo antigo e início da Idade Média, nos estertores da civilização romana e em meio a invasões bárbaras, justamente enquanto o mundo do século XX vivia uma crise de enormes proporções desde 1914, consoante a visão de Eric Hobsbawn. Este reúne as duas guerras mundiais do século XX e o entreguerras no que ele denomina "era da catástrofe": as duas guerras, a grande depressão dos anos 30 e a violência desencadeada no período, onde se incluem as seqüelas da Revolução Russa (HOBSBAWN, 1997, p. 29-60). O historiador britânico fala, afinal, de um único e prolongado conflito com dois períodos agudos, intermediados pela fase que vai de 1914 a 1939.

Não há uma lei que determine: “certo, estamos no meio de um conflito. Logo, por causa disso, irão surgir, do nada, heróis e super-heróis”. Entretanto, o conflito por certo estimula o processo, quando artistas traduzem o momento segundo seu discurso, que é também plural. Os conflitos nas e entre sociedades, quando latentes e relativamente sob controle, porém nunca inexistentes, podem levar à criação de heróis

³⁰ O Departamento de Imprensa e Propaganda estadonovista. De acordo com o site da FGV – Fundação Getúlio Vargas, suas funções eram: centralizar, coordenar, orientar e superintender a propaganda nacional, interna ou externa, fazer a censura do Teatro, do Cinema, de funções recreativas e esportivas, da radiodifusão, da literatura, e da imprensa, promover, organizar, patrocinar ou auxiliar manifestações cívicas ou exposições demonstrativas das atividades do Governo. (Disponível em: <http://www.cpdoc.fgv.br/nav_fatos_imagens/htm/fatos/dip.htm> Acesso em: 27/06/06.)

como catarse dos instintos, tendo o imaginário como espaço privilegiado de atuação dos mesmos, sem que haja sua irrupção na ordem social. É, contudo, no momento em que as conflagrações eclodem e mostram toda a sua fúria, que os personagens de ficção cumprem um papel ainda mais significativo de agentes de coesão em torno de um ideal e de uma identidade. Para tanto, é preciso que haja uma alteridade, nem que para isso ela tenha que ser inventada dentro dos interesses em jogo num dado contexto histórico e social. Os heróis podem ser contemporâneos a uma época de conflito, como os fictícios *Capitão América* e *Flash Gordon*, por exemplo, na II Guerra Mundial, ou construídos algum tempo depois da mesma, se nela determinados personagens históricos atuaram. De históricos, passam a ficcionais, míticos até, idealizados e situados num passado glorioso, numa “era de ouro”, servindo como referencial de identidade coletiva e a propósitos políticos de coesão. Já vimos o caso de El Cid³¹ e podemos acrescentar outro estilo de herói, cujo tema é reconstruído e associado ao mito cristão como forma de apelo patriótico numa sociedade profundamente marcada pelo cristianismo: Tiradentes. Este último, heroicizado na República, um século depois de sua execução, teve sua figura iconizada e assemelhada sugestivamente ao Cristo, como na tela *Tiradentes Esquartejado*, de Pedro Américo, em concordância com a interpretação feita por José Murilo de Carvalho, em seu **A formação das almas – o imaginário da República no Brasil**³².

Num certo sentido, as tão populares histórias em quadrinhos de aventura e de super-heróis que hoje inundam as bancas de jornais e as estantes de colecionadores são herdeiras do medo que explodiu num século iniciado pela “era da catástrofe”. São registros, ainda vívidos, desde seu impulso inicial, desse medo coletivo do conjunto instintos/barbárie/selvageria, algo não necessariamente homogêneo ou de mesmo significado, mas imbricado pelas associações que fazemos entre esses três termos via imaginário. É o medo da liberação de nossos instintos, que podem nos levar a praticar atos considerados bárbaros, selvagens, não civilizados. De uma maneira metafórica, essa condição de barbárie estaria como que soterrada em nosso Hades íntimo, e bastaria apenas um breve período de pressões externas e um motivo que servisse para a ruptura dos grilhões que as normas ditas civilizadas de comportamento social impõem aos nossos “bárbaros e selvagens interiores”, para que eles se transformem, em monstros

³¹ Cf. nota número 8.

³² CARVALHO, 2002, P. 63-70.

com suas peles, suas garras, dentes afiados e sanha assassina. Entre essas pressões estão as econômicas, as políticas, as desigualdades, o preconceito, a falta de perspectiva, sendo que uma única delas pode estar ligada a todas as outras e talvez até desencadeá-las. Quando se sente que nada mais há a perder é porque já se perdem alguns ou todos os freios morais e socioculturais impostos há séculos e que visam não apenas a convivência na medida do possível entre seres num mesmo grupo, mas também a hierarquização e a marginalização, ambas extremos de um sistema interdependente que chamamos sociedade.

1.3 O *Príncipe* e as HQ's de heroísmo: discutindo o meio e a mensagem

Entre as razões que motivaram esta análise sobre a obra de Foster está o fato de ela ter sido uma HQ bastante difundida dentro e fora de seu país de origem. Para que fosse possível identificar algumas repercussões no imaginário local e talvez além dele, a obra estudada deveria apresentar um alcance que somente uma distribuição massiva possibilitaria. Apenas procedendo desta forma cremos que seria viável esperar obter uma noção acerca das chances de difusão de interesses políticos, ideológicos e particularidades culturais de uma narrativa construída dentro dos parâmetros da Indústria Cultural/Cultura de Massa, ou seja, para um número consideravelmente grande de pessoas. Não é preciso, para tanto, recorrer a complicadas estatísticas. Basta que tenhamos em mente que todo o processo requer um pesado investimento em dinheiro e uma demanda de trabalho da envergadura de uma produção que transcende o país ou região da qual parte e se destina a diversas outras, mantendo-se em publicação, lá e cá, por muitos anos. Uma publicação, qualquer que fosse dentro do mundo capitalista, não teria a menor continuidade se não houvesse público suficiente para mover o capital investido, mantendo a publicação ao gerar lucro. Assim, podemos dizer: uma grande massa de leitores ao redor do mundo leu *Príncipe Valente*³³. Se a leitura de uma obra por tantos leitores não tem o menor impacto social, então fica muito difícil dizer o que provocaria, em termos literários, alguma variação nos interesses, costumes e visões de mundo. HQ's, tanto quanto outros tipos de literatura ou obra cinematográfica, podem contribuir significativamente para a formação de novas concepções e

³³ Ainda hoje ele é muito lido, em suas republicações em álbuns de luxo, apesar dos preços exorbitantes.

comportamentos, dependendo do contexto em que são escritos/desenhados, publicados e lidos. Do mesmo modo que muitos jovens norte-americanos chegaram a apoiar o esforço de guerra com a leitura do *Capitão América* (1941) e outros heróis que assumiram caráter patriótico-propagandístico durante a II Guerra³⁴, o folhetim *Os mistérios de Paris*, de Eugène Sue, de acordo com Umberto Eco, influenciou “alguns leitores” do proletariado a participarem da Revolução de 1848, na França³⁵.

Uma opção por qualquer outra HQ produzida noutro país também seria possível. Contudo, parte do que procuramos compreender aqui requer o uso de uma fonte que tenha sido difundida massivamente nos moldes da indústria gráfico-jornalística dos EUA, cuja distribuição atingia grandes números, localidades consideravelmente distantes e de orientação político-ideológica diversa, desde o Brasil getulista até a Itália de Mussolini. Aqui, retornando a Umberto Eco, em seu romance *A misteriosa chama da Rainha Loana*³⁶, o autor, que perfaz, sob muitos aspectos, o caminho do historiador quando debruçado sobre fontes visuais, literárias e orais, ao longo de suas páginas, dá uma considerável atenção aos quadrinhos do período que ora nos interessa: a época do Fascismo italiano, às portas da Segunda Guerra Mundial. O protagonista, o desmemoriado *Sr. Yambo*, na verdade, é uma versão do próprio Eco, que aproveita para fazer um sedutor passeio por sua infância e adolescência em meio à memória semântica do tempo em que, por exemplo, *Flash Gordon*, vindo dos EUA, ameaçava o poderio do imperador *Ming, o impiadoso*, um monarca despótico, com todas as características marcantes de um líder fascista juntamente com as características físicas atribuídas estereotipadamente ao tipo asiático³⁷. É curiosa a analogia que nos sentimos forçados a fazer ao lermos o romance, sobretudo se somos pesquisadores em História: o historiador é como alguém que, de repente, como *Yambo*, acordou e descobriu que perdeu a memória. Tanto quanto a vítima de amnésia, o historiador tenta reconstituir uma espécie

³⁴ As HQ's serviram como instrumento de propaganda ideológica e como instrumento ou arma de guerra publicitária, usada diretamente no *front*, quando aviões jogavam milhares de exemplares de quadrinhos tanto sobre os aliados quanto sobre seus oponentes, conforme BROOKER, Will. **Batman unmasked – analysing a cultural icon**. New York: Continuum, 2001, p. 70; e GUBERN, Román. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro, Salvat: 1979 p. 110-111.

³⁵ MARTIN-BARBERO 2003, p. 189, *apud*. ECO: **Lector in fabula**, 1981, p.83. Eco também endossa tal percepção noutros de seus escritos ao dizer que a leitura do folhetim ou de livros entre as camadas populares também tinha a propriedade de difundir: “(...) entre o povo os termos de uma moralidade oficial, (...) desempenhavam tarefa de pacificação e controle; favorecendo a explosão de humores bizarros, forneciam material de evasão.” (ECO, 1979, p.13)

³⁶ Publicado originalmente em 2004 sob o título **La misteriosa fiamma della Regina Loana**. (Rio de Janeiro: Record, 2005).

³⁷ Retornaremos a Ming e seu biótipo no capítulo 3.

de “memória perdida” sobre um tempo. Ele, entretanto, enfrenta dificuldades maiores: dependendo de seu objeto de estudo e da época sobre a qual focaliza seu olhar, os resultados de suas investigações podem ser somente teóricos, abstratos sem a vivência presencial.

Retornemos, pois, ao romance de Eco. Entre seus trechos mais significativos podemos destacar o seguinte, que narra um momento em que o protagonista encontra uma antiga coleção sua de revistas em quadrinhos:

Depois de *Mickey* vinham alguns anos de *Avventuroso*, e aí tudo mudava. O primeiro número era de 14 de outubro de 1934. Eu não podia tê-lo comprado, tinha na época menos de três anos, e não diria que minha mãe e meu pai compraram para mim, pois suas histórias não eram nada infantis (...) Portanto, eram números que rastreei mais tarde, trocando por outras revistinhas. Mas certamente comprados por mim, alguns anos depois (...) **Tanto o hebdomadário quanto os álbuns devem ter me aberto os olhos para um novo mundo**³⁸. A começar pela primeira aventura, na primeira página do primeiro número de *Avventuroso*, intitulada *A destruição do mundo*. O herói era Flash Gordon que, graças a uma confusão armada por um certo doutor Zarkov, acabava no planeta Mongo, dominado por um ditador cruel e impiedoso, Ming, de nome e traços diabolicamente asiáticos. Mongo: arranha-céus de cristal que se erguiam sobre plataformas espaciais, cidades submarinas, reinos que se estendiam ao longo das árvores de uma imensa floresta e personagens que iam dos Homens Leão aos Homens Falcão e aos Homens Magos da rainha Uraza, todos vestidos com sincrética desenvoltura, (...) com vestes que evocavam uma Idade Média cinematográfica (...) Gordon (...) batia-se pela liberdade contra um déspota, talvez na época eu pensasse que Ming era como o terrível Stalin, o ogro vermelho do Kremlin, mas não podia deixar de reconhecer em seus traços também aqueles do Ditador da casa, dotado de indiscutível poder de vida e morte sobre seus fiéis. Logo, creio que tive em Flash Gordon a primeira imagem de um herói (...) de uma guerra de libertação... (ECO, 2005, p.234-237)

Como podemos ver, o estilo de raciocínio daquele personagem, faceta do próprio autor, assemelha-se ao do historiador enquanto reúne dados numa pesquisa. Ele conclui ou infere a partir dos dados de que dispõe, juntamente com um arsenal teórico que lhe serve como “rede de pesca” – uma metodologia, para sermos mais precisos –, confeccionada para capturar determinada espécie de peixe, isto é, de conhecimento. Para o personagem de Eco, as imagens e a estrutura narrativa de *Flash Gordon* evocavam uma contradição crucial entre o que o jovem *Yambo* vivia, em meio à propaganda fascista imposta pelo governo e o que lia nos *comics* norte-americanos, nos

³⁸ Grifo nosso. No livro há, na página 235, uma reprodução da referida página do *Avventuroso*, na qual se lê, logo no primeiro quadro, “La fine del mondo! – uno strano pianeta precipita verso la Terra – solo um miracolo pu salvarci - dice la Scienza!”. Como demonstrado ao longo desta análise, a HQ, datada de 1934, segue a mesma lógica de seu contexto, recebendo a herança do imaginário de conflito proveniente da Primeira Guerra Mundial. Prova disso está na representação gráfica do avião de passageiros, totalmente calcado nos moldes dos aviões usados em combate entre 1914-18.

quais um herói com o qual ele sentia um certo grau de identificação lutava contra todos aqueles modelos apoiados na idolatria ao líder carismático presentes em seu cotidiano³⁹. Ao longo da trama, *Yambo* descobre-se radicalmente avesso a toda forma de ditadura, centralismo e idolatria a líderes políticos e revela ter a sensação de que parte de sua aversão se deve aos quadrinhos que leu.

Eco escreve seu texto dando a entender que, justamente por estar recuperando uma memória semântica, o personagem recupera também uma memória coletiva. Dessa forma, uma conclusão a ser extraída da leitura é a de que não só o autor e seu **alter-ego** foram influenciados por aquilo que leram, mas também uma boa parcela dos jovens de idade próxima à de *Yambo* na Itália fascista. Eis o elo que une os mecanismos de propagação da ideologia estadunidense para além de suas fronteiras e as obras de Cultura de Massa, que o país produziu e produz. Em outras palavras, podemos falar de uma obra literária acessível a poucos eruditos ou a um público muito selecionado, porém, é bastante diferente falar de uma obra voltada para a cultura popular/cultura de massa, entendendo que, com ela, leitores de diversas camadas de uma população podem ser atingidos, seja o erudito, seja o semi-analfabeto.

Uma HQ de alcance apenas regional também poderia ser útil para a compreensão dos discursos presentes num contexto sociocultural. Todavia, a existência de uma de larga distribuição, sendo essa figura medieval o tema (o *Príncipe Valente*), revela mais sobre questões pertinentes ao imaginário ocidental, pois a chegada e aceitação numa cultura de um modelo e referencial produzido em outra não ocorre a esmo. Ainda pensando como Baczko e Carvalho, o imaginário, apesar de ser manipulável necessita, para criar raízes:

(...) de uma comunidade de imaginação, de uma comunidade de sentido. Símbolos, alegorias, mitos só criam raízes quando há terreno social e cultural no qual se alimentarem. Na ausência de tal base, a tentativa de criá-los, de manipulá-los, de utilizá-los como elementos de legitimação cai no vazio, quando não no ridículo.(CARVALHO, 2002, p. 89)

Retornando a Umberto Eco em **Apocalípticos e integrados**, o semiótico italiano realiza um dos mais expressivos estudos acadêmicos a respeito das histórias em quadrinhos, entre outros produtos da cultura popular/cultura de massa. O autor discute o conceito de “cultura de massa”, tecendo críticas a visões acerca da idéia de “níveis” de

³⁹ Quando ele narra o trecho que destacamos, situa a época da leitura da revista em 1941, ano da entrada dos EUA na II Guerra.

cultura, em que as produções da Indústria Cultural são reduzidas à mera repetitividade, expondo as contradições dos eruditos que, de modo análogo ao dos moralistas com relação à obscenidade, detêm-se longamente sobre seu objeto de desprezo, deixando entrever seu próprio interesse no objeto. Ao dissertar a respeito dos preconceitos gerados por uma visão elitista do que seria “cultura”, Eco segue demonstrando os percursos através dos quais a obra de arte torna-se capaz de ampliar um provável universo semântico, lançando mão de jogos semióticos, com a finalidade de produzir em seus intérpretes - leitores, admiradores de obras de arte, por exemplo - uma gama indeterminável, porém não infinita de interpretações. Ao falar sobre a simbiótica relação entre obra e leitor e sua mútua influência, o autor aproxima-se do que já pudemos detectar ao expormos o olhar de Will Eisner quanto ao uso de estereótipos nos quadrinhos e padrões de fácil reconhecimento e identificação. Para Eco, esse jogo comunicacional visa:

“...a adequação do gosto e da linguagem às capacidades receptivas da média. (...) Um objeto de série [o livro], que deve conformar a sua própria linguagem às possibilidades receptivas de um público alfabetizado (...) E não é só isso: o livro, criando um público, produz leitores, que, por sua vez, o condicionarão.” (ECO, 1979, p.12).

Desta maneira, encontramos os caminhos percorridos pelos criadores da linguagem dos quadrinhos, que respondem, eles também, a um condicionamento proveniente do público e a linguagens pertinentes à sua época, tanto quanto imprimem no mesmo novos sentidos e novos elementos sógnicos. Pensamos assim, especialmente se confrontarmos esta referência com expressões populares como “ver estrelas” ou “ter uma idéia luminosa”. Estas recebem a cumplicidade do leitor, quando, de forma metafórica e pictórica, elas e outras criações dos quadrinistas são representadas, apenas a partir do século XIX, sob forma de estrelinhas em personagens feridos ou, por exemplo, como uma lâmpada, objeto-símbolo de emissão de luz, de engenhosidade criativa e progresso, no momento em que um deles tem uma idéia. No século XVI, por exemplo, não haveria a menor possibilidade de haver uma narrativa em arte seqüencial, na qual os personagens tivessem o momento em que lhes ocorresse uma idéia representado por um dispositivo acionado pela eletricidade, composto de bulbo

desenvolvido industrialmente, com filamento de tungstênio etc⁴⁰. Tal prática, no final, só funciona pelo reconhecimento dessas metáforas visuais em um campo semântico condicionado historicamente. O leitor as (re)incorpora em seu conjunto de referenciais de leitura e decodificação de significado.

Todavia, o fator que para nossos propósitos chama maior atenção no trabalho de Eco é sua análise sobre o esquema iterativo. A iteratividade nas narrativas populares consiste, por exemplo, num esquema fixo de repetição de eventos, “...de modo que cada evento recomeça de uma espécie de início virtual, ignorando o ponto de chegada do evento precedente”. (ECO, 1979, p. 264). De fato, encontramos isso em inúmeras HQ’s, em especial nas que aquele autor analisa em sua obra, com maior ênfase no *Superman*, no capítulo “O mito do Superman”⁴¹. O esquema iterativo de uma HQ, romance ou conto é permeado pelos esquemas de base, os quais, numa narrativa de aventura e heroísmo, podem ser exemplificados por meio da seguinte seqüência:

1	Delito (ou situação extraordinária e desequilibradora de uma suposta ordem inicial)
2	Intervenção do protagonista
3	Conflito com o fator causador do caos
4	Demonstração dos poderes ou capacidades singulares do protagonista
5	Ordálio do protagonista ou seu grande desafio
6	Superação da prova
7	Vitória final
8	Retorno a uma situação de ordem

Em *Príncipe Valente*, a propósito, o esquema de base incorpora as repetidas situações, nas quais ele é obrigado a usar sua sagacidade, sua habilidade incomum com a espada e sua capacidade para sobreviver nas mais inóspitas condições. Seus desafios consistem em superar, pela inteligência, inimigos mais fortes e brutais ou obstáculos quase intransponíveis oferecidos por uma natureza agreste.

É preciso, no entanto, salientar que apesar de nossa concordância com as observações de Eco a respeito do esquema iterativo, é mister pensarmos em termos de linha editorial para entendermos devidamente a lógica de determinados personagens. Mesmo com toda a reiteração do esquema de base em cada episódio de uma obra seriada, personagens como o *Príncipe Valente*, desde suas primeiras aparições até uma

⁴⁰ A lâmpada só poderia vir a tornar-se uma representação de “idéia luminosa” a partir do século XIX, quando fora inventada.

⁴¹ ECO, 1979, p. 239-263.

parte avançada de suas trajetórias, mantêm uma lógica de encadeamento das ocorrências anteriores com as posteriores. É o caso do bastante atual *Homem-Aranha*, desde 1962, e o do brasileiro *Zé Caipora*, de Angelo Agostini, publicado no século XIX, sendo que este último tem esse encadeamento representado visualmente em quadros-resumo desenhados, que reproduzem várias das principais cenas ocorridas até uma determinada fase da série. O mesmo pode ser dito com relação ao *Príncipe Valente* - aqui, um dos quadros-resumo é a prancha número 2000, de 1975, como mostrado a seguir. Disso decorre, em nosso ver, a necessidade de considerações como esta, não tematizada por Eco. As linhas editoriais diferem exatamente nesse ponto. Pode-se escolher enveredar pelo caminho da intemporalidade de seqüência (como no caso da *DC Comics* e seu *Superman* dos anos 50, analisado pelo autor) ou não, dependendo do tipo de público que se deseja atingir, dos hábitos de leitura existentes entre os interessados em HQ ou do público leitor em geral, daqueles que se quer formar nesse público e das possibilidades de venda e circulação das obras com ou sem modificação no modo de desenvolvimento do esquema de base. Apesar disso, este último continua sempre o mesmo e precisamente nesse momento forma-se, segundo Eco, o processo de identificação e gozo que leva o leitor a sempre buscar a repetitividade na literatura popular e em outras produções na Cultura de Massa.

FIGURA 2



FOSTER, Hal. Prancha n.º 2000 (edição comemorativa, tiragem limitada). 1975.

Afinal, Eco deve muito de seu pensamento sobre as HQ's e a Cultura de Massa à época em que **Apocalípticos e Integrados** foi escrito e publicado. O livro fora lançado em 1964, em meio à explosão de popularidade dos *Beatles*, ao surgimento e rápida aceitação das histórias em quadrinhos de super-heróis da *Marvel Comics*, a editora de *Homem-Aranha*, *Quarteto Fantástico*, *X-Men*, entre outros, que na época diferiam em contexto e linha editorial dos heróis da *DC Comics*: *Superman*, *Batman* etc. Era uma conjuntura, na qual líderes revolucionários como Che Guevara e Fidel Castro eram estampados em capas de revistas de diversas partes do mundo, representando idéias e modelos, tidos como positivos ou negativos, dependendo do ponto de vista, mas sem

dúvida muito vistos⁴². Em termos culturais, a década de 60 pode ser entendida como um período, no qual ocorria, segundo Morin:

(...) uma transformação da configuração cultural das nossas sociedades que afeta a cultura de massas. (...) A maior parte dos meus estudos de “sociologia do presente”, de 1963 a 1973, tem relação com essas transformações. Do aparecimento de uma nova “subcultura” juvenil (o *ye-ye-ye*) (...) Da “promoção dos valores femininos” à “nova feminilidade” e ao “novo feminismo”. (...) das dificuldades opostas ao bem-estar aos sintomas de uma crise em profundidade da civilização burguesa. (MORIN, 1981, p.8)

Mais do que nunca, necessitava-se de uma reflexão teórica daquela envergadura a respeito dos *mass media*, que veiculavam referenciais político-ideológicos tanto por escrito - em notícias ou romances - quanto e principalmente pela carga semântica de que eram providas as imagens disseminadas.

Entre os trabalhos acadêmicos brasileiros que atingem os quadrinhos e o estado atual da questão destacamos três, entre eles dois artigos e uma dissertação de mestrado. Dois daqueles trabalhos foram desenvolvidos após o ataque terrorista às Torres Gêmeas, em 11 de setembro de 2001, em Nova Iorque e certamente recebem uma parcela de influência tanto da veiculação midiática em torno do acontecimento quanto das próprias produções quadrinísticas que analisam, estas também marcadas pela conjuntura. Mais uma vez, deparamo-nos com respostas do imaginário a temores, anseios e expectativas coletivas, aliadas a um processo catártico de emoções represadas através das HQ's examinadas naqueles estudos.

As três reflexões concentram-se de maneiras diferenciadas na figura do herói, juntamente ou logo em seguida à mobilização norte-americana para a guerra contra o Afeganistão e, posteriormente, o Iraque, ao lado das justificativas disseminadas pelo serviço secreto dos Estados Unidos para uso da força contra o terrorismo ao atacar seus supostos focos e bases operacionais. Dialogaremos, inicialmente, com a dissertação de Dario de Barros Carvalho Júnior, **A morte do herói: introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas histórias em quadrinhos**⁴³. Graças ao embasamento em alguns dos mesmos referenciais teóricos usados por aquele autor,

⁴² No Brasil de março de 1960, por exemplo, a política externa de Jânio Quadros causou comoção, entre outros fatores, devido à visita do presidente a Cuba. O mundo vivia o auge da guerra fria e a possibilidade cada vez mais plausível de um conflito nuclear. A recepção a Fidel Castro, já como Presidente da República, em Brasília, juntamente com a condecoração do astronauta soviético Yuri Gagarin e de Che Guevara com a Ordem Nacional do Cruzeiro do Sul foi amplamente divulgada em revistas como *Manchete*. Tais ações uniram-se a outras justificativas que desencadearam o processo de renúncia.

⁴³ Faculdade de Educação - Universidade Estadual de Campinas, 2002.

ficam claros os motivos de nossas concordâncias e da partilha de alguns caminhos ao pensarmos o mito e os quadrinhos dentro de nossas problemáticas. Entretanto, a que aqui se propõe difere daquela do pesquisador em detalhes importantes, no que tange à forma de situar o mito e suas relações com o viver social. Entre as concordâncias, parte delas baseadas em pressupostos provenientes da leitura de obras de Joseph Campbell, está a visão de que os mitos e modelos míticos são uma forma de explicar o mundo, uma forma de colocar a mente em contato profundo com as experiências vividas. Igualmente, concordamos, quanto à trajetória do herói, que esta também funciona muitas vezes como um traço facilitador do entendimento do mundo e da adaptação à sociedade. O herói épico, aquele dos mitos e de aventuras cavaleirescas, é acima de tudo um civilizador, cuja saga representa uma espécie de construção do mundo, do cosmo, e vive numa época (*in illo tempore*) em que nada está ordenado, impondo essa ordem.

Embora ele mencione o fato de que a figura dos heróis, mormente os *supers*, tem em sua constituição o *topos* do civilizador, seus interesses acadêmicos voltaram-se para outras instâncias do saber, não enveredando para a representação da dicotomia civilização-razão *versus* barbárie-selvageria-irracionalidade, cujo desenvolvimento aqui sucintamente acompanhamos. Seus objetivos concentraram-se na publicação das histórias, nas quais personagens como o *Superman*, *Rê Bordosa* e *Sandman* morrem. Com isso, ele investiga o processo de identificação do público com o personagem e com a humanização dos mesmos indicada por sua mortalidade⁴⁴, a redescoberta do interesse no consumo das revistas que ostentam seus nomes ou que contenham personagens, cujas temáticas pertencem à mesma espécie: respectivamente, super-heróis, humor e fantasia.

Em sua análise, Carvalho Júnior explora o desenvolvimento desse *topos* heróico desde a Antiguidade até o herói romanescos dos séculos XVIII e XIX, dando prosseguimento a seu estudo até os quadrinhos do século XX. Entretanto, ao fazê-lo, deixa de mencionar o herói medieval/cortês e a contribuição de um complexo sistema de intertextualidade de imagens e retóricas, que perpassa desde os mitos que ele analisa com pertinência até as reformulações e acréscimos que as figuras heróicas recebem na

⁴⁴ Apesar de que as ressurreições de personagens de HQ, mormente os heróis e super-heróis, fá-los assemelharem-se ao mito cristão, dando um caráter de simulacro divino ao personagem, o que não deixa de nos remeter a lendas como as arturianas, nas quais os heróis buscam um recipiente do sangue de Cristo (o Graal), onde heróis puros são transubstanciados (Galaad, Parsifal). Na Europa ocidental e nas Américas, de contexto sociocultural majoritariamente cristão, a associação entre o humano e o divino no imaginário repercute com bastante intensidade.

literatura européia medieval⁴⁵. Ao passar despercebido o herói medieval e seu arcabouço mito-poético condicionado também por sua conjuntura⁴⁶, ficou faltando um elo de ligação que permitiria maior entendimento acerca do amálgama intertextual existente nos heróis e nos super-heróis das HQ's. Entre os elementos ausentes estaria uma conjugação entre o mito do deus que morre e renasce e a própria religiosidade medieval, entranhada nas matrizes culturais que se encontram nas raízes do *topos* heróico contemporâneo de alguns personagens, como já mencionamos. Isso ocorre também, quando o autor aponta as alusões religiosas existentes no *Superman*, seja em imagens, seja em esquema de base, especialmente nos eventos que envolvem a morte e ressurreição do herói, na série publicada nos EUA em 1993 e lançada no mesmo ano no Brasil.

Tecendo considerações sobre o que denomina “herói cotidiano”, entre os quais ele situa os de humor, ali representado pela *Rê Bordosa*, de Angeli, o autor afirma que:

(...) os heróis cotidianos de quadrinhos são muito mais autorais que os super-heróis. Diferentemente desta primeira categoria de heróis, que (...) passam pelas mãos de diversos roteiristas e desenhistas (...), o herói cotidiano é criado por um autor e em geral tem suas histórias feitas sempre por ele ou por uma pessoa designada pelo próprio artista (...) Por isso, quando o autor de um herói cotidiano morre, muitas vezes seu herói também desaparece. Além disso, o herói cotidiano sempre irá refletir, em algum nível, a visão de seu autor sobre o mundo. (CARVALHO JÚNIOR, 2002, p. 27)

Aqui temos dois comentários a fazer: em primeiro lugar, se estivermos falando de um álbum autoral nos moldes mais recentes, ou de uma HQ como a de *Príncipe Valente*, cuja carga de envolvimento do autor com o personagem, mesmo subsidiado pelos *syndicates*, era bastante alta, percebemos que ele se encaixa em parte dos atributos acima descritos. Nem por isso, porém, *Valente* possui as características do chamado “herói cotidiano”: seu *topos* é o do herói épico, embora inserido numa versão seriada típica da Cultura de Massa, que nunca ou quase nunca atinge um final, sempre renovado em desafios com vistas a permanecer como objeto de consumo. O envolvimento de Foster com seu personagem e sua saga tanto era definido pela inspiração do autor em eventos de sua própria vida, pois fora caçador nas florestas canadenses, passara sérias

⁴⁵ Que aqui procuramos concentrar nas mencionadas obras de Chretien de Troyes, que, adotou temáticas celtas e germânicas na constituição de seus enredos, associadas aos modelos da Cristandade. A Idade Média Central, nas artes e na filosofia, possui clara herança clássica, o que denota uma intertextualidade e uma matriz cultural híbrida na qual os mitos greco-romanos têm seu lugar, ainda que em relação de comensalismo com uma pluralidade de matrizes.

⁴⁶ Ver capítulo 2.

dificuldades de sustento, precisou improvisar várias vezes para sobreviver, assim como *Valente*, quanto em se tratando de sua conjuntura: a Grande Depressão dos anos 30, os fascismos na Europa e as repercussões dos eventos relacionados ainda com a I Guerra Mundial⁴⁷.

Vamos um pouco além: os autores, sejam eles roteiristas, desenhistas ou um profissional que desempenhe ambas as tarefas, ainda que trabalhando para uma grande editora, implementarão em boa medida seus próprios discursos, discursos estes que serão inevitavelmente plurais, que conterão, em meio às experiências pessoais do autor, as experiências de seu tempo, as determinantes culturais de sua sociedade e das sociedades com as quais aquela na qual ele se insere mantém contato e realiza trocas culturais. A visão de mundo de Foster, consoante demonstraremos adiante, foi sobremaneira influenciada pelas construções literárias e pela ideologia estadunidense acerca de “liberdade, justiça e oportunidade”, além de uma estrutura de estilo *western* típica do país que adotou como lar: os EUA. Assim, não é somente o herói de estilo “cotidiano” que sempre traduzirá a visão de mundo de um autor.

Retornando aos pontos de concordância entre nossas visões, um dos que mais se coadunam é a percepção de que o vilão dos quadrinhos, com seu arcabouço visual e retórico, é uma forma adaptada de uma origem ctônica dos representantes do caos, isto é, uma origem relacionada à terra, ao fundo dela, como os titãs, filhos da Terra, Gaia ou Géia, rejeitados pelo Céu, Urano. O seio da terra, o feminino, representaria o vínculo simbólico da mulher com a terra geradora, proveniente das sociedades agrárias; o titã, como uma representação de forças caóticas. Portanto, o aspecto animalesco ou desprovido de razão de alguns vilões são representações de uma visão hierárquica do universo, na qual o “alto” difere do “baixo” pela associação com o divino ou civilizado ante o mundano ou fisiológico, animal. Voltaremos a tratar do problema do par “alto-sublime/baixo-grotesco” no próximo capítulo, onde retomaremos a interdependência

⁴⁷ Brian Kane relata todas essas situações, salientando o fato de que Foster não atuou na I Guerra Mundial por precisar sustentar sua mãe e seus meio-irmãos, após a morte do padrasto em 1915. O Canadá (Foster era canadense e ainda não se mudara para os EUA) entrou no conflito no momento em que a Inglaterra declarou guerra à Alemanha. Após a guerra, o Canadá entrou em séria recessão, afetando diretamente a vida da família Foster. Havia todo um clima de temor no país quanto a um possível advento do bolchevismo, após a greve geral de 1919, em Winnipeg, onde a família residia. A falta de recursos e as dificuldades levaram o jovem Hal a mudar-se para Chicago, nos EUA. Logo se vê que a guerra fizera bastante diferença em seu percurso de vida, o que nos leva a pensar no quanto aquele conflito contribuiu para a construção de um personagem guerreiro e improvisador como *Príncipe Valente*. (KANE, 2001, p. 40-52)

entre as noções de civilizado e selvagem e a de herói e vilão. Por hora, cumpre-nos observar os dois outros estudos supramencionados.

Wellington Srbek, em seu artigo **Quadrinhos: ascensão publicitária como queda de uma forma de comunicação**⁴⁸ traça um perfil da linguagem artística dos quadrinhos e as apropriações da mesma pelo cinema, TV, publicidade e Internet. Entre os pontos mais significativos de sua análise, o autor assevera que a história em quadrinhos “(...) em si, ou melhor, a *mensagem em quadrinhos* (...) é (pelo menos potencialmente) independente em relação à condição de participante da indústria cultural, inerente a seu veículo” (SRBEK, 2000, p. 10). Há controvérsias com relação à generalização dessa independência. A mensagem em quadrinhos é independente, talvez, no ato criativo dos autores. Contudo, no bojo do processo que leva à publicação, nem todas as HQ’s, bem como nem todas as idéias de um autor conseguem passar pelo filtro da lógica de mercado que é a base da indústria, o que inclui a Indústria Cultural em seus objetivos de sensibilizar um dado público via cultura popular/cultura de massa. O fundamento aqui é o lucro. Para obter a anuência dos detentores do poder econômico em relação à publicação da obra, não raro ela é submetida a um padrão de medida de sua potencial popularidade ante os leitores de um gênero. A popularidade potencial dá margem a uma estimativa do número provável de exemplares vendidos. O que poderia gerar tal popularidade ou dar a idéia de uma tendência a ela? São as respostas a perguntas como: o autor é conhecido e suas obras costumam vender? O assunto atrai uma parcela significativa do mercado, capaz de justificar o investimento? Trata-se de personagem conhecido ou de algum que tenha possibilidade de despertar um elemento de identificação e, por conseguinte, aumentar as chances de continuar a chamar a atenção de seus consumidores potenciais? É na conjuntura histórico-social e econômica que aquelas perguntas são respondidas. O que vale hoje pode não valer amanhã e o que valia ontem talvez não sirva mais em um futuro próximo.

Como vemos, através do uso constante de termos que designam incerteza, boa parte dos fatores que levam uma HQ da fase de elaboração até o consumidor é condicionada por duas balizas: emprego de capital e risco. É, portanto, um contrato de risco, apesar de ser do tipo calculado e cuidadosamente racionalizado em função da estimativa de sua disseminação como mercadoria, não perfazendo, obviamente, todos os

⁴⁸ In: **Banco de Papers do XIII Congresso Intercom (2000)**. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/xxiii-ci/gt24/gt24a7.pdf>. Acesso em: 20/05/2006.

casos, especialmente agora, com o advento das mídias internéticas e das HQ's autorais distribuídas até gratuitamente. Entretanto, todo esse aparato administrador dos riscos de produção pode ser averiguado, pelo menos, nas publicações que preenchem as prateleiras de HQ's das bancas de jornais e livrarias. Com Foster não foi muito diferente, como vimos ao nos perguntarmos sobre seus anacronismos e estereótipos que visavam adaptar a temática arturiana aos gostos e padrões da época e do público. Se hoje uma preocupação como a do criador do *Príncipe Valente* pode não ser tão necessária, no início do século XX não tê-la poderia decretar a sentença de morte da obra ainda na prancheta de desenho.

Srbek também menciona o modo como nas HQ's podem ser mesclados elementos de origem popular e erudita, contrapondo-os a produtos de entretenimento, permitindo uma proposta de novos significados culturais. Um dos melhores exemplos da afirmação deste autor talvez seja o conteúdo semântico que hoje o uso sógnico de uma lâmpada possui, de acordo com o que já dissemos. No entanto, em conformidade com o pesquisador, a fusão desses elementos gera um rico mosaico de signos, que não se restringem a onomatopéias ou sinais indicadores de um certo estado de espírito. Como pudemos perceber em Umberto Eco, o universo sógnico das HQ's pode ampliar o universo semântico, propondo novos significados culturais em um tempo, transcendendo-o e amalgamando-se a outros significados posteriores.

O terceiro estudo do conjunto que destacamos é o de Bruno Fernandes Alvez em **Superpoderes, malandros e heróis: a paródia como paradigma na construção do super-herói brasileiro nas histórias em quadrinhos.**⁴⁹ O que ele apresenta acaba por responder a algumas de nossas questões sobre repercussões possíveis que as obras de HQ, acima de tudo as provenientes dos EUA, têm em países e culturas diferentes. No caso de Alves, a pesquisa aponta para as apropriações de características de personagens norte-americanos por produtores brasileiros, que as integram a facetas culturais próprias do Brasil, consubstanciando paródias daqueles heróis. Alves demonstra o quanto esses personagens podem conduzir à idéia de uma identidade cultural, porém através da expressão da alteridade – a nossa com relação ao modelo heróico norte-americano. De acordo com o autor, celebramos, através de nossos heróis paródicos, o discurso do

⁴⁹ Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 4 e 5 de setembro de 2002. Disponível em: http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/19039/1/2002_NP16ALVES.pdf. Acesso em: 20/05/2006.

outro. Isso leva a uma posição de anti-heroísmo, isto é, a cultura popular brasileira tem como marca o anti-herói, o *Macunaíma* nosso de cada dia, em vez do caubói de tiro certo e coragem épica. Se “rastrear o percurso e a tipologia do herói é procurar as pegadas do sistema social no sistema das obras”⁵⁰, então temos aqui conosco uma representação de nosso histórico de repressão popular pelos poderes vigentes e de crítica social às formações hegemônicas de sentido. O herói dos cartuns brasileiros⁵¹ são os “heróis do jeitinho, da utilização da esperteza no combate aos poderosos, obtendo pequenas vitórias, mas atuando de maneira que as contradições do sistema dominante se perpetuem”. (ALVES, 2002, p. 9). Com isso, a crítica que esses personagens representam visa desmistificar a superioridade de seus modelos estrangeiros. Contudo, juntamo-nos ao autor na afirmação de que as paródias brasileiras de heróis e super-heróis “reforçam e mantêm em funcionamento a hegemonia dos *comics* norte-americanos (...) e em consequência, a ocupação do mercado nacional, atendendo à grande demanda por esses personagens” (ALVES, 2002, p. 15)

Alves também estabelece diferenças fundamentais entre o herói das HQ's de aventura e o super-herói. Analisa, entre outros tópicos, o processo como parte de um conjunto de atos que levou à consolidação da hegemonia norte-americana no mercado mundial de quadrinhos. Embora tenhamos consciência da importância dessas definições e diferenciações em se tratando da organização estrutural do mercado em termos dos gêneros - super-heróis, aventura, humor, infantis -, permanece o fato de que tanto os heróis sem superpoderes quanto os portadores de capacidades sobre-humanas podem remeter a temas mitológicos, sejam eles super-homens ou príncipes valentes. O que problematizamos aqui é que a inspiração para a elaboração dos comportamentos e contextos internos das tramas desses heróis provém em geral de um comportamento mítico existente no seio da própria sociedade, assim como expressam a maneira sutil como esses elementos míticos entranham-se nos estereótipos e situações, nas quais o herói exerce seu papel. Alves sustenta que, embora personagens como *Batman* não possuam superpoderes, os personagens a ele assemelhados “(...) são classificados como super-heróis por apresentarem aptidões físicas e dedutivas muito acima do homem médio comum e/ou por utilizarem acessórios como armaduras – vide *Homem de Ferro*”

⁵⁰ ALVES 2002, p. 6, *apud* KOTHE, 1987.

⁵¹ Entre eles “o *Capitão Peido*, de Ral, que voa impulsionado por gases flatulentos, reenergizados pelo consumo de batata doce e (...) *Overman*, de Laerte, que é tão ocupado em seu trabalho de herói que não tem tempo de descobrir sua própria identidade secreta”. (ALVES, 2002, p. 8)

(ALVES, 2002, p.3). Todavia, não se pode dizer que: *Buck Rogers* e seu cinto antigravitacional; *Príncipe Valente*, sua suposta espada mágica e sua grande habilidade como estrategista militar; *Fantasma*, suas habilidades de luta, sua mira certa e o terror que provoca tanto em tribos africanas quanto em bandidos, com toda sua mística de imortalidade, não sejam similares a essas aptidões acima da média que detecta o pesquisador. É por esse motivo que aqui generalizamos a expressão “quadrinhos de aventura” tanto para os consagradamente *supers* quanto para os heróis que vieram antes do advento do *Superman*, consensualmente o primeiro super-herói do mundo. É por tais razões, que a leitura que visa identificar elementos míticos nas retóricas e nas imagens serve para ambos os tipos de herói, apesar de suas diferenças conceituais.

