

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em História – Mestrado



DISSERTAÇÃO

Por Trás da Capa e da Espada: O Neomedievalismo em “*Príncipe Valente*” (1939 – 1940), de Hal Foster

MAURICIO DA CUNHA ALBUQUERQUE

Pelotas, 2019

MAURICIO DA CUNHA ALBUQUERQUE

Por trás da Capa e da Espada: O Neomedievalismo em “*Príncipe Valente*” (1939 – 1940), de Hal Foster

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, da Universidade Federal de Pelotas, como requisito à qualificação de Mestrado em História.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Daniele Gallindo Gonçalves Silva

Pelotas, 2019

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

A343p Albuquerque, Mauricio da Cunha

Por trás da capa e da espada : o neomedievalismo em "Príncipe Valente", de Hal Foster (1939 - 1940) / Mauricio da Cunha Albuquerque ; Daniele Gallindo Gonçalves Silva, orientadora. — Pelotas, 2019.

165 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2019.

1. Neomedievalismo. 2. Recepção do medievo. 3. Quadrinhos. 4. Príncipe valente. 5. Studies in medievalism.
I. Silva, Daniele Gallindo Gonçalves, orient. II. Título.

CDD : 909.07

Elaborada por Simone Godinho Maisonave CRB: 10/1733|

Mauricio da Cunha Albuquerque

Por Trás da Capa e da Espada: O Neomedievalismo em “Príncipe Valente”, de
Hal Foster (1939 – 1940)

Dissertação aprovada como requisito para a obtenção do grau de Mestre em
História.

Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Pelotas

Data da Defesa: 20/03/2019

Banca Avaliadora:

Prof^a Dr^a Daniele Gallindo Gonçalves Silva (Orientadora), doutora em
Germanistik/Ältere Deutsche Literatur (Germanística/Literatura Alemã Antiga) pela Otto-
Friedrich-Universität Bamberg (2011)

Prof^a Dr^a Elisabete da Costa Leal, doutora em História Social pela UFRJ

Prof Dr Vinicius Cesar Dreger de Araújo, doutor em História Social pela USP

Prof Dr Eduardo Marks de Marques, doutor em Australian Literature pela
University of Queensland

Agradecimentos

Escrever uma dissertação sobre os quadrinhos do Príncipe Valente foi uma aventura do início ao fim. Mais do que um desafio de escrita, foi um desafio de escolhas. Por onde começar? Quais referências teóricas? Qual metodologia? Que recorte é o mais adequado? O que acrescentar, e o que deixar de lado? Cada etapa mais desafiante do que a anterior. Mas chego, então, à reta final, esperando que estes dois anos de trajetória no mestrado em História da UFPEL tenham sido suficientes para trazer a você – caro leitor – um texto razoável, ou, pelo menos, interessante àqueles que gostam de Idade Média e cultura pop.

É comum que nas histórias de heróis, da antiguidade até os nossos dias, os protagonistas recebam ajuda de outras pessoas, sem as quais o cumprimento da missão seria inviável. Mentores, professores, amigos, aliados, a mulher amada, enfim. Com uma dissertação de mestrado, não é muito diferente. E por isso gostaria de registrar aqui meu agradecimento às pessoas que fizeram parte desta jornada.

Primeiramente à Pan, minha companheira de todas as horas, que nos últimos oito anos me deu todo o apoio e motivação, mesmo nos momentos mais difíceis. À minha amiga e orientadora Prof^a Daniele Gallindo, que ouviu todas as minhas idéias (até aquelas que não faziam sentido algum!), minha inspiração profissional. À mamãe – “Tia Tânia” –, certamente a pessoa mais temperamental e mais afetuosa que já existiu neste mundo. Ao meu pai, o “Dr. Jaci” – que não tem doutorado, mas todos chamam assim. Aos amigos Pablo Rosa, Fernando Botafogo e Laura Giordani. Aos colegas Marco Collares e Arthur Lopes filho, que foram minhas inspirações para trabalhar com quadrinhos. E por fim, aos membros da banca avaliadora: Prof^a Elisabete da Costa Leal, Prof. Vinicius César Dreger de Araújo e Prof. Eduardo Marks de Marques, que com suas críticas e sugestões contribuíram fortemente para o aprimoramento deste trabalho.

Deixo aqui meu muito obrigado a todos vocês!