1.4 Fronteiras físicas e simbólicas entre identidades e alteridades

A marcha da raça dos Anglo-saxões é para frente. Eles precisam, conseqüentemente, cumprir o seu destino - espalhar para longe e mais amplamente os grandes princípios do auto-governo. E quem irá dizer quão distante eles prosseguirão neste trabalho? E.D.Adams – USA administration papers, séc. XVIII⁵²

A busca por desconstruir o processo de apropriação das temáticas heróico-civilizadoras pelos *comics* norte-americanos exige ao menos um olhar sobre a formação histórica do imaginário e cultura dos Estados Unidos. Temos assinalado que o século XX viu-se sob o bombardeio de imagens, grande parte delas relacionadas à conquista norte-americana do Oeste com seus caubóis e pioneiros “desbravadores”, sendo que as mais conhecidas vieram através do cinema. Os quadrinhos também cumpriram seu papel na difusão dessa postura heroicizante e de uma auto-imagem, que tem como um de seus eixos a idéia de levar a outras paragens sua noção de civilização ou a de impor uma concepção de “lei-ordem-luz” aos estigmatizados nas categorias “criminosos-caos-trevas”. O *topos* heróico dos EUA pode ser historicamente detectado em algumas expressões político-culturais estadunidenses. Contudo, talvez duas delas sejam fundamentais para compreender o discurso apologético ao herói que impõe um sistema de normas e costumes a oponentes estereotipados, sugerindo noções de barbárie, selvageria e irracionalidade ou até mesmo primitivismo, de acordo com o significado

⁵² Adams *apud* Schilling –Disponível em: <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/mundo/2004/09/07/000.htm> Acesso em: 20/06/06.

assimétrico de cada um daqueles termos em variáveis históricas e culturais: a doutrina do Destino Manifesto e o Mito da Fronteira com o chamado “homem da fronteira”.

O Destino Manifesto era o sistema de idéias e crenças interdependentes por intermédio do qual os norte-americanos passaram a ver a si mesmos como um “povo eleito”, levando-os, a partir da primeira metade do século XIX, a um processo de expansionismo/intervencionismo e à conquista de novos territórios a oeste e sul do continente. A idéia de incorporação de regiões adjacentes ou distantes da localização das antigas 13 colônias tomou a forma de uma espécie de missão, numa adaptação, ao estilo norte-americano, das ideologias imperialistas européias do período. O “fardo do homem branco”, conforme frase do poeta Rudyard Kipling, era uma justificativa à moda oitocentista, através da qual o europeu, o “civilizado”, teria o encargo de levar essa civilização aos nativos e às terras dos demais continentes. Tratava-se, no caso dos EUA, de uma versão secularizada de um ponto de vista teológico do “povo eleito”, baseado na Bíblia, para tomar posse da “terra prometida”. A ideologia do Destino Manifesto, talvez a variante mais radical do nacionalismo americano, ganhou força também com a anexação do Texas, em 1836, e a tomada de metade do território mexicano na guerra de 1846 a 1848. Essa combinação de expansionismo territorialista com uma mitologia heróica e religiosa é muito bem representada por Anders Stephanson, quando afirma que:

A América é o último esforço da Divina Providência em favor da raça humana, um novo começo de uma civilização nova e mais avançada (...) a casa do homem, que deve se estender às ondas do Oceano Pacífico (STEPHANSON, 1995, *apud*. FERES JÚNIOR, 2004, p. 76)

Uma das mais claras representações visuais do imaginário norte-americano relacionado ao Destino Manifesto é a tela de J. Gast, de 1872, intitulada “O espírito da fronteira” ou “O progresso da América”.

FIGURA 3

O espírito da fronteira/O Progresso da América (J.Gast, 1872)⁵³

Na imagem podem ser identificados os mais variados símbolos do progresso, na ótica oitocentista: a locomotiva, o telégrafo, a formação, ao fundo, das cidades costeiras, de onde partem os colonos em suas carroças, com seus ícones de cultura agrária (bois, arados) em oposição aos animais selvagens (lobo, urso, búfalos) e aos índios, à esquerda. Tal qual uma espécie de alvorecer, de leste (direita) a oeste, (esquerda) os colonos vêm trazendo a metáfora da luz que paulatinamente expulsa as trevas, as quais, por sua vez, fundem-se aos indígenas, ao céu tempestuoso e às demais representações do mundo ainda não moldado por mãos de cultura anglo-saxã. Na mesma direção em que caminham os colonos está a portentosa imagem de uma mulher que segura um livro, representação da escrita, do conhecimento, das leis⁵⁴. É essa mulher quem carrega o fio do telégrafo, possivelmente representando o avanço do progresso, para a visão da época em que o quadro fora pintado. Outrossim, ao flutuar e ao possuir uma estatura colossal, ela sugere uma divindade ou sobrenaturalidade, indicando que o céu está aliado aos interesses terrenos dos colonos. Em geral, a liberdade é representada desde a Revolução Francesa por uma mulher, tal qual a famosa tela de Delacroix, “A liberdade guiando o povo”. Aquela figura feminina, no contexto visual em que foi inserida,

⁵³ Disponível em: http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:American_progress.JPG – Acesso em: 09/06/2006.

⁵⁴ Se pensarmos na Bíblia, por exemplo, como uma compilação, em grande parte, de livros, alguns deles comportando um conjunto de leis, podemos também aventar a hipótese de uma associação entre o livro na figura e o sistema jurídico, juntamente com as crenças religiosas dos colonos.

igualmente insinua uma ação civilizadora. Note-se que a cena ocorre num ponto de limiar entre “civilizados” e “selvagens”, posicionando-se a imagem mítica da Liberdade no centro, marcando os limites, a fronteira simbólica. Esta, por sua vez, já se vê ocupada por alguns dos colonos, que se antecipam à figura gigantesca da mulher, que não é, na verdade, um ser humano, uma mulher com todos os atributos fisiológicos, costumeiramente ligados à terra, o oposto complementar simbólico do céu, em várias mitologias. Trata-se de conceitos ou ideais como Liberdade, Democracia, República, Justiça. Embora estejamos falando de uma alegoria desses conceitos feita por um norte-americano, os mesmos são representados na visão francesa com alusão às formas femininas. Possivelmente, o esquema francês, influenciador da representação daqueles ideais, manteve-se ainda após o trabalho de Gast. A Estátua da Liberdade (1886), construída pelos franceses e presenteada aos EUA, seria um exemplo disso. A tela de Gast e a de Delacroix parecem utilizar alguns elementos semelhantes, no que tange à associação da idéia com a forma.

Aquela representação visual, enfim, não liga aqueles conceitos exatamente à mulher, mas sim a uma força, como sugerido na tela, inexorável em sua trajetória, força esta tão fria e racional quanto a Atená grega, ou melhor dizendo, a Razão, parida a partir da patriarcal e imperial cabeça de Zeus.

A idéia do Destino Manifesto fora retomada no final do século XIX, apesar de ter deixado de ser usada oficialmente desde os anos 1850. No alvorecer do século XX, no entanto, alguns de seus elementos mesclaram-se a outras expressões ideológicas por políticos norte-americanos⁵⁵ como uma justificativa para o expansionismo fora dos Estados Unidos. Esse sistema ideológico, embora não esteja sendo utilizado explicitamente pela mídia e por políticos em geral, influencia as ideologias e doutrinas político-diplomáticas norte-americanas até hoje.⁵⁶ O cientista político João Feres Júnior, a propósito, comenta que:

⁵⁵ Como Theodore Roosevelt, que assumiu a presidência em 1901. Com a política do *Big Stick* (“Fale suave, mas tenha nas mãos um grande porrete que será bastante útil”), os Estados Unidos ocuparam sob os mais diversos pretextos “em nome da democracia”, Cuba, Nicarágua, entre outros países latino-americanos, num período que se estende de 1906 até 1933.

⁵⁶ Em outras palavras, “os fins justificam os meios”. Segundo a enciclopédia online *Wikipedia*, o presidente James Buchanan, no discurso de sua posse em 1857 deixou bem clara a determinação do domínio norte-americano: “A expansão dos Estados Unidos sobre o continente americano, desde o Ártico até a América do Sul, é o destino de nossa raça (...) e nada pode detê-la”. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Destino_manifesto> Acesso em: 09/06/2006.

O Destino Manifesto ressurgiu com força no debate público que precedeu a guerra [contra a Espanha, em 1898] e também nas discussões que se seguiram à vitória, como podemos ver (...) na declaração do (...) senador (...), Albert Beveridge, datada de 1900: *Deus (...) nos fez os mestres organizadores do mundo para estabelecer um sistema onde reina o caos. Ele nos deu o espírito do progresso para sobrepujarmos as forças da reação por toda a terra. Ele nos fez adeptos do bom governo para que possamos administrá-lo aos povos selvagens e senis. Não fosse por tal força, esse mundo se afundaria no barbarismo e nas trevas. E, de toda nossa raça, ele marcou o povo americano como Sua nação escolhida para finalmente liderar no trabalho de regeneração do mundo.* (...). O trecho (...) contém (...) três formas de oposição assimétrica. Primeiro, encontramos a raça anglófona e teutônica (...) contrastada a todos [os outros] (...) Segundo, a oposição assimétrica cultural está presente na identificação do Outro como bárbaro e selvagem (...) Por fim, o Outro é caracterizado como selvagem ou senil, isto é, como imaturo ou decrépito – imagens carregadas de sentido temporal que denotam sua falta de sincronia com o momento histórico presente. (FERES JÚNIOR, 2004, p.76-77)

Noutro ponto do mesmo artigo o pesquisador declara:

(...) o Destino Manifesto transformou-se na base de sustentação ideológica do excepcionalismo americano, e passou a servir como chave para se interpretar a posição dos EUA em relação a qualquer outro país ou povo do mundo, vide o papel que essa doutrina desempenhou na Guerra Fria e nos eventos mais recentes que sucederam o 11 de setembro. (FERES JÚNIOR, 2004, p.91)

A tela de Gast, analisada acima, está atrelada ao chamado “Mito da Fronteira” na mesma proporção em que está ao Destino Manifesto. Os colonos ali representados, ainda que distanciados de sua origem literária no tempo, contêm a simbólica do “homem da fronteira”. Este era o nome dado ao caçador de peles que se embrenhava em territórios semi ou totalmente inexplorados e que vendia o resultado da empreitada para sobreviver. Como uma espécie de híbrido entre o “civilizado” e o selvagem - afinal ele era um produto da cultura anglo-saxã, mas situado na “fronteira”, no limiar entre um e outro -, trajava roupas feitas com o couro de animais e alimentava-se basicamente da caça.

Segundo a historiadora Mary A. Junqueira, aí residiria a origem da palavra *leatherstocking*, referente ao homem que estoca peles - um dos atores da conquista do território - o primeiro a reconhecer o terreno e a travar contato com os índios desconhecidos da região. (JUNQUEIRA, 2003, p. 11). A pesquisadora, em seu ensaio **James Fenimore Cooper e a Conquista do Oeste nos Estados Unidos na**

primeira metade do século XIX⁵⁷, analisa o romance *The Pioneers*, do escritor James Fenimore Cooper, enquanto percorre, em exemplos, algumas das outras obras do mesmo autor, a fim de demonstrar partes específicas do processo de construção do mito e da cultura norte-americana. Seu ponto de partida é o princípio do século XIX, porém fazendo as devidas conexões com as raízes coloniais do mito e mencionando personagens históricos, como Daniel Boone⁵⁸, um dos primeiros *leatherstockings* a desbravar novas terras. A lenda, contudo, fora estruturada no século XIX através da literatura. Este é o foco de Junqueira em seu estudo, que destaca as obras de Cooper como parte fundamental do estabelecimento da linguagem simbólica daquela mitologia⁵⁹ especificamente norte-americana. A autora constata também que o tema da fronteira ficou conhecido por uma série de cinco romances denominados “Leatherstocking Tales”, cuja alta vendagem, logo com o primeiro volume (1823) fora influenciada, entre outros fatores, pelo próprio processo de anexação territorial dos Estados Unidos, entre 1787 e 1848. Para Junqueira, a lenda do Oeste é:

(...) uma versão da História profundamente enraizada na cultura norte-americana e presente até os dias de hoje. É possível constatar a forte presença do mito na produção de Hollywood, que o explora com os inúmeros filmes de *farwest* e a ação do homem da fronteira. Os norte-americanos construíram um épico, no qual o homem simples sai do Leste à procura de novas oportunidades no Oeste. Nesse caminho, mapeia territórios desconhecidos, domina a natureza, levando o progresso de Leste a Oeste, construindo a nação. (JUNQUEIRA, 2003, p. 11-12)

Cumprir observar que o “homem simples” **domina** a natureza, leva **progresso** e **constrói** a nação. Esse homem de que a autora fala é, nos termos dela, o *self-made man*, o pequeno fazendeiro ou o empreendedor, ao contrário dos proprietários de grandes extensões de terra. Entretanto, o que hoje nos parece uma apologia a este personagem, na verdade se construiu posteriormente à obra de Cooper, que, segundo Junqueira, “defendia exatamente o contrário do que se

⁵⁷ In: **Revista Diálogos**, DHI/UEM – Universidade Estadual de Maringá - Maringá, v. 7, 2003, p. 11-24.

⁵⁸ Exatamente aquele que muitos aqui no Brasil conhecem por intermédio das séries de televisão e filmes de Hollywood. Boone viveu no Estado da Virginia e ainda antes da Independência, desobedecendo às ordens da Coroa inglesa, que havia determinado que as suas terras iriam até os Apalaches, atravessou as montanhas e se instalou no que viria ser o estado do Kentucky.

⁵⁹ Em se tratando do caso norte-americano, os termos “mito” e “mitologia” aqui assumem o sentido de “representação de fatos e/ou personagens históricos, freqüentemente deformados, amplificados através do imaginário coletivo e de longas tradições literárias orais ou escritas” (Houaiss, 2001). O mesmo sentido é atribuído por Junqueira, ao mencionar o conjunto obras de Cooper, qualificando as formas posteriormente assumidas por elas como “mito”.

tornou usual acreditar. As bases do mito foram estruturadas para inicialmente defender a grande propriedade privada norte-americana” (JUNQUEIRA, 2003, p. 22). Mesmo assim, o que permaneceu no imaginário foi a imagem do desbravador⁶⁰, que é também civilizador. O comerciante e caçador de peles, embora possuísse características rústicas, fosse inculto e desvinculado das modernizações da época, representava uma espécie de perfeição moral: o homem solitário e armado, sem grandes recursos, mas com sentimentos nobres e cheio de princípios, vivendo em meio à natureza, sem os confortos da civilização. Todavia, apesar de distante, no território, de uma concepção de civilização, é ele quem leva os valores da mesma para o interior selvagem, além de mapear aquele e preparar o terreno para seu advento. O Mito da Fronteira, portanto, é o mito do heroísmo civilizador/desbravador que, a despeito dos interesses sociopolíticos e econômicos de um dos principais construtores dessa mitologia⁶¹, termina por endossar ações intervencionistas e territorialistas. Justifica igualmente, a figura do herói individualista que se faz por si mesmo e leva uma noção do que é civilizado a regiões agrestes por meio de seus postos avançados: acampamentos, ranchos, povoados etc. Enfim, ele “domina, faz progredir e constrói”.

Se é verdade, porém, que a compreensão do significado desse Mito da Fronteira convém ao entendimento da própria cultura, imaginário e política norte-americana, influenciando sua auto-imagem e seu expansionismo, como já afirmamos, ele, por outro lado, é insuficiente para dar conta daquilo que leva essa representação do limiar – da conquista e expansão territorial, da civilização do ambiente inóspito, do encontro com o “outro” e da imposição de uma “ordem” sobre algo que sugere, cultural e historicamente, caos – para além do âmbito estadunidense. A fronteira, enquanto símbolo, se fizermos um jogo de palavras, “transcende fronteiras”. O ponto intersticial que ela representa, entre identidades e alteridades, vai além da construção do mito norte-americano e repercute no imaginário de todo o Ocidente em um processo de longa duração. Embora seja

⁶⁰ A autora traduz “Leatherstocking Tales” como “Contos dos Desbravadores” devido à condição de pioneiros daqueles personagens.

⁶¹ James Fenimore Cooper havia sido grande proprietário de terras e um conservador que temia as mudanças do período e as pretensões dos pequenos fazendeiros que lutavam por terras. Dizia ele: “Como a propriedade é a base de toda civilização, sua existência e segurança são indispensáveis para a melhoria social (...) Onde existe uma rígida igualdade de direitos, as condições baixam para uma escala de mediocridade, uma vez que é impossível elevar aqueles que não possuem os requisitos adequados de qualidade” (JUNQUEIRA *apud*. COOPER, 1959, p. 169).

inegável que exista uma peculiaridade no processo de construção do “mito da fronteira” norte-americano, é fácil localizarmos a “fronteira/limiar”, social, psicológica e fisicamente falando, como símbolo em diversos tipos de retórica em numerosas partes do mundo e em épocas variadas. A própria Idade Média européia tem suas “marcas”, isto é, os postos avançados das fronteiras guardadas por um chefe militar – marquês, margrave – cuja função na época de Carlos Magno (séc. VIII-IX) era, sobretudo, a de impedir o avanço dos “não-cristãos”, isto é, dos “outros”, e, por conseguinte, os “não-inclusos” ou os “não-civilizados”, na ótica carolíngia, esta por sua vez fortemente inspirada na antiga cultura romana, a “civilização”, em sua época já com sólido embasamento ideológico do cristianismo. Não obstante a distância cultural, temporal e também conjuntural de ambas as mobilizações⁶², ante o território “do outro”, do ponto a conquistar⁶³, uma vez que não parece haver similaridades culturais entre marqueses e colonos estadunidenses, tem-se em comum o fato de que a questão “fronteira” é também base para uma questão sociopsicológica que envolve a noção de identidade e alteridade dentro de uma disputa territorial. A estereotipagem do “outro”, sua possível demonização, ridicularização ou inferiorização está presente em ambos os casos, especialmente se estivermos falando de estruturas narrativas que, por conseguinte, têm apelo no imaginário de uma época e local. Isso quer dizer que a divisão sócio-espacial numa fronteira e toda a noção de alteridade e contenção/afastamento do caos dela decorrente pertence também a um *topos*, que veio sendo apropriado entre intertextualidades e adaptações ao longo de processos históricos específicos. Ela comporta, reitera e dá margem a reinterpretações de um mesmo esquema de base de natureza mítica. Desse modo, podemos definir o *topos* da “fronteira” e dos grupos sociais a ela vinculados como representação de:

- a) Uma configuração interdependente, na qual tende a ocorrer o conflito entre polaridades histórica e culturalmente construídas;

⁶² Mobilizações dos centros irradiadores de poder e de civilização em direção às áreas fronteiriças ou às não dominadas por esses centros.

⁶³ Carlos Magno dedicou os primeiros anos de seu reinado a expandir os domínios do Reino Franco, pois queria cristianizar o mundo (nesse sentido, impor uma ordem e uma noção de civilização ao mundo). Tentou retomar a Espanha aos Árabes, mas como fracassou, estabeleceu na divisa entre o Reino Franco e a Espanha uma marca, ou seja, uma região extremamente militarizada, governada por um marquês, funcionando como obstáculo ao que vinha de fora, ao mesmo tempo em que indicava o próprio avanço do seu império.

- b) Local de encontro/confronto entre identidades e alteridades;
- c) Questões acerca de territorialidade (alargamento, retração ou ambos);
- d) Valorização/desvalorização de posturas ou modelos ideais de conduta e pensamento;
- e) Possível lugar de troca e esforços mediadores em meio a disputas;
- f) Limiar entre Ordem (freqüentemente do lado de quem produz uma escrita) e Caos (o outro, o diferente e seus costumes ou interesses);
- g) Construção, manutenção e (re)formulação de estereótipos;
- h) Elemento de passagem, psicossocialmente falando, de um estado de ser a outro, de um universo cultural a outro, da racionalidade ao instinto ou vice-versa.

A fronteira em si não precisa ser lida apenas em seu sentido geográfico, muito embora, quando considerada geograficamente, a mesma integre de uma só vez vários dos itens acima.

A obra de Foster é bastante condicionada pelo próprio desenvolvimento histórico dos Estados Unidos, que impôs a muitas narrativas heróicas do princípio do século XX um modelo capaz de reverberar entre os leitores. Como já dissemos, trata-se também de gerar identificação e, conseqüentemente, lucro, ainda que tal coisa não seja o único objetivo ou efeito. Ao tratarmos mais diretamente de seu personagem, no capítulo 3, veremos o quanto ele está eivado de características do modelo conquistador/desbravador/civilizador usado nas justificativas expansionistas dos EUA no século XIX. Entretanto, se pensássemos que o *Príncipe Valente* fosse única e exclusivamente uma metáfora da auto-imagem estadunidense, incorreríamos no erro de acreditar que o mito norte-americano da fronteira teria respaldo noutros países e culturas do Ocidente, independentemente de suas próprias formações históricas, bem como de suas heranças culturais em comum: a Idade Média⁶⁴.

Valente não deixa de metaforizar o caubói. Ele o é, mas não apenas isso: é também um ícone (o cavaleiro medieval) presente em diversos imaginários, mantido em sua longa duração por vários mecanismos literários e imagéticos.

⁶⁴ Vimos isso acima, ao citarmos Baczko e Carvalho.

Não nos custa reafirmar que, embora estejamos abordando um tema de história contemporânea, para que seja possível tratarmos nosso objeto de modo consistente é necessário travarmos um diálogo com as raízes medievais do estereótipo do herói de nossa HQ por intermédio de obras como, por exemplo, as de Chretien de Troyes, escritas no medievo, mais precisamente entre os séculos XII e XIII, e que serviram de inspiração ao autor. É o que veremos no “próximo episódio”, ou melhor, no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2. DEUSES E CAVALEIROS ENTRE HERÓIS DE HQ

2.1 As mitologias e o modelo cavaleiresco nas apropriações literárias do herói dos quadrinhos

Com o intuito de prosseguirmos com nossas reflexões e aprofundarmos a análise sobre os problemas do mito em questões que interferem no imaginário sociopolítico e o da tendência dos mesmos a serem expressos na literatura popular⁶⁵, este capítulo iniciará-se com excertos do pensamento de dois importantes pesquisadores do assunto. São eles, respectivamente, Pierre Smith e Raoul Girardet. Vejamos o que diz o primeiro:

Se a função dos mitos é de fato a que acabamos de apontar [a de que o pensamento mítico se faz sentir através da utilização ideológica que se faz de seu simbolismo], ela é evidentemente universal, não havendo nada que nos autorize a supor que uma civilização qualquer possa dispensar os mitos ou seu equivalente. Para referenciá-los numa civilização complexa como a nossa, podemos começar por nos reportar à relativização das posições operada por cada subcultura diante das outras acusando-as de se entregar a mitos: assim faz o marxista diante do cristão, o artista diante do homem de negócios, uma geração diante da outra, e vice-versa. Em seguida, faz-se mister considerar que os mitos sempre se inserem num sistema de gêneros escritos ou orais que difere de acordo com as culturas e que influi sobre a forma particular que nelas assumem esses mesmos mitos. (...) **Todos os gêneros, tanto os gêneros literários como a história, a ideologia política, a filosofia etc., mantêm uma relação direta com o pensamento mítico que modela as significações de que são portadores. Finalmente, não se pode deixar de ver que a fronteira entre pensamento selvagem e pensamento domesticado passa por dentro do próprio pensamento científico que, propondo-nos esquemas da mesma ordem, nos dá a possibilidade de nos apoiarmos em alguma coisa para discernir a parte do mito em tudo o mais.** (...) Há muita coisa em comum entre o pensamento mítico e o pensamento científico. Captando relações além do perceptível, ambos procuram encontrar a adequação do pensamento e do mundo. (...) De modo que, sendo verdade que, para o etnólogo, compreender uma cultura é antes de tudo compreender seus mitos, talvez se faça necessário, para fazer inteiramente justiça à ciência, saber identificar a parte de mito que nela existe. (SMITH, 1978, p. 250-252)⁶⁶

Raoul Girardet, ao refletir a respeito dos mitos e das mitologias políticas, reafirma nossa percepção de que mesmo nas sociedades industriais contemporâneas

⁶⁵ No que relembramos a noção de “literatura popular”, conforme o capítulo 1, e as circunstâncias nas quais os protagonistas representam crenças coletivas ou um padrão repetitivo de conduta ideal em diferentes sociedades e em diferentes períodos históricos.

⁶⁶ Grifos nossos.

permanecem, ao lado de complicadas argumentações ideológicas e teóricas, comportamentos e pensamento mítico:

(...) é verdade que ele [o mito] exerce também uma função explicativa, fornecendo certo número de chaves para a compreensão do presente, constituindo uma criptografia através da qual pode parecer ordenar-se o caos desconcertante dos fatos e dos acontecimentos. É verdade ainda que esse papel de explicação se desdobra em um papel de mobilização: por tudo o que veicula de dinamismo profético, o mito ocupa um lugar muito importante nas origens das cruzadas e também das revoluções. De fato, é em cada um desses planos que se desenvolve toda mitologia política, é em função dessas três dimensões que ela se estrutura e se afirma... Daí a necessidade de se situar em uma perspectiva global que, sem ignorar cada uma dessas dimensões, permite reencontrá-las todas em sua conjunção e em sua unidade. Daí, sobretudo, a necessidade de levar em consideração a singularidade de uma realidade psicológica de uma especificidade muito evidente. Pois é aí, sem dúvida, bem mais ainda que nas discussões terminológicas, que a análise corre o risco de perder-se nas incertezas e nos meandros de um mundo mal explorado. Ao olhar de todos aqueles que tentaram seu estudo e para além da copiosa diversidade de sua temática, as manifestações do imaginário mitológico apresentam, com efeito, certo número de traços comuns. (...) Os mitos políticos de nossas sociedades contemporâneas não se diferenciam muito, sob esse aspecto, dos grandes mitos sagrados das sociedades tradicionais. (GIRARDET, 1987, p. 13-15)

Das reflexões acima, depreendemos que no meio dos processos de formação política e sociocultural encontra-se todo um sistema de crenças e de resposta ao mundo circundante, cuja natureza mítica, embora não passível de ser estirpada dos ritos e representações sociais, assume, no tempo e no espaço, uma ampla variedade de formas manifestas no imaginário. Podemos acrescentar que os mitos, através das roupagens do imaginário, ocupam um lugar relevante como pano de fundo, não necessária ou imediatamente detectável, em narrativas que servem como endosso e expressão de crenças e identidade coletiva. O Homem contemporâneo tende a ver a si mesmo como herdeiro de uma tradição racionalista e científica, porém esquece-se de que é também herdeiro de um gigantesco arcabouço narrativo de suas matrizes culturais, subjacentes às formas com as quais enxerga o mundo no qual vive. No capítulo anterior foram dados alguns exemplos dessas expressões, ao citarmos, entre outras, as metáforas da luz e trevas e a do civilizador-desbravador como um fator de ordem sendo imposta a um mundo não-formado ou caótico, homogeneizado em estereótipos: selvagem, bárbaro, incivilizado etc. Vimos, igualmente, que através de sucessivas apropriações literárias, diversas tradições narrativas atravessaram os séculos amalgamando-se e reconstruindo-se em concepções heróicas particulares a épocas e vetores ideológicos. O que se faz

mister abordarmos agora é o modo como uma figura heróica apropriada da literatura medieval cortês e que recebe forte influência das lendas célticas⁶⁷ adequa-se à figura de um “adolescente mítico”⁶⁸ tão presente em imagens famosas como a de James Dean, a do próprio *Príncipe Valente*, nos anos iniciais da publicação, e a de outros personagens, cujas trajetórias revelam, tais quais os mitos antigos e a literatura cortês, o fulgor das paixões, feitos extraordinários do herói em tenra idade e sua ascensão na sociedade.

Qual a relação entre esse adolescente aparentemente intemporal e um padrão cultural de comportamento contemporâneo norte-americano? Que razões podem explicar esse tipo de representação no meio de uma época, na qual os valores estadunidenses e o imaginário “civilizador-desbravador” desde o século XIX configuravam-se como algo a ser difundido além de suas fronteiras, não apenas para endossar e disseminar esses valores, mas também participar direta (o bombardeio de HQ’s no *front*)⁶⁹ e indiretamente (publicação em países de governo de estilo fascista)⁷⁰, da contra-propaganda ideológica? Por fim, de que maneira esse padrão mítico assume um caráter histórico-literário em romances corteses e como estes, por sua vez, se encontram entre os tijolos que compõem a dinâmica de vários personagens de aventura? Tudo isso sem esquecermos que, conforme já analisamos, as formas narrativas e o mundo no qual elas se inserem são interdependentes: não é apenas a literatura a expressar aquilo que recebe da sociedade. Esta última também pode vir a sofrer influência de obras literárias, a exemplo de mobilizações para determinadas causas, quando citamos, entre outros, o *Capitão América* e *Os mistérios de Paris*, ou, em se tratando de imagens, a associação entre Tiradentes e símbolos do cristianismo em apologia à República no Brasil.

Em acréscimo à supramencionada dupla de pesquisadores, o medievalista Hilário Franco Júnior tem na parelha “mentalidade-imaginário” algo análogo ao que vimos demonstrando ser a forma mutável (imaginário) de estruturas de longuíssima duração, a que ele atribui a “mentalidade”, a permanência dos mitos etc., nas publicações cujos temas ora aprofundamos. Franco Júnior provavelmente desenvolveu tais reflexões a partir das mesmas questões que estimularam Carlo Ginzburg em seu

⁶⁷ Através de sua inserção no ambiente fictício do Rei Artur.

⁶⁸ Mais adiante incluiremos maiores reflexões acerca do “adolescente mítico” tendo por base o pensamento de Edgar Morin e suas idéias relacionadas à Indústria Cultural e Cultura de Massas.

⁶⁹ Mencionado no capítulo anterior, na página 38, na nota número 34.

⁷⁰ Também no capítulo 1, na página 35.

livro **História noturna – decifrando o sabá**⁷¹. Entre os problemas por ele levantados nessa obra está o da explicação da permanência dessas estruturas através da noção de arquétipos, o que, segundo o autor, seria insuficiente. Para ele, em um dos vários exemplos que destacou:

A difusão transcultural dos mitos e ritos centrados na assimetria deambulatoria talvez tenha sua raiz psicológica nessa percepção elementar, mínima, que a espécie humana tem de si mesma – da própria imagem corpórea. Assim, o que altera essa imagem, num plano literário ou metafórico, parece particularmente adequado a exprimir uma experiência além dos limites do humano: a viagem ao mundo dos mortos, realizada em êxtase ou por meio dos ritos de iniciação. Reconhecer o isomorfismo desses traços não significa interpretar de maneira uniforme um complexo tão diversificado de mitos e ritos. Mas significa propor a hipótese de nexos previsíveis. (...) Com isso, a noção de arquétipo é reformulada de maneira radical, por estar solidamente apoiada no corpo. Para ser mais exato, em sua auto-representação. (...) A investigação que levamos a cabo mostrou que o elemento universal não é representado pelas unidades singulares (os coxos, os homens divididos ao meio, os portadores de uma só sandália), mas pela série (...) que os inclui. Mais precisamente: não pela concretude do símbolo, mas pela atividade categorial que, como veremos, reelabora de forma simbólica as experiências concretas (corpóreas). (GINZBURG, 1991, p. 219)

Édipo, Aquiles, Cinderela seriam “coxos” bastante conhecidos: um de “pés inchados”, outro vulnerável no calcanhar e a outra com apenas um dos sapatos. Os mesmos, como todas as demais narrativas, cujos padrões se repetem independentemente de tempo e espaço, estariam sempre conectados a uma experiência corpórea, o que lhes garantiria sua permanência em longa duração.

Franco Júnior, utilizando outros termos, parece fornecer uma solução compatível com o pensamento de Ginzburg sobre o problema:

(...) o imaginário não recobre as noções de mentalidade e de representação, complementa-as, articula-se estreitamente com elas. Se mentalidade é o complexo de emoções e pensamento analógico (estruturas arcaicas sempre presentes no cérebro), imaginário é a decodificação e representação cultural (portanto historicamente variável) daquele complexo. A insegurança diante das forças naturais e o desejo de controlá-las estiveram na base tanto do “feiticeiro” (...) quanto do dragão esmagado ou submetido por deuses hititas e sumérios, heróis gregos ou santos cristãos (...) Entendendo imaginário como tradução histórica e segmentada do intemporal e universal, vamos partir de uma formulação geral (...): imaginário é um sistema de imagens que exerce função catártica e construtora de identidade coletiva ao aflorar e historicizar sentimentos profundos do substrato

⁷¹ São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

psicológico de longuíssima duração. (FRANCO JÚNIOR, 2003, p. 95-96)

É, portanto, esse imaginário, localizável temporal e espacialmente, que nos interessa ao tecermos considerações acerca do uso das figuras retóricas do herói mítico e do cavaleiro cortês, como as que se seguem. Expressando-se sob inúmeras formas, o imaginário possui território privilegiado na literatura e nas artes, campos estes que constituem a essência dos quadrinhos, o que os torna particularmente férteis para a observação das formas de representação visual, assim como literária, e suas implicações sociopolíticas e econômicas num dado período histórico. Da mesma maneira, esse imaginário não seria estanque, já que, a despeito de suas transformações e especificidades, recebe todo o peso do passado que o formou em suas matrizes culturais e contribui com seu legado para a formação de especificidades futuras⁷².

Entendendo essas estruturas de longa duração como associadas a um referencial corpóreo, com sua tradução nas representações do imaginário e na construção de identidades, passamos a nos aproximar, portanto, das narrativas, cujos protagonistas encontram-se intimamente ligados a um desses processos: a adolescência e os ritos socioculturais a ela correspondentes. Entre essas narrativas freqüentemente encontramos as dos quadrinhos de aventura, que compreendem em seu conjunto as histórias do *Príncipe Valente*. Contudo, a fim de prosseguirmos com as respostas às perguntas que fizemos, será preciso recapitular algumas pontuações feitas no capítulo anterior. Foi mencionada, rapidamente, a associação simbólica comumente feita entre as concepções culturais de “alto” e as de “sublime, divino, benéfico”, assim como as de “baixo” e as de “primitivo/grotesco, demoníaco, pernicioso”.⁷³

Junto à dualidade das concepções acima está a figura do herói, esse personagem que não raro reúne em suas aventuras aspectos sublimes e grotescos num só contexto. Em se tratando do uso de alegorias míticas e também de heranças da literatura medieval nos estereótipos heróicos contemporâneos, entre as narrativas mais revisitadas e adaptadas estão as que remetem direta ou indiretamente à corte do Rei Artur e aos feitos

⁷² Vimos, a propósito, o exemplo das narrativas de James Fenimore Cooper na construção do “Mito da Fronteira”, o da doutrina do Destino Manifesto e a tendência que dali se originou, repercutindo no imaginário de grande parte do século XX e neste princípio de século XXI, ainda que amalgamado a outras tendências ideológicas e construções bem posteriores àquelas, pertencentes ao século XIX.

⁷³ Quando, aliás, mencionamos o vínculo de serpentes e outros répteis atrelados a seu papel cônico, isto é, à terra e às suas profundezas, nos mitos, no capítulo 1.

heróicos de seus cavaleiros⁷⁴. Artur, como Hércules, Apolo, Parsifal e tantos outros encontra-se no rol dos heróis cujos feitos assombrosos revelam uma trajetória digna de deuses e semideuses. O que todos eles possuem em comum? Além dos atos de heroísmo em si e da demonstração de capacidades sobre-humanas, sobressai o fato de que realizaram proezas extraordinárias precocemente, na infância ou na adolescência. Eis alguns sinais que sugerem, no contexto de suas narrativas, um caminho previamente possível de ser vislumbrado em seus primeiros passos, o gérmen de seus futuros grandiosos e de sua realeza associada ao divino. Junito de Souza Brandão corrobora alguns desses padrões, ao dizer que:

De qualquer forma, exatamente por ser um herói, a criança já vem ao mundo com duas “virtudes” inerentes à sua condição e natureza: a (...) “honorabilidade pessoal” e a (...) “excelência”, a superioridade em relação aos outros mortais (...) o que o predispõe a gestas gloriosas, desde a mais tenra infância ou tão logo atinja a puberdade: Hércules, conta-se, aos oito meses, estrangulou duas serpentes enviadas por Hera contra ele e seu irmão Íficles; Teseu, aos desesseis anos, ergueu um enorme rochedo sob que se pai Egeu havia escondido a espada e as sandálias; o jovem Artur, e somente ele, foi capaz de arrancar a espada mágica de uma pedra... (BRANDÃO, 1992, p. 23)

A trajetória do herói das HQ's de aventura em geral passa por esse modelo de capacidade singular e genialidade precoce. O herói, aqui, exemplifica, entre outras coisas, a questão do indivíduo como protagonista de seu mito nas sociedades ocidentais permeadas pelas produções da Indústria Cultural, sobretudo se estivermos falando do indivíduo na sociedade norte-americana. Assim como essa indústria promove “uma adequação da realidade do artista [do *Rock* ou do cinema, por exemplo] para se ‘encaixar’ neste modelo heróico” (PINTO, 2005, p. 114), as figuras-tipo nos quadrinhos de aventura são adaptadas ou, melhor ainda, apropriadas, de forma a ressaltar aspectos míticos que identifiquem o protagonista com esses modelos. Nesse caso, de um modo um tanto semelhante à construção de imagens públicas como a de um rei (Luis XIV) que “subiu ao trono em 1643, aos quatro anos de idade...” (BURKE, 1994, p. 13), as ações extraordinárias expressas na infância do herói fictício servem como um exemplo que se encontra presente nas narrativas a respeito de astros pop, prefigurando uma suposta imparidade com a massa homogênea, assim como sua predestinação manifesta.

⁷⁴ Devemos lembrar, a propósito, que o *Príncipe Valente* em poucos capítulos tornou-se cavaleiro da Távola Redonda.

Tal construção seria estabelecida de forma análoga aos relatos sobre pessoas que vão desde James Dean a Kurt Cobain, após terem-se tornado famosos. Eis dois exemplos:

[James Dean] parecia ser um imitador nato. Na escola, com um pouco de incentivo dos amigos, ele fazia imitações, rapidamente, de diversos professores; certa vez, quando estava imitando o diretor da escola, o homem apareceu e o escutou por acaso. Supostamente, ele ficou tão divertido com o talento do rapaz que foi incapaz de puni-lo. Talvez seja verdade. (PATAI, 1974, p.22)

Ele era este pequeno ser humano muito efervescente. Tinha carisma já quando bebê. Era engraçado e era também brilhante. Kurt [Cobain] era tão inteligente que, quando sua tia não conseguiu imaginar como baixar sua caminha, ele mesmo o fez, com apenas um ano e meio de idade. (CROSS, 2002, p. 23)

A “genialidade” precoce ou a demonstração de habilidades acima da média em tenra idade é bastante evidente no *Príncipe Valente*. A figura a seguir, com a prancha número 5, de 1937, mostra uma passagem que se encaixa como uma luva nesse perfil: *Valente*, ainda menino, descobre um meio de matar um enorme lagarto, usando uma armadilha que montara, enquanto ele e um amigo estavam acudados no alto de uma árvore.

FIGURA 4



Prancha no. 5, de 13 de março de 1937. Seqüência visual e textual contendo o que aqui associamos ao mito da “genialidade precoce” do herói. O pântano é representação de um estado de retorno ao primitivo ou de refúgio numa espécie de “floresta-deserto”, pensando esta expressão nos termos que veremos mais adiante, em citações de Jacques Le Goff. O autor assevera o caráter de provação de locais como aqueles, sendo os mesmos simultaneamente locais de purificação, isolamento, selvageria e, também, de encontro com o divino. A queda de padrões de conforto ou a perda de status é atualmente associada a “estar na lama”. A família de *Valente* fora exilada, perdera seu castelo em *Thule* e foi viver no pântano, nas proximidades do local representado na página acima. O pântano, ali, é o exílio involuntário do herói. Entretanto, tal qual uma espécie de Apolo humanizado, Valente vence uma representação do caos (o primitivo, o selvagem, o feroz, o reptiliano etc.) na forma do réptil (ou serpente “estilizada”, se observarmos o sexto quadrinho), tal como aquela divindade grega fizera com Píton. A serpente tornaria a ser enfrentada mais tarde, na forma de Karnak, general huno, que já vislumbramos no capítulo I e ao qual retornaremos no capítulo III. Karnak ostenta, sugestivamente, um ofídio em seu elmo.

Retornemos, pois, às concepções de “alto-sublime X baixo-grotesco, chamando a atenção novamente para o Rei *Arthur*, a quem o *Príncipe Valente* dedica suas habilidades. *Arthur* tem como sobrenome o termo “Pendragon” e seu elmo e coroa, na caracterização de Harold Foster, ostenta um dragão como enfeite.

Como explicar, então, esse vínculo entre o rei justo⁷⁵ e de atributos semidivinos com a imagem do animal enfrentado pelos heróis civilizadores e tão freqüentemente demonizado nas versões ocidentais? Na verdade, a relação do sobrenome se dá com um aspecto ambíguo que está na origem de “Pendragon” na história de Uther, o pai de Artur. O termo provém do momento em que Uther vira no céu um cometa, cujo formato lembrava o de um dragão, o que o fez passar a utilizá-lo como símbolo heráldico. A versão da enciclopédia *Wikipedia*, quanto à origem do sobrenome de Uther, situa a figura do réptil mitológico em condição dignificada, uma vez que o associa às qualidades do “chefe guerreiro”⁷⁶, ao contrário da visão comum aos referenciais de textos bíblicos⁷⁷ e de outras tradições mitológicas, nos quais figuras reptilianas estão vinculadas à vileza, ao rastejar, ao “baixo”⁷⁸. Uma vez que o *Arthur* de Foster fora construído em meio ao uso calculado de estereótipos e também no meio de um processo de apropriações de elementos literários anteriores, podemos apontar as já abordadas diferenças cruciais entre ele e o Artur original das lendas celtas, porém incluindo agora a possibilidade de o personagem da HQ ter sofrido certa influência das alusões à figura

⁷⁵ Conforme Adriana Zierer, em seu artigo “Artur como modelo régio nas fontes ibéricas medievais (parte 1): a demanda do Santo Graal”. In: **Revista Brathair** 3 (2), 2003, p. 45

⁷⁶ Em outras versões o epíteto “Pendragon” de Uther deve-se a seu irmão mais velho. O texto da enciclopédia eletrônica diz o seguinte: “Uther's epithet Pendragon means literally "head dragon" or "dragon's head", probably in a figurative sense of "chief warrior". In the early stories Uther is dubbed "Pendragon" because he witnesses a portentous dragon-shaped comet, which inspires him to use dragons on his standards; later versions attribute this to his older brother, and have Uther assume the epithet "Pendragon" in his honour when he dies.” [Pendragon, o epíteto de Uther significa literalmente “dragão-cabeça” ou “cabeça do dragão”, provavelmente com o sentido figurado de “guerreiro-chefe”. Nas primeiras histórias Uther recebe o título “Pendragon”, porque ele avistara um grande cometa em forma de dragão que o inspirou a usar dragões em suas insígnias; versões posteriores atribuem isto a seu irmão mais velho, tendo Uther assumido o epíteto em sua honra quando ele morreria]. Esta página da *Wikipedia* encontra-se disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Uther_Pendragon>. Acesso em: 03/10/2006.

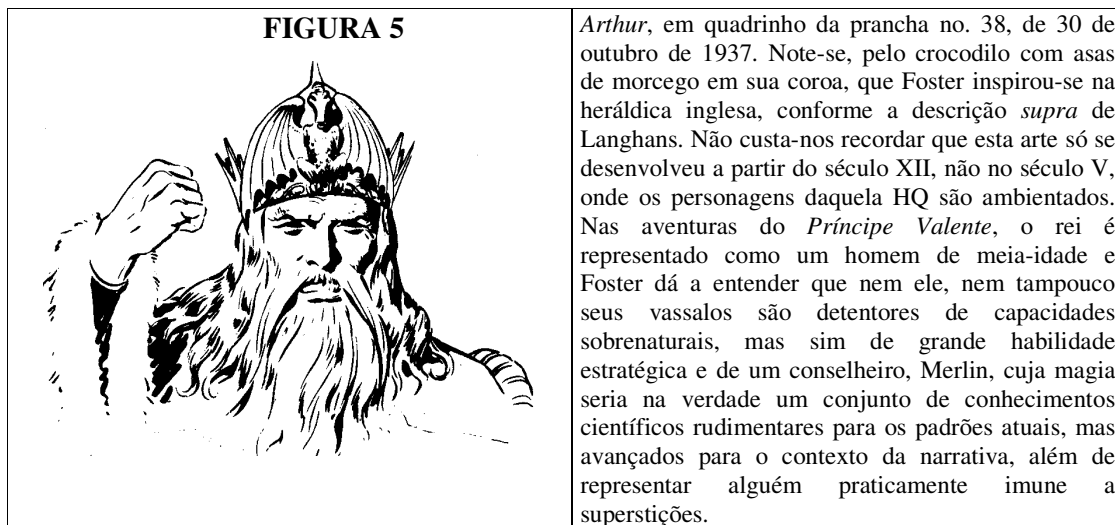
⁷⁷ Que na Idade Média assumiram um grau de importância que repercute até atualmente.

⁷⁸ Ao contrário do simbolismo chinês, ao qual faremos maiores referências no subcapítulo 2.3. Lembramos, ainda, que esse “baixo” tanto pode ser as profundezas da terra quanto o fundo escuro do oceano, se pensarmos na terrível e gigantesca serpente Jormungand, da mitologia nórdica, que vivia sob as águas, ou nos dragões do imaginário viking. Johnni Langer em seus estudos sobre o mito do dragão na Escandinávia (Disponíveis em: http://www.brathair.com/Revista/N5/mito_dragao.pdf - acesso em 03/10/2006), afirma que podem ser encontrados vestígios arqueológicos e literários de sua transição do ambiente aquático para o terrestre. Ainda de acordo com Langer, os termos escandinavos medievais para designar o dragão poderiam remeter tanto à figura do “verme” quanto à da “serpente”, isto é, sempre aludindo a um animal rastejante e de características sinuosas. Podemos acrescentar igualmente que apesar de o dragão mais comum nas representações recentes possuir asas e voar, seu vínculo com o mundo cônico está no fato de que sua toca é quase sempre uma caverna.

do dragão e ao fato de que o mesmo é a besta vencida nas representações de São Jorge. Por sua vez, o santo é padroeiro de uma Inglaterra, cujo Duque de Windsor, ávido leitor do *Príncipe Valente*, afirmava: “Príncipe Valente é a maior contribuição à literatura inglesa nos últimos cem anos” (KANE. 2001, p. 83)”⁷⁹.

F. P. de Almeida Langhans, a respeito do simbolismo do dragão na heráldica, afirma que:

O dragão é outra figura monstruosa (...) muito usada para simbolizar ora a *força*, ora o *mal*. Neste último significado é um atributo de S. Jorge [da vitória de São Jorge sobre ele] e o símbolo de toda a cavalaria medieval que, pelas suas façanhas, propunha-se a combater a maldade e defender os fracos. Ao contrário do que dizem muitos autores, parece que o dragão (...) é a estilização de um crocodilo [com] asas de morcego (...). Seja como for, tem esta quimera grande poder decorativo e simbólico. E em Portugal tem o interesse de ser o timbre das Armas Nacionais, comumente designado por *serpe-alada*, mas que deve ser um dragão nascente inspirado no dragão de S. Jorge por influência da Heráldica inglesa, muito em voga nos tempos da Rainha D. Filipa de Lancastre... (LANGHANS, 1966, p. 131-132)



O dragão no elmo e no brasão é o dragão vencido, porém é igualmente símbolo da coragem e capacidades fora do comum do cavaleiro que o venceu. Podemos

⁷⁹ Embora o personagem nem mesmo fosse britânico, pois era nascido na costa do que hoje seria a Noruega, no reino de *Thule*, cujo nome, localização e referência mítica discutiremos no próximo capítulo. Da mesma maneira, a produção não era inglesa, como sabemos. O lado britânico das histórias fica por conta da corte do Rei Arthur, do ingresso do Príncipe em sua ordem de cavalaria e da luta contra invasores saxões. Aliás, nem todos os capítulos restringem-se a *Camelot* e às ilhas britânicas. *Valente* viaja por toda a Europa, Ásia, chega a ir à África e até mesmo à América do Norte. Uma grande quantidade de capítulos se passa, portanto, fora do território que hoje seria inglês, com personagens igualmente não ingleses.

especular, então, que ostentar o esse símbolo seria proclamar-se guerreiro formidável ou aspirar a tanto.

Assim, Artur, ainda que “Pendragon”, é o guerreiro destemido, líder semidivino, cujos atributos sobre-humanos podem ser detectados, por exemplo, nas narrativas de Geoffroy de Monmouth, em seu escudo indestrutível ornado com a imagem da Virgem Maria, na espada mágica que só ele poderia ter arrancado da pedra e em sua força e resistência prodigiosas, capazes de levá-lo a derrotar sozinho centenas de oponentes⁸⁰.

A metáfora dos opostos “luz-trevas”, como vimos, pertence à mesma ordem das dicotomias “alto-baixo”, “sublime-grotesco” e “bem-mal”, embora “luz”, desde o século XVIII, tenha passado a agregar, além da simbologia anterior, alusiva à emanção divina e expulsão das ameaças do desconhecido (trevas), o de esclarecimento/conhecimento, subjugando a ignorância (igualmente “trevas”). Em todos os casos, estamos falando de “ordem sobre caos” e de personagens portadores de valores civilizatórios que se impõem a um contexto primitivo e agreste.

Embora esse tema do herói que mata o grande lagarto, serpente ou dragão, ou o do réptil tentador, ameaçador, agente do caos (a serpente do Gênesis, por exemplo) seja muito mais antigo, é na reiteração desse *topos* ao longo da Idade Média com as tão freqüentes referências às figuras religiosas de Miguel Arcanjo matando a “besta” (um dragão) ou São Jorge e seu dragão que a idéia de vitória contra um ente reptiliano⁸¹ assume as feições que herdamos na literatura e no imaginário fantástico atual. Uma situação análoga à da oposição “alto-baixo”, por sua vez implícita nas narrativas nas quais há um réptil maléfico, ocorre nas metáforas do convívio social e das relações

⁸⁰ Artur talvez tenha sido parte das fontes de inspiração para os autores do *Capitão América*, cujo escudo, similarmente indestrutível ao do legendário rei, recebe como ornamento as cores e características da bandeira dos Estados Unidos. O escudo de Artur e sua espada mágica, *Caliburn*, são mencionados por Adriana Zierer, na comparação entre o texto de Nennius e de Monmouth a seguir: “Então Artur juntamente com os reis da Bretanha lutou contra eles (os saxões) naqueles dias, mas Artur mesmo era um comandante militar [“dux bellorum”]. Sua primeira batalha foi na foz do rio que é chamado Glein. (...) A oitava batalha foi na fortaleza de Guinnion, na qual Artur carregou a imagem de Santa Maria sempre virgem sobre seus ombros; e os pagãos foram postos em debandada nesse dia. E sob o poder de Nosso Senhor Jesus Cristo e sob o poder da sagrada Virgem Maria, sua mãe, houve uma grande mortandade entre eles. (...) A décima segunda batalha foi no Monte Badon no qual caíram em um dia novecentos e sessenta homens de uma investida de Artur e ninguém os golpeou exceto o próprio Artur, e em todas as batalhas ele saiu como vencedor.” (NENNIUS, 2001, cap. 56). (...) Tirando então sua espada *Caliburn*, ele proclamou o nome de Santa Maria e, com um movimento rápido, lançou-se contra as fileiras dos inimigos. Todos aqueles com quem se batia, invocando Deus, morriam ao primeiro golpe de espada. Ele não suspendeu seu ataque até ter matado quatrocentos e setenta soldados com sua única arma *Caliburn*.” (MONMOUTH, 1995, p.215) - Disponível em: <<http://www.cchn.ufes.br/anpuhes/ensaio2.htm>> - Acesso em: 03/10/2006. O *Príncipe Valente* possui uma passagem que provavelmente remete ao relato de Nennius visto acima, quando menciona o rio *Glein*, no episódio **Bridge at Dundorn Glen**, cujas imagens analisaremos no capítulo III.

⁸¹ Normalmente rastejante, ou seja, associado ao solo, oposto mítico do céu, lugar privilegiado do divino e luminoso.

políticas⁸², quando aos oponentes são atribuídas “atitudes baixas”, em outras palavras, distantes do ideal (céu, alto...), ou se lhes imprimem estereótipos: “bárbaros”, “selvagens”, “incivilizados”, associando tais denominações às formas visuais mais escuras (“trevas”), a animais ferozes, peludos, de dentes pontiagudos, bem como a seres humanos a eles assemelhados pela pena de um artista ou pelas descrições de um escritor. A noção do primitivo submetido pelo civilizado, portanto, não se restringe à figura reptililana. Ambas as representações caminham pela mesma trilha⁸³. Há, de modo análogo, outra espécie de alusão ao “baixo” e “primitivo” nas sociedades permeadas pela Cultura de Massa: o ambiente no qual vive o criminoso. Este vive no “submundo” do crime, isto é, abaixo do “alto”, sob certos aspectos, parcialmente invisível aos olhos da sociedade. Vive, portanto, nas “trevas”: o que não pode ser visto ou aquilo que o é apenas na penumbra (à margem, na marginalidade), está distanciado da “luz”, do “alto”, e, por conseguinte, relativamente fora do controle social estabelecido na forma de regras e leis.

2.2 O corpo: medida simbólica de longa duração para tramas literárias

Voltemos ao “adolescente mítico” e à relação das transformações naturais do corpo com a apropriação dos elementos narrativos a ele referentes pela Cultura de Massa. A criança ou o jovem extraordinário capaz de proezas precoces estão nos supracitados mitos da Antigüidade tanto quanto em Parsifal, em Yvain, de Chétien de Troyes ou no jovem e puro Galaaz, da *Demanda do Santo Graal*. Estão, ainda, em *Peter Parker*, o *Homem-Aranha*, que recebe seus superpoderes por volta dos 15 anos de idade. Estão em *Príncipe Valente*, criança que vence grandes lagartos e homens fortes; um adolescente que enfrenta sozinho bandos de vikings e comanda exércitos contra hunos. Estão também em personagens caracterizados como homens com cerca de 30 anos, como o *Superman*, que, porém, quando bebê, levanta a caminhonete do pai adotivo. Em se tratando de *Batman*, outro personagem representado como possuindo

⁸² Diz-se, do indivíduo traiçoeiro: “fulano é uma víbora”. No Brasil, quando se relata que alguém depreciou a outrem, usa-se expressões como “fulano disse cobras e lagartos a seu respeito...”.

⁸³ Vimos isso no capítulo 1, ao mencionarmos os instintos, a bestialidade humana, o medo coletivo projetado nas caracterizações de inimigos – homens animais – de heróis e seu processo de compensação através do imaginário. Idem quanto à tela “O progresso da América”, de J. Gast, na qual analisamos o estereótipo do selvagem imposto aos indígenas da época. Nas considerações entre civilizado e selvagem, aquele que produz uma escrita, ao considerar-se no papel do “civilizado”, pode vir a colocar-se em condição salvacionista ou destruidora do “selvagem”, dependendo do contexto histórico ou das noções de sociedade para sociedade acerca do que é incivilizado.

aproximadamente 30 anos, após ter visto os pais serem assassinados quando criança, decide, quando jovem, viajar ao redor do mundo para aprender a lutar e condicionar-se física e mentalmente para enfrentar criminosos⁸⁴. Além disso, pouco tempo após o advento do *Homem-Morcego* nos quadrinhos o mesmo ganha de presente seu jovem escudeiro e adolescente talentoso, *Robin*, o chamado “menino prodígio”.

Morin, em seus trabalhos sobre a Cultura de Massas e sobre as estrelas de cinema, estabelece diversas associações entre o mito adolescente e a construção dos heróis contemporâneos. Já mencionamos uma passagem sobre uma “proeza precoce” de James Dean, um *ator-personagem*⁸⁵, a quem Morin se refere quando reafirma o padrão mítico aqui analisado. Ele fala, na verdade, de um padrão norte-americano em pleno desenvolvimento e em processo de exportação pela Indústria Cultural. A mesma exaltação do mito adolescente de James Dean, nos anos 50, aliás, pode ser encontrada em quadrinhos de aventura dos anos 30 e 40. Contudo, HQ’s como as do *Príncipe Valente* são constituídas de histórias seriadas, publicadas em periódicos que dependem da vendagem e da continuidade para manter lucros e o funcionamento de todo um sistema que remunera editores, a parte de arte e elaboração da história⁸⁶ e distribuidores. Isso significa que o planejamento de histórias inseridas nesse contexto não visa um começo-meio-fim geralmente trágico, como em boa parte dos mitos heróicos. Neles, o protagonista alcança redenção ou o ápice de sua aventura-símbolo com a morte e, em alguns casos, a divinização⁸⁷. Nas HQ’s seriadas de aventura contemporâneas, o que temos é um começo e um prolongamento indefinido do “meio”, isto é, de muitas aventuras que, mesmo respeitando uma seqüência temporal, quase nunca atingem uma finalização, por assim dizer “definitiva”, a menos que o personagem perca completamente seu apelo sobre o público leitor.

Morin, então, estabelece alguns paralelos entre o herói das mitologias e o ícone que escolheu (Dean), para exemplificar o modo como são formadas as analogias entre o mito e o herói propagado pela Cultura de Massa. Eis o que ele diz:

⁸⁴ É preciso estabelecer a diferença entre as versões cinematográficas recentes e o *Batman* dos quadrinhos. Neles, o personagem de fato percorre o mundo, estuda Direito, Química, Medicina Legal, especializa-se em artes marciais e tudo o que poderia fazê-lo mais eficaz na luta contra seus inimigos. Tudo isso muito mais cedo do que se poder verificar no filme “*Batman Begins*”, de Christopher Nolan – Warner Bros., 2005.

⁸⁵ Afinal Dean fora iconizado pela mídia e de homem foi transformado em símbolo de uma juventude e de uma época.

⁸⁶ Que hoje pode consistir de desenhista, roteirista, arte-finalista, colorista e diagramador.

⁸⁷ Heracles, morto, é eternizado na forma de constelação, isto é, atinge o “alto”, lugar do divino, nos céus. Jesus Cristo, morto, ressuscita e “ascende” aos céus.

O herói das mitologias traça o seu próprio destino no combate contra o mundo. James Dean abandona a faculdade para se tornar quebrador de gelo num caminhão-frigorífico, marinheiro num rebocador, marujo num iate até conseguir por fim seu lugar sob as luzes ofuscantes desse sol mítico moderno que são os refletores. (...) O herói das mitologias se lança em diversos trabalhos, nos quais prova seu talento e ao mesmo tempo exprime sua aspiração à vida mais rica e completa possível. James Dean ordenou vacas, cuidou de animais, pilotou um trator, criou um touro, destacou-se no basquete, treinou ioga, aprendeu a tocar clarinete, se instruiu em todas as áreas e finalmente se transformou naquilo que, no mundo moderno, encarna o mito da vida total: astro de cinema. (...) O herói das mitologias, em sua busca do absoluto, acaba por encontrar a morte (...) Os heróis morrem jovens. Os heróis são jovens. Nossa época vê aflorar na sua literatura (...) e impor-se de forma decisiva, já há alguns anos, no seu cinema, heróis portadores de mensagens da adolescência. **Desde seus primórdios, a rigor, a maior parte das platéias de cinema é constituída de adolescentes**⁸⁸, mas só recentemente a adolescência tomou consciência de si mesma como uma classe de idade particular, independente das outras classes e definindo o seu próprio universo imaginário e seus modelos culturais. (...) A contradição essencial aqui é o laço entre a mais intensa aspiração à vida e o maior risco de morte. É a própria contradição da iniciação viril, que se realiza através de provas terríveis e institucionalizadas nas sociedades arcaicas; nas nossas sociedades, ela só se realiza institucionalmente na guerra (e de uma maneira atenuada no serviço militar); na falta de guerras ou de subversões coletivas (revoluções, resistências etc.), ela terá que ser procurada no risco individual. (MORIN, 1989, p. 112-120)

Devemos manter em nossa lembrança que estamos discorrendo a respeito de um processo interdependente que remete à própria formação do imaginário norte-americano no século XX e, graças à massiva difusão da indústria, de boa parcela do mundo ocidental. Esse é o modelo que, produzido no contexto cultural dos Estados Unidos nas décadas de 30, 40 e 50, foi disseminado amplamente, comportando grande parte dos valores norte-americanos⁸⁹. Lembramos também que, de maneira análoga, o *Príncipe Valente* viveu no pântano, caçou e pescou para viver, foi escudeiro, aprendiz de Merlin, o mago, sabia construir canoas, era cantor e poeta, tocava lira, era mestre em disfarces e, após mostrar sua capacidade estratégica e ajudar a derrotar um enorme exército saxão, finalmente transformou-se naquilo que no contexto interno de suas aventuras seria equivalente ao mito da “vida total”, o “estrelato”, se traçarmos um paralelo com as palavras de Morin. *Valente* tornou-se “Cavaleiro da Távola Redonda”. Todavia, diferentemente do herói analisado por Morin, até hoje, apesar da interrupção de suas publicações sem uma conclusão, *Valente* não morreu. Entre os motivos dessa

⁸⁸ O público de histórias em quadrinhos de aventura também, variando entre o infante-juvenil e o adulto, conforme BOGART, Leo. Comics strips and their adult readers. In: ROSENBERG, Bernard et. WHITE, David Manning. **Mass culture – the popular arts in America**. Glencoe: Free Press, 1957, p. 189-198. Grifo nosso.

⁸⁹ Ver capítulo I.

longevidade estão aqueles que dizem respeito ao uso do capital e às necessidades de custeio das equipes responsáveis pela publicação, sobre as quais já discorremos.

Temos, portanto, a herança mitológica antiga, as construções narrativas medievais, comuns às sociedades do Ocidente, e o referencial corpóreo que está entre as raízes das permanências dessas construções em longa duração. Todos esses componentes estão na simbiose de imagens e retóricas que constituem as aventuras de protagonistas adolescentes ou naqueles que realizaram proezas, enquanto seus corpos passavam por fases específicas do crescimento. Isso agrupar-se-ia nos alicerces sobre os quais repousa o processo de identificação do público leitor com os heróis das HQ's em sociedades diferentes da dos EUA, acrescentando, porém, elementos próprios do imaginário estadunidense, que, por sua vez, responde à formação histórica do país.

Morin também ressalta a função catártica e a de evasão dos modelos iniciadores da adolescência projetados no imaginário. Com relação ao arcaísmo que persiste nas entrelinhas das práticas sociais atuais, o autor assevera que:

A cultura de massa, em certo sentido (...) é a herdeira e a continuadora do movimento cultural das sociedades ocidentais. (...) a cultura industrial não desintegra o arcaísmo. (...) o símbolo primitivo revive nos cartazes publicitários; as batalhas elementares de homens, lutas selvagens, jogos guerreiros estão presentes em todas as telas do mundo (...) Há uma espécie de neo-arcaísmo. (...) procurando o público universal a cultura de massa se dirige também ao *anthropos* comum, ao tronco mental (...) que é, em parte, o homem arcaico que cada um traz em si mesmo. (...) a cultura industrial se dirige também ao homem (...) das sociedades evoluídas, mas esse homem (...) enclausurado (...) na maquinaria monótona das grandes cidades sente necessidades de evasão, e (...) procura tanto a selva, a savana, a floresta virgem quanto os ritmos e as presenças da cultura arcaica. A reação contra um universo abstrato, quantificado, objetivado, se dá por um retorno às fontes primeiras da afetividade. (MORIN, 1981, p. 61-65)

O adolescente, as permanências de símbolos e narrativas, as noções de “alto-sublime” X “baixo-grotesco”, as caracterizações de animais medonhos e homens a eles assemelhados, a propósito, estão interconectados. Acrescente-se aqui a já citada metáfora da luz X trevas, que, como todas as demais, recebe parcela considerável de sua carga semântica de estruturas corpóreas. De que maneira? Através de um processo de construção de analogias funcionais e formais, ou seja, a função e a forma de determinada parte do corpo teriam analogia com características observáveis externamente a ele e/ou com o uso que se faz de suas partes. Para Luis da Câmara Cascudo, por exemplo, a cabeça, centro da consciência, muito cedo no processo formador das culturas e civilizações pode ter sido associada ao vínculo com noções de

liderança e, por extensão, a uma espécie de ligação com os deuses: “(...) cedo o homem notara que todo o corpo obedecia ordens invisíveis emitidas pela cabeça. Ali funcionavam comando, chefia, direção.” (CASCUDO, 1983, p. 242)

No “alto”, a cabeça, foco de decisões e de coordenação do restante do corpo, assemelhada, por sua esfericidade, com a abóbada celeste⁹⁰, assume função simbólica similar à das noções arcaicas acerca de uma ordem celeste governando o “baixo”. O adorno da cabeça do monarca com uma coroa constituiria, portanto, um signo de uma ligação, tal qual uma aliança, com a essência divina dos fenômenos do “alto”⁹¹. Do mesmo modo, “luz-trevas” é associável ao corpo, aos olhos, à visão, já que “ver” e “descobrir” – tornar visível – depende da maior ou menor quantidade de luz. A luz excessiva – o saber demasiado, o proibido – pode cegar. A Árvore do Conhecimento revela mais do que é permitido a Adão e Eva; o fogo (luz) que Prometeu deu aos homens rendeu ao primeiro sofrimentos indizíveis no rochedo ao qual Zeus o aprisionou e aos segundos as doenças e todas as pragas saídas da caixa de Pandora.

Ainda em se tratando das noções míticas de “alto-sublime” e “baixo-grotesco”: se atribuímos ao corpo o motivo principal das projeções culturais sobre o universo circundante, suas repercussões nas narrativas e permanências de símbolos e, se em torno da cabeça estão os vínculos com o “alto”, é aos pés e ao sexo que devemos recorrer, se quisermos enxergar o “baixo”. Cascudo, no entanto, ao falar dos pés, concentra-se nas noções de “assentamento e mobilidade”, não de vileza, um assentamento com o sentido de “ficar de pé”, estar ereto, estável, enraizado, como uma árvore, em que quanto

⁹⁰ Conforme MIRANDA, 2002, p. 267. Entre os mitos, tal associação não é difícil de ser encontrada. Veja-se o exemplo de Ymir, o gigante do gelo da mitologia nórdica, morto por Odin e seus irmãos, que teve seu crânio transformado em abóbada celeste na seqüência de criação do universo. Eliade refere-se ao simbolismo arcaico e ao corpo, denominando-o “antropocosmo” (ELIADE, 2002, p. 32), cujas correspondências simbólicas com o meio circundante e com os fenômenos cósmicos estaria na base das diversas construções narrativas que ora estudamos.

⁹¹ Franco Júnior, a respeito das catedrais românicas, revela o seguinte: “A planta [da catedral] em cruz terminando numa cabeceira com várias capelas expressava a concepção de que a igreja era o próprio corpo de Cristo (...) A área quadrangular (...) representava o mundo humano, encimado pela abóbada, cuja forma lembra o céu, e cuja circularidade é imagem da perfeição celeste. Para Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, “O simbolismo da coroa fica a depender de três fatores principais. Sua colocação no alto da cabeça lhe confere um significado supereminente: ela participa não só dos valores da cabeça, cimo do corpo humano, mas dos valores do que sobrepuja a própria cabeça, um dom vindo de cima; ela assinala o caráter transcendente de uma realização qualquer bem-sucedida. Sua forma circular indica a perfeição e a participação da natureza celeste, de que o círculo é o símbolo. Ela une, na pessoa do coroado, o que está abaixo dele e o que está acima, mas fixando os limites que, em tudo que não é ele, separam o terrestre do celestial, o humano do divino”. (CHEVALIER e GHEERBRANT apud FREIRE, Luiz Alberto Ribeiro. A gênese formal e simbólica do retábulo de N. Sr. do Bonfim da Bahia e seus derivados. In: **Revista OHUN** - ANO 1 - nº 1 - 2004. Disponível em: < <http://www.revistaohun.ufba.br/html/retabulo.html> >. Acesso em: 09/10/2006.

melhor e mais profundamente estiverem assentadas suas raízes, mais alto crescerá. Mobilidade, no entanto, que terá o mesmo sentido de que “todo pé anda” (CASCUDO, 1983, p. 266), marcha, caminha, corre e significa também uma medida de distância (“pés”⁹², “passos” etc.). Contudo, lembramos que o pé é, sobretudo nas culturas influenciadas pelas tradições bíblicas, altamente suscetível de contágio, isto é, de contato com a impureza, que em função das interpretações corriqueiras do Gênesis, é o mesmo “baixo” pelo qual se arrasta a serpente. É no calcanhar de Eva, como no de Aquiles ou no pé descalço de Cinderela que se repete a coxeadura e a vulnerabilidade mítica: Eva, ali, recebe a picada do réptil. Representação do “baixo”, da parcela do ser humano corruptível ou ferida à procura de redenção, mas indiretamente ligada às profundezas tônicas pelo animal que o fere, o pé refere-se à própria condição humana⁹³. O simbolismo do lava-pés na tradição cristã ocidental está associado ao esforço de purificação do elemento “baixo”, ligado ao solo e que representa o germen do corpo inteiro à espera de cura de seu ferimento mitológico⁹⁴.

A mordida de Eva, embora no pé, está ligada ao aparelho reprodutor, afinal Adão vem a “conhecê-la”, isto é, a fundir-se sexualmente com ela no decorrer dos acontecimentos, nos quais a picada da serpente se inscreve. Desse modo, o “baixo”, associado ao solo e ao pé, o está também aos tabus que cercam os órgãos genitais e a prática do sexo, o que inclui o sexo anal. No conjunto onde se insere a humilhação e a ofensa de levar um “chute no traseiro”⁹⁵, estão também os gestos obscenos frequentes nos dias de hoje na indústria cinematográfica. Mostrar o dedo médio ereto para alguém é sugerir penetração não consentida; expor as nádegas sugere a expressão em inglês “kiss my ass”, na qual o “beijo no ânus” equivale ao mesclar o “alto” (boca-face-rostro) com o “baixo”, com parte do aparelho excretor e seu vínculo com a emissão de dejetos no solo, no esgoto, em buracos etc. A genitália, enfim, apesar de não estar na altura dos pés, encontra-se na parte mais baixa do tronco e assemelha o homem a qualquer outro

⁹² Unidade de comprimento do sistema anglo-saxão, correspondente a 12 polegadas e equivalente, no sistema métrico decimal, a aprox. 30,48 cm. (HOUAISS, 2001)

⁹³ Enquanto a serpente fere o calcanhar de Eva, Nossa Senhora esmaga-lhe a cabeça. Assim como Miguel Arcanjo, São Jorge e o dragão, a Imaculada Conceição representa a superação da mácula original, em se tratando do simbolismo cristão católico. Em todos esses casos, observa-se a herança medieval sobre o simbolismo mítico, mágico e religioso do Ocidente e suas expressões em obras de fantasia e Cultura de Massa, processo este que vimos ser reafirmado anteriormente por Morin.

⁹⁴ Conforme SOUZENELLE, 1994, em todo seu primeiro capítulo.

⁹⁵ O uso dos pés, dependendo do contexto, pode significar degradação ou rebaixamento: “chutar o traseiro” de alguém (“kick the ass”, no inglês), agredir com os pés no entorno da parte do corpo por onde se evacua é ferir humilhando.

animal com suas necessidades básicas. Eis, portanto, o instinto/natureza visto em estreita relação com a “Queda”, isto é, com o descenso do “alto” paradisíaco, imutável como o céu dos antigos, para o “baixo” carnal, sujeito às mudanças sublunares.

O antropólogo José Carlos Rodrigues, quanto aos tabus e à semântica das partes do corpo sujeitas a interdições culturais, argumenta que o sexo está entre a natureza e a cultura: situado ambigualmente dentro e fora do controle social, ele poria em perigo a existência de um universo simbólico e uma taxa de natalidade adequada à manutenção da ordem na sociedade. Para o autor:

(...) a sociedade ocidental [confina o sexo a] obscuros domínios do pensamento, numa tentativa de preservar certas posições socialmente valorizadas pela tradição (...) do seu contato nefasto (os sacerdotes, os presidentes, os reis, não são pensados no ato de copular, e também os próprios pais, cujas relações sexuais admitimos com certas dificuldades e classificamos como do tipo “papai e mamãe”) (...) referindo-se às relações sexuais como “dormir” (porque quando se dorme se está, de certa forma, “fora” da vida social), ou associando-as a “escuro”, “escurinho” (o que cumpre estruturalmente a mesma função, uma vez que – para uma sociedade que enfatiza a visão na sua codificação do mundo – onde não há luz, simbolicamente não há informação, e, onde não há informação, as relações sociais obscurecem). (...) Para as culturas, tudo o que evolui, tudo o que muda, deve ser previsto e enquadrado em categorias, de forma que qualquer mudança [como a adolescência] seja uma passagem de uma categoria a outra. (...) Contudo, os limites que separam uma categoria da outra, por não pertencerem completamente nem a uma nem a outra categoria, tendem a desafiar o sistema de classificação e a ameaçá-lo de crise: daí toda sociedade estabelecer procedimentos rituais específicos, que são operações destinadas a exercer um certo grau de controle sobre estes momentos transitórios e intersticiais. Circuncisões, subincisões, mutilações, tatuagem, bênçãos, são artifícios freqüentemente usados para assinalar a morte em relação a um estado anterior e o nascimento para um novo *status* (...) Entre nós, a adolescência corresponde a uma dessas categorias. (RODRIGUES, 1979, p. 78-81)

Rodrigues também estabelece a relação entre o “alto” e o “baixo” e a constituição física do ser humano, ao dizer que:

A posição alto=puro/baixo=impuro está impressa na estrutura simbólica do nosso pensamento e na própria estrutura somática, razão por que tendemos a ter nojo de animais que rastejam, colocamos Deus nas alturas, vemos o Inferno embaixo da Terra (“nas profundezas do inferno”), chamamos de “baixas” as pessoas vis, falamos em “golpes baixos” e trabalhamos com mais requinte as cabeceiras de nossas camas. (...) Freud (...) tentou encontrar um fundamento natural para a associação do “alto” com o “puro” e o “nobre” e do “baixo” com o “vil” e o “impuro”: “... a adoção da locomoção ereta, o nariz que se distancia do solo, e com isto uma série de sensações ligadas ao solo que outrora foram interessantes (...)” (RODRIGUES, 1986, p. 158)

Com isso recordamos que popularmente a pessoa de “nariz empinado” é tida como aquela que considera-se particularmente superior aos demais. Aquele que está em

depressão, no fundo, no “baixo”, está “cabisbaixo”, isto é, curvado, de cabeça posicionada em nível inferior ao considerado normal. Igualmente recordamos que os quadrúpedes encontram-se entre as construções semânticas que situam outras espécies animais, além dos répteis, em condição de inferioridade relativa à postura humana, uma vez que mantêm a cabeça – e o focinho – mais próximos ao solo.

Entre os super-heróis, quando estes possuem patentes militares em seus nomes, não os vemos reproduzir as mais altas possíveis, “general” ou “marechal”. A estes postos de extremo poder concentrado são associados vilões⁹⁶. Para os “mocinhos”, a patente mais conhecida é a de capitão: *Capitão América*, *Capitão Marvel*, *Capitão Bretanha*, *Capitão 7*, *Capitão Átomo* etc. Para registrar os heróis, como representantes do “alto”, o termo “capitão”, portanto, parece ser adequado do ponto de vista da semântica corporal, haja vista o fato de que a palavra tem como raiz etimológica **caput**, ou “cabeça”, em latim⁹⁷.

Ginzburg lembra-nos, a propósito, do quanto tais conotações de “alto e baixo” podem ser utilizadas nas hierarquizações políticas e nos esforços para manutenção do poder nas mãos de um grupo específico. Ele distribui as etapas de proibição pelos seguintes níveis:

(...) o simbolismo da “alteza” está profundamente ligado, como se vê ainda hoje pelas línguas indo-européias, ao poder político. (...) a advertência contra a pretensão de conhecer as coisas “altas” referia-se a níveis diversos de realidade, mas ligados entre si. A realidade cósmica: é proibido olhar os céus e, em geral, os segredos da Natureza (...). A realidade religiosa: é proibido conhecer os segredos de Deus (...), como a predestinação, o dogma da Trindade e assim por diante. A realidade política: é proibido conhecer os segredos do poder (...), isto é, os mistérios da política. Trata-se de aspectos diferentes da realidade, (...) diferentes, mas ligados entre si – ou, mais precisamente, reforçados reciprocamente por meio de analogias. (...) O valor ideológico dessa tríplice exortação é evidente. Ela tendia a conservar a hierarquia social e política existente... (GINZBURG, 2002, p. 98-99)

Em nosso caso, lembramos da hierquização de valores e sua difusão no imaginário, que iniciamos a demonstrar através das imagens e da retórica de civilização e selvageria ainda no capítulo I do presente trabalho.

⁹⁶ *General Zod*, inimigo de *Superman*, *General Grievous*, inimigo dos *Jedis* de *Star Wars*, ou o *General Bison* (no Japão é denominado “Major Bison”), do videogame e depois filme *Street Fighter*, por exemplo.

⁹⁷ HOUAISS, 2001. No Brasil, usa-se a expressão “o cabeça da família” para designar o membro da mesma que detém maior autoridade.

O mesmo Ginzburg alia às demais explicações a respeito do simbolismo do “alto” e do “baixo” a noção, igualmente embasada no corpo, de diferença de altura e poder de interferência no meio circundante entre a criança e o adulto. Embora admita que esteja trafegando no campo da hipótese, o autor nos recorda que isso pode estar, de algum modo, ligado ao fato de que “cada civilização situou a fonte de poder cósmico no alto” (GINZBURG, 2002, p. 98). Nesse caso, a adolescência, se tivermos em mente a interpretação do vínculo entre as narrativas e o corpo, é campo invulgarmente fértil para a criação de histórias, nas quais os protagonistas, em processo de crescimento e autoafirmação, desafiam a um poder, geralmente representado por adultos ou pessoas senis⁹⁸. Tal fato se passa do mesmo modo com heróis não-adolescentes, que, no entanto, vivem paixões e aventuras que expressam anseios e símbolos de rebeldia análogos aos dessa fase da vida: o *Zorro*, o de capa e espada, em sua luta contra o poder estabelecido; o *Surfista Prateado* (*Silver Surfer*) e sua revolta contra o todo-poderoso *Galactus*.

Resta-nos, agora, indicar com maior precisão onde se encontra essa figura cavaleiresca que afirmamos estar na raiz da construção dos heróis contemporâneos de papel e tinta, juntamente com os mitos que estão na base formadora de identidades coletivas.

2.3 A Idade Média: inspiração para histórias de fantasia e barbárie na contemporaneidade

Georges Duby, ao tratar da sociedade cavaleiresca, acaba por confirmar-nos que o arcaísmo revisitado na Cultura de Massa e as estruturas corpóreas ligadas à adolescência têm na Idade Média um referencial e um legado. Duby fala sobre a importância do amor cortês, disseminado pela literatura dos séculos XII e XIII, especialmente quando traz à baila a questão da parcela da sociedade que os cancioneiros e romancieiros buscavam atrair. Ele destaca o fato de que aquele grupo social era composto majoritariamente por:

⁹⁸ Por ora, a fim de prosseguirmos com nossos objetivos específicos e em função das limitações de tempo e de espaço para este trabalho, não iremos além deste ponto na questão do simbolismo do corpo e das analogias entre o formato em germen dos pés, o da orelha, o do cérebro, entre outras simbolizações. Recomendamos, contudo, a análise de três obras acerca da construção dessas analogias corpóreas: Uma delas é: CASCUDO, Luis da Câmara. **Civilização e cultura**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1983. Quanto às narrativas mítico-religiosas que falam sobre a conexão do ser humano com uma essência divina: SOUZENELLE, Annick. **O simbolismo do corpo humano**. São Paulo: Pensamento, 1994; MIRANDA, Evaristo Eduardo de. **Corpo – território do sagrado**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

(...) “jovens”, por adultos sem esposa, ciumentos dos maridos e que se sentiam frustrados (...) A glória ia para os engenhosos que conseguiam seduzir uma mulher da sua condição e tomá-la: que **adolescente** não esperava raptar nas barbas de seus parentes uma donzela de ricas esperanças? (DUBY, 1990, p.341)⁹⁹

Vale dizer que a sociedade cavaleiresca, devido a diversos fatores, entre eles, a expectativa de vida mais baixa do que a que podemos ter hoje, doenças, combates etc., apesar de contar com membros de idade mais avançada, tinha predominância de indivíduos mais jovens, desde o escudeiro até o cavaleiro propriamente dito.

O herói dos quadrinhos da primeira metade do século XX nos Estados Unidos guarda diversas semelhanças com o apelo ao herói fundador, ao já mencionado homem desbravador e ao caubói, tanto quanto ao cavaleiro medieval, em sua forma disseminada pela literatura cortês: ícone do defensor galante, protetor idealizado das pessoas, sobretudo donzelas em perigo ou dos fracos e oprimidos. Eis uma chave possível para localizar os fatores que ao mesmo tempo estão na base do processo formulador do modelo ideal e aqueles que motivam a utilização de alegorias medievais em algumas obras de quadrinhos, seja isso feito de maneira direta, como no caso de Foster e sua principal criação, seja indiretamente, quando falamos de outros personagens (ver figuras 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12).

⁹⁹

Grifo nosso.

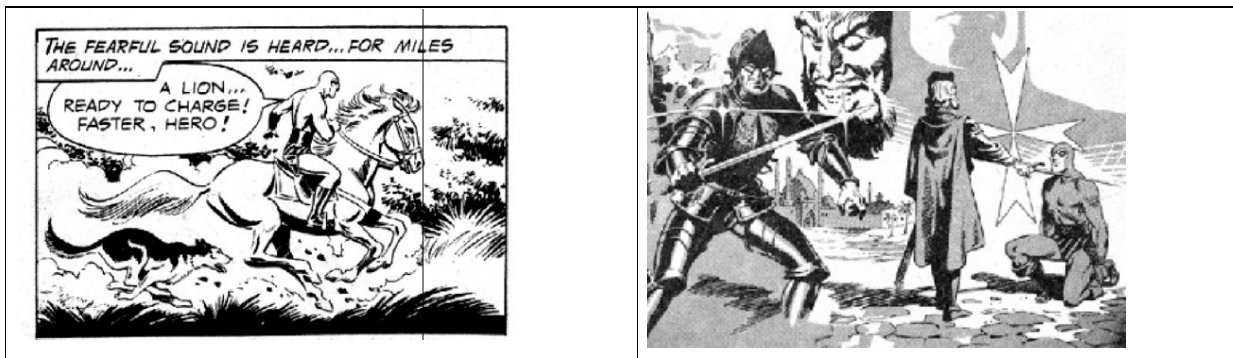
FIGURA 6



Superman (de 1938) é uma das primeiras representações de sua *Fortaleza da Solidão* – além do brasão característico em forma de “S”, da capa e do epíteto de “Homem de Aço”, que não deixa de lembrar o fato de que um cavaleiro de armadura metaforicamente também o seria, tanto quanto um “homem de ferro”. Estes desenhos de julho de 1942, da *DC Comics*, são marcantes pelas linhas arranjadas de modo que lembrem simultaneamente formas aerodinâmicas e o arco ogival dos tímpanos de catedrais góticas – a forma de ogiva também ocorre em alguns tipos de foguete. *Superman* traz consigo uma série de alusões a mitologias sobre deuses ou semideuses solares (ele recebe seus poderes do sol amarelo) ou sutis referências a textos bíblicos, ao apresentar-se como alguém que literalmente teria vindo “do céu”, numa manjedoura *hi-tech*, que tanto pode sugerir o Menino Jesus no estábulo quanto Moisés em sua adoção na cestinha que boiava no Nilo. Seus criadores eram Jerry Siegel e Joe Shuster, ambos judeus, muito provavelmente leitores e reprodutores de diversas intertextualidades originárias de sociedades influenciadas por tradições judaico-cristãs, tradições estas tão enfatizadas na cultura medieval. O *Superman* é uma espécie de ungido, um “salvador que veio do céu”, com “poderes celestiais” ou um “escolhido”, como Galaz. Posteriormente, a visualização da fortaleza iria ser alterada. No filme protagonizado por Christopher Reeves, em 1978, (do diretor Richar Donner – Warner Bros.) ela assume seu aspecto de cristal.

Disponível em: <<http://theages.superman.ws/Encyclopaedia/Fortress/history.php>>. Acesso em: 09/10/2006

FIGURA 7



Fantasma (*Phantom* - 1936) – aqui em publicação do *King Features Syndicate*, em duas histórias diferentes publicadas em 1985. No contexto geral do personagem constam a idéia de linhagem e dinastia, os anéis de poder (como o de Lancelote, que o permitia, em *O cavaleiro da carreta* de Chretien de Troyes, perceber o que era ou não magia, ou, ainda, os anéis históricos, como dos reis de Inglaterra e França, que as crenças populares diziam ter o poder de “curar” escrófulas, segundo Marc Bloch). O *Fantasma* usa uma roupa especial que cobre até a cabeça e cujo formato lembra uma cota de malha junto com a coifa. Sendo também senhor de terras, tem seus súditos e protegidos entre os pigmeus Bandar e instaura a lei entre as tribos vizinhas. Na imagem da direita, o primeiro Fantasma, vestindo uma armadura e sendo sagrado cavaleiro.

FIGURA 8



Capitão América (*Captain America* - 1941) – seu escudo original, na capa da primeira edição no comic book *Captain America* # 1, de março de 1941, tinha forma similar aos de diversas ordens de cavalaria. Só posteriormente passou a ser circular como o atual. Como vimos, o escudo é indestrutível, como o do Rei Artur. Seu brasão é a bandeira dos EUA estampada de forma estilizada no próprio uniforme. Este último, no original, é feito de cota de malha, embora atualmente o personagem seja desenhado usando uma armadura de escamas. O escudeiro é *Bucky Barnes*, que assume, no exército, uma função próxima à de *Robin*, em *Batman*.

Disponível em:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America>; Acesso em: 09/10/2006.

FIGURA 9



As aventuras do *Homem-Aranha* também possuem referenciais medievais. No primeiro quadro está a foto da residência de *Norman Osborn*, o *Duende Verde* (*Green Goblin*) no primeiro filme da série do diretor Sam Raimi (Columbia Pictures: 2002). Trata-se de uma cobertura cujas muradas apresentam características de castelo. No detalhe ao centro podem ser verificadas as ameias. Aqui demonstramos diferentes versões do vilão: o pôster do cinema e duas caracterizações dos quadrinhos. Nos exemplos extraídos das HQ's, o quadro superior é um trecho da capa de "Amazing Spiderman", de julho de 1973 (*Marvel Comics*), com a morte da antiga namorada do herói, *Gwen Stacy* (*Gwen*, na HQ, é um apelido de *Gwendolyne*). Há, inclusive, uma curiosa semelhança entre o apelido "Gwen" e "Gwenevere"¹⁰⁰, cuja grafia pode variar para "Guinevere" ou "Ginevra", dependendo da autoria e da tradução que incida sobre o nome da esposa do rei Artur. Entretanto, acreditamos ser pouco provável que a escolha do nome de *Gwen* tenha sido proposital ou diretamente inspirada na senhora de Camelot. Idem, quanto à namorada atual de *Peter Parker*: *Mary Jane*, que em espanhol seria *Maria Juana*, gíria usada para designar a maconha. Logo abaixo, há o trecho de uma das capas da série "Marvel Knights", de 2005 (*Marvel Comics*) com o *Duende Verde* prestes a atacar. Vale notar a semelhança do mesmo com o ente reptiliano de que vínhamos falando, mormente no caso da versão cinematográfica, que chama a atenção pelo modo como sugere um dragão que cospe fogo (através das bombas incendiárias do personagem, de sua armadura e do planador com asas peculiares). Nas HQ's, o *Duende* veste ou uma cota de malha por baixo da roupa púrpura ou uma armadura de escamas e seu estilo remete às fantasias de *Halloween*, mas sem deixar a armadura ou a cota. No último quadro, o *Homem-Aranha*, no primeiro filme da série do diretor Sam Raimi, salvando a mocinha (*Mary Jane*) em frente à Catedral de Saint Patrick, cuja construção é inspirada no estilo gótico. O *Homem-Aranha* também enfrenta outro "dragão": o Dr. Kurt Connors, mais conhecido como *O Lagarto* (*The Lizard*), um cientista genial cujas experiências científicas visando recobrar seu braço amputado, como na recuperação de partes perdidas em alguns tipos de lagarto, acabam-no transformando num réptil humano extremamente violento. Há uma similaridade com o fogo de Prometeu, o vño de Ícaro e o

100

Um exemplo da grafia "Gwenevere" encontra-se disponível em:

<http://students.mountainstate.edu/students/rsarver/camelot.htm> - Acesso em: 10/10/2006.

Pecado Original: o cientista ousou tentar atingir segredos ou alturas vedados ao ser humano.

FIGURA 10



Batman, que desde os anos 1980, a partir da série de Frank Miller, recebeu o epíteto de “Cavaleiro das Trevas”. Vivendo numa cidade chamada “Gotham City”, que dificilmente não remeteria ao termo “gótico”, o herói trabalhou por décadas com seu inseparável escudeiro, *Robin*. Seu arquiinimigo é ninguém menos que o “bobo da corte”, o *Coringa*. Nas imagens acima, na coluna da esquerda, temos uma das capas da série dos anos 80 “*The Dark Knight*”, seguida de uma das cenas finais da série, com o Homem-Morcego montando a cavalo e liderando uma tropa de voluntários para conter o caos em *Gotham*. Abaixo, a capa da série “*Archives*”, na qual a DC Comics reedita, neste século XXI, as histórias clássicas de seus personagens, com *Batman* e seu fiel escudeiro. Ao lado, uma versão alternativa, com o “Cavaleiro das Trevas” vivendo de fato uma aventura cavaleiresca nos tempos do Rei Artur. Na coluna da direita, no topo, foto da “*Mansão Wayne*”, a residência de *Bruce Wayne*, o alter-ego do *Morcego* no filme do diretor Tim Burton (*Warner*, 1989). Pode-se notar claramente que a mansão é, na verdade, um castelo. Na figura do meio, um dos salões da mansão, com armaduras e armas medievais como enfeite. Ao fundo, a “*Catedral de Gotham*”, literalmente uma “*catedral gótica*”. Mesmo o *Batman*, fantasiado como um morcego, agindo na maior parte das vezes à noite e entre as sombras, mantém-se como um agente da luz sobre as trevas. Seu alter-ego, *Bruce Wayne*, é um milionário ou, segundo as mais recentes publicações, bilionário. Consiste em alguém que, numa sociedade capitalista e liberal, é extremamente bem sucedido, que está “no topo”. É dono de indústrias e de boa parte da cidade de *Gotham*. Ele é a imagem das aspirações de um quadro sociocultural que tem entre seus pressupostos a noção de ascensão social, de chegar ao “alto” nesse sistema de valores. Assim, sua ação infiltrada em meio às trevas é muito mais a ação que vem do “alto”, com os recursos e com o

status valorizados na sociedade norte-americana.

FIGURA 11



O Homem de Ferro (*Iron Man*) em sua armadura, enfrentando um de seus arquiinimigos, o dragão chinês *Fin Fang Foom*. Outros de seus mais poderosos oponentes são o também chinês *Mandarin* e o soviético *Homem de Titânio* (*Titanium Man*). As primeiras aventuras do personagem, nos anos 1960-70, seriam marcadas por sua retórica anticomunista. Entretanto, repete-se mais uma vez a alusão ao réptil cuspidor de fogo que, apesar do simbolismo chinês dignificá-lo como um símbolo da vida¹⁰¹, aqui assume o caráter destrutivo e demoníaco típico do modelo ocidental. Estariam os autores dizendo algo semelhante a “comunista come criança”, porém com o apelo mítico como endosso ao estereótipo? À esquerda e à direita, duas capas da revista “Iron Man” (*Marvel Comics*), respectivamente, a edição especial no. 17 (2005) e a edição mensal 274 (2003), comemorando 30 anos do personagem com uma capa na qual ele enfrenta dois dos supracitados tradicionais oponentes. A imagem central está disponível em:

<<http://comolo.redsectorart.com/htm/commiss/color/images/finfang1.htm>> - Acesso em: 10/10/2006

101

BIEDERMAN, 1994, p. 129.

FIGURA 12



Spawn, a “cria” ou o soldado do inferno, de Todd McFarlane é mais uma referência muito significativa a ordens de cavalaria e a outros elementos da Idade Média. O personagem é o representante atual, no contexto interno da HQ, de uma longa série de *spawns*, entre os quais, um dos mais importantes e mais presentes nas citações ao longo de sua saga é nada menos que o *Spawn Medieval*, ele mesmo um ex-cavaleiro templário, segundo a narrativa.

A imagem da esquerda mostra o *Spawn* atual, disponível em:

< <http://www.newsarama.com/Image/spawn/LeeSpawnc1r.jpg> >. Acesso em: 09/10/2006

A imagem da direita mostra o *Spawn Medieval*, disponível em:

< <http://www.comicsvf.com/us/1159.php> >. Acesso em: 09/10/2006

O uso de temas mitológicos e outros que remetem a uma Idade Média heróica por departamentos de propaganda de Estado na época de lançamento do *Príncipe Valente* não era novidade¹⁰². Nem tampouco o eram as alusões à Idade Média, em sistemas calcados no liberalismo e no pensamento herdeiro do racionalismo do século XVIII, como um longo período de trevas, ausência de lei e ordem, que, por sua vez, precisariam ser impostas pela força de alguns e onde as liberdades individuais não poderiam existir, sufocadas que estavam pelas superstições e pela tirania dos detentores do poder. Mais uma vez é a Umberto Eco que recorreremos, ao confirmar e ampliar a dimensão do que vimos antes com Ginzburg:

Parece, e me parece, que a moda medieval, e a idealização do medievo, atravessa toda a cultura italiana, e européia por extensão, como já foi sugerido. E sobre o porquê desta fascinação muitos outros já falaram. Não se sonha com a Idade Média porque seja o passado, porque a cultura ocidental tem uma infinidade de passados, e não vejo porque não se deva voltar à Mesopotâmia ou a Síria, o Egípcio. Mas acontece que, e já foi dito, a Idade Média representa o crisol da Europa e da civilização moderna. A Idade Média inventa todas as coisas com as quais ainda estamos ajustando as contas, os bancos e câmbio, a organização do latifúndio, a estrutura da administração e da política comunal, as lutas de classe e o pauperismo, a diátribe entre Estado e Igreja, a universidade, o terrorismo místico, o processo de acusação, o hospital e a diocese, até mesmo a organização turística e, substituam as Maldivas por Jerusalém ou por Santiago de Compostela e terão tudo, inclusive o Guia Michelin. E, de fato, nós não somos obcecados pelo problema da escravidão ou do ostracismo, ou pelo motivo por que se deva, e necessariamente, matar a própria mãe (problemas clássicos por excelência), mas sim como enfrentar a heresia, e os companheiros que erram, e os que se arrependem, e por como se deva respeitar sua esposa e derreter-se por sua amante, porque o medievo inventa também o conceito do amor no Ocidente. (ECO, 1989, p. 78)

Eco também fala de dez tipos de medievo sonhado ou estereotipado em épocas posteriores ao mesmo. Entre eles “A Idade Média como lugar bárbaro”, conforme o que se segue:

(...) terra virgem de sentimentos elementares, época e paisagem fora de toda e qualquer lei. É a Idade Média da *Heroic Fantasy* contemporânea, mas é também a Idade Média de *O Sétimo Selo* e de *A Fonte da Virgem*, de Ingmar Bergman. Nada impediria que as mesmas paixões elementares fossem vividas na época de Gilgamesh, ou no litoral da Fenícia. O medievo é eleito como espaço escuro, *dark ages* por excelência. Mas naquele escuro se quer ver uma “outra” luz. Neste sentido, qualquer que seja o tempo e o lugar onde se desenrole, a *Tetralogia* wagneriana pertence a esta Idade Média. O medievo, por vocação, está à disposição de todo sonho de barbárie e força bruta triunfantes, e eis porque é sempre, de Wagner a Frazetta¹⁰³, suspeito de nazismo. É nazista toda contemplação de uma força, eminentemente viril, que não saiba ler nem escrever: o medievo, com Carlos Magno que mal sabia

¹⁰² Ver capítulos I e III.

¹⁰³ Frank Frazetta, conhecido mestre dos quadrinhos, capista de diversas edições de *Vampirella* e outros personagens de relevo no cenário dos *Comics* norte-americanos, tais como *Conan, o bárbaro*.

assinar o próprio nome, presta-se maravilhosamente a estes sonhos de retorno à pilosidade intocada. Quanto mais peludo é o modelo, tanto maior é a admiração: seja *Hobbit* modelo humano para os modernos aspirantes a novas e longas noites de longos punhais. (ECO, 1989, p. 80)

A barbárie projetada na Idade Média em grande parte associa-se, de acordo com o que vimos no capítulo I, a uma espécie de estado animalesco. Este, um estereótipo construído com finalidades distintas de época para época, permanece o mesmo em todos os casos que mencionamos, sempre que a outro grupo humano culturalmente diferenciado daquele que produz uma escrita é atribuída uma proximidade com animais rastejantes ou não domesticados e potencialmente perigosos para a integridade física do homem.

Já dissemos que o cavaleiro medieval é um ícone para o ocidente, muito usado na propaganda, a de Estado ou a privada. Ele também traduz, via intertextualidades, um longo processo de formação de modelos, tendo a cumplicidade do público e das sociedades a serem atingidas pelas imagens e pelas narrativas na reiteração desses padrões heróicos projetados num imaginário historicamente condicionado. No entanto, faz-se necessário verificarmos alguns exemplos históricos e literários a respeito da diferenciação entre noções de civilizado e selvagem assim como o modo como ambos eram representados. Se estamos falando de uma herança medieval proveniente também dessas representações, é preciso fazê-lo observando ao menos alguns trechos de obras da literatura cortês, a fim de estabelecer o nexos entre o que Foster usou como inspiração em suas andanças pelas bibliotecas e seu personagem, cuja construção mostra-se tão híbrida quanto a própria cultura medieval.

2.4 O selvagem e o civilizado: do imaginário medieval aos quadrinhos

Pensando nas relações existentes entre o imaginário que herdamos do medievo europeu ocidental e os usos de figuras heróicas como modelos de comportamento/visão de mundo, nosso estudo, como já vimos, agrega à análise de uma obra da Indústria Cultural norte-americana dos anos 1930-40 duas coisas: uma abordagem sobre a importância das narrativas míticas na construção do imaginário e a ênfase da figura literária do cavaleiro medieval com seu código moral como um dos elementos propiciadores da ótica ocidental de civilização. Esse mesmo cavaleiro literário, seus estereótipos heróicos, seu código de honra e justiça permeia o imaginário

contemporâneo como ícone, visual e narrativo, de um processo civilizador. Sua representação visual sugere, entre outras coisas, a idéia de domínio sobre impulsos e uma espécie de pressão moral pela previdência e autocontrole. Ele é, enfim, o defensor de outra representação de ordem e de resistência fronteiriça sobre o caos ou o “desconhecido”: o castelo, o posto avançado, a demarcação territorial no limiar entre o conhecido e o “outro”. Tal concepção deve-se, em sua maior parte, à difusão dos romances cortesês e suas apropriações ao longo do tempo, em especial, repetimos, pela literatura popular. Na literatura, o cavaleiro ideal difere do cavaleiro histórico em vista da reduzida presença de contradições ou de truculência em seu comportamento. Ele é um modelo que visa justamente a educação dos jovens de uma nobreza que detinha o “monopólio de tributação e força física”, conforme Norbert Elias¹⁰⁴. O processo civilizador, nos termos do autor, é parte de vários processos interdependentes, nos quais “vemos como, passo a passo, a nobreza belicosa é substituída por uma nobreza domada, com emoções abrandadas, uma nobreza de corte” (ELIAS, 1994, p. 216).

O que seria, então, o cavaleiro medieval e todo seu arcabouço simbólico construído entre representações literárias e práticas sociais, senão uma espécie de “selvagem domesticado”, moldado segundo valores morais legitimados por um sistema de crenças e um modelo sociocultural e político? O que é o código da cavalaria (aliado ao amor cortês), tão explorado nos romances arturianos de Chretien de Troyes e tão detalhado no *Livro da ordem da cavalaria*, de Ramón Llull¹⁰⁵, senão uma série de regras formuladas para promover a ordem sobre o caos social, os modos “civilizados” sobre o que se tinha como “selvagem”? Seguir o código era, em resumo, não invadir igrejas, aldeias, castelos, não roubar, não atacar clérigos ou monges, homens ou mulheres; não apoiar ladrões, e matar apenas quando o oponente ameaçasse territórios e pessoas a quem o cavaleiro defendia. H. G. Atkins concordaria com a afirmação a respeito do cavaleiro medieval como modelo civilizacional para o Ocidente, se pensarmos em termos da herança cultural européia medieval nas Américas. No excerto a seguir ele diz:

Sob esta nova influência [da literatura cortês] os poetas passaram a dar as costas às antigas sagas nacionais. Os rudes e impiedosos guerreiros, as heroínas que eram raptadas por sobre o mar longínquo (...) que derrotaram seus

¹⁰⁴ ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. v. 2, p. 216.

¹⁰⁵ Escrito no século XIII (1279-1283), e que pode ser encontrado totalmente traduzido no site sobre História Medieval de Ricardo da Costa. Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com/>> - Acesso em 10/03/2006.

oponentes em combate, foram substituídos pelas figuras deste mundo mais *cortês*, idealizado. (...) As disputas bárbaras de força (...) e a caça selvagem na floresta, deram lugar ao cerimonial das justas e torneios. E houve também um grande reajuste dos valores morais e sociais (...) mesclado a outras virtudes mais gentis e mais cristãs. (ATKINS, 1928, p. 89)¹⁰⁶

O abrandamento das emoções supracitado por Elias consiste, entre outros fatores, no que o autor chama de “espírito de previsão” e “controle mais rigoroso da conduta” (ELIAS, 1994, p. 217), que os guerreiros eram obrigados a observar. Ele acrescenta que:

No Ocidente, a transformação dos guerreiros iniciou-se e prosseguiu com grande lentidão no século XI ou XII até que, devagar, chegou à sua conclusão nos séculos XVII e XVIII. (...) acima de tudo, no tocante à senhora da casa, de quem dependiam – [era preciso exercer] um maior domínio [sobre as] emoções, uma transformação na economia das pulsões. O código *courtois* de conduta dá uma idéia da regulação das maneiras e, a *Minnesang*¹⁰⁷, uma imagem do controle pulsional que se tornou necessário e normal nessas maiores ou menores cortes territoriais. Documentam ambos um primeiro arranco na direção que, finalmente, culminou na completa transformação da nobreza num corpo de cortesãos, e na definitiva “civilização” de sua conduta. (ELIAS, 1994, p. 217)

Entretanto, ainda de acordo com Elias, apesar do código cortês e do controle pulsional já existente na nobreza guerreira, suas atitudes controladas restringiam-se a um grupo seletivo de pessoas. Diz ele:

A teia de interdependência em que entrava o guerreiro, porém, não era no início muito extensa e cerrada. Se tinha que adotar certa reserva na corte, havia ainda inumeráveis pessoas com as quais, e situações nas quais, não tinha que observar qualquer moderação. (ELIAS, 1994, p.217)

Apesar disso, as imagens e contos legaram-nos uma expectativa das cortes medievais acerca do comportamento dessas figuras históricas sob a forma de personagens que seguiam à risca, ou se esforçavam muito por fazê-lo, códigos rigorosos de moral e conduta. Duby¹⁰⁸, aliás, ressalta o quanto essa mesma literatura e a

¹⁰⁶ Excerto traduzido de: “Under this new influence [da literatura cortês] the poets at first turned their backs on the old national sagas. The rude grim warriors, the heroines who were swept away over the sea (...) vanquished their suitors in physical contest, were deserted for the figures of this idealized, *politer* world. (...) The barbaric contests of strength (...) and the wild chase in the forest, give place to the ceremonial joust and torney. And there is, too, a great readjustment of social and moral values. (...) It is combined with other gentler and more Christian virtues”. (ATKINS, 1928, p. 89)

¹⁰⁷ *Minnesang* é precisamente a poesia lírica do “amor cortês” constituinte da literatura dos séculos XII e XIII.

¹⁰⁸ DUBY, Georges. O modelo cortês. In: _____ et. PERROT, Michelle (org.). **História das mulheres: a Idade Média**. Porto: Apontamento, 1990. p. 330-351.

concepção do amor cortês, desde os séculos XII e XIII, tiveram papel relevante na construção do “guerreiro-cortês”, que se encontra no caminho da formação do “cortesão” setecentista, na visão de Elias. É graças a isso que a figura do cavaleiro, com sua armadura e gestual idealizado, representa um ideal de civilização ante a barbárie e/ou “selvageria” com a qual são representados seus oponentes.

Se existe uma herança da cultura e imaginário medieval no Ocidente e se ela em grande parte pode ser encontrada, como afirmamos, desde em contos de fantasia até em histórias em quadrinhos, são Duby, Franco Júnior e Jacques Le Goff que nos fornecem alguns importantes elementos para análise. O último, em **O imaginário medieval**¹⁰⁹, oferece uma via de acesso ao modo como algumas sociedades medievais qualificavam e compreendiam a relação entre os atributos físicos e visuais da floresta ou do deserto e toda uma simbologia religiosa somada a questões de ordem civilizacional. A floresta, local não cultivado, por exemplo, era também a representação de um estado selvagem, tanto quanto local de provação e simultaneamente de encontro com uma ordem divina, com uma “aproximação com Deus”, possibilitada pelo distanciamento dos clamores do convívio humano. A evidência da passagem pelo estado “selvagem” pode ser encontrada facilmente na leitura de *Príncipe Valente*, não como uma reprodução do que Hal Foster poderia estar acreditando ser literalmente o imaginário medieval, mas sim como uma representação feita pelo autor de uma condição selvagem diante de sua noção de civilização. Trata-se, pois, de uma visão contemporânea, que usa como recurso narrativo alguns *topoi* medievais¹¹⁰ a respeito da dicotomia entre o civilizado e o selvagem e introduz dados sobre o processo de formação do herói mediante a adversidade, em um ambiente tão agreste quanto um pântano¹¹¹. É no pântano, no qual nosso protagonista vive sua infância, juntamente com sua família e corte, que ele aprende a sobreviver, realizando proezas extraordinárias em tenra idade.

O uso que Foster fez do *topos* que engloba os opostos floresta-castelo ou floresta-cidade¹¹², mesmo que talvez não diretamente inspirado na literatura e nas representações medievais, aponta para o fato de que o quadrinista recebeu as influências

¹⁰⁹ Lisboa: Estampa, 1994.

¹¹⁰ Lembrar que, afinal, o personagem começou a ser publicado em 1937.

¹¹¹ Aqui, análogo à floresta e ao deserto de Le Goff em virtude de uma condição de isolamento.

¹¹² O que inclui o processo de regeneração ou o repúdio daqueles que se encontram distanciados do domínio da cultura e civilização em mundo selvagem, isto é, aquilo que ainda não se encontra integrado à sociedade e seus valores. Quanto à oposição da floresta com o castelo e com a cidade, vale dizer que ambos, na obra de Chretien de Troyes, parecem ter a mesma conotação. Le Goff, sobre isso, informa que “...nestas obras [na literatura cortês], o castelo é também a cidade”. (LE GOFF, 1994, p. 97).

das várias formas de literatura que vimos em Barbero¹¹³. Esse *topos*, aliás, é bastante visível em obras dos séculos XII e XIII que aqui já citamos. Entre elas encontramos **Yvain, o cavaleiro do leão**, de Chretien de Troyes¹¹⁴, na qual o protagonista, ao quebrar o juramento feito à sua dama, enlouquece e vai viver como selvagem na floresta. Naquela condição, Yvain despe-se das vestes de cavaleiro, come carne crua e caça com arco e flecha¹¹⁵. A quebra do juramento feito à dama e o distanciamento das regras e valores da sociedade em *Yvain* são seguidos por seu estado de loucura, por sua vez, associado ao estado de selvageria. Na verdade, o protagonista “obedece a uma regra do amor cortês pela qual o cavaleiro deve perdê-la [a razão] se sua dama se zangar e desprezá-lo”¹¹⁶. Sua regeneração e retorno ao mundo “civilizado” vêm através de um gradual contato com o que Le Goff diz ser o “mundo”, isto é, a sociedade organizada – por exemplo, no romance cortês, à corte” (LE GOFF, 1994, p. 97). Tal retorno tem início pelo encontro de Yvain com o eremita da floresta, representação esta que, também na visão do medievalista francês, se encontra numa espécie de limiar entre o mundo “civilizado”¹¹⁷ e o “selvagem”. O eremita é, portanto, um mediador, visto como um ser ligado ao mesmo tempo ao sagrado e à natureza, um conselheiro que supre, no folclore, necessidades de reis e do povo, que pode ser compreendido de acordo com o seguinte trecho de Le Goff:

(...) E também há graus na vida eremítica, na experiência do deserto. O eremita conserva-se em contacto com a cultura – o que permite, de resto, à Igreja aceitar que o tenham na conta de “um homem santo”. O homem selvagem é um homem “primitivo” mas é já senhor da natureza. Só um louco pode afundar-se mais na solidão e na vida selvagem. Em definitivo, o que é “selvagem” não é o que está fora do alcance do homem, mas o que está nas margens da actividade

¹¹³ No capítulo 1.

¹¹⁴ Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.

¹¹⁵ Le Goff salienta a associação entre a “floresta-deserto”, isto é, a floresta como local de provação e de vida selvagem e o uso do arco para a caça. (LE GOFF, 1994, p. 94). Klaas Woortmann lembra também que, na literatura medieval, “o arco é a arma do caçador que se opõe à arma do cavaleiro dos torneios” (WOORTMANN, 2001, p. 27). É ainda em Le Goff que lemos o seguinte: “...portando o arco, a arma mais covarde, ele estava sempre pronto para fugir. Para um guerreiro, a prova da bravura não está no tiro do arco (...) De Homero até o fim do século V o arco é a arma dos bastardos, dos traidores (...) dos estrangeiros” (LE GOFF, 1979, p. 274).

¹¹⁶ HARVEY, Vera de Azambuja. Introdução. In: TROYES, Chretien. **Yvain, o cavaleiro do leão**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989, p. XIV.

¹¹⁷ O termo “civilizado” que adotamos possui o mesmo significado a ele atribuído por Elias. Entendemos igualmente que “civilizado”, ao pensarmos na dicotomia “floresta-castelo” e “vida selvagem-cultura”, em Le Goff, especialmente quando falamos da literatura dos séculos XII e XIII, em Chretien de Troyes, é também aquele que se inscreve nos costumes da corte. É pensando nisso que lembramos, mais uma vez, o papel da literatura cortês, cujo caráter promotor de modelos participa do que asseveramos ser um dos vários mecanismos que compõem o processo civilizador. Concordante com nossa proposta, Cleide Maria de Oliveira sustenta que: “Ela [a literatura cortês] era, na verdade, um chamariz nesse jogo civilizatório que era a cortesia. (OLIVEIRA, 2003 p. 21).

humana. A floresta (*silva*) é selvagem (*silvatica*) não só por ser o lugar dos animais a que se dá caça, mas por ser também o dos carvoeiros e dos porqueiros. Entre estes papéis assimétricos – o da vida selvagem e o da cultura –, o caçador selvagem e louco é um mediador ambíguo e o eremita é-o também à sua maneira.

(...) De todas as personagens religiosas, o eremita é aquela que está mais perto da cultura popular autêntica, do folclore. (...) Entre os que vêm procurar os conselhos dos eremitas contam-se os reis. (LE GOFF, 1994, p.95-96)

Após o primeiro passo no contato com uma mediação entre o selvagem e o mundo habitado (cidade-castelo-vila¹¹⁸), Yvain é curado da loucura pela intervenção de uma dama e duas donzelas, uma das quais lhe esfrega um unguento mágico nas têmporas e na testa. Temos, portanto, uma nova ação de um fator que faz a mediação entre a floresta e o castelo¹¹⁹, dando lugar ao restante do processo de regeneração até seu estado ideal, na forma do cavaleiro que torna a desposar e a se dedicar a Laudine, sua dama. As etapas seguintes envolvem a luta contra o conde Alier e seu séquito de cavaleiros saqueadores, o salvamento e amizade do leão quase morto por uma grande “serpente”¹²⁰, a vitória sobre o gigante com a ajuda de seu novo companheiro (o leão) e, por fim, o combate contra os 3 cavaleiros pela defesa da honra de Lunette¹²¹. A cada vitória sobre representações de perfídia ou de selvageria ele não só expia suas faltas, como também aproxima-se gradualmente do modelo do cavaleiro cortês. Esse modelo de homem civilizado usa, entre outros atributos de sua conduta, o amor como eixo norteador¹²².

A entrada da figura do leão na trama de Yvain reveste-se de alguns dos significados que aqui interpretamos como a gradativa subordinação do selvagem ao

¹¹⁸ LE GOFF, 1994, p. 98.

¹¹⁹ Sendo que a dama e as donzelas já constituem representações do “não-selvagem”.

¹²⁰ A descrição da “serpente” sobre o leão, no livro, sugere aquilo que hoje entenderíamos, ainda que respondendo a um estereótipo recente e não exatamente a uma representação da época, como um dragão, que “... lhe queimava a espinha com as cem chamas que vomitava” (TROYES, 1989, p. 47). Serpente ou dragão, a alusão é ao ser reptiliano, ligado ao “baixo”, de que já tratamos, por exemplo, ao mencionarmos vários outros contos, lendas e mitos: Hércules e as duas cobras, que aquele mata no berço ou a Hidra de Lerna; Apolo *versus* a serpente Piton; Thor *versus* Jormungand – a serpente de Midgard; Sigurd (ou Siegfried) *versus* o dragão Fafnir). Igualmente, lembrando o simbolismo bíblico do Arcanjo Miguel e o São Jorge folclórico, trata-se de uma vitória de forças divinas, isto é, de manutenção e criação de um *cosmo* ordenado, sobre forças primevas, não transformadas pela mão humana ou pela dos deuses e antagônicas a esse *cosmo*.

¹²¹ Personagem feminina que, no início do romance, o havia ajudado a sobreviver a uma perseguição, durante a qual Yvain havia sido ferido. Ela dera-lhe um anel de invisibilidade, com o qual Yvain ludibriou seus perseguidores. Lunette era a criada de Laudine, que viria a se tornar esposa de Yvain. O evento ocorreu antes da loucura do personagem.

¹²² Por outro lado, o modelo contemporâneo em *Príncipe Valente* é o da racionalidade aplicada para a consecução de objetivos diversos. A razão, para um herói pós-Iluminismo e criado numa era industrial, apresenta-se como uma virtude mais potente do que o seria na literatura cortês, como veremos adiante.

civilizado. Ao encontrá-lo prestes a ser morto pela “serpente”, o personagem a mata com sua espada, às custas de parte da cauda do leão, decepada com o golpe. O leão, em gesto de agradecimento, curva-se, como que ajoelhado, e passa a seguir o cavaleiro em suas aventuras, sempre funcionando tal qual uma segunda e letal força de ataque. É, no entanto, uma “força selvagem” sob o domínio do homem, mas não o homem comum, e sim um representante da nobreza guerreira medieval. O tema da civilização e superação do animalesco na novela de cavalaria, no entanto, subordina-se ao tema do amor cortês, sendo este último a essência das atitudes valorizadas naquele tipo de literatura. A conduta que supera o estado de selvageria em **Yvain, o cavaleiro do leão**, também é percebida por Vera de Azambuja Harvey, num parágrafo da introdução que fez para sua tradução da obra de Troyes:

Ao recobrar a razão que perdera ao ser desprezado por Laudine, Yvain muda e amadurece, abandonando o egoísmo e a vaidade. Seu encontro com o leão, no meio da narrativa, tem um conteúdo simbólico. O leão, manso e agindo como um ser humano, ao agradecer a Yvain por tê-lo salvo da serpente, adquire uma característica emblemática. Passa a ser o símbolo do cavaleiro, valente, forte, mas fiel e dedicado, amigo e companheiro. É o animal selvagem domesticado pela amizade e gratidão, como Yvain, que deixará a vida de aventuras pelo amor de sua dama.¹²³

Com base no que vimos acima, somos levados a refletir sobre a historicidade de concepções a respeito do que deve ser entendido como superior e o que deve ser suprimido numa sociedade. O “civilizado” ou o “virtuoso”, isto é, o cavaleiro portador das virtudes indicadas pelo código cortês e pelo código da cavalaria¹²⁴ para a literatura cortês era o cavaleiro que, na corte, não só incorporava as atitudes e comportamentos cortesões, como também tomava por referencial dessa conduta aquilo que então se concebia como “amor” e “devoção”. Ambos, pois, são fatores ligados ao mundo das emoções e, na literatura medieval, a razão assume o caráter de interferência, de ausência de um idealismo “redentor”, idealismo este que, então, levaria o cavaleiro a igualar-se

¹²³ Na página XVII da “Introdução” de TROYES, 1989.

¹²⁴ Mesmo o *Livro da Ordem da Cavalaria*, de Ramon Llull, teve em seu prólogo certa inspiração nos escritos de Troyes. De acordo com Ricardo da Costa, “Ramon utilizou (...) vários motivos novelescos provenientes do chamado *Ciclo do Graal* - tema desenvolvido por Chrétien de Troyes no século XII na obra *Perceval*, e se relaciona a crenças célticas (como o caldeirão da abundância, por exemplo)”. Disponível em: <http://www.ricardocosta.com/pub/cavaperf2.htm>. Acessado em 07/03/2006.

ao modelo. A seguinte passagem de **Lancelote, o cavaleiro da carreta**¹²⁵ bem ilustra nossa opinião:

Mas Razão, separada do Amor, aconselha-o a não subir [na carreta]. Repreende-o e ensina-lhe a não fazer nem empreender nada de que possa envergonhar-se ou arrepender-se. Essa razão não reside no coração, mas apenas na boca e arrisca-se muito falando assim. Amor está encravado no seu coração e ordena-lhe que entre imediatamente na carreta. É esse o desejo do Amor e o cavaleiro obedece. Pouco lhe importa a vergonha se é isso o que o Amor deseja e manda. (TROYES, 1994, p. 30-31)

A moral ali inscrita é a da devoção, da fé e da confiança, bem como a do serviço à dama, repreendendo o cavaleiro por, de início, pensar logicamente¹²⁶.

Já o “civilizado” da 1ª. metade do século XX, época de produção de nossas fontes primárias, recebe todo o peso da Razão derivada das idéias do Iluminismo, no século XVIII, somado a vários outros processos históricos que compõem todo um quadro relativo à contemporaneidade: a Revolução Industrial, o cientificismo do século XIX, com suas teorias evolucionistas e as questões políticas que estão na base do neocolonialismo e que serviram de justificativa para o imperialismo dos oitocentos e parte dos novecentos. Junte-se a isso o avanço técnico-científico que contribuiu com a fabricação de armas cada vez mais mortíferas e inteligentes na Primeira e na Segunda Guerra Mundiais. Temos, assim, um campo fértil para a criação de heróis, cujos padrões consistem, entre outras coisas, numa visão mais cética, secular e “desmistificadora” e que encarnam tais atributos como virtudes que os fazem vencer as vicissitudes. O *Príncipe Valente* é, talvez, um dos mais claros exemplos disso. Relacionando-o com as reflexões acima, vemos que, em todo momento, Foster o representa como um vitorioso sobre forças associáveis ao caos ou a alguma forma de primitivismo e essas

¹²⁵ TROYES, Chretien. **Lancelote, o cavaleiro da carreta**. Tradução de Vera de Azambuja Harvey. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1994.

¹²⁶ Nada disso significa, todavia, que o cavaleiro cortês fosse desprovido de razão ou que não tivesse discernimento ante as emoções que então eram cultivadas. Embora haja essa desvalorização de um comportamento estritamente racional de um cavaleiro naquele *topos* literário, em nenhum momento ele estaria livre do controle social e do processo de repressão/condução dos instintos ou de um sistema de valores que visava diferenciá-lo do “selvagem”, este sim desprovido de restrições – “...a encarnação do desejo e, ao mesmo tempo, a negação da razão”. (WOORTMANN, 2001, p.23). Uma análise sobre as semelhanças e diferenças entre os cavaleiros Lancelote e Príncipe Valente, considerando a historicidade de suas produções e os valores que encarnam encontra-se em CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. Dois cavaleiros: o perfeito e o (ambi) Valente: Estudo comparativo sobre a propagação de modelos em *Lancelote, o cavaleiro da carreta* e em *Príncipe Valente nos tempos do Rei Arthur*. In: **História, imagem e narrativas**. n.1, 2005. p. 01-23. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/2cavaleiros.pdf>>. Acesso em: 07/03/2006.

representações não são apenas baseadas no que o artista conhecia sobre a Idade Média, mas também nas noções contemporâneas à obra acerca de assuntos similares.

É nessa mescla de características que reside a ligação entre o imaginário das HQ's de aventura dos anos 30 e 40 e a literatura medieval, as apropriações de seus elementos pelas obras de Indústria Cultural dos EUA e os mitos heróicos, que esta última imprime em seus personagens, calcando-lhes ainda o caráter do vencedor individualista, racional, oportunista, em outras palavras, um *self-made man*¹²⁷. A tudo isso, soma-se ao herói do início do século XX o *topos* do cavaleiro andante, seja ele de fato um cavaleiro medieval como *Valente* ou um personagem da moderníssima *Metrópolis* com seu “Homem-de-aço”, figura esta romantizada e cultuada¹²⁸ como modelo de conduta e resistência “heróica” contra “as forças do mal”. Estas, por sua vez, são quase sempre representações de alteridades e, no caso do *Príncipe Valente*, essas alteridades são povos bárbaros que estão constantemente localizados em alguma fronteira, algum tipo de limiar¹²⁹ (pontes, muralhas, caminhos estreitos em montanhas, vales de fronteira entre um território e “o desconhecido” etc.), no qual o herói se posiciona, não raro sozinho, como resistente a algum tipo de invasão daquela horda.

Nossa trama, como vimos demonstrando, é protagonizada por um cavaleiro medieval ambientado numa fictícia Europa do século V e atuando num contexto interno que bebe de fontes da literatura cortês, mormente a que remete às lendas arturianas. Esterótipo e ícone de um processo civilizador, ícone este usado, entre outros, ao longo de um esforço de contra-propaganda, o mesmo será, no próximo capítulo, apresentado como uma espécie de caubói norte-americano que perfaz uma trajetória muito semelhante à do adolescente mítico da Cultura de Massa, à do Homem da Fronteira da expansão para o Oeste e à do herói medieval, que polícia o mundo em que vive, usando sua visão político-religiosa como padrão de medida para tudo e todos. É em função dessa herança da Idade Média e da perpetuação de modelos no imaginário ocidental,

¹²⁷ Mirlei Aparecida Malvezzi Valenzi, em sua dissertação de mestrado sobre o seriado de TV “A busca da felicidade”, descreve o que aqui entendemos ser o *self-made man*, com atributos provenientes da idéia criada no século XX sobre os imigrantes do século XVII, codificando-os como a origem da visão sobre os mesmos como “...um povo vencedor, um povo que, sem dinheiro e sem altas posições sociais, conseguiu o sucesso a partir de seu esforço próprio” (VALENZI, 2003, p. 114). Em consonância com a opinião da pesquisadora, afirmamos que a construção do *self-made man* está intimamente ligada à concretização do chamado “sonho americano”. Notemos que o *Príncipe Valente* perfaz um caminho análogo, ao superar as vicissitudes do pântano e, a partir dali, tornar-se membro de uma “elite das elites”.

¹²⁸ Como vimos em Barbero, ao falarmos sobre as transcódificações literárias desde o romance cortês até as HQ's.

¹²⁹ Não esquecendo que a “floresta-deserto”, *topos* que já abordamos, é também representação de uma espécie de limiar.

reinseridos num contexto de conflito pela Indústria Cultural, que finalizamos este capítulo com o seguinte excerto de Elias:

A antítese fundamental que expressa a auto-imagem do Ocidente na Idade Média opõe Cristianismo a paganismo ou, para ser mais exato, o Cristianismo correto, romano-latino, por um lado, e o paganismo e a heresia, incluindo o Cristianismo grego e oriental, por outro. (...) Em nome da Cruz e mais tarde da civilização, a sociedade do Ocidente empenha-se, durante a Idade Média, em guerras de colonização e expansão. **E a despeito de toda a sua secularização, o lema “civilização” conserva sempre o eco da Cristandade Latina e das Cruzadas de cavaleiros e senhores feudais. A lembrança de que a cavalaria e a fé romano-latina representa uma fase peculiar da sociedade ocidental, um estágio pelo qual passaram todos os grandes povos do Ocidente, certamente não desapareceu. O conceito de *civilité* adquiriu significado para o mundo ocidental numa época em que a sociedade cavaleirosa e a unidade da Igreja Católica se esboroavam.** (ELIAS, 1990, p. 67)¹³⁰

CAPÍTULO 3. O PRÍNCIPE (AMBI) VALENTE: UM CAUBÓI DE ARMADURA E ESPADA

3.1 A ameaça do leste e a “queda da civilização”: o papel da imprensa na difusão dos mitos de combate

Antes de concentrarmos nossa atenção sobre o personagem *Príncipe Valente* e o contexto interno de suas histórias, é essencial fazermos uma última incursão no meio que constitui boa parte do lugar de fala de seu autor: a mídia jornalística e seus efeitos na coletividade da época. No jogo de esterótipos entre civilizados e bárbaros, entre luzes e trevas, a imprensa norte-americana das primeiras décadas do século XX chamava a atenção para o que via como ameaça ao *status quo* estadunidense. Nos capítulos precedentes, observamos com maior ênfase a questão dos fascismos como um dos principais temores a serem compensados no imaginário dos anos 1930 e expresso em quadrinhos. Falamos também, embora brevemente, sobre o “perigo amarelo”, mito conspiratório e estereótipo, sob o qual povos asiáticos eram representados. Ressaltamos, no capítulo 1, que os Estados Unidos, mesmo antes de entrarem na II Guerra, viam nos japoneses esse elemento de conspiração. Esse tema terá aqui o devido aprofundamento a fim de que possamos entender melhor as implicações entre o contexto histórico e as formas de representação de alguns dos mais notáveis antagonistas do *Príncipe Valente*: os hunos. Nas HQ's, *Valente* tornou-se um temido combatente desses guerreiros, ao proteger vilarejos e cidades de uma Europa imersa nas contendas com os bárbaros freqüentemente nas estradas outrora construídas pelos romanos. Como veremos adiante, os segundos consistiriam num modelo de civilização citado amiúde nas referências jornalísticas, enquanto que os primeiros tornar-se-iam, por analogia, signo comum das ameaças às concepções contemporâneas de ordem política mundial do Ocidente.

Em primeiro lugar, destacamos a interpretação corriqueira no meio editorial a esse respeito: a de que tal denominação, “hunos”, era uma forma pejorativa de referir-se aos alemães desde a I Guerra Mundial¹³¹. No próprio volume I, das edições

¹³¹ Foster sintetizara em seus hunos a gíria a respeito dos “alemães” e uma tendência da época à representação do “perigo amarelo”. Melhor dizendo: o autor resumira numa só representação dois temores coletivos suscitados em reportagens jornalísticas, conforme veremos adiante. Ambas as referências, aos inimigos de *Valente* equivalem a modelos de ameaça à noção de civilização conforme difundido pela imprensa norte-americana dos anos 1920 e 1930. Neste capítulo, portanto, demonstraremos que não apenas os alemães da gíria anglo-americana desde 1914, mas também os asiáticos são incorporados às noções de “barbárie”,

encadernadas (1974-1983) da editora EBAL, lê-se o seguinte, ao fundo da segunda página não numerada da biografia resumida de Hal Foster: “(...) as hordas asiáticas que simbolizam a ameaça alemã na Europa (estamos em 1939-1940, e a palavra ‘hunos’, desde 1914, serve para designar os alemães, em gíria anglo-americana)”¹³². Contudo, outras traduções somavam-se àquela na mídia da época. Entre os medos coletivos suscitados pela imprensa de então, o perigo amarelo situava-se junto ao fascismo e ao comunismo nas noções vigentes sobre bárbaros e selvagens, com sua “sanha assassina”, “irracional” – novamente nas palavras utilizadas pelos jornais, conforme veremos. Do mesmo modo, tal fato pode ser sentido quanto a seu expansionismo, visto como algo que colocava em risco a estabilidade do mundo “civilizado”, ou, nos termos da imprensa dos EUA, o mundo liberal norte-americano.

O que seria, mais precisamente, esse “perigo amarelo” e por que é tão importante percebermos o impacto que essa expressão do imaginário teve na obra de Foster? Mais ainda: o que estaria implícito nos combates entre o *Príncipe Valente* e os hunos que poderia ser incluído entre os códigos de reconhecimento comuns a várias culturas além da dos EUA?

Vários eram os povos, etnias e até sistemas político-ideológicos que poderiam receber a alcunha do “perigo”. Segundo a exposição “Os Portugueses e o Oriente (1840 – 1940)”, da Biblioteca Nacional de Portugal, o mito nasceu após a China ser invadida pelos Europeus a partir do século XIX. De acordo com os organizadores da referida exposição, trata-se, como dito acima, de um:

(...) mito para a literatura popular e para a imprensa sensacionalista de massas. Do medo pelas hordas amarelas cavalgando pelas estepes da Sibéria e assolando a Europa, depressa se passou para a teoria da conspiração. O temível *Fu Manchu*, [personagem] de Sax Rohmer, era bem a corporificação desse medo. Na mais pacífica lavanderia do bairro chinês, no mais prosaico vendedor de gravatas e bugigangas esconder-se-ia,

“conspiração contra a civilização” e “ameaça à ordem”. Aqui, alicerçando-nos em estudos acadêmicos mais recentes sobre a Imprensa dos Estados Unidos e as teorias de conspiração por ela disseminadas no período, evidenciamos o quanto o trabalho de Foster possuía maior complexidade e abrangência em suas representações do que a maior parte dos textos escritos a respeito de sua obra costuma identificar.

¹³² Na biografia resumida de Foster, escrita por Moliterni e traduzida nas edições de 1974 da editora Ebal, a afirmação sobre os hunos é atribuída, em nota na mesma terceira página, a COUPERIE, Pierre. King Harold et ses chevaliers. In.: **Prince Valiant**. Paris: Editions Serg, 1970. Há outras referências ao uso do termo “hunos” na época ao serem associados aos alemães. Entre elas está o próprio *Mein Kampf*, de Adolf Hitler, que está traduzido por Néelson Jahr Garcia no site pessoal do fotógrafo Carlos Eduardo Athayde: <<http://geocities.yahoo.com.br/carloseduardoathayde/minhaluta.htm>> - Acesso em 23/02/2006. Outra referência ao uso de “hunos” como alemães, na propaganda de guerra, está em Revista EXIT (crítica e crise da sociedade da mercadoria), no link para o autor Robert Kurz: <<http://obeco.planetaclix.pt/robertkurz.htm>> - Acesso em 23/02/2006.

pérfido e venenoso, o inimigo da civilização ocidental! Esta desconfiança era, como hoje se sabe (...), falsa.¹³³

Novamente nota-se, como viemos demonstrando ao longo dos capítulos precedentes, a tendência coletiva de tomar como verdade certas construções originárias da ficção literária. Para José de Freitas, a versão anti-japonesa do “perigo amarelo” estaria na mesma linha de outras teorias conspiratórias, quer sejam:

(...) a anti-jesuítica *Monita Secreta* (século XVIII) ou dos anti-judaicos *Protocolos dos Sábios do Sião* (século XIX), o projecto Tanaka - da autoria de Giichi Tanaka (1863-1929), primeiro ministro nipônico - não seria um magno plano para a conquista do mundo, mas um conjunto de orientações para o domínio da China pelo Japão e fortalecimento do império nipônico para uma eventual guerra contra os EUA para o domínio do Pacífico.¹³⁴

A propósito, o problema dos “Protocolos dos Sábios do Sião” ganhou uma versão quadrinizada por Will Eisner, intitulada no Brasil de “O complô” (título original: “The plot” - 2005)¹³⁵, publicado pela Companhia das Letras, em 2006. A edição vem acompanhada de uma introdução escrita por Umberto Eco em 2004, que também comenta a falácia desse documento. Eisner, em seu prefácio igualmente de 2004, revela o fato de que essa teoria da conspiração anti-judaica permanece até os dias atuais, apesar das diversas revelações acerca da falsidade dos “Protocolos”. A manutenção desse problema e a contínua difusão de escritos e estereótipos a respeito mostra o quanto ele é complexo e enraizado em diversas culturas¹³⁶, podendo ressurgir aqui e acolá, dependendo das tendências socioculturais e históricas em voga. Entretanto, isso não se restringe, como vimos, às construções anti-judaicas. O “Perigo Amarelo” surge vez por outra, algumas vezes de forma sutil, representado em páginas de super-heróis mais recentes, possivelmente motivado pelo crescimento econômico e político dos

¹³³ Disponível em: < <http://purl.pt/711/1/china/ch-12.html> >. Acesso em: 03/02/2007.

¹³⁴ Trecho de FREITAS, José de. **O plano secreto japonês para a conquista do mundo : memorando Tanaka**. Lisboa: Livraria Francesa, 1944. Disponível em: < <http://purl.pt/711/1/japao/jp-bibliografia.html> >. Acesso em 03/02/2007. O mesmo site acrescenta que: “O texto de José de Freitas, escrito em 1944, pretende fazer ressaltar as coincidências da guerra do Pacífico com os supostos intuítos do ‘plano secreto’”.

¹³⁵ EISNER, Will. **O complô – a história secreta dos Protocolos dos Sábios do Sião**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

¹³⁶ Eisner, a esse respeito, afirma que: “Apesar de tais revelações [sobre serem falsos], os *Protocolos* continuaram ganhando mais exposição e credibilidade. Eles são publicados em todo o mundo árabe, e em muitos países europeus e asiáticos. Em junho de 2003, por exemplo, trabalhadores do partido do primeiro-ministro de Kuala Lumpur distribuíram exemplares gratuitos do livro”. (op. cit., p. 3)

países da Ásia e sua potente difusão cultural entre os ocidentais¹³⁷. É o caso, por exemplo, da série *The Authority*, da DC Comics (1999), de Warren Ellis e Bryan Hitch, que recebe um breve comentário do filósofo Fernando Viti:

(...) *The Authority*, que encena, pela enésima vez, o perigo amarelo, ou seja, uma visão preconceituosa dos povos e culturas do extremo oriente. Na primeira metade do século XX, na chamada era de ouro dos quadrinhos, o mestre Alex Raymond levou seu herói, o atleta *Flash Gordon*, ao planeta *Mongo* para enfrentar um príncipe alienígena. Este malévolo soberano, concebido com todos os superficiais clichês hollywoodianos para os mandarins da China, tem o mesmo nome da milenar dinastia chinesa, ou seja, Ming. No globalizado século XX, *The Authority* tem como antagonistas toda uma nação (de incrível avanço tecnológico e de amplo domínio de técnicas de manipulação das massas) que representa o atual temor, por parte do mundo ocidental: a ameaça terrorista atribuída ao distante Oriente de características culturais distintas e próprias.¹³⁸

Às teorias da conspiração e às representações de barbárie que veremos vinculadas aos fascismos, assim como as alusões ao “perigo amarelo”, somam-se os discursos depreciativos quanto à Revolução Russa: o tártaro-mongol era, por conseguinte, tanto o “huno/alemão” quanto os revolucionários “ateus”, “anti-cristãos” e outros termos tidos, naquele contexto estadunidense dos anos 1920/1930, como degradantes. Através dos quadrinhos do *Príncipe Valente*, ao “ateu” e ao “anti-cristão”, na imagem do tártaro-mongol, opõe-se o cavaleiro cristão que, por sua vez, encontra-se

¹³⁷ Além da produção industrial de eletrônicos e de suvenires em profusão em lojas ou em camelôs, os “mangás”, quadrinhos japoneses, conquistaram enorme parcela do público consumidor de quadrinhos nas Américas. Um rápido olhar nas bancas de jornais confirma essa conquista. Hoje há mais publicações de mangás do que dos super-heróis norte-americanos e britânicos, os vencedores da Segunda Guerra Mundial. A continuidade e o crescimento desse ramo editorial só podem ocorrer mediante a confirmação de que esse produto vende muito bem, do contrário o investimento de capital não compensaria. Daí ser tão simples constatar a relação entre a quantidade nas bancas, sua distribuição, sua manutenção no tempo e o sucesso das séries diante do público (já falamos sobre isso no capítulo 1). Além dos japoneses, estão evidentes os chamados “mangás coreanos”, os *manhwas* (notadamente o da série “Priest”, criado em 1999 por Hyung Min-Woo, publicada no Brasil pela editora Lumus a partir de 2006). Há também os mangás brasileiros, feitos nos moldes japoneses a fim de cativar o público já habituado com o padrão. Entre eles destacamos os do site “OhaYo!” (Disponível em: <http://www2.uol.com.br/ohayo/index_manga.shtml> . Acesso em: 09/02/2007). É curioso perceber que, por exemplo, “Priest”, escrita e desenhada por um coreano (que vive na Coreia), é uma HQ ambientada no Oeste dos Estados Unidos, num típico *western* mesclado com elementos de terror. A cultura norte-americana parece agora receber de volta, em termos de consumo e de discurso, parte daquilo que espalhou mundo afora com sua Indústria Cultural, porém com o lucro resultante seguindo para outros países. Se por um lado “Priest” é uma história direcionada a um público bastante heterogêneo, por outro utiliza elementos comunicáveis aos ocidentais por intermédio de seus códigos de reconhecimento. O Ocidente do século XXI também tem visto com preocupação o desenvolvimento da energia nuclear em países como o Irã e a Coreia do Norte, aos quais a imprensa dos EUA e a Casa Branca têm atribuído a possibilidade de estarem sendo construídas armas nucleares. É digno de nota o fato de os Estados Unidos e outros países alinhados à sua política acreditarem-se repletos de razões para possuir tais armas, enquanto vetam a existência delas em qualquer país não tão afinado com os seus interesses.

¹³⁸ Disponível em: < http://www.universohq.com/quadrinhos/pop_forum01.cfm > . Acesso em: 09/02/2007.

imbuído de elementos racionais civilizatórios acoplados à idéia de “libertação” de tiranos ou da distribuição igualitária de poderes em reinos conquistados, de modo análogo à distribuição de poderes em regimes democráticos. Mesmo após a II Guerra Mundial, já em 1949, nos primórdios da Guerra Fria, Foster enfatizara o já emblemático cristianismo do cavaleiro em situações tais como o batizado de *Arn*, filho de *Valente* com *Aleta*, um batizado celebrado por ninguém menos que um arcebispo!¹³⁹ Ainda nos anos 1920, período crucial para a gestação dos heróis de quadrinhos e para a própria formação artística e cultural de seus autores, a imprensa dos EUA focalizara o mito de combate entre civilização e barbárie em reportagens de grandes jornais, referindo-se ao que vinha ocorrendo na Rússia desde 1917 e a suas possíveis repercussões no Ocidente. No artigo intitulado “Civilização X barbárie: mito de combate no discurso midiático sobre a Revolução (1917-1921)”¹⁴⁰, Lená Medeiros de Menezes demonstra a extensão e o impacto que essas construções da mídia jornalística provocavam no público leitor, recordando-nos a analogia feita entre a queda do império romano e as convulsões sociais de então:

No dia 22 de março de 1921, o jornal *O País* reproduzia matéria publicada pelo *Saturday Evening Post*, de Nova York, estampando a seguinte interpretação acerca dos perigos vividos pelo Ocidente como consequência da Revolução de Outubro de 1917 e do regime por ela implantado: “A flor da civilização, a cultura do mundo ocidental [...] está de novo ameaçada do mesmo quadrante de onde originariamente vieram os saqueadores de Roma e os destruidores de sua civilização” (*Saturday Evening Post*, ap. *O País*, 22 mar. 1921, p.2). O temor do “outro”, uma vez mais tomava a forma mítica do confronto entre civilização e barbárie para forjar uma interpretação dramática dos tempos vividos. Em pleno alvorecer do século XX, **um antigo mito de combate ressurgia pelas frestas da razão**¹⁴¹, possibilitando a difusão, em escala mundial, de uma representação absolutamente apocalíptica da revolução graças ao poder das agências internacionais de notícias. Num movimento de eterno retorno, a imagem mítica de uma Roma ameaçada voltou a assombrar os espíritos, conclamando-os a uma cruzada em defesa da civilização. (MENEZES, 2006, p. 385)

Nas HQ’s do *Príncipe Valente*, o tema da queda de Roma e das invasões bárbaras, sobretudo dos hunos, tem início em 7 de maio de 1939, nas pranchas 117 e

¹³⁹ Padrão narrativo condizente com o *self-made-man* imbricado no restante das histórias. Apresenta-se sempre um acesso a uma elite das elites e uma clara demonstração de ascensão social. No batizado também compareceram o *Rei Arthur* e a *Rainha Ginevra*. O arcebispo, na prancha 623, de 16/01/1949, relata em batizar os filhos de *Valente* e de seu amigo, o *Príncipe Arn*, afirmando que só poderia fazer isso com “as crianças mais importantes”. Por fim, acaba sendo convencido por *Aleta* e pela esposa do *Príncipe Arn*.

¹⁴⁰ In: NEVES, Lúcia Maria Bastos Pereira das. MOREL, Marcos & FERREIRA, Tania Maria Bessone da Cruz. **História e imprensa: representações culturais e práticas de poder**. Rio de Janeiro: DP&A, Faperj, 2006.

¹⁴¹ Grifo nosso. “Ressurgir pelas frestas da razão” pressupõe o irromper da irracionalidade e dos instintos.

118, imediatamente após a luta do personagem contra uma personificação do tempo¹⁴² e suas outras aventuras iniciais, cujo conteúdo se aproximava um pouco mais dos temas arturianos clássicos. A partir de então, Foster concentra-se na representação de *Valente* contra aquele povo asiático, o que sugere o aproveitamento das noções da época a respeito do “ressurgir da barbárie do oriente” e sua veiculação na imprensa, juntamente com o uso do vocábulo “hunos” na propaganda anti-fascista. É ainda Menezes quem, através de seu texto, acaba por estabelecer uma fundamental concordância com o que apresentamos até este momento:

Alguns dos mitos vivenciados ou reapropriados como propaganda pró ou contra a revolução enquadravam-se no conceito de “mitos de combate”, tal qual formulados por Norman Cohn (...) No caso do discurso contra-revolucionário presente na imprensa [norte-americana], o mito recriava um mundo ameaçado por forças caóticas ou apocalípticas, simbolizadas sempre na figura de um “monstro” que ameaçava, e que portanto devia ser combatido, e de heróis surgidos em sua defesa. (...) Tomando-se por objeto de análise o confronto entre civilização e barbárie, o monstro apresentava-se fatalmente como um “ser” violento e sanguinário, pronto a derrotar as conquistas da civilização – exemplo paradigmático de um Mal absolutizado. Daí a violência por parte dos heróis convocados, representantes de um Bem também absolutizado, ganhar, inevitavelmente, legitimação. Deve ser lembrado, nessa dimensão da análise, que a vitória da noção de progresso possibilitou que a idéia da civilização fosse consagrada não só como “ideal profano de progresso intelectual, técnico, moral e social”, mas também como estágio final de um longo caminhar da humanidade. Dessa forma, tenderia a ser definitivamente identificada com a Europa e com o Ocidente, contrapondo-se à barbárie de povos considerados primitivos, inferiores, violentos e cruéis, facilmente localizados no Oriente – um Oriente misterioso que, em tempos passados, provocara a precipitação dos “bárbaros” sobre o Império Romano e legara a peste negra à Europa nos idos de 1300, além de as narrativas bíblicas apresentarem-no como local de fuga do próprio demônio (...) Não era por acaso, portanto, que Lênin e outros líderes bolcheviques eram apresentados como “bárbaros”, “tártaros” ou “vândalos”, com suas imagens caracterizadas por uma barba indomável e orelhas satânicas em ponta, próprias dos homens-lobos das lendas orientais. (MENEZES, 2006, p. 390-391)

A última afirmação do excerto acima possui singular correspondência com as imagens dos quadrinhos de aventura que ora tratamos, especialmente quando o representado era o vilão, cujas características físicas remetem ao biótipo asiático. As figuras 1, 2 e 3 o confirmam.

¹⁴² Na qual o herói, após ter deixado sua terra de origem, *Thule*, a fim de tornar-se um cavaleiro andante, apeara numa caverna onde se encontrava uma bela feiticeira. Esta ofereceu-lhe uma taça de vinho, a qual, pelo contexto que segue e após Valente tê-la sorvido, drogara o herói, que passou a “vivenciar” uma verdadeira alucinação. Foster, afinal, prezava pelas explicações plausíveis para narrativas a respeito de visões fantásticas, dragões, ogros etc., contudo, reiteramos, explicações plausíveis para padrões racionalistas dos séculos XX e XXI.

FIGURA 1



Os hunos, combatidos por Valente, repetimos, eram um povo tártaro-mongol. O termo “tártaro”, em nosso idioma e no inglês (“tartar”), tanto designa aquele que provém de determinada localização geográfica¹⁴³ quanto tem em sua origem etimológica um vínculo com noções sobre “inferno”, lugar de caos, tal qual o da mitologia greco-romana¹⁴⁴, no qual eram arremessados pelos deuses os titãs e outros terríveis monstros promotores da desordem no cosmo mitológico.

¹⁴³ De acordo com o Dicionário Eletrônico Houaiss (2001): “indivíduo natural ou habitante da antiga Tartária (Sibéria); indivíduo dos tártaros, nacionalidade que habita principalmente a Tartária, república autônoma que faz parte da Federação Russa, e também algumas outras regiões da mesma federação e de ex-repúblicas soviéticas. Os tártaros atuais são resultantes de cruzamentos de diversas tribos altaicas, entre as quais os antigos búlgaros do Volga e os mongóis.”

¹⁴⁴ Do latim medieval *Tartàrus*: “tártaro”, “mongol”; cruzamento do turco *Tátár* “habitante do Norte da China” e do latim *tartàrus*, i “tártaro”, “inferno”, do mitônimo grego *Tártaros(ou)* (plural: *Tártara*): “deus do inferno”. (HOUAISS, 2001). “Nos *Poemas Homéricos* e na *Teogonia* hesiódica, o Tártaro surge como a região mais profunda do mundo, situada sob os próprios Infernos. A distância entre o Hades (os Infernos) e o Tártaro é a mesma que há entre o Céu e a Terra (...) Pouco a pouco o Tártaro confundiu-se com os Infernos propriamente ditos na ação do ‘mundo subterrâneo’, onde se situava o local onde eram supliciados os grandes criminosos”. (GRIMAL, 1992, p. 429)

FIGURA 2

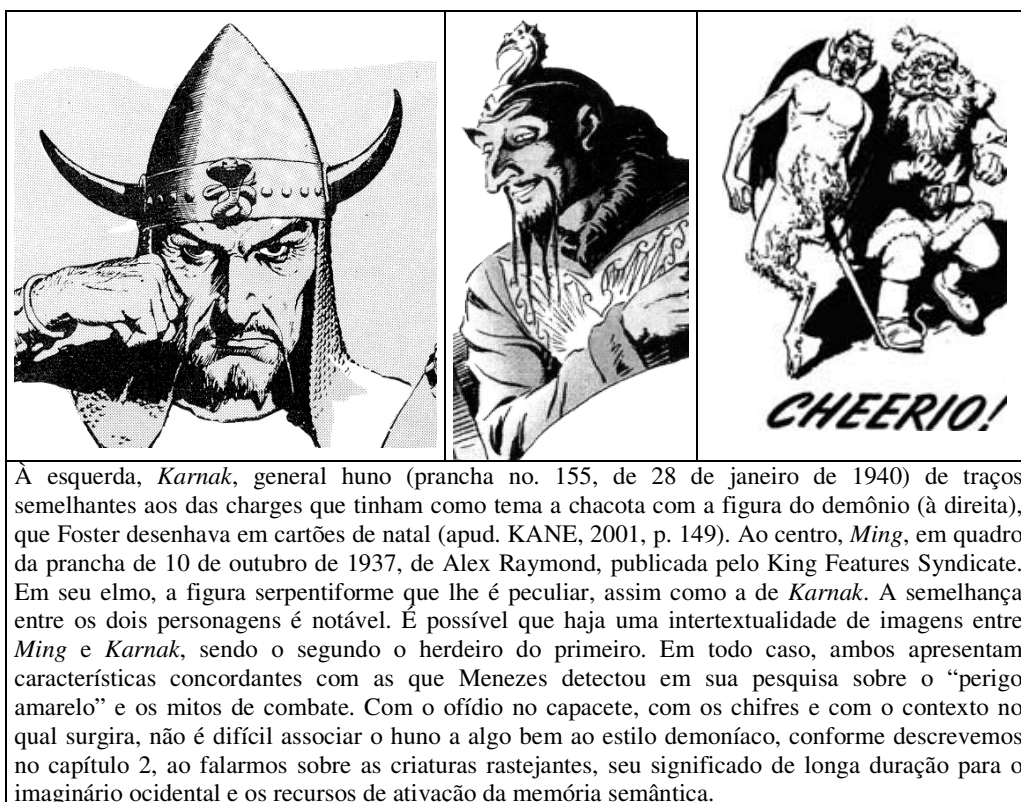


FIGURA 3



Detalhe da prancha no. 139, de 8 de outubro de 1939. Eis o forte contraste entre a juventude e traços suaves do herói e o inimigo ou “perigo amarelo”, na forma dos hunos. *Valente*, com seu sorriso pueril, encontra-se ao lado do rosto carrancudo e cheio de rugas de *Kalla Khan*, um soberano pós-Átila, de acordo com a narrativa de Foster. O dragão logo atrás dele, conforme visto na imagem do meio, é mais uma forma de representar o réptil maligno, mesmo sabendo que a imagem do dragão na China e em outros países asiáticos difere, sob diversos aspectos, da simbólica ocidental. Entretanto, estamos falando de um inimigo “pérfido”, visto por olhos ocidentais num período relativamente próximo das reportagens dos anos 1920, muito provavelmente sofrendo influência da estereotipagem e das teorias de conspiração veiculadas nas mesmas. Nesse caso o dragão de corpo longilíneo e enroscado como uma serpente se completa com a que está no elmo de *Karnak*, no terceiro quadrinho, redundância esta que endossa a mensagem comunicada. O cavaleiro, enfim, enfrenta o dragão em forma humana.

Reiteramos que Foster, sendo um homem ligado à imprensa¹⁴⁵, dificilmente não teria tido acesso àquelas informações, fosse por lê-las diretamente, fosse por ouvir falar, o que, aliás, provavelmente se sucedera, como vemos no excerto a seguir:

(...) Considerando-se que muitos leitores nunca chegavam a ler o corpo das matérias divulgadas, restringindo-se às manchetes grafadas em destaque, eles tendiam a apreender o real a partir das sínteses mais sensacionalistas (...) de posse de uma informação impactante, cada leitor tendia a difundir-la (...) disseminando imagens poderosas como a do comunista que comia criancinhas ou a do comunismo ateu que ameaçava os lares cristãos. (MENEZES, 2006, p. 391-392)

Aqui relembramos o fato de que o *Príncipe Valente* convertera-se ao cristianismo tão logo passou a conviver com os famosos personagens da Távola Redonda. Nada mais “politicamente correto”, por assim dizer, num momento como aquele para o modelo norte-americano.

Como já dissemos, a crise civilizatória evocada pela mídia fazia uso de analogias entre o que ocorria na época no Leste Europeu e as ações dos bárbaros sobre Roma em seus estertores no século V. Roma seria, “(...) como diz Braudel, o ‘modelo por excelência da morte de uma civilização’”. (BRAUDEL apud. MENEZES, 2006, p. 392)

Ocorre que o protagonista de nossa HQ foi ambientado justamente no século V e sua publicação aconteceu quando a Europa reentrou em um processo de graves proporções após a I Guerra, após o surgimento e fortalecimento dos bolcheviques na Rússia, assunto que povoou sobremaneira o imaginário através de sua associação com o “perigo amarelo”, e com a crise do liberalismo. Foster, portanto, parece ter traduzido claramente as expectativas, anseios e temores de grande parte da sociedade dos Estados Unidos em sua obra. Menezes cita ainda o artigo “A onda bolchevista”, publicado pelo jornal *O País*, em março de 1921, no qual opunham-se:

(...) Ocidente e Oriente como irreconciliáveis, assim marcando, pontualmente, o que o autor acreditava serem “diferenças de essência” entre dois mundos em confronto: “o velho fantasma do perigo amarelo renasce agora, aumentado (...) em suas proporções, pois o programa do bolchevismo é lançar todo o Oriente contra o Ocidente (...) Prega-se de novo a guerra santa contra a civilização em nome de um mundo melhor que nos é prometido” (...) Na denúncia do renascimento do (...) perigo amarelo projetava-se um etnocentrismo branco e cristão. Da mesma forma, o alerta sobre uma nova guerra santa contra a civilização conclamava, no não-dito, ao espírito da cruzada contra os novos infiéis. A luta de classes (...) cedia lugar a um novo embate “religioso” entre Oriente e Ocidente. Assim, a razão era adormecida num processo de sacralização da política pronto a despertar o medo, os ódios e as paixões. (...) Para além das profecias acerca do perigo que ameaçava a Europa, o autor [de um artigo do *Saturday Evening Post*, publicado em 22 de março de 1921, segundo a autora] alertava o mundo sobre o perigo que também corria a América, território caracterizado como de imigração, por

¹⁴⁵

Foster mudou-se para os EUA em 1921, indo morar em Chicago. (KANE, 2001, p. 52)

consequente branco, europeu e ocidental: “Essas revelações têm para toda a civilização que assenta na atual ordem jurídica um apreciável valor e, embora não se queira dar crédito à exigüidade do plano de se fazer o esmagamento do mundo ocidental por meio da avalanche asiática, conduzida pelo delirante furor subversivo do quartel-general de Moscou, elas representam um aviso prudente e oportuno não só às nações da Europa, mais diretamente atingidas pela ameaça, mas também às nações americanas, de intensa corrente imigratória e de acolhedora tolerância, onde certamente a ação da diplomacia dos soviets já se está exercendo, dentro das linhas gerais do seu programa de subversão total da sociedade contemporânea. O plano traçado por Moscou é uma rede a cujas malhas não deve escapar a nossa América. O novo mundo precisa, portanto, estar atento a todos os pormenores dessa propaganda, para, **como depositário fiel das tradições da cultura ocidental, defender-se da infiltração bolchevista, defendendo ao mesmo tempo a civilização**”¹⁴⁶. (...) a locução “nossa América” referia-se, basicamente, aos Estados Unidos... (MENEZES, 2006, p. 395-397)

É por esses motivos que a escolha dos hunos como alguns dos principais inimigos de *Valente* não recai somente sobre o alemão e de forma alguma pode ser aleatória. Em função da conjuntura histórica da produção da HQ, aquela representação constitui uma resposta mais ampla do imaginário norte-americano ao que se vinha experienciando em termos coletivos desde as duas décadas anteriores. Constitui também uma resposta plural, sintetizada pelos pincéis e pela escrita de Foster.

Outra figura de impacto propagada durante o período que tratamos é a do herói que, em meio a uma grande catástrofe surge como redentor de um povo ou da humanidade. Trata-se de um exemplo a ser seguido, um modelo de virtudes, com laivos de sua humanidade corruptível, mas capaz de transubstanciar-se a partir de seus ideais e tornar-se ícone, um defensor, cujas tarefas variam entre a proteção de “fracos e oprimidos” e a de padrões políticos e comportamentais capazes de levar aqueles que o seguem a um estado de bem-aventurança ou de cessação de conflitos, segundo os discursos aos quais se vinculam ou que representam. Girardet, a esse respeito, assevera:

(...) o tema do Salvador, do chefe providencial, aparecerá sempre associado a símbolos de purificação: o herói redentor é aquele que liberta, corta os grilhões, aniquila os monstros, faz recuar as forças más. Sempre associado também a imagens de luz – o ouro, o sol ascendente, o brilho do olhar – e às imagens de verticalidade – o gládio, o cetro, a árvore centenária, a montanha sagrada. Do mesmo modo, o tema da conspiração maléfica sempre se encontrará colocado em referência a uma certa simbólica da mácula: o homem do complô desabrocha na fetidez obscura; confundido com os animais imundos, rasteja e se insinua viscoso ou tentacular, espalha o veneno e a infecção... (GIRARDET, 1987, p. 17)

De acordo com o conceito de imaginação social, evocado desde o primeiro capítulo, a elaboração de figuras heróicas que combatem as perfídias, traições, degenerações, assim como trazem de volta uma “era de ouro”, consistem numa resposta

¹⁴⁶

Grifo nosso.

coletiva, normalmente compensatória ou reiteradora (ou ambas), às particularidades de seu tempo. Entre as produções da máquina propagandística alemã na década de 1930, Hitler era representado exatamente no estilo “herói salvador”, portando armadura reluzente e sendo associado, por intermédio de cartazes artísticos, a imagens sacralizadas (ver figuras 5 e 6). A Alemanha, afinal, sofrera com as crises do pós-guerra e com os excessos do Tratado de Versalhes e o elemento compensatório acabou por assumir dimensões concretas. A resposta dada a esse tipo de difusão da imagem do líder carismático¹⁴⁷ pela produção da indústria gráfico-jornalística e propagandística norte-americana, no entanto, não poderia ser idêntica, ou seja, não caberia, no sistema ideológico expresso no imaginário dos Estados Unidos, a figura de um líder de estilo fascista transformado em salvador da pátria e da civilização. Na teoria, o modelo liberal, já discutimos, é radicalmente avesso à centralização de poderes ao estilo dos fascismos e demais formas autoritárias de governo. Como, então, responder à altura sem caracterizar-se exatamente como aqueles, cujos ideais e modelos se mostravam contrários aos interesses liberais? A resposta pode ter sido multifacetada dentro da mídia de então, comportando tanto as produções cinematográficas quanto cartazes comuns promovendo o estilo de vida norte-americano (ver figura 4) e, claro, as histórias em quadrinhos. Boa parte delas não necessariamente estaria envolvida de forma tão explícita com a propaganda de guerra quanto o *Capitão América*, por exemplo, a partir de 1941¹⁴⁸. Contudo, no meio das crises que caracterizaram a “Era da Catástrofe”, com os abalos violentos no mundo liberal, as referências à Idade Média proliferavam tanto entre os regimes fascistas quanto nos EUA pré e pós-New Deal. Não é de se espantar que algumas das produções quadrinísticas da época façam coro a tal tendência, ainda que houvesse quem apenas utilizasse o corpo de apropriações a respeito da Idade Média como inspiração e não exatamente como contra-ataque¹⁴⁹. A figura do herói salvador-redentor, nos Estados Unidos, na verdade, assumia as feições dos “desbravadores” da

¹⁴⁷ O exemplo de Hitler é apenas um entre vários. Entre as principais características dos fascismos está a concentração das expectativas na figura do líder. Mussolini, na Itália, Franco, na Espanha, Salazar, em Portugal, Vargas, no Brasil etc. “

¹⁴⁸ Citado nos capítulos 1 e 2.

¹⁴⁹ Embora, como vimos no capítulo 1, posteriormente até as histórias do *Batman*, um personagem que não se encontrava no *front*, como o *Capitão América*, também estivessem entre as que eram jogadas de avião nas linhas inimigas. O próprio Foster só passou a dar maior destaque aos hunos e às grandes batalhas e viagens do *Príncipe Valente* pela Europa a partir de 1939, ano em que se iniciou, para olhos ocidentais, a II Guerra Mundial. Entretanto, já representava povos germânicos, os saxões, como oponentes do herói. Veremos adiante algumas imagens e análises sobre os mesmos.

literatura do século XIX¹⁵⁰, mesclados com as de pessoas relativamente comuns do mundo contemporâneo, mas portadoras do discurso de “liberdade” e individualismo, anti-autoritarismo. Ora, a própria idéia de crise do liberalismo pressupunha uma ruptura indireta com o seu discurso de origem, o do Iluminismo e sua já mencionada metáfora da “luz”. Isso significa que o problema estaria acompanhado das temíveis “trevas”, da oposição mítica. Em resposta a isso, todos os heróis que vimos até o momento, sem exceção, são inspirados em modelos cavaleirescos ou em tópicos medievais¹⁵¹ que podem remeter a temas religiosos, aos de discurso mágico e mítico¹⁵², ou aos de combate ao “caos/barbárie”.

É com Peter Burke, a propósito, que apuramos as percepções acerca das figuras 5 e 6. Eis seus comentários:

Os novos meios de comunicação também contribuíram com o mito dos governantes. As imagens de Hitler, Mussolini e Stalin são tão inseparáveis dos pôsteres que os representam em estilo heróico como do rádio que amplificava suas vozes. (...) No século XX, o grande líder foi geralmente representado de uniforme (**o equivalente moderno da armadura**)¹⁵³, e às vezes (...) a cavalo. Mussolini foi representado como militar com capacete e Hitler se deixou retratar literalmente como cavaleiro, com uma armadura reluzente, para indicar que estava empenhado em uma espécie de cruzada. (BURKE, 2001, p. 90-92)

Podemos dizer, porém, que mais do que o empenho numa cruzada, o recurso icônico do cavaleiro representa, de acordo com o que defendemos, o ideal de nobreza, de pureza de propósitos e de luta contra as forças do “baixo”, do “caos”, do “mal”. A propaganda nazista, tanto quanto a norte-americana, não estava alheia à semântica da armadura e a seu potencial sensibilizador da coletividade em suas matrizes culturais.

FIGURA 4

¹⁵⁰ Recordando o que analisamos no capítulo 1 sobre os romances de James Fenimore Cooper, a partir do trabalho de Mary A. Junqueira. (op. cit. p. 11-24.)

¹⁵¹ Lembrando que o medievo tende a receber a denominação de “Idade das Trevas”, algo que estaria perfeitamente de acordo com uma polarização imaginária entre épocas de “luzes” e de “trevas”.

¹⁵² Tendo nas explicações pseudocientíficas das capacidades de personagens superpoderosos algo perfeitamente análogo às explicações mágicas, como veremos nos próximos subcapítulos.

¹⁵³ Grifo nosso.



Fotografia de Margaret Bourke-White, feita na época da inundação de Louisville (1937). Nela são mostradas a propaganda do Estado de bem-estar social nos EUA e uma fila de pessoas, todas negras, enquanto no cartaz a família retratada é de brancos, dentro de um símbolo de poder aquisitivo. Disponível em: <http://zonezero.com/editorial/diciembre99/diciembre.html>.

Acesso em: 15/02/2007.

FIGURA 5



Duas produções da propaganda nazista dos anos 1930: à esquerda, Hubert Lanziger – *Hitler como porta-estandarte* – óleo sobre lenço. US Army Collection, Washington, DC. (apud BURKE, 2001, p. 93). Novamente o ícone cavaleiresco apropriado com o intuito de promover ideais considerados nobres por seus difusores. A postura ereta, a armadura reluzente (luz), límpida (pureza), sugerem firmeza de propósitos, empenho e dedicação a uma causa, senão divina, em processo de sacralização, como se fosse uma cruzada. O cavaleiro, “portador da fé e da justiça”, tem, na imagem, o símbolo ao qual dedica seus esforços: a bandeira com a suástica. À direita, pôster no qual Hitler, igualmente empunhando a bandeira nazista, apresenta alguns elementos associáveis a padrões religiosos. Acima, a águia que desce em meio a facho de luz provenientes de um ponto do céu que se abre por entre as nuvens escuras. As muitas outras pessoas em segundo plano, todas uniformizadas e indistintas, portanto bandeiras iguais, dão a idéia de unidade e de apoio à figura central, maior. Hitler, enorme, ao centro, cerra o punho em sinal de uso da força e demonstração de firmeza e também unidade, ou melhor, “coesão”, no sentido fascista do termo, com os dedos tão juntos quanto a multidão às suas costas. Há também um quê de expansão territorial: a multidão segue até o horizonte, com as montanhas ao fundo, beirando o rio, sugerindo, talvez, que a influência nazista não conheceria limites no mundo. A águia parece ir em direção a Hitler e a luminosidade do céu parece culminar em sua figura. Eis a representação do “alto” sacralizando o herói “ungido”. A bandeira nazista, com a suástica, símbolo solar (luz), ocupa lugar no “alto”, a uma altura bastante próxima do foco de luz celeste. Esse mesmo pôster é uma expressão bastante clara do padrão dos fascismos: “(...) conforme a definição clássica de Otto Koellreutter, em 1934 (...) ‘[o *Führerstaat* – Estado fascista, ou melhor, Estado conduzido por um líder - *Führer*: líder; *Staat*: Estado] busca na unidade do povo seu poder político’. Da mesma forma, inaugura uma nova relação entre povo e liderança (...) baseada no *Führerprinzip*, o princípio da liderança, ‘pelo qual se estabelecia a autoridade de cada líder, de cima para baixo, e a correspondente obediência, de baixo para cima’”. (TEIXEIRA DA SILVA, 2003 p. 134). A imagem, produzida entre 1936 e 1939, encontra-se disponível em <http://rexcurry.net/socialism-posters/posters2.html> (acesso em: 10/02/2003). O texto em alemão diz: “Viva a Alemanha!”

FIGURA 6



À esquerda, pôster da Juventude Hitlerista dos anos 1930. Acervo da Blue Ridge Community College - Disponível em: < <http://www1.brcc.edu/phi102cr/wk12-h1.html> >. Acesso em 08/10/2006. A propaganda da Juventude Hitlerista assumia da mesma forma o caráter de cruzada ou de combate mítico. Aqui temos o clássico combate de um cavaleiro de armadura contra um réptil cuspidor de fogo. Em seu escudo oval há um glifo, cuja forma dá a idéia de ser a combinação de algumas runas¹⁵⁴. Nesse caso, escudo e glifo remetem às raízes nórdicas dos mitos, dos quais os nazistas se apropriaram para produzir um imaginário e uma coesão sociopolítica. A imagem, como as da figura 4, traduz uma visão épica, valorizadora dos modelos propagados. O texto que a acompanha diz: “Luta contra o perigo! A prevenção dos danos é obrigação!”. À direita, desenho do cartunista Dr. Seuss, ridicularizando as representações de Hitler como cavaleiro de armadura – 23 de dezembro de 1941 - Disponível em: < <http://www.orange-papers.org/orange-rroot480.html> >. Acesso em: 10/02/2007.¹⁵⁵ A caricatura e a charge têm, por sua vez, potencial dessacralizador ou humanizador. Seuss satiriza o culto à personalidade, o ego e o narcisismo do líder nazista, bem como a iconização do mesmo, vista na figura anterior. Quase todos os componentes da charge, inclusive o cavalo da estátua, o copo da espada¹⁵⁶ e a águia do escudo têm traços que identificam o *Führer*. Entre os principais estão o bigode característico e o topete.

3.2 Ambivalência, ambigüidade e verossimilhança: o personagem entre o possível e o fantástico

O nome do nosso terceiro capítulo comporta um trocadilho formado pelo nome do *Príncipe*, destacando o que aqui asseveramos ser sua ambivalência. Discutiremos, portanto, essa característica de *Valente*, e faremos um paralelo com o aspecto de

¹⁵⁴ Runas são as 24 letras do mais antigo alfabeto germânico, usado no Noroeste da Europa, especialmente na Escandinávia e nas ilhas Britânicas, entre os séculos III e VII. (HOUAISS, 2001).

¹⁵⁵ Outras charges e cartuns comentadas de Dr. Seuss (Theodor Seuss Geisel) podem ser encontradas na Springfield Library and Museums Association. Disponível em: <<http://www.tfaoi.com/aa/1aa/1aa291.htm>> - Acesso em: 14/02/2007.

¹⁵⁶ Parte da espada que protege a mão, abaixo do punho.

verossimilhança em suas histórias. As questões levantadas nos capítulos anteriores a respeito do personagem terão maior número de visualizações a partir deste ponto, com várias outras imagens provenientes da HQ fornecendo material para nossa argumentação. Da mesma maneira, sublinhamos um fator de grande relevo ao lidarmos com as histórias do *Príncipe Valente* como fonte: a ambigüidade dentro da proposta artístico-literária de seu autor. Vale dizer que, em se tratando da obra de Foster, podemos detectar com grande freqüência facetas de fantasia e de realismo atuando conjuntamente, disso decorrendo o caráter ambíguo de muitas situações ali representadas. Outro ponto a ressaltar é que por “realismo” entendemos a já assinalada noção de verossimilhança. Como assim? O que é verossímil ou plausível é o que é aceitável, razoável, algo que se pode admitir, apesar de não se poder contar com todos os dados desejados para maiores certezas sobre uma idéia ou percepção. Esse fator está presente durante toda a série no período aqui estudado e constitui boa parte da riqueza literária da obra. Um olhar sobre a trajetória do personagem pode esclarecer diversos pormenores que tratamos até aqui, inclusive uma certa dificuldade para identificar quando a narrativa envereda pela fantasia ou por situações perfeitamente explicáveis do ponto de vista lógico ou científico. Como veremos adiante, há quem deite seu olhar sobre as HQ's do *Príncipe Valente* analisando o trabalho de Foster da mesma maneira. Aqui também demonstramos que, em numerosas passagens nas quais aparentemente há apenas um daqueles fatores, na verdade ambos coexistem, permitindo ao leitor um mais amplo espectro de interpretação. Ainda assim, e é o que defendemos neste estudo, predominam os elementos que sugerem uma vitória da Razão sobre a superstição, as crendices, o irracionalismo e tudo o mais que, na conjuntura em que as histórias foram produzidas inicialmente, constitui uma oposição ao modelo “ideal”: aquele representado por um herói proveniente de um mundo liberal em crise e em conflito com as aspirações/representações dos fascismos.

É devido à necessidade desse levantamento e discussão sobre o enredo que reservamos para este capítulo um diálogo com o artigo “Algumas Leituras de ‘Príncipe Valente’”, de Edgard Guimarães, apresentado no IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom¹⁵⁷. Guimarães prova-se profundo conhecedor da série e de suas publicações

¹⁵⁷

Disponível

<http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/18223/1/R0519-1.pdf>

em:

Acesso em:

10/02/2007. A Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - é uma associação científica sem fins lucrativos, fundada em São Paulo, a 12 de dezembro de 1977. Instituição de

em países diferentes. Do mesmo modo, não se deixando seduzir unicamente pelo grande apuro visual da arte de Harold Foster, analisa com propriedade a qualidade literária de sua obra, tecendo críticas pertinentes e ressaltando os problemas enfrentados pelo autor no que tange à tentativa de publicação integral de seus textos e imagens.

Racional, criativo, brilhante, corajoso, intempestivo, mas, acima de tudo, repetimos, ambivalente, o *Príncipe Valente* prima pela forte humanidade que apresenta, isto é, por suas contradições, como vimos no capítulo 2, ao compará-lo com cavaleiros da literatura do século XIII. Diferentemente de outros heróis “perfeitos”, sempre bons e corretos em suas ações, *Valente* erra, sofre as conseqüências de seus atos, pode ser violento sem necessidade, pode matar e ser bastante cruel, além de infantil¹⁵⁸. Acontece que Foster era tão hábil em apresentar essas facetas que elas acabaram por tornar-se palatáveis mesmo para a imprensa estadunidense e para um público massivo. É o que afirma Guimarães no seguinte trecho de seu artigo:

A qualidade do texto de Foster é tão boa ou mesmo superior aos seus desenhos. Desde a escolha do gênero literário, a “saga” (‘Príncipe Valente’ é também conhecida como ‘A Saga da Espada Cantante’), passando pelo desenvolvimento das histórias, a caracterização dos personagens, a escolha de temas adultos, até a própria redação das legendas, todo o texto em ‘Príncipe Valente’ é da mais alta qualidade literária. Foster soube dar aos seus personagens profundidade humana com comportamentos ricos em nuances, às vezes ambíguos. O próprio *Valente*, um herói, normalmente uma figura idealizada, tem acessos de fúria, de ciúmes, às vezes toma atitudes pouco dignas, tem um senso moral próprio da época¹⁵⁹, muitas vezes é cínico ou cruel. **E o modo como Foster retratou a realidade foi com grande verossimilhança¹⁶⁰**. O sucessor de Foster, John Cullen Murphy, declarou: “A sua maneira de escrever é soberba. Ele tem um grande sentido de equilíbrio ao colocar a violência na história, em contraste com o humor e os elementos domésticos. Penso que as pessoas ainda não chegaram a compreender que os seus argumentos são uma contribuição tão importante para os *comics* como a sua arte.” (GUIMARÃES, 2004, p. 4)

Prosseguindo com as análises de Guimarães, confirmamos o que foi discutido no capítulo 1 a respeito dos obstáculos editoriais à publicação de uma obra de

utilidade pública reconhecida pela Lei Municipal nº 28.135/89, participa da rede nacional de sociedades científicas capitaneada pela SPBC – Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência. Está integrada às redes internacionais de ciências da comunicação como entidade associada à ALAIC - Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación, à IAMCR - International Association for Mass Communication Research e à IFCA - International Federation of Mass Communication Associations. Seu endereço na Internet é:

< <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/handle/1904/1163> >

¹⁵⁸ Não a HQ em si, e sim o personagem, agindo infantilmente, egocentricamente etc.

¹⁵⁹ Ficamos sem saber exatamente a que época o autor se refere, isto é, se ele fala da época medieval ou da contemporaneidade da publicação. Se for sobre o medieval acreditamos ser temerário arriscar-se a tanto: como saber com precisão o que seria um “senso moral próprio da época” e como saber de que modo esse senso moral poderia repercutir entre os leitores do século XX?

¹⁶⁰ Grifo nosso.

quadrinhos¹⁶¹ e concordamos com o autor quanto à forma elegante com que Foster representou cenas muito dramáticas como assassinatos e outras ações brutais:

Várias concessões Foster fez ao King Features desde a concepção da série. O próprio nome do personagem, Prince Valiant, foi imposição da agência, pois o nome escolhido por Foster era Arn. Depois, Foster usou este nome para o primeiro filho de Valente. Também não era intenção de Foster que o personagem fosse filho de um rei, mas sim uma pessoa mais comum. Foster certamente tinha uma noção do tipo de temas que poderia usar e de histórias que poderia contar, tendo em vista o veículo em que a série seria publicada, os suplementos dominicais de grandes jornais. Este público dos suplementos era de modo geral um público adulto, mas os suplementos eram acessíveis também às crianças e aos jovens, portanto, os temas mais fortes estavam a princípio excluídos. Foster, no entanto, queria fazer uma série com grande dose de realismo, queria retratar aquele período da Idade Média, em particular o comportamento das pessoas, com certa fidelidade. E conseguiu tratar de temas fortes como torturas, mutilações, assassinatos, linchamentos, pois o fez de forma elegante e velada. Assim, a obra de Foster tem muitas passagens chocantes, o que é de admirar em uma série feita para a grande imprensa puritana norte-americana. Não dá para saber o quanto Foster foi censurado pelo King Features, em sua tentativa de fazer uma obra verossímil, mas dá para ter uma idéia, pois alguns exemplos são conhecidos. Por algum motivo, algumas das censuras da agência tiveram efeito apenas nas provas distribuídas para os jornais norte-americanos, não prevalecendo para as enviadas para outros países. Assim, na Página 37, na passagem em que Valente vai atrás de Gawain, que está sendo perseguido por soldados, encontra um dos guerreiros morto, com o corpo estendido no chão e a mão sobre uma forquilha apontando na direção em que Gawain seguiu. Um belo exemplo de humor negro. Na prova enviada aos jornais de outras partes do mundo, o guerreiro morto tem uma espada enfiada no peito. Nas provas enviadas para os jornais norte-americanos, esta espada foi apagada pela própria agência. No álbum publicado pela Ebal, no Brasil, em 1974, como usou como base um álbum francês, da Editions Serg, aparece a espada no peito do guerreiro. Outro exemplo ocorre na Página 50, onde a agência modificou a legenda. Um guerreiro havia encurralado Valente logo abaixo de uma amurada e tenta atingi-lo com a espada. Valente consegue lançá-lo pelo pescoço e o puxa, arrancando-o do parapeito e deixando-o pendurado a uma grande altura do chão. Valente solta o laço, e o guerreiro cai para a morte. Originalmente, Foster escreveu uma legenda onde, cinicamente, Valente, dirigindo-se ao guerreiro, diz: “Se não gosta do colar, posso livrá-lo dele”. Mas nos jornais norte-americanos, a legenda modificada foi: “Enquanto Val lentamente o puxa para cima, o laço se solta.” Na mesma página, alguns quadros antes, quando o guerreiro tenta atingir Valente com a espada, o texto original dizia: “Enquanto seu inimigo se diverte tentando atingi-lo, Valente faz um laço.” Mas foi modificado pela agência, ficando: “Enquanto seu inimigo está empenhado em atingi-lo com sua espada, Val faz um laço.” Há ainda exemplos de páginas ou quadros que a agência vetou e mandou que fossem refeitos. Estes exemplos mostram que a interação entre Foster e a agência tornou ‘Príncipe Valente’ uma série menos adulta e verossímil do que Foster pretendia. (GUIMARÃES, 2004, p. 9-10)

Apesar das intervenções da agência, a verossimilhança não foi perdida na intensidade com que Guimarães afirma que foi, ao menos em se tratando da possibilidade de interpretarmos as cenas como passíveis de explicação não-mágica ou não-fantásica para o acontecimento narrado. De fato, isso se aplica até mesmo quando se trata de certas cenas que possuem esse caráter¹⁶². Nas figuras 7 e 8 observamos as

¹⁶¹ Quando discutimos o artigo de Srbek.

¹⁶² Como, por exemplo, a luta de *Valente* contra uma representação do Tempo, a ser comentada mais adiante. Outras cenas fantásticas, em que surgem fadas e duendes, por sua vez, são claramente

indicações dadas no excerto acima sobre as diferenças entre a obra original, saída das mãos do autor, e o que fora publicado na imprensa norte-americana. Nas figuras 8, 9 e 11, no entanto, apresentamos discordâncias de uma possível generalização formulada por Guimarães a respeito dos problemas de tradução da editora Ebal, no Brasil.

FIGURA 7



Trecho da prancha 37, de 23/10/1937. As imagens da edição da Ebal provinham das Editions Serg, francesas, nas quais não houve a censura dos jornais norte-americanos. Como afirma Guimarães, vê-se claramente a espada encravada no peito do guerreiro, no segundo quadro.

FIGURA 8

fantásticas, sem explicações que não sejam a de magia, no contexto interno das histórias. Veremos algumas delas, juntamente com a supracitada “luta contra o Tempo”.



Prancha 50, de 22/01/1938. Nem sempre as traduções da Ebal eram precárias. Aqui, de acordo com o que afirma Guimarães, o texto está sem a censura que houve nos EUA e traduzido em conformidade com o original do autor. Esta prancha contém, além disso, feitos do personagem que se encaixam, entre vários outros, como vimos, nas proezas do “adolescente mítico” e sua “genialidade precoce”, discutidos no capítulo 2. *Valente*, na cena, possuía algo em torno de 16 ou 17 anos de idade.

A figura 9 refere-se a um dos problemas de tradução indicados por Guimarães, no excerto a seguir:

Quando, na Página 31, Valente ataca um guarda do castelo e fica, disfarçado, em seu lugar, a legenda do álbum da Ebal diz: “Com a ajuda de ‘um pequeno instrumento’, ele se infiltra entre os guardas que estão em serviço na entrada da sala de jantar.” Mas o texto original diz: “Com o auxílio de uma maçã, ele se promove ao serviço da guarda na entrada do hall.” Na Página 59, Valente escapa do calabouço do castelo de Morgana, (...) que o considerava vencido, pois estava colocando droga em seu vinho. Valente, no entanto, não bebe o vinho, finge que está drogado e trabalha (...) para retirar as barras da janela da prisão. Quando consegue, a legenda (...) da Ebal diz: “Em outra noite de chuva, ele foge, colocando barras e pedras de novo em seus lugares.” Mas o texto original diz: “Numa noite tempestuosa, ele escapa e recoloca as pedras e barras – ele, também, deixa um mistério para trás!” (...) Estes exemplos, entre tantos, mostram como a tradução para o português, em geral, e a dos álbuns da Ebal, em particular, empobreceu consideravelmente a obra (...), diminuindo ou eliminando características altamente positivas da série ‘Príncipe Valente’. (GUIMARÃES, 2004, p. 11)

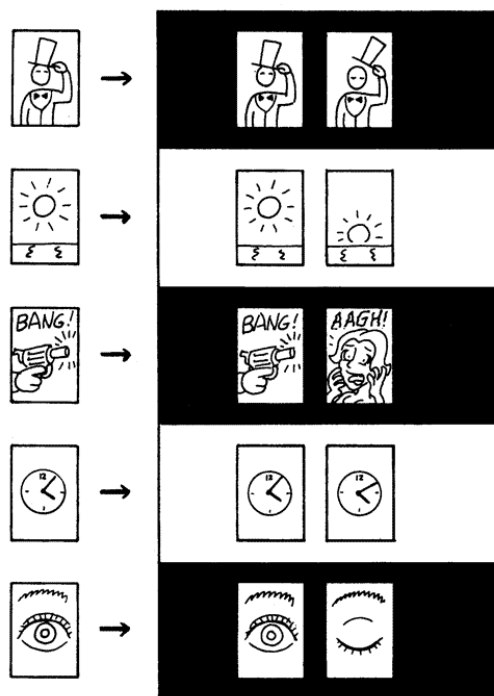
FIGURA 9



Prancha 31, de 11/09/1937. Aqui utilizamos uma reprodução sem as legendas para fornecer a explicação do parágrafo a seguir.

Se por um lado, como afirma Guimarães, há uma grave perda das sutilezas de humor e de outros elementos semânticos pertencentes à conjugação dos textos com os desenhos, por outro, os textos traduzidos dos trechos selecionados pelo pesquisador, ainda que adulterados, mantêm uma relação lógica com os desenhos, o que torna a mensagem passível de interpretação coerente. Demonstramos isso através da cena descrita pelo pesquisador na prancha 31 (figura 9), quando *Valente* se aproxima com a maçã na mão para dominar o guarda do castelo. Sem texto algum, e com o encadeamento das cenas anteriores, pode ser compreendida mais ou menos a seguinte mensagem: “protagonista, com uma maçã na mão, aproxima-se furtivamente do guarda”. No quadro seguinte, quando ele reaparece já na sala, conclui-se, devido à seqüência, que o guarda fora dominado e que *Valente* pudera disfarçar-se usando suas vestes e sua lança. O leitor conclui por inferência esta mudança de cena e seu encadeamento. Para exemplificar e elucidar do que trata esta “inferência”, nada melhor do que utilizar um recurso visual, conforme faz Scott McCloud na figura 10:

FIGURA 10



McCLOUD, 2005, p. 5. Quando justapostas em seqüência, as imagens levam o leitor a encadeá-las e relacioná-las de acordo com um contexto. Por exemplo: são dois bonecos de cartola ou é apenas um boneco que fez uma reverência? É um revólver disparando aleatoriamente ou uma mulher sendo atingida? É um olho aberto e outro fechado ou um olho aberto que se fecha?

Assim, embora concordemos que há perda considerável nas sutilezas da comunicação literária, esse não é o caso em se tratando da comunicação visual, que permite ao leitor continuar compreendendo a seqüência. Infelizmente, sendo a leitura de histórias em quadrinhos mais rica com a conjugação de textos com imagens, uma tradução que altere demais o sentido dado pelo autor acaba fazendo com que haja esse tipo de perda parcial. Todavia, repetimos, o sentido, em certos momentos, a exemplo da prancha 31, não se perde.

No capítulo 1 deste trabalho comentamos e explicamos o excerto da biografia de Foster que fala das vestimentas normandas dos cavaleiros e de Arthur e seu anacronismo proposital. Guimarães cita outro exemplo: “[Foster] Também declarou que o visual dos castelos, principalmente Camelot, não estava de acordo com a realidade do século V, onde o que havia eram fortalezas romanas e não castelos normandos.” (GUIMARÃES, 2004, p. 5-6)

A figura 11 mostra o castelo na prancha publicada nos EUA. As torres, imensas, sugerem, para nossa visão contemporânea, algo similar a arranha-céus, edificações já

comuns nos Estados Unidos dos anos 30 e 40, sobretudo em Nova Iorque e Chicago, cidade onde Foster residiu nos primeiros anos de sua vida nos EUA desde 1921¹⁶³.

FIGURA 11



Prancha número 19, de 19/06/1937. A edição da Ebal suprimiu a sinopse que se encontra no primeiro quadro. Entretanto, não havia necessidade dela: a página encontrava-se encadernada juntamente com suas antecessoras, tornando repetitiva a informação ali contida e ocupando mais espaço com texto¹⁶⁴. Naquela edição a legenda que aqui se encontra sob os cavalos do primeiro quadro passou a ocupar, traduzida, o lugar da sinopse. A tradução não corresponde totalmente ao texto original. Nela lê-se: “Pela manhã, eles

¹⁶³ A arquitetura dos arranha-céus tem na Escola de Chicago um papel muito relevante na difusão daquelas edificações em metrópoles do mundo. Outras informações a respeito dos arranha-céus podem ser obtidas na Wikipedia, disponíveis em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Arranha-c%C3%A9us>. Acesso em: 18/02/2007.

¹⁶⁴ Recordamos que as pranchas eram publicadas semanalmente nos EUA, daí a necessidade da sinopse.

chegam a Camelot, a maravilhosa cidade que lança suas torres para o céu”. Uma tradução mais fiel seria: “Com a chegada da aurora eles vêem Camelot, a cidade das maravilhas, projetando suas ‘flechas’ de torres umas por sobre as outras em direção às nuvens”. Os tradutores e editores da Ebal parecem ter optado por uma economia de espaço, talvez desnecessária, haja vista a eliminação da sinopse. Entretanto, em virtude da presença da imagem, o texto original torna-se redundante ao descrever, embora bela e poeticamente, o que pode ser visto no desenho. A perda, portanto, restringe-se ao caráter estético (que não é de pouca importância!), mas não ao informacional. Muitas vezes, em função da exigüidade do espaço para o texto, o tradutor é obrigado a reduzir ao máximo a quantidade de palavras. Todavia, verifica-se claramente que não foi esse o caso no primeiro quadro desta prancha. O restante do texto, apesar do quadro 1, corresponde bem ao original.

Retornando aos excertos anteriores de Guimarães, lembramos que o mesmo afirma não ter sido “intenção de Foster que o personagem fosse filho de um rei, mas sim uma pessoa mais comum”. Tal afirmação condiz com nossa defesa das representações do “homem que se fez por si mesmo” estarem integradas na trama do personagem, haja vista sua ascensão desde o pântano até a corte. Apesar da alteração da condição social de *Valente* – de pessoa comum a príncipe – imposta pela agência, mantém-se o sentido de ascensão social devido à própria noção de perda violenta de *status* (o exílio da família no pântano) seguida da aplicação de habilidades, criatividade e racionalidade, visando o alcance da condição de cavaleiro e a inserção no mais alto grau de sociedade civilizada representada na saga: Camelot e a Távola Redonda.

Novamente utilizamos o artigo de Guimarães para discutir a ambigüidade de algumas cenas entre elementos fantásticos e plausíveis, assim como a valorização do fator Razão no entrecruzamento das histórias:

O aspecto fantasioso da série sempre esteve nos planos de Foster, a escolha da Idade Média como palco teve como uma das razões a possibilidade de usar nas histórias elementos folclóricos e mitológicos como dragões, ogros, gigantes, etc. Logo na Página 3, quando a família de Valente adentra os pântanos à procura de um refúgio, vultos de répteis gigantes já são mostrados. Nas Páginas 4 e 5, Valente e um amigo enfrentam uma espécie de dinossauro que os persegue e é derrotado por eles. Na Página 17, um gigantesco crocodilo afugenta os moradores de uma aldeia à beira-mar e é combatido por Gawain, Valente e um cavaleiro renegado. A partir da Página 56, Valente enfrenta a bruxa Morgana e aí os elementos de fantasia são abundantes, às vezes os monstros sendo apenas pessoas deformadas, às vezes aparecendo em alucinações, e às vezes bem reais como os duendes e fadas nos jardins de Merlin. Há um episódio em que Valente enfrenta o próprio Tempo, personificado, que faz o herói envelhecer rapidamente. Fica a dúvida se tudo não passou de ilusão. Há, no entanto, um episódio em que a esposa de um bruxo o abandona e segue caminho com Valente. O bruxo, ao perceber a falta que a esposa lhe faz, conjura um feitiço que a faz ser transportada instantaneamente de volta. Um dos aspectos fantasiosos mais importantes ocorre já na Página 10, onde uma bruxa dos pântanos, onde Valente vive, lhe mostra cenas de seu futuro, profetizando que o jovem jamais encontrará a felicidade. Este fato tem conseqüências em vários episódios futuros. Muitos outros elementos de fantasia aparecem em ‘Príncipe Valente’, no entanto, a própria concepção realista de Foster, tanto nos desenhos como na ambientação da história, como nos comportamentos dos personagens, passa a contrastar com estas figuras do imaginário que inicialmente apareciam com facilidade na série. Foster, então, passa a abandonar este aspecto em suas histórias. A última figura

formidável que aparece em ‘Príncipe Valente’ é uma lula gigante na Página 340. (GUIMARÃES, 2004, p. 7-8)

Já apresentamos, na figura 4 do capítulo 2, a prancha número 5, na qual Valente, em sua “genialidade precoce” derrota o grande lagarto supramencionado. Este último é exatamente aquele (no singular mesmo) que Guimarães detecta nas pranchas 3 e 4. Entre o que o autor aponta serem os elementos folclóricos visados por Foster para inserção nas tramas, de imediato podemos rechaçar o primeiro: não há dragões em toda a saga, não aqueles seres quiméricos, com corpo de serpente, asas de morcego e hálito ígneo do imaginário medieval. Os “dragões” de Foster são répteis que, embora exageradamente crescidos, pertencem à fauna animal tal como em classificações zoológicas, aceitas, apesar de certos exageros, para padrões do século XX. Explicando melhor, o “dragão” das pranchas 3, 4 e 5 possui um formato semelhante ao dos dragões-de-Komodo¹⁶⁵, talvez sugerindo uma espécie pré-histórica que tenha sobrevivido em meio aos pântanos, território este muito pouco acessado por seres humanos, como fica patente no enredo. Na prancha 8, de 3 de abril de 1937, *Valente* enfrenta uma gigantesca tartaruga no mesmo pântano onde vencera o grande lagarto. Antes dela enfrentara o disforme *Thorg*, o filho da *Feiticeira Horrit*¹⁶⁶, que lhe predissera boa parte de sua vida. Não nos custa lembrar que a tartaruga é um quelônio, uma espécie de réptil¹⁶⁷. Com isso tornamos a recordar as referências existentes em nosso capítulo 2 sobre o herói em luta com figuras reptilianas. A tradução da Ebal diz o seguinte: “(...) saindo da lama, uma das gigantescas tartarugas pré-históricas que habitam os pântanos imutáveis”. A suposta imutabilidade do pântano, na leitura, sugere a permanência de animais de proporções bem acima do conhecido hoje. Se este é, evidentemente, um elemento de fantasia, é também uma espécie de explicação plausível, dentro da trama e para olhares contemporâneos do senso comum, a respeito do surgimento de animais conhecidos, porém maiores. É como se Foster brincasse com a possibilidade de eles não estarem extintos numa época e num local como aquele.

¹⁶⁵ Lagarto da família dos varanídeos (*Varanus komodoensis*), encontrado na Indonésia, que chega a atingir 3,5 m de comprimento. É o maior lagarto vivente. (HOUAISS, 2001).

¹⁶⁶ Logo voltaremos a *Horrit* e suas “previsões”, mas vale dizer que qualquer semelhança entre “Horrit” e “horrid” ou “horrible”, no inglês e “horrendo” ou “horrível”, no português, não deve ser apenas coincidência. Seus traços mostram uma pessoa não muito apessoada, além do que ela está sempre resmungando maldições. Veremos esse jogo de palavras usado por Foster novamente quando falarmos de *Horsa*, líder saxão enfrentado por *Valente*.

¹⁶⁷ Ordem de répteis anapsidas, conhecidos como tartarugas, cágados ou jabutis (...), aquáticas ou terrestres, encontradas em quase todo o mundo, com exceção da Nova Zelândia e do Oeste da América do Sul. (HOUAISS, 2001)

A página 17, citada por Guimarães, mostra outro “dragão”, ou melhor, um imenso crocodilo. A figura 12 dá as dimensões da criatura:

FIGURA 12



Prancha 18, de 12/03/1937 (reprodução da editora Ebal). Esta prancha segue-se àquela mencionada por Guimarães. Optou-se por usá-la, em vez da número 17, para dar uma idéia melhor das dimensões do crocodilo e sua proporção em relação aos cavaleiros. Igualmente, as cenas desta prancha mostram a ação conjunta dos mesmos para matar a gigantesca fera. Note-se, a propósito, que é de um modo bastante sutil que Foster mostrou o cavalo de Sir Negarth ser devorado pelo monstro. As atenções concentram-se nos personagens centrais, mas a agonia do cavalo ocorre nas laterais dos quadros.

Ou seja, o ente reptiliano não cessa de surgir, nem tampouco a proeza e genialidade precoce do “adolescente mítico”, porém, tal tema é tratado com o já mencionado caráter de plausibilidade: se um crocodilo grande como aquele surgisse e atacasse, não seria vencido por apenas um cavaleiro de armadura reluzente, mas por

uma ação integrada de pessoas habilidosas e com uma providencial ajuda do acaso. Tem-se a impressão de que Foster afirma todo o tempo que as lendas a nós legadas a partir das matrizes culturais do Ocidente teriam uma espécie de fundo de verdade, algo verossímil, que fora exagerado, na medida em que foi transmitido, possuindo ou não representação quimérica de acordo com as crenças e temores de cada época e cultura.

Como disse Guimarães, Foster situou o personagem numa época e contexto que lhe permitiram usar temas folclóricos em suas histórias. Entretanto, mesmo quando aludia a tais temas, o artista imprimia-lhes o referido caráter de plausibilidade. Entre os exemplos estariam o *Ogro do Bosque de Sinstar*, a *Feiticeira Horrit*, o gigante que aterrorizava um vilarejo e com quem Valente, em vez de lutar, tivera uma bela conversa ressaltando as virtudes da “liberdade”, da “negociação e comércio” e de “não reinar pelo terror”. No episódio do gigante, que era claramente uma pessoa portadora de gigantismo¹⁶⁸ e não um ser sobrenatural, *Valente* discursa, nas pranchas 178 e 179¹⁶⁹, de modo perfeitamente análogo ao de alguém adaptado ao modelo estadunidense de então. Nas edições da Ebal lê-se:

“(…) devo acabar com a ameaça que representas para a população. Vê: teus campos são férteis e os rebanhos estão crescendo. Abre os portões e **negocia com os vizinhos**. Em lugar de medo, terão respeito! (...) Quando chega à aldeia, Val diz que o gigante já não é ameaça e que prometeu se tornar um **respeitado dono de terras**. “Ele **oferece bom salário aos que trabalharem em suas ricas terras e irá comerciar gado e cereais com os vizinhos**”¹⁷⁰. Tratai-o com respeito e não precisareis temê-lo!”¹⁷¹

Vários daqueles personagens que aludiam a monstros e a uma suposta sobrenaturalidade eram representados por Foster como pessoas embrutecidas pela vida, pelas condições ambientais, de saúde, talvez portadoras de doenças deformantes. O *Ogro do Bosque de Sinstar*¹⁷² seria um desses casos, lembrando que o próprio *Valente* percebe nele algo de falso em sua condição de ogro, algo teatral como um disfarce¹⁷³,

¹⁶⁸ Assim como o nanismo, para os anões.

¹⁶⁹ Respectivamente, de 7/7/1940 e de 14/7/1940.

¹⁷⁰ Grifos nossos.

¹⁷¹ Das edições da Ebal, de 1974.

¹⁷² Mais uma vez um jogo de palavras: “Sinstar” pode ser entendido como “sin” e “star”, algo similar a “estrela do pecado”, ou, ainda, pela pronúncia em inglês, como uma corruptela de “sinister”: “sinistro”.

¹⁷³ Há também outras cenas, nas quais supostos monstros e fantasmas nada mais eram que pessoas comuns utilizando fantasias e efeitos teatrais para assustar aldeões supersticiosos. *Valente* logo percebe o engodo e lança contra eles uma artimanha à altura: uma “bruxa”, isto é, um boneco luminoso sobre uma vassoura que aterroriza a todos. Estas cenas encontram-se distribuídas entre as pranchas 628 e 638, de fevereiro a maio de 1949. Nem mesmo *Merlin* trata sempre seus artifícios como se fossem realmente mágicos. Ele os define como elementos causadores de ilusão (drogas, ilusão de ótica), ardis que muitas vezes fazem uso de elementos teatrais para criar determinado estado emocional em oponentes ou numa platéia crédula. O próprio mago afirma, no episódio das bruxas e demônios no castelo, que “a magia nada

conforme se pode ver nas figuras 13 e 14. Sugere-se, portanto, uma ambigüidade que leva o leitor a conjecturar acerca da condição do personagem: ele é ogro ou não é? Ogres podem morrer de ataque cardíaco? Por que um ogro estaria usando armadura e cota de malha e por que precisaria viver num castelo?

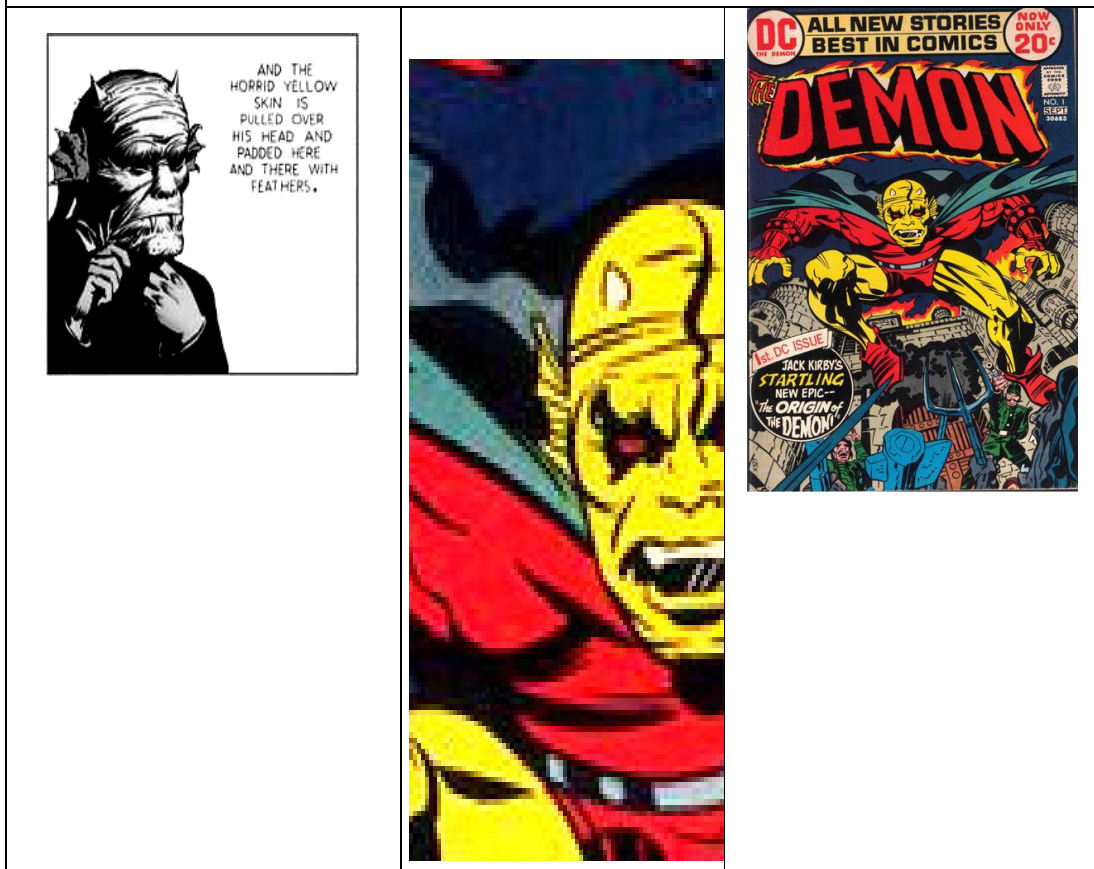
FIGURA 13



mais é do que artifício científico e a feitiçaria é a arte de impor uma idéia ao pensamento.” – prancha 628, de 20/02/1949 – Tradução da editora Ebal - 1974). Apesar disso, o mesmo *Valente* diz, na prancha número 130 (06/08/1939) que “prefere acreditar que sua *Espada Cantante* é realmente mágica”, respondendo à observação de um coadjuvante sobre a habilidade do cavaleiro em seu manuseio e sua estratégia para vencer os adversários, percebendo o fato de que a espada era apenas bem forjada e adornada. Em todos os casos vê-se a ambigüidade e a coexistência de modelos racionalistas e crenças vistas como superstições ou enganos na trama. Foster, todavia, mantém a sensação de que o “mágico” nada mais é que uma interpretação do real dada, na HQ, pelos personagens medievais a objetos e situações com as quais convivem.

Prancha 44, de 11/12/1937. A racionalidade e astúcia de *Valente*, ainda sem ter sido instruído por *Merlin*, por sua vez uma representação do saber científico, de acordo com o que veremos, o impede de ser vítima de superstições, na narrativa de Foster.

FIGURA 14



Detalhe da prancha 46, de 25/12/1937 (reprodução da Ebal – 1974). Usando a superstição e a crença de seus inimigos na sobrenaturalidade contra eles próprios, o herói literalmente mata de medo o suposto *Ogro do Bosque de Sinstar*. Criatividade e teatralidade aliadas a uma racionalidade anacrônica, porém proposital, num então aspirante a cavaleiro medieval. *Valente* utilizara uma máscara feita com a pele de um pato que capturara nas imediações do castelo do "ogro" e montara um disfarce de demônio. Esta

caracterização, décadas mais tarde, serviria para o quadrinista Jack Kirby criar um personagem de quadrinhos de terror: *Etrigan*, um demônio que atacava malfeitores, cuja primeira aparição nos quadrinhos deu-se pela *DC Comics* em agosto/setembro de 1972¹⁷⁴.

Se existe um consenso entre os leitores do *Príncipe Valente*, este deve ser o de que Foster foi paulatinamente eliminando o lado fantasioso da saga até chegar a um ponto em que ele desaparece por completo, poucos anos após seu início. Seria exatamente isso? De fato, as representações de criaturas e situações fantásticas tornam-se extremamente raras, mas até em números mais adiantados da série Foster inseria aqui e acolá um ou outro desses elementos. A seqüência de figuras a seguir mostra algumas das situações mencionadas por Guimarães nos excertos que já transcrevemos neste capítulo e outras que selecionamos, a fim de discuti-las.



FIGURA 15

Detalhe da prancha 62, de 16/04/1938. A seqüência de quadros exhibe parte de uma batalha de magia entre *Merlin* e *Morgana*. Esta havia feito prisioneiro *Sir Gawain*, a fim de obrigá-lo a casar-se com ela. *Valente* solicitara auxílio a *Merlin* para libertar o amigo. Antes disso, o herói fora feito também prisioneiro e, drogado, tivera diversas alucinações, não sem ter sido igualmente vítima de um “sortilégio”, ou melhor, de uma sugestão que *Morgana* lhe fizera. *Valente*, no cárcere, drogado e sugestionado, vira demônios e monstros assustadores. Foster deixa claro que eles são fruto da imaginação do rapaz sob efeito da droga. Após usar água da chuva para não beber novamente do vinho repleto de alucinógenos (sim, ele suspeitara do vinho, não das “palavras mágicas”), o protagonista consegue retirar as barras da janela da prisão cavando aos poucos em suas bases. Nada de superpoderes, afinal a explicação para a fuga precisava ser verossímil. *Merlin* pede a *Valente* que capture algo que *Morgana* possuísse, ao que o jovem lhe entrega o

174

Ver referência disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Etrigan>. Acesso em: 21/02/2007.

falcão da bruxa. *Merlin*, então, conjura um feitiço para libertar *Gawain*, que consiste em aterrorizar *Morgana* de modo semelhante ao que ela fizera com o herói: alucinações. Porém, eis um elemento indubitável de fantasia no episódio: como *Merlin* fizera *Morgana* ter pesadelos e visões sem drogá-la ou sugestioná-la? Não há na série explicação admissível para tanto a não ser a de um suposto poder mágico real do personagem. Outras questões possíveis são: as fadas e duendes do jardim de *Merlin* são, como afirma Guimarães, “bem reais” ou efeito de algum artifício alucinógeno usado pelo mago para encantar os transeuntes do local? Veremos, adiante, que essas perguntas são pertinentes, uma vez que o próprio mago afirma usar recursos alucinógenos e de ilusão de ótica em muitos de seus “feitiços”. Outro elemento impossível de certificar sua proveniência de uma fantasia sobrenatural ou não é a cena em que depois da libertação de *Gawain*, *Valente* espanta os lacaios de *Morgana* com um crucifixo. O leitor pode interpretar o acontecimento como sendo os lacaios realmente demoníacos ou por eles, supersticiosamente, evitarem o crucifixo por temor de serem feridos, ao **acreditarem-se** demoníacos. Podemos aventar também a hipótese de Foster estar fazendo algum tipo de alusão à figura do cavaleiro cristão *versus* os ateus e comunistas que faziam parte da conjuntura da produção da saga. Ou seria tão somente uma apropriação de temas de terror da literatura do século XIX, como *Drácula*, de Bram Stoker, a fim de estimular os processos de reconhecimento e aceitação do público leitor? Ambas as hipóteses seriam perfeitamente justificáveis, numa mescla de fantasia, de intertextualidade e de resposta ao imaginário e acontecimentos de seu tempo. Nota-se também que Foster não seguiu exatamente o enredo das lendas arturianas, nas quais se inspirou e alterou bastante as relações entre Morgana, Arthur, Merlin etc., criando uma outra versão das mesmas personagens.

FIGURA 16



Detalhe da prancha 340, de 15/08/1943. Outra vez um animal cujo tamanho poderia ser classificado como fantástico, porém dentro de certa verossimilhança: não é quimérico e sim uma lula, uma forma de vida conhecida. Julio Verne também chegara a exagerar nas proporções de uma lula em sua ficção científica “Vinte mil léguas submarinas”, ainda no século XIX. Hoje se sabe que existe a espécie “lula gigante”¹⁷⁵, que pode atingir 13 metros de comprimento ou mais, perdendo em tamanho apenas para a “lula colossal”¹⁷⁶, que chega a algo em torno de 14 metros. Alguns exemplares desses animais podem ter influenciado a imaginação de um ou outro homem do mar (pescadores, marujos etc.) talvez vindo a inspirar escritores como Verne e Foster. Este último, aliás, fora criado durante a infância e parte da adolescência em uma região costeira, Halifax, no Canadá, conforme consta em sua biografia (KANE, 2001).

FIGURA 17

¹⁷⁵ Informações disponíveis em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Lula_gigante . Acesso em: 18/02/2007.

¹⁷⁶ Informações disponíveis em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Lula_colossal . Acesso em: 18/02/2007.



Detalhe da prancha 624, de 23/01/1949. Diferentemente do que informa Guimarães, a última imagem fantástica da série não foi a da lula gigante, na prancha 340: no quadro, *Oom*, o aprendiz trapalhão de *Merlin* conjura por acidente um ser sobrenatural doze anos depois da estréia da HQ. Aqui também não há explicação plausível para a enorme aparição na porta do laboratório do mago.

FIGURA 18



Neste momento, Valente golpeia com o seu bastão a velha imagem pintada. A madeira racha com um som surdo. Diante do olhar aterrizado dos pagãos, a madeira podre vira pó; e aparece um ninho de ratos e grande número de vermes e formigas.
— Os espíritos dos velhos deuses morreram, segundo as profecias; as oferendas só serviram para alimentar os ratos e os vermes — diz Valente, bem devagar. — Não há mistério maior do que a realidade. Dirigi-vos à capela e inteirai-vos da verdade!

A seguir: O LONGO CAMINHO DE VOLTA

Hal Foster

Fantasia, realismo, plausibilidade e a amplitude de interpretação sobre o conflito da racionalidade com misticismo e crenças pagãs permanecem na série até bem depois da década de 1940. Neste quadro da prancha número 831, de 11/01/1953, temos uma imagem que talvez seja um corolário das questões que envolvem a vitória do herói da Razão sobre crenças e superstições, de acordo com o modelo valorizado naquela HQ. Mantendo, nos anos 50, as características impressas no herói desde os anos 30 e 40, *Valente* destroça um ídolo de adoração a Odin, carcomido por cupins. Os acontecimentos que se encadeiam até a imagem acima mostram que, mais uma vez, Foster empregara o cristianismo do personagem como fator relevante. Embora ele ali estivesse opondo-se a uma trapaça feita por um druida mal intencionado que explorava os vikings pagãos súditos do pai de *Valente*, é possível que a continuidade reforçada às alusões à religiosidade do protagonista estivessem ligadas ao contexto da Guerra fria e a uma provável oposição ao ateísmo comunista. A trama daquele episódio envolvia os pedidos do *Rei Aguar*, pai do herói, para levar o cristianismo aos povos do norte do reino. *Valente*, por isso, levava alguns missionários consigo. Após tomar uma bebida oferecida por um dos druidas da região, fica claro que, mais uma vez, *Valente* fora drogado. Ele tem uma alucinação que o faz ver os deuses nórdicos como parte do argumento do druida de que ele não poderia converter os aldeões. O estilo evangelizador dos missionários e do herói de um certo modo assemelha-se ao dos missionários religiosos que seguem para países de terceiro mundo, a fim de realizar pregações e trabalhos assistencialistas juntamente com algum tipo de evangelização. Desde o princípio da série, Foster em todos os momentos associa seus modelos políticos e civilizatórios a elementos da religiosidade predominante nos EUA, apesar de situar seu personagem num contexto cristão católico como o de sua Idade Média imaginária.

Guimarães também fala sobre “um episódio em que Valente enfrenta o próprio Tempo personificado, que faz o herói envelhecer rapidamente. Fica a dúvida se tudo não passou de ilusão”. Na verdade, Foster deixa claro que o personagem fora drogado, como em outras ocasiões em que surgem seres e circunstâncias sobrenaturais. As figuras 19 e 20 o confirmam. Na seqüência, *Valente* toma um “vinho” oferecido pela estranha mulher da *Caverna do Tempo* e logo em seguida, sentindo seus efeitos, adentra a grande cavidade rochosa. Lá, “luta” contra um ancião, acreditando poder vencê-lo com facilidade. Entretanto, o jovem cavaleiro envelhece gradativamente, perdendo a peleja para o extraordinário personagem, que não há como saber se realmente estava à espera na caverna ou se fora fruto da imaginação de *Valente* sob efeito alucinógeno, o mesmo efeito que o fizera ver a si mesmo como velho e fraco. O episódio também deixa patente a ambivalência do herói: embora seja um lutador da justiça, alguém desejoso de beneficiar a terceiros, ele fora um tanto arrogante, ingênuo e pretensioso ao enfrentar a situação, algo bem diferente das visões corriqueiras sobre o comportamento dos heróis na literatura cortês, que serviram, entre outros, de base para Foster.



FIGURA 19

Detalhe da prancha 115, de 23/04/1939.

FIGURA 20



Prancha 116, de 30/04/1939. As legendas foram suprimidas com o intuito de demonstrar como a seqüência visual é perfeitamente capaz de levar o leitor à compreensão da estrutura do que é comunicado. Os textos daquela prancha, a propósito, são em sua maioria redundantes, apenas descrevendo o que há nos desenhos. O herói envelhece aos poucos e é derrotado pelo Tempo. O último quadro sugere que *Valente* bebera o antídoto do alucinógeno.

A herança técnica e científica do século XX também se impôs à representação do *Merlin* de Foster. Por várias vezes mencionamos que a construção do *Príncipe Valente* e de seu enredo recebe o peso de uma época que tem entre seus fatores de formação o racionalismo e as ciências, isto é, uma valorização destes elementos e de sua semântica em narrativas de quadrinhos de aventura. Uma das mais claras expressões do

desenvolvimento científico dos últimos 3 ou 4 séculos é o processo de desmistificação da natureza. Entre as mais impactantes descobertas científicas a abalar as estruturas de poder religioso, bem como as noções acerca da constituição do universo desde o século XVI é a chamada Revolução Copernicana. Sem entrar em maiores detalhes, foi a partir dos estudos de Nicolau Copérnico que o sol passou a ser considerado o centro do sistema solar, ocupando o lugar que outrora se acreditava pertencer à Terra. As pesquisas de Copérnico e de outros nomes de igual importância no cenário da história das ciências¹⁷⁷ deram margem a diversas outras descobertas a respeito dos planetas e do instrumental técnico-científico com poder de ampliar a capacidade humana de enxergar cada vez mais distante. No entanto, tais avanços só puderam concretizar-se a partir da era moderna, sendo que a luneta, como a de Galileu, só chegou a fornecer dados significativos a partir do século XVII. Há em Foster, portanto, uma tendência a representar o mago medieval como um cientista, cujo modo de raciocinar e tipos de conhecimentos tornar-se-iam mais comuns apenas em épocas posteriores a descobertas como as do século XVII, ao Iluminismo e às racionalizações do mundo industrial. Qual seria a relação entre a luneta de Galileu e o racionalismo dos séculos posteriores com as vestes do mago? O astrônomo italiano foi o primeiro a observar Saturno, notando a estranha formação em suas laterais. Foi ainda no século XVII que o holandês Christiaan Huygens descobriu que aquela formação era, na verdade, os anéis do planeta¹⁷⁸. Como poderia um mago medieval, fosse ele do século V, como o de Foster, fosse do século XIII, como os da literatura cavaleiresca, saber que Saturno possuía aquele formato característico que hoje conhecemos? Pois bem, as figuras 21 e 22 mostram trechos da HQ, nas quais *Merlin* usa uma toga e um chapéu cônico em que se vê claramente o desenho de Saturno no meio de estrelas estilizadas e desenhos de luas crescentes ou minguantes.

¹⁷⁷ Por exemplo, Johannes Kepler, Ticho Brahe, Galileu Galilei etc.

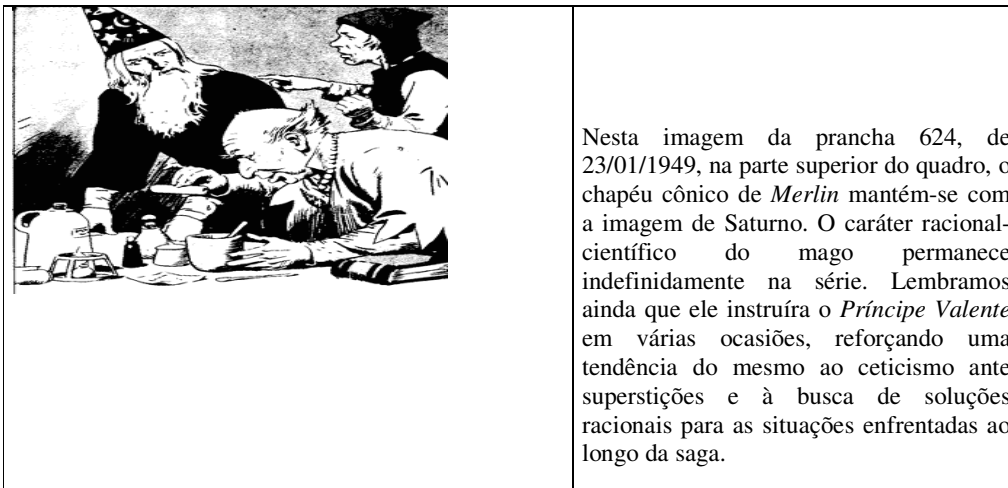
¹⁷⁸ Informações sobre a história das descobertas a respeito de Saturno encontram-se disponíveis em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Saturn>. Acesso em 21/02/2007.

FIGURA 21



Detalhes de dois quadros da prancha número 20, de 26/06/1937. À esquerda, note-se o ícone do planeta Saturno em dois pontos da figura de *Merlin*: na parte da túnica que corresponde à perna e na lateral de seu tronco. À direita, Saturno reaparece no chapéu em forma de cone, quase em sua extremidade superior. Teria *Merlin*, por algum ato de magia, conseguido enxergar Saturno e seus anéis? Impõe-se, outra vez, o fator de ambigüidade e a ampla possibilidade de interpretação deixada para o leitor. Entretanto, ainda assim, a figura de Saturno tal como o vemos ao telescópio confere, para o leitor contemporâneo, carga semântica de cientificidade à representação.

FIGURA 22



Nesta imagem da prancha 624, de 23/01/1949, na parte superior do quadro, o chapéu cônico de *Merlin* mantém-se com a imagem de Saturno. O caráter racional-científico do mago permanece indefinidamente na série. Lembramos ainda que ele instruiu o *Príncipe Valente* em várias ocasiões, reforçando uma tendência do mesmo ao ceticismo ante superstições e à busca de soluções racionais para as situações enfrentadas ao longo da saga.

A predileção por temas de ficção científica nas primeiras décadas do século XX era corriqueira em publicações como os *pulps* e as noções do senso comum sobre as ciências e sobre quem aplica saberes científicos assentaram-se profundamente nas HQ's de aventura. Heróis e super-heróis dos quadrinhos expressam um desejo de superação da própria condição humana, e se para tanto é necessário o uso de artifícios tecnológicos é a eles que os autores de ficção da época tenderão a recorrer para compor seus personagens. Tais recursos, com os avanços mais recentes na química, medicina, eletrônica etc., podem transpassar os limites da imaginação e infundir-se no cotidiano. Hoje em dia, alguns chegam a viver a fantasia de uma performance física “super-humana”¹⁷⁹. Da mesma maneira, não é de hoje que existem, na literatura, recursos que ampliam as capacidades humanas. Nos quadrinhos, por exemplo, encontramos armaduras eletrônicas munidas de armamentos sofisticados e quase indestrutíveis (vide *Homem de Ferro*, da Marvel Comics) e dispositivos como lentes e binóculos de visão noturna (infra-vermelhos, pelos quais *Batman* enxerga ao usar sua máscara)¹⁸⁰. A maior parte desses instrumentos *high-tech* que os personagens de ficção, especialmente super-heróis, usam ao lutar contra seus oponentes tem um apelo semelhante àquele que as armas e recursos mágicos tinham no caso das novelas de cavalaria e dos mitos antigos. É o anel que Lancelote recebeu de uma feiticeira que lhe permite distinguir o que é ou não magia; é a pele do Leão de Neméia que torna Hércules praticamente invulnerável; é Excalibur que, além de consagrar Artur como rei, torna-o um guerreiro quase invencível; é outra espada, Notung, reforjada, que leva Sigurd à vitória sobre o dragão Fafnir; é o capacete da invisibilidade de Hades e as sandálias aladas das Ninfas que permitiram a Perseu cortar a cabeça da Medusa¹⁸¹.

Igualmente, são explicações científicas, além das pseudocientíficas, que se agregam à caracterização de personagens como o *Superman*, cujos poderes viriam, em

¹⁷⁹ Como os jovens que, sem sofrerem de impotência sexual, ainda assim tomam *Sildenafil*, medicamento mais conhecido pelo seu nome comercial: *Viagra*. Há atletas que superam, fora das regras esportivas, seus limites físicos com esteróides anabolizantes.

¹⁸⁰ Muitos desses recursos não apenas são plausíveis como também alguns deles são já existentes e utilizados inclusive por forças armadas norte-americanas, conforme as reportagens sobre a Guerra do Golfo, Afeganistão e Iraque. Naquelas ocasiões o uso de dispositivos de visão noturna era comum. A construção de armaduras de combate, por exemplo, embora de custo muito alto e de necessidade duvidosa, já não é mais coisa improvável, no atual estágio do desenvolvimento tecnológico.

¹⁸¹ Contando ainda com uma ajudinha de Atená, que segurava um escudo polido como um espelho para o que o herói não olhasse diretamente para o monstro e não se transformasse em pedra.

parte, de um “sol vermelho” em torno do qual seu planeta natal, *Krypton*, orbitava¹⁸². A ciência moderna também sofre um processo de apropriação e adaptação quando os autores de HQ’s visam elucidar os poderes do *Lanterna Verde*, com seu anel de energia, capaz de criar qualquer forma através da luz. O mesmo se sucede quanto ao *Flash*, que após levar um banho de substâncias químicas quando fora atingido por um raio no laboratório policial onde trabalhava, passou a correr a velocidades inacreditáveis.

O que acontece com os supervilões, oponentes dos super-heróis, é algo semelhante, porém seu *topos* é o erro pelo excesso e as conseqüências funestas de sua “presunção”, mas ainda com uma retórica pretensamente científica. Ao estereotipar o vilão-cientista como alguém que, pela ambição e descomedimento (*hybris*), provoca desequilíbrio na ordem das coisas¹⁸³, o autor, em seu discurso plural, o situa em paralelo com o “Pecado Original” dos personagens do Gênesis e com as demais transgressões de uma ordem cósmica estabelecida social e culturalmente na historicidade de cada narrativa. Essa “ordem” ou “cosmo”¹⁸⁴ tanto pode provir, como já vimos, de uma mitologia propriamente dita, quanto do imaginário sociopolítico de um local numa dada época, que, por sua vez, exerce influência nas artes e na literatura contemporâneas suas. Como exemplo disso, tem-se desde a transgressão de Belerofonte¹⁸⁵, a de Dédalo e Pasífae¹⁸⁶, até a overdose de Janis Joplin¹⁸⁷, passando pelo uso do sonho de Santos

¹⁸² A força do personagem viria da gravidade muitas vezes inferior da Terra em relação àquela de seu planeta de origem. Entretanto, é fisicamente impossível, por mais que alguém pesasse uma tonelada, levantar algo em torno disso sem um ponto de apoio adequado. No caso da capa da revista *Action Comics* número 1, de junho de 1938 (a primeira publicação do Superman), eis o que os autores Lois Gresh e Robert Weinberg explicam ao mencionarem essa imagem: “Quando o *Super-Homem* ergue um carro acima da cabeça para sacudir criminosos e fazê-los cair no chão, ninguém questiona por que o carro não se desfaz em pedaços. Ninguém questiona como o Super-Homem permanece em perfeito equilíbrio sobre a Terra enquanto agita sobre a cabeça um objeto que tem uma massa vinte vezes maior do que a sua” (GRESH, Lois et. WEINBERG, Robert. **A ciência dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005, p. 27). Na verdade, fisicamente falando, sendo seu corpo mais leve, ele teria que chacoalhar tanto quanto aquilo que tenta chacoalhar. Isso ocorre, do mesmo modo, quando queremos empurrar um muro de tijolos. Resulta que o nosso próprio corpo é empurrado para trás devido à força que nós mesmos aplicamos. Se fosse possível sermos fortes o suficiente para mover algo muitas vezes mais pesado do que nós mesmos, precisaríamos do já mencionado ponto de apoio e de vários outros fatores que os autores supracitados descrevem em seu livro.

¹⁸³ E um enfrentamento de “conseqüência/punição” por seus atos, normalmente sendo transformado em monstro, enlouquecendo, perdendo familiares etc., ou tudo isso ao mesmo tempo.

¹⁸⁴ Um “universo ordenado” segundo leis divinas, estruturadas em torno de um *Axis Mundi*, conforme explica Mircea Eliade, em **O sagrado e o profano**, ao dissertar sobre o processo que leva à criação de narrativas que orientam a formação e a organização de diversas sociedades, na polarização “caos e cosmos” (2001, p. 32-52).

¹⁸⁵ Herói grego que no mito mata a Quimera e, em função de suas proezas, julga-se merecedor de um lugar junto aos deuses, pelo que é fulminado por Zeus durante sua subida, no dorso do cavalo alado, Pégaso, ao Olimpo. (GRIMAL, 1992, p. 59)

¹⁸⁶ Pasífae transgrediu os “limites da natureza” ao copular com o touro de Minos, seu marido, usando a forma de uma vaca construída pelo inventor Dédalo. Este é o mesmo que monta as asas que

Dumont como arma de guerra ou, ainda, pela loucura de Yvain, ao não cumprir seu compromisso com Laudine de retornar a seus braços após um ano de aventuras¹⁸⁸.

O *topos* da “transgressão e castigo”, seja no caso do cientista ou de qualquer outro mortal que desafia as leis divinas ou as da natureza, tidas no imaginário, como algo a que se deve submeter sob pena de terríveis tormentos, também pode ser vista em clássicos como “O médico e o monstro”, “O monstro de Frankenstein”, ou então nas HQ’s, com o *Duende Verde*, *Hulk*¹⁸⁹ e muitos outros.

Na verdade ocorre com os superseres dos quadrinhos uma transcodificação entre as explicações mágico-religiosas e as que assumem, ainda que disfarçadas pela retórica e pela cumplicidade do leitor, o caráter de plausibilidade científica no mundo contemporâneo, em que a ciência ocupa o lugar referencial para a explicação de fenômenos outrora compreendidos como forças divinas ou originários de concepções animistas da natureza. Mesmo em se tratando de personagens pautados em lógicas provenientes do discurso científico, o que reside em suas essências é o mesmo jogo simbólico que atua nas histórias fantásticas, em que um mago sinistro conjura forças terríveis e uma linda feiticeira, deus/deusa ou outro mago que orienta o herói o arma com recursos capazes de ampliar suas possibilidades contra os enormes poderes que terá que enfrentar para restabelecer a harmonia ameaçada¹⁹⁰. Assim, o “supersoro” que altera a performance física de *Steve Rogers*, transformando-o no *Capitão América*, guarda um paralelo com a poção mágica que confere poderes extraordinários àqueles

permitiram a ele e a seu filho Ícaro fugirem de um aprisionamento e que, por descomedimento deste último, foram derretidas pelo sol, ocasionando a queda e a morte do jovem. O resultado dos amores de Pasífae com o touro foi o temido Minotauro. (op. cit, 1992, p. 113)

¹⁸⁷ Não raro funcionando como um exemplo funesto do uso de drogas, muito embora, tal qual Hércules e a pele do Leão de Neméia (que grudara em sua pele, queimando-o até que o semideus morreu e foi transformado em constelação - op. cit, 1992, p. 205), Janis também tenha sido iconizada e imortalizada como símbolo de uma época e de um comportamento. Entretanto, a cantora, segundo atuais concepções de saúde, teria cometido a *hybris* com o excesso de despojamento.

¹⁸⁸ O protagonista, assim, quebrara uma regra do amor cortês e, tal como a ruptura de uma “ordem cósmica”, sofreu sua “queda” no caos da loucura e no isolamento selvagem da floresta. (TROYES, 1989)

¹⁸⁹ Embora o *Hulk* esteja classificado na categoria “super-herói”, deles, o monstro verde é o mais temível e perigoso. Parte de sua retórica é inspirada no monstro de Frankenstein, de Mary Shelley, e no Mr. Hyde, de Robert Louis Stevenson. A propósito, é curiosa a proximidade entre “Hyde” e “hide”, isto é, “esconder” ou “ocultar”, em inglês. Mr. Hyde, assim como o *Hulk*, é aquilo que subjaz oculto no inconsciente, o primitivo pronto para explodir e destruir tudo, tal qual a fictícia “bomba gama” que deu origem ao monstro dos quadrinhos, ambientado num contexto de Guerra Fria e de perigo atômico nos anos 60.

¹⁹⁰ Gresh e Weinberg (op. cit) concentram-se na divisão dos heróis das HQ’s em dois espectros imaginativos: o da ficção científica e o da fantasia. No final das contas, em ambos os casos ocorrem apropriações, sendo que os do segundo caso são vias mais diretas, enquanto os heróis “científicos” são maneiras indiretas de apresentar uma versão do que seriam recursos além da compreensão, isto é, suas armas “mágicas”.

que a ingerem. Os superseres dos quadrinhos deram à forma arcaica e de conteúdo mágico-religioso uma roupagem de ciência, ou melhor, de ficção científica, eivada de atributos pseudocientíficos como explicação¹⁹¹. Álvaro de Moya ironiza, a propósito, o surgimento no *Superman* da visão de raio-X e da superaudição: “(...) os leitores engoliam qualquer coisa”. (MOYA, 1996, p.130)

Foster enveredou por um caminho relativamente diverso, através do recurso à ambigüidade e plausibilidade. No entanto, permanece o caráter mítico dos feitos extraordinários do herói em função de atos criativos e de sua racionalidade, sendo esta última endossada por personagens que remetem ao saber científico, surgindo na trama sob a forma de *Merlin*.

3.3 “Luzes” e “trevas”: as HQ's e as representações políticas

A HQ do *Príncipe Valente* nada possui de aleatório. Tudo em sua saga, até mesmo os já analisados anacronismos ou uma mescla de acontecimentos históricos de vários séculos em apenas alguns anos, tem uma razão de ser e um compromisso com sua época, a primeira metade do século XX. Situações, roupas, inspirações da literatura medieval, alusões à Europa comunista e fascista, congregam a rede de estratagemas que foram minuciosamente pesquisados e contextualizados pelo autor com o objetivo de entreter e de comunicar da maneira mais eficaz possível, até quando as sutilezas precisavam ser analisadas com maiores cuidados. Aqui falamos sobre características implícitas nas entrelinhas da saga que remetem à ascensão social, econômica, intelectual etc. da personagem, ou a pormenores tais como a denominação de sua terra natal. Uma leitura atenta da obra pode identificar as afirmações acima com clareza. O detalhismo de Foster insinua um trabalho de pesquisa impossível de ser realizado e transformado em HQ em apenas alguns meses. Levando em conta a paixão do autor por literatura medieval, por geografia, assim como sua formação no mercado publicitário e em artes plásticas¹⁹², o processo precisaria ter levado vários anos, desde a autoformação do

¹⁹¹ Com exceção de personagens no estilo do mago *Dr. Strange*, com seus poderes místicos, ou *The Spectre*, um ser igualmente mágico. Estes dois exemplificam o lado “fantasia” dos heróis, não deixando de ser, porém, vias diretas de apropriação de temas míticos e lendários.

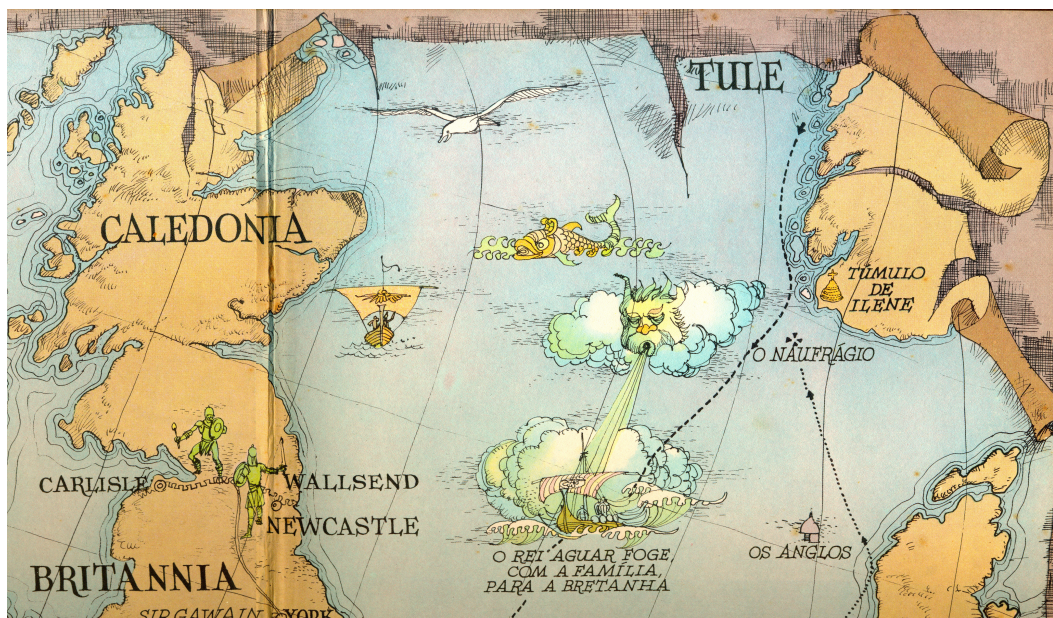
¹⁹² O que provavelmente lhe permitiu conhecer com clareza os mecanismos semânticos das imagens e seu impacto no espectador. Foster estudou à noite, no *Chicago Art Institute*, logo após mudar-se para os EUA, em 1921, com o intuito de aperfeiçoar seu traço e o trabalho que realizava há alguns anos para empresas de publicidade. Pouco tempo depois estudou na *National Academy of Design* e na *Chicago Academy of Fine Arts*, com o intuito de aprender o que sentia lhe faltar. (KANE, 2001, P.52-55)

artista nas bibliotecas até a fase final de construção do personagem em seu cenário fictício. Nesse decurso temporal, temos seu vínculo com a imprensa e seu viver num mundo em que fascismos, comunismo, capitalismo liberal e a cultura de massa/indústria cultural atingiam a rodo as coletividades. Seria abusar da noção de acaso acreditar que Foster criara tudo aquilo, com o detalhamento visual, semântico, sem estar ciente do que fazia e sem algum grau de intencionalidade no que comunicava nas entrelinhas das representações.

Para fornecer uma idéia ainda mais clara sobre a minudência do autor, sua intencionalidade e seu compromisso com sua época, retomemos a supracitada terra natal do personagem: *Príncipe Valente* nasceu em *Tule*. Este é o nome de uma terra mítica “no extremo norte do mundo”. O termo e a localização foram pesquisados com bastante propriedade por Foster, que a situou num ponto correspondente a relatos deixados por Píteas, geógrafo, comerciante e explorador grego, da colônia de Massalia, hoje conhecida como Marselha, no século IV a.C. Posteriormente citado por Plínio, o Velho (século I d.C.), por Cláudio Ptolomeu (século II) e também no século XVIII, por Goethe, em seu poema “Der König in Thule” (“O Rei de Tule”), o local lendário situar-se-ia a seis dias de viagem das Ilhas Britânicas, de acordo com o relato de Píteas. Este o indicaria como a nordeste das ilhas Órcades, arquipélago localizado ao norte da Escócia. Segundo o artigo de Giandomenico Bardanzellu, na revista **I’Uomo libero**¹⁹³, em seis dias, o explorador grego pode ter atingido a costa meridional da Noruega. Foi nessa região que Foster representou graficamente sua interpretação e apropriação do mito e do relato.

¹⁹³ Número 49, de 01/05/2000, disponível em: <http://www.uomo-libero.com/images/articoli/pdf/244.pdf>. Acesso em 17/02/2007.

FIGURA 23



Detalhe do mapa da região abarcada pelo personagem no início de sua saga. Reprodução e tradução do original de Foster (1937) pela editora Ebal (contracapa do vol. I, 1974). Tule (na versão em português e em italiano – *Thule*, em inglês) encontra-se a nordeste das ilhas britânicas, na costa da atual Noruega.

Curiosamente, a escolha de Foster por um reino localizado no ponto “mais setentrional” da Terra¹⁹⁴ implica, intencionalmente ou não, uma alusão ao “alto”, se pensarmos em termos cartográficos. Costumamos representar o Norte geográfico na parte de cima das folhas de papel. Quando o Sul ocupa o alto, mesmo sem indicações escritas, temos a impressão de que o mapa está de cabeça para baixo. Fomos educados para ver o planisfério dessa maneira e entender “norte” como “acima” e “sul” como “abaixo”. Apenas após uma breve pausa e certo empenho do raciocínio entendemos que não há diferenças nem qualitativas nem de nível para a posição dos continentes em termos cartográficos ou astronômicos. Simplesmente não há parte de cima ou parte de baixo num planeta. Até mesmo o sistema de localização dos pontos cardeais tendo o corpo humano como referência situa o norte no local para onde se direciona nossa face e

¹⁹⁴ Afinal, *Tule* é também conhecida como “Ultima Thule”, uma espécie de “fronteira final” ao norte. A alusão a tal localização extrema insinua um ponto “onde nenhum homem jamais esteve” ou, ao menos, onde pés “civilizados” não pisaram. *Tule*, portanto, adquire o significado análogo ao de um convite à exploração territorial e à aventura. A “Thule” da ópera de Richard Wagner era, segundo o mito, uma espécie de paraíso nórdico. “Ultima Thule”, no **Dicionário de Expressões e Frases Latinas**, encontra-se no seguinte verbete: *A distante Tule. (o ponto extremo da terra. Um objetivo inatingível).* [Virgílio, *Georgica* 1.30; Sêneca, *Medea* 379]. Disponível em: http://www.psleo.com.br/fr_lat_u2.htm Acesso em: 17/02/2007

nossos olhos, órgãos captadores de luz, enquanto o sul fica às nossas costas¹⁹⁵. Assim, permanece a oposição “alto-baixo” numa leitura comum de um mapa. O herói, portanto, provém de um “extremo norte mítico”, mas um “extremo” plausível, baseado em conhecimentos geográficos genuínos, em relatos antigos a respeito e em versões poéticas e literárias.

Tule ou “Thule” relaciona-se também com o nome de uma Ordem Germânica ocultista conhecida como *Thule Gesellschaft*, ou “Sociedade de Tule”, fundada em agosto de 1918 pelo místico barão Rudolf Baron von Sebottendorf¹⁹⁶. O nome completo da Ordem era “Associação para o estudo da História Tedesca e para a promoção da Estirpe Germânica”¹⁹⁷. Dela participaram nazistas famosos, entre eles, Rudolf Hess e o próprio Adolf Hitler, estando seu nome ligado a teorias de conspiração, a exemplo das várias exploradas por Umberto Eco, que a cita algumas vezes em seu **O Pêndulo de Foucault**¹⁹⁸. O ingresso de Hitler na Ordem dera-se pouco antes da formação do Partido Nazista na Alemanha e seus modelos parecem ter sido um tanto influenciados pelas doutrinas e características daquela organização. Segue-se abaixo seu emblema tradicional.

FIGURA 24

¹⁹⁵ Este sistema é também mencionado na página de “Orientação e Observação em Astronomia”, do CDCC, da USP São Carlos, disponível em: <http://cdcc.sc.usp.br/cda/ensino-fundamental-astronomia/parte1a.html>. Acesso em: 23/02/2007.

¹⁹⁶ Também de acordo com o supramencionado artigo de Bardanzellu. Op. cit., p. 4.

¹⁹⁷ O termo “tedesco” tem origem controversa, provavelmente ligada ao latim medieval, *Teutiscus*, adaptada do germânico *thiudisk*: “germânico”, designação da língua do povo. Nascentes tira do alemão antigo *thiudisks*, ou *diutisk* (originário do moderno *Deutsch*: “alemão”). Tedesco é o mesmo que “tudesco”: relativo aos antigos germanos. (HOUAISS, 2001)

¹⁹⁸ ECO, Umberto. **O pêndulo de Foucault**. Rio de Janeiro: Record, 1989.



Emblema da Sociedade Thule, cujos símbolo solar ao alto apresenta grande semelhança com a suástica nazista. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Thule_Gesellschaft. Acesso em: 23/02/2007.

Num ensaio para a revista argentina “disPerSión”¹⁹⁹, intitulado “Hitler: mitos y verdades acerca de la psicología de una figura histórica”, o psicólogo e pesquisador William Montgomery Urdy oferece outras pistas para compreendermos ao menos em parte a participação de uma “Sociedade de Tule” em meio à formação do próprio nazismo.

Neste ensaio seria impossível dar uma relação completa de todas as afirmações feitas pelos partidários de uma explicação ocultista do fenômeno nazista. Como toda teoria da conspiração mescla verdades e mentiras, fatos comprovados e hipóteses plausíveis ao lado de rumores absurdos (...). Se o esotérico tem um lugar dentro do desenvolvimento geral do nazismo e de seus dirigentes, o fato é que Hitler era qualquer coisa menos ingênuo. Provavelmente (...) soube utilizar (...) em seu benefício (...) a “arma de propaganda” ocultista para impressionar a certas pessoas e atingir certos objetivos, mas é duvidoso que a tenha (...) levado a sério. (URDAY, 2004, p. 10)

Se há alguma relação direta entre a criação de Foster e a “Sociedade de Tule” alemã, esta pode ter sido construída a partir de um curioso senso de humor do artista. O *Príncipe Valente de Tule* é filho de um rei viking, porém sua mãe era romana. Os cabelos do herói eram pretos e não claros como os de seus súditos. Fica patente a semelhança desse contraste entre *Valente* e seu povo com o que ocorria em relação ao próprio Hitler. As representações de povos germânicos contra os quais *Valente* luta são em sua grande maioria compostas por guerreiros louros, a exemplo do “ideal ariano”.

¹⁹⁹ disPerSión. Revista Electrónica del Instituto Psicología y Desarrollo - Año I, Número 3, Diciembre 2004. ISSN 1811-847X. Disponível em: <http://www.ipside.org/dispersion>. Acesso em: 24/02/2007.

Com o uso de um termo (*Tule*) que, naquela época dificilmente não remeteria ao nazismo e aos interesses de uma sociedade calcada numa suposta “pureza” da raça, Foster pode ter realizado mais um de seus jogos de palavras, associando, porém, o nome da terra natal do protagonista às referências visuais e às expectativas e temores de sua sociedade e de seu tempo. Igualmente, a própria faceta ocultista da Ordem insinuava, para uma visão pautada pelo racionalismo, um olhar pejorativo, dando margem a uma inclusão da mesma no rol das fabulações e superstições. Ora, o que faz *Valente* quase todo o tempo com seus inimigos que “reinem pelo terror” ou que são tidos como “demônios”, “monstros”, “bruxas” etc., senão desmistificá-los e derrotá-los, utilizando suas próprias armas e crenças?²⁰⁰

Cada “salvador” assume, conforme seu contexto político, sociocultural e histórico uma faceta particular: para os fascismos seria um ideal facilmente identificável nas imagens de sua propaganda. Para o mundo liberal, seria calcado nas míticas façanhas daqueles que ascendem socialmente a partir de um modelo individualista e de uma tônica pretensamente civilizadora imposta a territórios agrestes e povos não alinhados com seus modelos.

Algumas das representações das lutas de *Valente* contra povos germânicos manifestam uma semântica visual expressiva quanto aos modelos valorizados e depreciados em sua retórica. Na nota número 79, no capítulo anterior, citamos a passagem relativa à batalha de Artur no rio “Glein”, onde o rei lendário teria matado centenas de saxões. Foster, em seu processo de apropriação-adaptação e em sua busca por verossimilhança, elaborou o episódio “Bridge at Dundorn Glen” (“Ponte de Dundorn Glen”), no qual *Valente* luta, sobre o “Rio Glen”, em “Dundorn” contra meia centena de guerreiros liderados por *Horsa*, o principal líder saxão na HQ. Ele, todavia, mata pouco mais de dez e cai de cansaço, algo, ao nosso entender, muito mais provável de acontecer numa situação real (o que é real?). A figura 25 apresenta a principal cena da batalha:

²⁰⁰ Em vez de buscar justificativas para exaltar ou depreciar quaisquer tipos de credo, vale observar que ao final das contas, Foster também estaria expressando um sistema de crenças próprio de sua sociedade e de sua formação.

FIGURA 25



Prancha n. 71, de 19 de junho de 1938, último quadro. Cena do episódio “Bridge at Dundorn Glen”, em que *Valente*, para proteger a retaguarda do *Príncipe Arn*, o qual iria pedir auxílio para resgatar a donzela *Ilene*, coloca-se sozinho entre a passagem da ponte e 51 saxões. Posando de capa e parte das vestes rasgadas por combates anteriores, um homem sozinho, trajado como um ícone, ao estilo da literatura cortês, do homem civilizado, é o único obstáculo que se interpõe frente à horda desorganizada e, segundo a imagem, não muito racional. Ela segue sem hesitar o gesto do líder, de grandes asas no capacete, avolumando-se como algo amorfo, representação de caos ou de força avassaladora, mas incontrolada. A massa é composta por homens vestidos com peles de animais selvagens (um deles, em primeiro plano, cobre-se com uma pele de lobo que vai até a cabeça). Todos avançam por sobre uma ponte, um símbolo ao mesmo tempo do limiar entre um território e outro, que passa por águas turbulentas (outra representação do caos), e de ligação entre mundos diferentes (como Bifrost, a ponte do arco-íris, de Asgard, a terra dos deuses nórdicos). Note-se o gesto peculiar do líder (cujo nome, *Horsa*, tem proposital semelhança com “horse”, isto é, “cavalo”, em inglês – este é um símbolo importante na temática do *Príncipe*, conforme veremos ao analisar seu brasão). Embora ele ali, de fato, esteja erguendo o braço para apontar o dedo, não é de todo improvável que Foster o tenha desenhado naquela pose de forma alusiva ao “heil” nazista, dadas as circunstâncias da cena, que evoca “unidade”, embora estereotipada como caótica, e os personagens envolvidos: guerreiros germânicos. O herói é desenhado exatamente no intervalo entre as rochas, onde as sombras se aprofundam. A luz que o banha destaca-o enormemente em relação à massa homogênea à sua frente. Além de conduzir a atenção do leitor para aquele ponto onde se encontra, o recurso gráfico tem a propriedade de sugerir algo como ele sendo um foco de luz em meio a trevas, um portador de luz. Volta e meia *Flamberge*, a “Espada Cantante”, era desenhada emitindo um halo luminoso para olhos supersticiosos como os da *Feiticeira Horrit* que lera o futuro de *Valente* e que se assustara ao ver a arma. Sob vários aspectos, o indivíduo é valorizado em detrimento da massa, o indissociado, representado pelo turbilhão de águas e de homens sedentos de sangue a um mero aceno do “líder carismático”. Conta-se ao todo onze homens derrotados. Dois estão ao lado de *Horsa*. Um acaba de cair na água. Outro cai de costas pela beirada da ponte. Mais dois sobem as rochas da margem na lateral direita, indicando que já haviam sido ali jogados. Uma dupla está caída atrás de *Valente* (vê-se a cabeça de um e o braço do outro). Há um esparramando-se pela beirada da ponte e dois caem imediatamente ante o protagonista. Na página que se segue à seqüência narrativa, o herói mata mais alguns. Ali, *Val* (como seu nome é abreviado nos textos) também era adolescente e apesar de não ter vencido todos os saxões contra quem combatia, a questão gira em torno de seu feito extraordinário em tenra idade, tanto que *Horsa*, o líder saxão, decide não matá-lo por sua bravura e para usá-lo num possível resgate.

A cena da batalha na ponte de *Dundorn Glen* é uma das mais celebradas e reconhecidas no mundo da produção de HQ's e talvez seja uma das mais interessantes no que tange à polarização entre a figura do civilizado/desbravador e o ambiente hostil/seres toscos, representados pela horda saxã com asas e chifres nos elmos, peles e gestos brutais.

Nem vikings nem outros povos germânicos utilizavam esse tipo de adorno nos elmos, sendo essa forma de desenhá-los um estereótipo que remete a representações, glorificadoras ou depreciadoras, realizadas em períodos históricos diferentes pelos que tomavam para si a idéia de que eram civilizados em detrimento de outros povos. Johnni Langer, sobre tal fato, afirma que:

Existem vários tipos de estereótipos. Alguns são detratores, geralmente descritos para etnias exóticas, outros são utilizados como estimuladores de ideais nacionalistas. O primeiro caso pode ser exemplificado com Heródoto (V a.C.), ao descrever a prática dos citas de beberem nos crânios de seus inimigos. Era uma fantasia, com o intento de enaltecer os gregos, contrastando-os com a barbárie dos "primitivos". O mesmo estereótipo foi renovado pelo cristianismo, com Jordanes descrevendo os hunos (VI d.C.) e cronistas da Baixa Idade Média caracterizando os vikings (XIV d.C.). Culturas e escritores diferentes, mas a mesma imagem fantasiosa: a figura do outro porta características bestiais, no caso, o suposto ato de utilizar os crânios como taças. Imaginar esses três povos citados como **animalescos**²⁰¹ era algo normal para os parâmetros daqueles intelectuais.

Outro estereótipo utilizado com fins glorificadores foi o dos vikings representados com chifres nos capacetes. A Alemanha, os países da Escandinávia e a Inglaterra durante o século XIX empregaram esta imagem equivocada como suporte de um passado considerado heróico, ao mesmo tempo que garantiam identidade social aos membros das suas comunidades. Nessa época, assim como na Antiguidade, chifres masculinos eram símbolos de poder, marcialidade, vigor e disciplina. (LANGER, 2005, p.98)

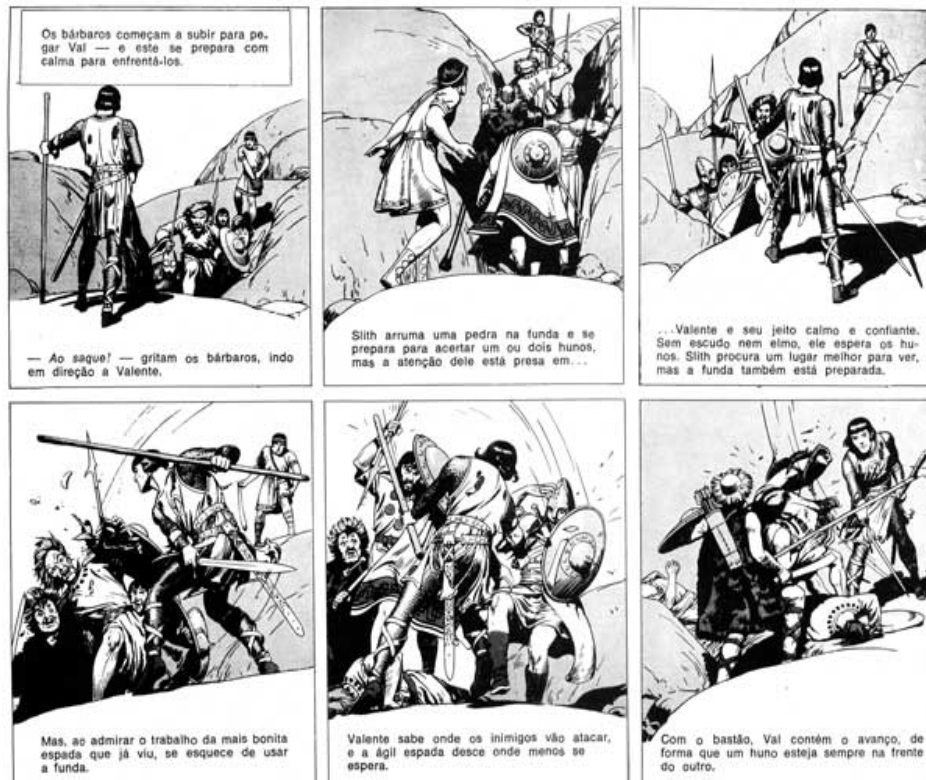
Entretanto, a forma com a qual os “elmos chifrudos” eram desenhados, as situações em que estavam inseridos e a polarização como os vilões da história posicionava-os pejorativamente frente à figura anglicizada de um cavaleiro de armadura de estilo normando, defensor da ilha britânica e pertencente à ordem do *Rei Arthur*. O invasor saxão, o invasor huno, enfim, o “invasor” em si é o inimigo a ser depreciado, inclusive na forma de desenhá-lo.

De modo análogo, a figura 26 evidencia o destaque dado ao herói, posicionado no “alto” e contendo o grupo de bárbaros que avança por um estreito caminho rochoso:

²⁰¹

Grifo nosso.

FIGURA 26



Detalhe da prancha 130, da editora Ebal, proveniente do original de 6 de agosto de 1939. Os inimigos chegam novamente de maneira irracional, sem perceberem que teriam poucas chances contra um guerreiro bem armado no alto e atrás de uma fenda pela qual apenas um guerreiro por vez poderia passar.

Com tudo isso, analisamos os aspectos de ambivalência, ambigüidade, verossimilhança do personagem e também algumas das alusões ao momento histórico de sua produção e às crises sociais, culturais, políticas e econômicas da época. A seguir, destacaremos algumas das características que revelam a influência do *topos* do caubói e do homem desbravador em suas histórias.

3.4 A influência do *western* no *topos* do herói de quadrinhos

Além de funcionar como aquele que leva a justiça sobre um cavalo a paragens distantes, o *Príncipe Valente*, embora não tenha recursos tecnológicos para ser “rápido no gatilho” ou alguém de “tiro certo”, é tão habilidoso com sua espada quanto o são os personagens usuários de revólveres e espingardas no Oeste Selvagem norte-americano. Evidentemente apenas isto não faz daquele cavaleiro “medieval” um caubói. Entretanto, o modo como Foster o representou, aliado ao contexto de expansão territorial imbricado

nas tramas, é sugestivo o suficiente para percebermos símbolos pertencentes àquele *topos* narrativo, sendo este, por sua vez, um dos baluartes da cultura norte-americana desde o século XIX. As figuras 27 e 28 apresentam algumas passagens, nas quais esses referenciais tópicos podem ser decodificados:

FIGURA 27



Detalhe da prancha 15, de 22/05/1937. Cenas comuns em *westerns*, nas quais o protagonista tenta domar um cavalo selvagem. Após a tarefa, *Valente* segue adiante, tencionando tornar-se cavaleiro da Corte de Arthur.

FIGURA 28



O viking *Boltar* caminha com *Valente* em sua primeira aparição nas histórias (prancha no. 254, de 21 de dezembro de 1941). Em seguida temos *Boltar* em pose clássica, reproduzida diversas vezes em capas e artigos. Aqui, a reprodução é a da prancha no. 2000, de 1975. Logo de início é possível reparar no contraste entre o andar pesado, o tom exagerado do personagem, e *Valente*, jovem e elegante, ao lado. A segunda figura mostra o viking reconhecendo *Val* após um bom tempo sem vê-lo. Apesar do enorme machado e das vestes agressivas, o gesto e o sorriso lembram o que Foster costumava desenhar nas suas representações de Papai Noel (ao lado – as duas extraídas da biografia de Foster escrita por Brian M. Kane – op. cit, p. 146-149).

Boltar, na figura 28, é uma versão que sintetiza o Papai Noel no estilo *Coca-Cola*, o caçador/mercador de peles do mito americano da fronteira e um viking estereotipado à moda épica do século XIX. De fato, na narrativa, ele realmente rouba e negocia peles, intitulado-se ora um pirata, ora um “ladão honesto”²⁰².

Na figura 29 temos a logomarca do cavalo, ou melhor, o brasão do “Garanhão Vermelho” (*Red Stallion*)²⁰³, que o personagem usa no peito e no escudo. O tema do cavalo, entre o selvagem e o “domesticado/civilizado”, é recorrente nas páginas de *Príncipe Valente*. Existe, repetimos, o jogo de palavras com o nome do líder saxão e a palavra “cavalo”, em inglês: “horse”. A utilização daquele ícone como símbolo do personagem também não foi obra do acaso. Ela obedece a uma lógica muito bem elaborada para gerar o processo de identificação do público com a obra a ele endereçada. O simbolismo daquele animal, principalmente se estivermos falando dos

²⁰² Uma dessas auto-intitulações está na prancha 254, de 21/12/1941. Noutros casos, como na prancha da semana imediatamente posterior (255 – 28/12/1941), ele compara a pilhagem e os saques que fazem a portos de vários litorais a uma “próspera transação comercial”. Como sempre, Foster introduzia um toque de humor na saga.

²⁰³ Que já foi traduzido como “cavalo ruivo”, na coleção da editora Ebal, e pode sê-lo também como “ganhão escarlata”, “cavalo rubro” e similares. De qualquer maneira, esse animal no brasão de um cavaleiro nos moldes do século XIII, situado anacronicamente no século V, tem conteúdos simbólicos muito significativos para a cultura dos Estados Unidos e também para outras culturas ocidentais, visto a figura do caubói e a do herói de cavalaria.

Estados Unidos dos anos 30, ainda bastante permeado pela literatura referente ao mito da fronteira, pode referenciar:

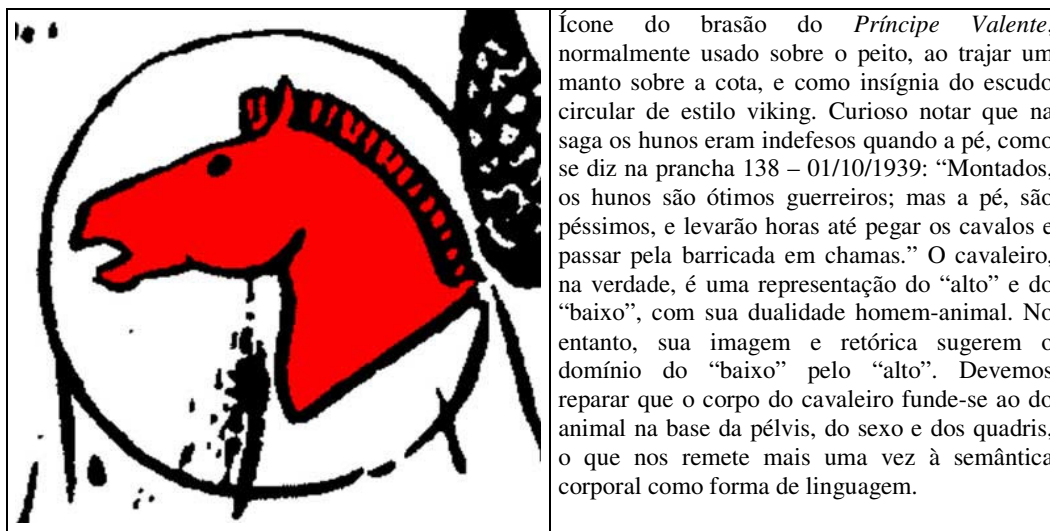
- a) percorrer longas distâncias/ocupar espaço;
- b) conquistar territórios (ver marcha para o Oeste, entre outras alusões territoriais ou então as guerreiras);
- c) liberdade; velocidade; força;
- d) virilidade (como no simbolismo de estátuas eqüestres e seu estilo fálico de representação – aliás, “stallion”, em inglês, quer dizer exatamente “ganhão”, justamente o cavalo reprodutor);
- e) o homem montado sobre o cavalo remete à razão controlando a emoção e o irracional; civilização *sobre* (e não *versus* – trata-se de controle) barbárie ou a idéia de domar aquilo que no ente humano é associado ao mundo dos instintos, à selvageria etc.²⁰⁴ O cavaleiro sobre o cavalo de crina aparada também remete ao “ex-selvagem”, à força e potência sob o controle da cultura e da razão.
- f) o elemento oscilante entre o espírito indomável²⁰⁵ da vida selvagem não submetida às coerções sociais e o animal domesticado, montado e guiado pelo homem, como numa simbiose “à la centauro”, onde o lado animal se ajusta ao racional, detentor das regras a serem seguidas. O cavalo do ícone de Valente tem a crina aparada no modelo do exército americano do século XIX; o desenho também tem influência da forma gráfica utilizada para representar o cavalo romano em algumas esculturas: todos representam ícones de domesticação e

²⁰⁴ Novamente lembra-se que os termos “instinto” e “selvageria” não possuem significado idêntico propriamente falando, mas podem tornar-se sinônimos em vista de uma significação a eles atribuída pelo senso comum.

²⁰⁵ A propósito, a expressão está próxima do título dado no Brasil (*Spirit, o corcel indomável*) de um longa-metragem em desenho animado da Dreamworks Pictures (*Spirit: stallion of the Cimarron* - 2002), no qual o cavalo selvagem *Spirit* mostra-se bravo, líder, defensor da própria liberdade, corajoso, jamais se curvando às imposições do mundo civilizado. Outro filme com o tema do cavalo, unindo a ele uma narrativa sobre o período da Grande Depressão, é *Seabiscuit* (EUA, 2003 – direção de Gary Ross), trama em que ocorre algo semelhante às primeiras histórias do *Príncipe Valente*: uma família abastada de criadores de cavalo perde tudo com a crise e tem de seguir viagem contando apenas com seu carro e alguns poucos pertences. O filho mais velho, interpretado pelo ator Tobey Maguire (*Homem-Aranha*), é instado pelo pai a seguir sozinho, já que a família não daria conta de mais uma boca para alimentar. O jovem e franzino protagonista posteriormente vem a montar *Seabiscuit*, um cavalo pequeno e aparentemente frágil, mas extraordinário corredor, que se torna um dos maiores campeões nos jôqueis estadunidenses de seu tempo. Eis, portanto, o mito sendo reintroduzido pela mídia de então (*Seabiscuit* foi eleito o “cavalo do ano”, justamente em 1938) e retraduzido na posterior obra cinematográfica, indicando que o impacto desse tipo de narrativa é ainda hoje muito potente.

civilização – uso da força e potência com finalidades civilizacionais, em conformidade com o significado que o termo possui em cada repertório cultural.

FIGURA 29



As demais obras quadrinísticas de aventura contemporâneas do *Príncipe Valente* revelam o quanto esse traço do caubói encontra-se presente em personagens que aparentemente nada possuem em comum com heróis de quadrinhos. Um dos melhores exemplos é o *Fantasma*, herói do qual chegamos a tratar no capítulo 2. Ele luta contra a pirataria, contra a ganância de invasores que chegam ávidos pelas riquezas do território exótico e selvagem de *Bangala*²⁰⁶, o fictício país africano que protege. Montado em seu cavalo (*Herói*), tendo sempre ao lado o fiel lobo *Capeto*, sendo muito **rápido no gatilho** e vivendo em meio a tribos nativas, o personagem traz consigo uma certa semelhança com os justiceiros do Oeste, comumente representados por heróis de estilo *Lone Ranger* (mais conhecido no Brasil como *Zorro*, aquele sem capa e espada, criado em 1932). Há, de fato, uma visível intertextualidade nas estruturas desses dois personagens, cujas origens são surpreendentemente semelhantes. Segundo Humberto Yashima, em artigo de 11 de fevereiro de 2005²⁰⁷, o personagem era um patrulheiro cujo grupo caiu numa cilada onde todos, menos ele, foram mortos. Salvo pelo índio *Tonto*, o patrulheiro jurara levar os assassinos à justiça e dedicar sua vida à luta contra os foras-da-lei.

²⁰⁶ E não “Bengala”, como no longa metragem da Paramount Pictures, de 1996, dirigido por Simon Wincer.

²⁰⁷ No site “Sobrecarga”. Disponível em: <http://www.sobrecarga.com.br/node/view/4743>. Acesso em: 10/04/2005.

Analogamente, o *Fantasma* é descendente de um homem vítima de piratas que destróem seu navio e tripulação. Salvo por uma tribo de pigmeus, ele jura, diante de um crânio (uma imagem shakespeariana, por certo), dedicar sua vida à luta contra a pirataria, acrescentando que seus descendentes o seguiriam. De todo modo, vê-se o elemento “civilizador” moldando o “selvagem” (a selva que se “curva” ante o homem branco, o lobo domesticado, o índio fiel e bom servidor...) ou o guardião da ordem sobre o caos, então representado pelos “foras-da-lei” ou pelos piratas, no meio de um ambiente geográfico e social hostil e pouco tocado por mãos não-nativas.

O *Príncipe Valente* vive num mundo bárbaro, em que a “civilização” (Roma) se encontra em declínio, sendo que os principais portadores dos valores civilizados estão em Camelot²⁰⁸. Ele jura lutar pela causa da “liberdade e justiça”, enquanto impõe a ordem entre aqueles que não teriam ainda assumido um sistema equivalente ao que adotara entre os cavaleiros de *Arthur*. *Valente* é uma espécie de caubói de um modo perfeitamente análogo ao que Morin explica no excerto a seguir:

(...) Esse outro mundo mais livre é o dos cavaleiros e mosqueteiros como o das selvas, das savanas, das florestas virgens, das **terras sem lei**. Os heróis desse outro mundo são o aventureiro, o justiceiro, o cavaleiro andante. **A característica do western é de se situar num tempo épico e genético dos primórdios da civilização**, que é ao mesmo tempo um tempo histórico, realista, recente (o fim do século XIX). Ainda não existe o império da lei, mas está prestes a se constituir; o herói do *western* é o Zorro, o justiceiro que age contra uma falsa lei corrupta, e prepara a verdadeira lei, ou o xerife que, soberano, instaura, de revólver em punho, a lei que assegurará a liberdade. Essa ambigüidade opera uma verdadeira síntese entre o tema da lei e o tema da liberdade aventureira. Ela resolve existencialmente o grande conflito entre o homem e o interdito, o indivíduo e a lei (...) **A riqueza mitológica em estado nascente do western explica sua ressonância universal. (...) a aventura “westerniana” é exemplar.**²⁰⁹ (MORIN, 1981, p.112)

O caubói, o mito e o *self-made-man* estão presentes no *Príncipe Valente* tanto quanto está o herói, cuja infância foi passada no exílio e que mostra uma genialidade precoce ao combater aqueles que ameaçam ou deturpam a ordem das coisas. Sendo *Valente* um herói construído em meio à sociedade norte-americana, tendo em sua base

²⁰⁸ Pela evocação de um tema como o da *Távola Redonda* e de *Arthur* num momento como aquele, fica evidente uma resposta do imaginário à época de crise. Trazer à tona esse repertório de imagens e alusões acerca de “salvadores ungidos” frequentes em mitos e também nas tradições populares, possui paralelo com a imaginação messiânica que permeia movimentos semelhantes ao Sebastianismo, nos séculos XVI e XVII, com clara apropriação de temas arturianos em sua retórica. O messianismo é, em termos estritos, a crença na vinda ou retorno de um enviado divino libertador, com poderes e atribuições que aplicará para o cumprimento da causa de um povo ou um grupo oprimido.

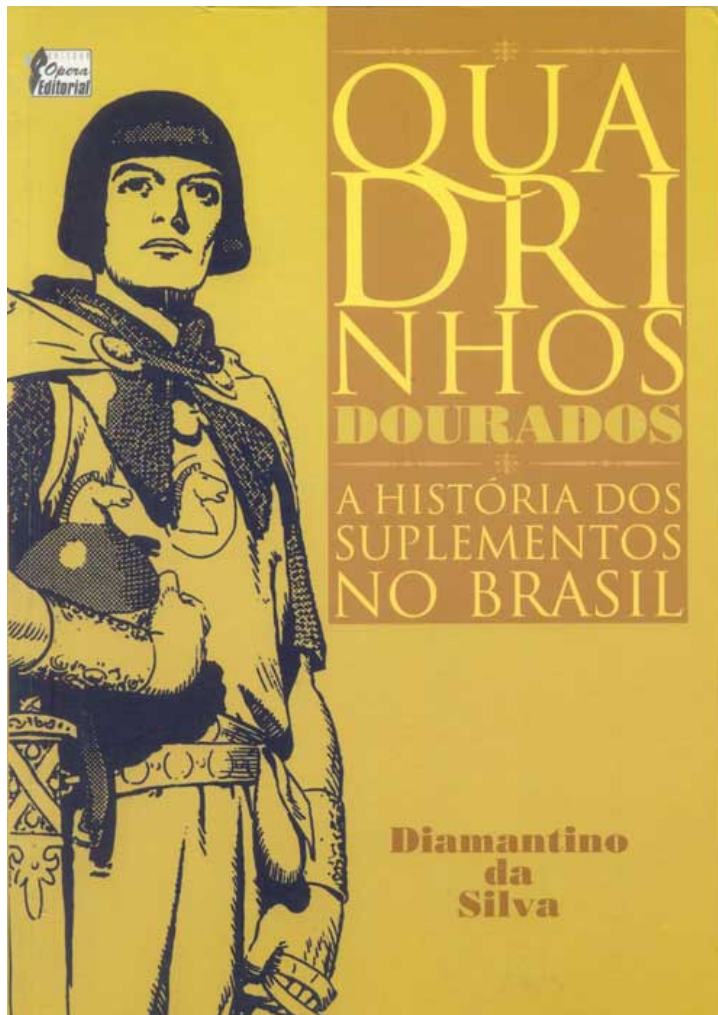
²⁰⁹ Grifos nossos.

as mesmas matrizes históricas e culturais, ele carrega, como inúmeros personagens de aventura, esse tema do *western* subjacente em sua trama.

No capítulo 2 fizemos referência ao romance **A misteriosa chama da Rainha Loana**, de Umberto Eco e ao que o autor deixara claro serem os efeitos semióticos das imagens e narrativas dos quadrinhos, entre outras mídias, nos leitores infanto-juvenis durante o regime fascista na Itália. Igualmente citamos Gonçalo Júnior, quando o mesmo fala sobre o fato de que o DIP, com toda a censura estadonovista e com toda a influência da política fascista européia, não se empenhou em combater os quadrinhos provenientes dos EUA. Essa relativa abertura aos *comics* aqui em terras tupiniquins permitiu que pessoas como o então adolescente Diamantino da Silva fossem profundamente influenciadas pelos modelos veiculados naquelas obras populares. Silva tornou-se, a partir dos anos 1940, um talentoso profissional de desenho e com idade por volta dos 70 anos, já célebre no ramo dos quadrinhos nacionais, passou a editar trimestralmente a revista “Mocinhos e bandidos”, sendo também presidente do “Clube Amigos do Western”, que reúne semanalmente os aficcionados por filmes de faroeste²¹⁰. Este é um dos muitos exemplos de pessoas que tiveram suas vidas afetadas pelas publicações de quadrinhos dos Estados Unidos em níveis que vão desde o ideológico até o profissional e o afetivo. Para termos uma idéia ainda mais clara sobre o modo como os quadrinhos do *Príncipe Valente* tiveram relevância na formação de pessoas como aquele autor, basta observar a capa de um de seus livros, reproduzida aqui na figura 30.

²¹⁰ Confira essas informações em SILVA, Diamantino da. **Quadrinhos dourados – a história dos suplementos no Brasil**. São Paulo: Opera Graphica, 2003.

FIGURA 30



Capa da edição de tiragem limitada (apenas 1000 exemplares – São Paulo: Opera Graphica, 2003). Entre os leitores brasileiros, o *Príncipe Valente* também teve forte apelo, tanto que a edição, escrita por um autor que viveu na época e fora fortemente influenciado pelos quadrinhos que lia no *Suplemento Juvenil*, trata da a respeito da chegada dos *comics* norte-americanos no Brasil, tendo como “garoto propaganda” ninguém menos que o nobre cavaleiro da Távola Redonda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As louváveis aventuras cinematográficas respondem à mediocridade das existências reais: os espectadores são as sombras cinzentas dos espectros deslumbrantes que cavalgam as imagens (...) Nossas vidas quotidianas estão submetidas à lei. Nossos instintos são reprimidos (MORIN, 1981, p. 110-111)

A epígrafe de Edgar Morin com a qual iniciamos estas considerações finais chama a atenção para as “aventuras cinematográficas”. A elas adicionamos “aventuras em quadrinhos”. Em ambas as mídias somos transportados de nosso mundo de carne e osso para as instâncias fantásticas das narrativas heróicas e temos, por breves momentos, a ilusão de que o impossível pode acontecer.

Contra-propaganda, obra literária tradicional transcodificada em literatura popular ou arma publicitária numa guerra ideológica, de qualquer maneira as HQ's de aventura foram e continuam sendo um entretenimento muito procurado. A principal obra de Harold Foster, *Príncipe Valente nos tempos do Rei Arthur*, encontra-se entre os clássicos das HQ's norte-americanas e ainda hoje infunde em velhos e novos leitores respeito, admiração e, em alguns, um grande desejo de profissionalização no ramo. Tal como as demais obras literárias e cinematográficas difundidas pela Indústria Cultural os quadrinhos contribuem para formar visões de mundo, uma vez que carregam consigo um rico manancial de significados que traduzem as características imaginárias de um tempo e as matrizes culturais que os formaram. Quanto a isso, vimos algumas invariâncias semânticas que tornam a imagem do cavaleiro um referencial para modelos ideológicos, ao assumirem uma cruzada contra um “outro” estigmatizado e comparado com o vil rastejante e tenebroso a ser repellido ou regenerado. Os autores não precisam estar conscientes disso, embora possam unir a seus discursos e representações a intenção de propagar um conceito, uma idéia, uma crença etc.

Dizer que os norte-americanos planejavam minuciosamente uma investida contra-propagandística em quadrinhos durante a II Guerra Mundial soa excessivo e falso à semelhança das demais teorias conspiratórias que ainda hoje circulam em meios literários e jornalísticos ou nas tradições orais do senso comum²¹¹. No entanto, na mesma proporção do excesso, seria ingênuo crer que não há um mínimo de intencionalidade ou de influência do ambiente midiático da época, assim como dos

²¹¹ Este último, não raro possuindo suas crenças e visões conspiratórias estimuladas pelos meios de comunicação de massa ou utilizadas como base para a elaboração de romances, por exemplo.

medos e expectativas do imaginário, nas produções quadrinísticas do período que estudamos neste trabalho. A figura 31, como várias outras vistas neste trabalho, parece corroborar esta visão:

FIGURA 31



Finalmente, após nossa jornada, com percalços que trazem à memória elementos narrativos do ordálio do herói, à guisa de conclusão deste trabalho arrolamos a figura 32, um belo exemplar da rebuscada arte de Harold Foster. Entretanto, como o faria um bom autor de quadrinhos seriados de aventura, em vez de dizer “fim”, é preferível dizer: “no próximo episódio...”

FIGURA 32



Quadro da prancha 165, de 07/04/1940. *Valente*, pouco mais que um adolescente, orienta guerreiros experientes e generais tarimbados. Novamente, vê-se o jovem e sua genialidade precoce mencionada nos capítulos anteriores. Em seu discurso, o herói rejeita a ação vingativa e punitiva sobre os hunos e uma expedição de conquista, como sugeriram os líderes com os quais conversa, justamente num momento em que potências do Eixo invadiam e se apoderavam de territórios. Ele assevera: “Prometi usar a espada apenas na causa da liberdade e da justiça”. Ele aponta o que na HQ seria um livro sobre a história do mundo e informa seus ouvintes sobre a efemeridade das conquistas realizadas pela força, semelhantemente às de Alexandre Magno – ele mesmo um jovem como *Valente*, quando iniciou seu processo de conquistas – entre outros. O detalhe curioso é que, em se tratando do contexto interno de sua história, o século V, o *Príncipe* está indicando algo que corresponde aos primórdios do livro tal como o conhecemos. O livro ou o códice, encadernado do modo como está no desenho, surgira entre os gregos e fora aperfeiçoado pelos romanos no início da Era Cristã²¹². O herói civilizador produzido no mundo liberal da primeira metade do século XX teria que valorizar símbolos relacionados à educação e ao saber, alguns anos após livros terem sido queimados por ordem do *Führer*, em 1933.

²¹²

Conforme o verbete da Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro>. Acesso em: 18/02/2007

REFERÊNCIAS

- ALVES, Bruno Fernandes. **Superpoderes, malandros e heróis: a paródia como paradigma na construção do super-herói brasileiro nas histórias em quadrinhos.** Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 4 e 5 de setembro de 2002. Disponível em:
http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/19039/1/2002_NP16ALVES.pdf. Acesso em: 20/05/2006.
- ANDERSON, Perry. **Passagens da Antiguidade ao feudalismo.** São Paulo: Brasiliense, 2004.
- ATKINS, H.G. The chivalry of Germany. *In*: PRESTAGE, Edgar. (Ed.) **Chivalry – a series of studies to illustrate its historical significance and civilizing influence.** London: Kegan Paul; New York: Alfred A. Knopf, 1928, p. 81-106.
- BACCEGA, Maria Aparecida. **Palavra e discurso – História e Literatura.** São Paulo: Ática, 2000.
- BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. *In*: Enciclopédia **Einaudi**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. vol. 5
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento.** São Paulo; Brasília: Hucitec/Edunb, 1999.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. *In*: BENJAMIN, Walter **et alii. Textos escolhidos.** São Paulo: Abril Cultural, 1983, p. 4-28.
- BERGER, John. **Modos de ver.** Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BIEDERMANN, Hans. **Dicionário ilustrado de símbolos.** São Paulo: Melhoramentos.
- BLOCH, Marc. **Os reis taumaturgos.** São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- _____. **A sociedade feudal.** Lisboa: Edições 70, 1987.
- BOGART, Leo. Comics strips and their adult readers. *In*: ROSENBERG, Bernard et. WHITE, David Manning. **Mass culture – the popular arts in America.** Glencoe: Free Press, 1957, p. 189-198
- BONNEWITZ, Patrice. **Primeiras lições sobre a sociologia de Pierre Bourdieu.** Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. **Le sens pratique.** Paris: Les Éditions de Minuit, 1980.
- _____. **O poder simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

_____. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

BRAGANÇA JÚNIOR, Álvaro Alfredo. Poesia histórica e/ou realidade literária – Walther von der Vogelweide e a “Alemanha” nos séculos XII e XIII: uma abordagem culturalista. In: SILVA, Andréia Cristina et. SILVA, Leila Rodrigues da. **Atas da IV Semana de Estudos Medievais**. Rio de Janeiro: Fábrica de Livros, 2001. p. 57-68

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega (vol. I, II e III)**. Petrópolis: Vozes, 1986.

BROOKER, Will. **Batman unmasked – analysing a cultural icon**. New York: Continuum, 2001.

BROWN, Peter. **Corpo e sociedade: o homem, a mulher e a renúncia sexual no início do cristianismo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

BURKE, Peter. **A fabricação do rei – a construção da imagem pública de Luís XIV**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

_____. **Visto y no visto – el uso de la imagen como documento histórico**. Barcelona: Editorial Crítica, 2001.

CAGNIN, Antonio Luis. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. **Mitologia na vida moderna: ensaios selecionados de Joseph Campbell**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2002.

CARDOSO, Ciro Flamarion. **Narrativa, sentido, história**. Campinas: Papyrus, 1997.

_____. MAUAD, Ana Maria. História e Imagem: Os Exemplos da Fotografia e do Cinema. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo. **Domínios da História – Ensaios de Teoria e Metodologia**. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

_____ et alii (orgs.). **Representações: contribuição a um debate transdisciplinar**. São Paulo: Papyrus, 2000.

CARVALHO JÚNIOR, Dario de Barros. **Introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas histórias em quadrinhos**. 2002. 101 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2002.

CARVALHO, José Murilo. **A formação das almas – o imaginário da República no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

CASCUDO, Luis da Câmara. **Civilização e Cultura**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1983

CASSIRER, Ernst. **A filosofia das formas simbólicas I – A linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **A filosofia das formas simbólicas II – O pensamento mítico**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. **Zé Caipora: quadrinhos e arte seqüencial no Império – a disseminação de ideais e crenças na sociedade brasileira através dos quadrinhos e da arte seqüencial de denúncia de Angelo Agostini (1883-1889)**. 2004. 150 f. Monografia (Graduação em História) - Departamento de História, Universidade Gama Filho. Rio de Janeiro, 2004.

_____. Dois cavaleiros: o perfeito e o (ambi) Valente: Estudo comparativo sobre a propagação de modelos em *Lancelote, o cavaleiro da carreta* e em *Príncipe Valente nos tempos do Rei Arthur*. In: **História, imagem e narrativas**. n.1, 2005. p. 01-23. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/2cavaleiros.pdf>>. Acesso em: 07/03/2006.

_____. As mil faces do herói: o mito o cavaleiro e suas razões androcêntricas nas HQ's de aventura. In: **História, imagem e narrativas**. n.2, 2006. p. 94-139. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/milfacesheroi.pdf>>. Acesso em: 15/04/2006.

CAVALLO, Guglielmo et. CHARTIER, Roger. **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: Ática, 1998. 2v.

CHARTIER, Roger. **História cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: DIFEL, 1987.

_____. **A ordem dos livros – leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

_____. Literatura e História. In: **Topoi: revista de História**. Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em História da UFRJ, 2000. n°1., p.197-216.

_____. (org.) **Práticas da leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2001b.

_____. **À beira da falésia: a história entre incertezas e inquietude**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Ed. Universidade/ UFRGS, 2002a.

_____. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução de Reginaldo de Moraes. São Paulo: Ed. UNESP/Imprensa Oficial do Estado, 1999a.

_____. **Cultura escrita, Literatura e História: Conversas de Roger Chartier com Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antonio Saborit**. Tradução Ernani Rosa. Porto Alegre: ARTMED, 2001a.

_____. Culture écrite et littérature à l'âge moderne. **Annales HSS**, juillet-octobre 2001, n° 4-5. p. 783-802.

_____. **Os desafios da escrita.** Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002b.

_____. **Do palco à página: publicar teatro e ler romances na época Moderna – séculos XVI – XVIII.** Tradução de Bruno Feitler. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002c.

_____. **Text, symblos and frenchness.** The Journal of Modern History, Volume 57, Issue 4 (Dec., 1985). p.682-695

CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros.** Rio de Janeiro: Europa, FUNARTE, 1990.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis: Vozes, 2000.

CROSS, Charles R. **Mais pesado que o céu – uma biografia de Kurt Cobain.** São Paulo, Ed. Globo, 2002.

DEMURGER, Alain. **Os cavaleiros de Cristo – templários, teutônicos, hospitalários e outras ordens militares na Idade Média.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

DUBY, Georges. **O tempo das catedrais – a arte e a sociedade – 980-1420.** Lisboa: Editorial Estampa, 1979.

_____. **Guerreiros e camponeses.** Lisboa: Editorial Estampa, 1980.

_____. **A sociedade cavaleiresca.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. O modelo cortês. *In:* _____ et. PERROT, Michelle (org.). **História das mulheres: a Idade Média.** Porto: Apontamento, 1990. p. 330-351.

_____. **História artística da Europa – a Idade Média.** São Paulo: Paz e Terra, 2002. Tomo 1.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1979. Coleção Debates.

_____. **Sobre os espelhos e outros ensaios.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. **Tratado geral de semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2002. Coleção Debates.

_____. **Lector in fabula.** São Paulo: Perspectiva, 2004. Coleção Debates.

_____. **A misteriosa chama da Rainha Loana.** Rio de Janeiro: Record, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Narrativas gráficas.** São Paulo: Devir, 2005

_____. **O complô – a história secreta dos Protocolos dos Sábios do Sião.** São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

ELIADE, Mircea. **O mito do eterno retorno.** Lisboa: Edições 70, 1985.

_____. **Origens.** Lisboa: Edições 70, 1989.

_____. **O sagrado e o profano – a essência das religiões.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Mito e realidade.** São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. **Imagens e símbolos – ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. 2 v.

FALCON, Francisco José Calazans. Fascismo: autoritarismo e totalitarismo. *In:* SILVA, José Luiz Werneck da (org). **O feixe e o prisma v. 1.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991. p. 29-43

FERES JUNIOR, João. **Spanish America as the other of America.** *Lua Nova.* [online]. 2004, no.62 [cited 09 June 2006], p.69-91. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-64452004000200005&lng=en&nrm=iso>. ISSN 0102-6445. Acesso em: 09/06/2006.

FLETCHER, Richard. **Em busca de El Cid.** São Paulo: Unesp, 1998.

FOSTER, Harold R. **Príncipe Valente nos tempos do Rei Arthur – vol. 1 ao 11.** Rio de Janeiro: Ebal, 1983-1990

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A idade média – nascimento do ocidente.** São Paulo: Brasiliense, 2001.

_____. O fogo de Prometeu e o escudo de Perseu. Reflexões sobre mentalidade e imaginário. *In:* **Signum.** Porto Alegre: ABREM – Associação Brasileira de Estudos Medievais, 2003. n° 5, p. 73-116.

FREIRE, Luiz Alberto Ribeiro. A gênese formal e simbólica do retábulo de N. Sr. do Bonfim da Bahia e seus derivados. *In:* **Revista OHUN - ANO 1 - n° 1 - 2004.** Disponível em: < <http://www.revistaohun.ufba.br/html/retabulo.html> >. Acesso em: 09/10/2006.

FREUD, Sigmund. Edição eletrônica brasileira das obras psicológicas completas de. Rio de Janeiro: Imago

GAY, Peter. **Freud para historiadores**. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

GALLINDO, Daniele. *Wîp unde man ze rehte prüeven: a construção do feminino e do masculino em PARZIVAL de Wolfram von Eschenbach: Gahmuret e suas “esposas”*. 2005. 130 f. Dissertação (Mestrado em História Comparada) Programa de Pós-Graduação em História Comparada, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 1989.

GINZBURG, Carlo. Das trevas medievais ao black-out de Nova Iorque. *In*: GINZBURG, Carlo. *A micro-história e outros ensaios*. Lisboa: Difel, 1989, p. 119-130.

_____. **História noturna: decifrando o sabá**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

_____. **Mitos, emblemas, sinais – morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

_____. **Relações de força: história, retórica, prova**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

GIORDANI, Mário Curtis. **História do mundo feudal**. Petrópolis: Vozes, 1974.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GRESH, Lois et. WEINBERG, Robert. **A ciência dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário de mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1992.

GUBERN, Román. **El lenguaje de los comics**. Barcelona: Península, 1974.

_____. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.

_____. **El discurso del comic**. Madri: Catedra, 2001

GUIMARÃES, Edgard.. Algumas Leituras de “Príncipe Valente”. *In*: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 27**. 2004. Porto Alegre. Anais. São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.

HOBSBAWN, Eric. **A era dos extremos - o breve século XX – 1914-1990**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOUAISS, Antonio. **Dicionário eletrônico Houaiss** – Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JAMESON, Fredric. **As marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

JARITZ, Gerhard. Zur materiellen Kultur des Hofes um 1200. In: KAISER, Gert et MÜLLER, Jan-Dirk. **Höfische Literatur, Hofgesellschaft, Höfische Lebensformen um 1200**. Düsseldorf: Droste, 1986. p. 19-38.

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis – a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

JUNQUEIRA, Mary A. James Fenimore Cooper e a Conquista do Oeste nos Estados Unidos na primeira metade do século XIX. **Revista Diálogos**, DHI/UEM – Universidade Estadual de Maringá - Maringá, v. 7, 2003, p. 11-24.

KANE, Brian M. **Hal Foster – prince of illustrators – father of the adventure strip**. New Jersey: Vanguard Productions, 2001.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

LANGER, Johnni. The origins of the imaginary viking. *In Viking Heritage Magazine*. Gotland University/Centre for Baltic Studies. Visby (Sweden), n. 4, dez 2002.

_____. Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos. **Revista História Hoje** (ANPUH), vol. 2, n. 5. Disponível em: <http://www.anpuh.uepg.br/historia-hoje/vol2n5/johnni.htm>. Acesso em: 23/02/2006.

_____. O perigo dos estereótipos. **Revista História Viva**. São Paulo, n. 18, abril de 2005.

LANGHANS, F. P. de Almeida. **Heráldica, ciência de temas vivos**. Lisboa: Fundação Nacional para a Alegria no Trabalho – Gabinete de Heráldica Corporativa, 1966.

LE GOFF, Jacques. VIDAL-NAQUET, Pierre. Lévi-Strauss en Brocéliande. *In*: BELLOUR, Raymond. CLÉMENT, Catherine (orgs.). **Claude Lévi-Strauss**. Paris: Gallimard, 1979.

_____. Memória. *In*: **Enciclopédia Einaudi**. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985. v.1 Memória-História.

_____. **O homem medieval**. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

_____. **O imaginário medieval**. Lisboa: Estampa, 1994.

_____. **Os intelectuais na Idade Média**. Lisboa: Gradiva, 1994.

LIBERA, Alain de. **Pensar na idade média**. São Paulo: Editora 34, 1999.

- LOT, Ferdinand. **O fim do mundo antigo e o princípio da idade média**. Lisboa: Edições 70, 1980.
- LOYN, Henry R. **Dicionário da idade média**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização – uma interpretação filosófica do pensamento de Freud**. São Paulo: Círculo do Livro, 1982.
- MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações – comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.
- MEGALE, Heitor. **A demanda do Santo Graal: manuscrito do século XIII**. São Paulo: T.A. Queiroz, 1989.
- MENEZES, Lená Medeiros de. Civilização X barbárie: mito de combate no discurso midiático sobre a Revolução (1917-1921), *In*: NEVES, Lúcia Maria Bastos Pereira das. MOREL, Marcos. FERREIRA, Tania Maria Bessone da Cruz. **História e imprensa: representações culturais e práticas de poder**. Rio de Janeiro: DP&A: Faperj, 2006.
- MEYER, Marlyse. **Folhetim, uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- MILITZER, Klaus. O papel da ordem dos Cavaleiros Teutônicos na história alemã e europeia. *In*: **Humanas – revista do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas / Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas**. Porto Alegre: IFCH, 1998. v. 21 n.1./2., p. 165-198.
- MORIN, Edgar et alli. **A unidade do homem – invariantes biológicos e universais culturais – vols. I, II, III**. São Paulo: Cultrix/USP, 1978
- _____. **Cultura de massas no século XX – o espírito do tempo – 1 – Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.
- _____. **As estrelas – mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.
- MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- _____. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- OLIVEIRA, Cleide Maria de. Amor e Erotismo na Idade Média: Uma perspectiva literária a partir das obras *Amadis de Gaula* e *A Demanda do Santo Graal*. **Ensaio arturianos - A Matéria da Bretanha nos Séculos XII e XIII**. Rio de Janeiro : Departamento de Letras – PUC-RJ, 2003. p. 17-29.
- PATAI, Raphael. **O mito e o homem moderno**. São Paulo: Cultrix, 1972.

PINTO, Paulo Henrique Dantas. **A construção da eternidade – indústria cultural e mitologia na sociedade moderna**. 2005. 176 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

RAMA, Angela *et. alii*. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2005.

REIS FILHO, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge e ZENHA, Celeste (orgs.). **O século XX: o tempo das dúvidas: do declínio das utopias à globalização**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

RÉMOND, René. **O século XIX – 1815-1914 – introdução à história de nosso tempo**. São Paulo: Cultrix, 1976.

RODRIGUES, José Carlos. **O tabu da morte**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1983.

_____. **O tabu do corpo**. Rio de Janeiro: Dois Pontos, 1986.

ROSENFELD, Katharina Holzermayr. **A história e o conceito na literatura medieval**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SILVA, Francisco Carlos Teixeira da. Os fascismos. *In*: REIS FILHO, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge e ZENHA, Celeste (orgs.). **O século XX: o tempo das dúvidas: do declínio das utopias à globalização**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003, p. 109-164

SILVA, Vitor Manuel de Aguiar e. **Teoria da literatura**. Coimbra: Livraria Almedina, 1973.

SLOTKIN, Richard. **Fatal environment. The myth of the frontier in the age of industrialization 1800-1890**. New York: Harper Perennial, 1994.

SMITH, Pierre. A natureza dos mitos. *In*: MORIN, Edgar *et alii*. **A unidade do homem – invariantes biológicos e universais culturais – vol. III**. São Paulo: Cultrix/USP, 1978, p. 237-253.

SRBEK, Wellington. Quadrinhos: ascensão publicitária como queda de uma forma de comunicação. *In*: **Banco de Papers do XIII Congresso Intercom (2000)**. Disponível em:
<http://64.233.179.104/search?q=cache:8ixMD49F6WwJ:www.intercom.org.br/papers/xiii-ci/gt24/gt24a7.pdf+Quadrinhos+srbek&hl=pt-BR&gl=br&ct=clnk&cd=2&client=firefox-a>. Acesso em: 20/05/2006.

STEPHANSON, Anders. **Manifest destiny; American expansionism and the empire of right**. New York: Hill and Wang, 1995.

TOSTES, Vera Lucia Bottrel. **Princípios de heráldica**. Rio de Janeiro: s. e., 1993.

TROYES, Chretien. **Lancelote, o cavaleiro da carreta**. Tradução de HARVEY, Vera de Azambuja. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1994.

_____. **Yvain, o cavaleiro do leão**. Tradução de HARVEY, Vera de Azambuja. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.

URDAY, William Montgomery. Hitler: mitos y verdades acerca de la psicología de una figura histórica. **disPerSión. Revista Electrónica del Instituto Psicología y Desarrollo** - Año I, Número 3, Diciembre 2004. ISSN 1811-847X. Disponível em: <http://www.ipside.org/dispersion>. Acesso em: 24/02/2007.

VALENZI, Mirlei. **A identidade americana na mídia televisiva**. 2003. 163 f. Dissertação (Mestrado em Letras Modernas) - Programa de Pós-Graduação de Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2003.

VÉSCIO, Luiz Eugênio et. SANTOS, Pedro Brum. **Literatura e história – perspectivas e convergências**. Bauru: EDUSC, 1999.

VILANI, Maria Cristina Seixas. **Origens medievais da democracia moderna**. Belo Horizonte: Inédita, Del Rey, 2000.

WOORTMANN, Klaas. O selvagem na Gesta Dei: história e alteridade no pensamento medieval. **Série Antropologia**. Brasília: Universidade de Brasília, 2001 – Disponível em: <<http://www.unb.br/ics/dan/Serie292empdf.pdf>>. Acessado em 07/03/2006.

ZIERER, Adriana, Artur como modelo régio nas fontes ibéricas medievais (parte 1): a demanda do Santo Graal. **Revista Brathair** v.3 n.2, 2003, p. 45 – Disponível em: <<http://www.brathair.otonos.com/Revista/N6/ArthurPartI.pdf>>. Acessado em: 23/02/2006.

SITES DA INTERNET

ALBUQUERQUE, Francisco José Batista de. PIMENTEL, Carlos Eduardo. Uma aproximação semântica aos conceitos de urbano, rural e cooperativa *in*: **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. vol.20 no.2 Brasília, Maio/Agosto, 2004 Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722004000200010#tx> Acesso em: 26/06/2006

MÜLLER, Roland. Modellgeschichte und Kulturgeschichte. Eine Chronik von Modellgebrauch und Modellbegriff. Disponível em: <<http://www.muellerscience.com/MODELL/Begriffgeschichte/ModellgeschichteistKulturgeschichte.htm>>. Acesso em : 28/03/ 2005.

Revista EXIT (crítica e crise da sociedade da mercadoria), no link para os trabalhos do autor Robert Kurz: Disponível em: <<http://obeco.planetaclix.pt/robertkurz.htm>>. Acesso em: 23/02/2006.

SCHILLING, Voltaire. **O progresso da América e o Destino Manifesto**. Disponível em: <<http://educaterra.terra.com.br/voltaire/mundo/2004/09/07/000.htm>>. Acesso em: 09/06/2006.

Site do fotógrafo Carlos Eduardo Athayde, com uma tradução completa de *Mein Kampf*, de Adolf Hitler, por Néelson Jahr Garcia. Disponível em: <<http://geocities.yahoo.com.br/carloseduardoathayde/minhaluta.htm>>. Acesso em: 23/02/2006.

Site do prof. Dr. Ricardo da Costa, sobre história medieval, contendo traduções, artigos, links e pesquisas. Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com/>>. Acesso em: 23/02/2006.

Site “Sobrecarga”, especializado em filmes, séries, quadrinhos e afins. Disponível em: <<http://www.sobrecarga.com.br/node/view/4743>> Acesso em: 23/02/2006.

Site “Universo HQ”, especializado em filmes, séries, quadrinhos e afins. Disponível em: <<http://www.universohq.com.br>>. Acesso em: 23/02/2006.

Wikipedia, enciclopédia na Internet. Disponível em: <<http://www.wikipedia.com>>. Acesso em: 23/02/2006

Site-enciclopédia de quadrinhos “The Ages”:
<<http://theages.superman.ws/Encyclopaedia/Fortress/history.php>>. Acesso em: 09/10/2006

Site do artista Giorgio Comolo:
<<http://comolo.redsectorart.com/htm/commiss/color/images/finfang1.htm>> - Acesso em: 10/10/2006

Site “News Arama”: <<http://www.newsarama.com/Image/spawn/LeeSpawnclr.jpg>>. Acesso em: 09/10/2006

Site “Comics SVF”: <<http://www.comicsvf.com/us/1159.php>>. Acesso em: 09/10/2006

Site “Zone Zero”: <<http://zonezero.com/editorial/diciembre99/diciembre.html>>. Acesso em: 15/02/2007.

Site “Rexcurry”: <<http://rexcurry.net/socialism-posters/posters2.html>>. Acesso em: 10/02/2003.

Site da Blue Ridge Community College - Disponível em:
<<http://www1.brcc.edu/phi102cr/wk12-h1.html>>. Acesso em 08/10/2006

Site “Orange Papers” : <<http://www.orange-papers.org/orange-rroot480.html>>. Acesso em: 10/02/2007.

Site da Springfield Library and Museums Association. Disponível em:
<<http://www.tfaoi.com/aa/1aa/1aa291.htm>>. Acesso em: 14/02/2007.

Site do CPDOC – FGV:
<http://www.cpdoc.fgv.br/nav_fatos_imagens/htm/fatos/dip.htm>. Acesso em: 27/06/06

Site de pesquisadores sobre temas arturianos “Mountain State”:
<<http://students.mountainstate.edu/students/rsarver/camelot.htm>>. Acesso em:
10/10/2006.

Site da Biblioteca Nacional de Portugal: < <http://purl.pt/711/1/china/ch-12.html> >.
Acesso em: 03/02/2007.

Site “OhaYo!”, sobre quadrinhos: (Disponível em:
<http://www2.uol.com.br/ohayo/index_manga.shtml> . Acesso em: 09/02/2007

Site da Revista “l’Uomo Libero”: Número 49, de 01/05/2000, disponível em:
< <http://www.uomo-libero.com/images/articoli/pdf/244.pdf> > Acesso em 17/02/2007.

Site do Dicionário de Expressões e Frases Latinas. Disponível em:
< http://www.psleo.com.br/fr_lat_u2.htm >. Acesso em: 17/02/2007

Site do CDCC, da USP São Carlos, disponível em:< <http://cdcc.sc.usp.br/cda/ensino-fundamental-astronomia/parte1a.html> >. Acesso em: 23/02/2007.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)