RESUMO

ALBUQUERQUE, Mauricio da Cunha. **Por Trás da Capa e da Espada: O Neomedievalismo em “Príncipe Valente”, de Hal Foster (1939 – 1940).** Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

A Idade Média está em alta no universo pop atual. No cinema, na literatura, nas séries de TV, nos jogos eletrônicos e de tabuleiro, no *Heavy Metal*, ou em feiras e eventos culturais, a temática medieval está presente em todas as formas, estilos e cores que se possa imaginar. Nesta segunda década do século XXI, pesquisadores vinculados ao *Studies in Medievalism* – corrente anglo-americana voltada ao estudo dos usos e apropriações do passado medieval – propuseram-se a (re)formular um conceito teórico capaz de abarcar e explicar as nuances destas novas interfaces do medievo com a cultura do entretenimento – o chamado neomedievalismo. À luz deste referencial, estudamos a série em quadrinhos “*Prince Valiant – In the Days of King Arthur*”, criada pelo ilustrador canadense Harold Foster, em 1937. A proposta consiste em analisar como a Idade Média é representada no contexto de transição dos anos 1930 para 1940, momento em que os EUA ainda não haviam se recuperado dos danos econômicos e psicológicos causados pela Grande Depressão e os regimes totalitários avançam a passos largos sobre o velho continente. Além das influências artístico-literárias advindas do romantismo, da ilustração comercial e da literatura infantil, destacamos que as aventuras do Príncipe Valente, ambientadas numa versão fantástica do século V, são repletas de referências à cultura e ao imaginário nacional estadunidense, como o mito da fronteira e do *self-made man*. Já entre os anos de 1939 e 1940, a série toma uma nova direção, tornando-se ainda mais engajada com os acontecimentos da época. Neste período de um ano, Foster narra a “Guerra Contra os Hunos”, arco de história que pode ser lido como uma crítica ao regime nacional-socialista alemão. Buscamos aqui esmiuçar as estratégias criativas e os jogos de referências histórico-culturais utilizadas pelo autor para engendrar tal discurso, explorando, assim, as relações existentes entre a produção de uma ficção histórica com vistas ao lucro e a inserção de elementos de cunho ideológico em tal processo.

Palavras-chave: Neomedievalismo, Recepção do Medievo, Quadrinhos, Príncipe Valente, *Studies in Medievalism*

ABSTRACT

ALBUQUERQUE, Mauricio da Cunha. **Behind the Cloak and Dagger: The Neomedievalism in "Prince Valiant", of Hal Foster (1939 – 1940).** Dissertation (Master Degree in History). Post-Graduate Program in History, Institute of Human Sciences, Federal University of Pelotas, Pelotas 2019.

The Middle Ages are high in the current pop universe. The medieval theme is present in every imaginable form, style and color in film, literature, TV series, electronic and board games, Heavy Metal, or cultural fairs and events. In this second decade of the twenty-first century, researchers of the Studies in Medievalism - the Anglo-American scholarship devoted to the study of the uses and appropriations of the medieval past - proposed to (re) formulate a theoretical concept capable of covering and explaining the nuances of these new interfaces of the Middle Ages with entertainment culture - the so-called neomedievalism. Based on this reference, we study the comic series "Prince Valiant - In the Days of King Arthur", created by the Canadian illustrator Harold Foster in 1937. The proposal consists of analyzing how the Middle Ages is represented in the transition context of the 1930s by 1940, when the United States had not yet recovered from the economic and psychological damage caused by the Great Depression, and totalitarian regimes were striding forward over the old continent. In addition to the artistic and literary influences of Romanticism, commercial illustration and children's literature, we highlight that the adventures of Prince Valiant, set in a fantastic version of the fifth century, are replete with references to the culture and the American national imaginary, so as the myth of frontier and the self-made man. Already between the years of 1939 and 1940, the series takes a new direction, becoming even more engaged with the events of it's time. In this one-year period, Foster chronicles the "Hunen Wars", an arc of history that can be read as a critique of the German national-socialist regime. We seek here to explore the creative strategies and sets of historical-cultural references used by the author to engender such discourse, thus exploring the relations between the production of a historical fiction for profit and the insertion of ideological elements in such process.

Key Words: Neomedievalism, Reception of the Middle Ages, Comics, Prince Valiant, Studies in Medievalism

Lista das Figuras

- Figura 1: Elmo de Sutton Hoo – Replica e Original
- Figura 2: Matéria jornalística sobre Hal Foster no jornal *St Louis Post-Dispatch* (1949)
- Figura 3: Primeira prancha de “Prince Valiant”, 13 de Fevereiro de 1937
- Figura 4: Prancha nº 3, de 27 de Fevereiro de 1937
- Figura 5: Recorte da prancha nº 4, 6 de Março de 1937
- Figura 6: Quadro retirado da prancha nº 15, 22 de Maio de 1937
- Figura 7: Capa e uma página da “*World Finest Comics*” vol. 1, #162 (1966)
- Figura 8: Gawain explica os deveres da cavalaria para Val. Quadro da prancha nº 16, de 29 de Maio de 1937
- Figura 9: Val derrota o “dragão”. Quadro da prancha nº 18, de 17 de Junho de 1937
- Figura 10: Val se disfarça e espiona o castelo de Eeriwold. Enquadramentos da prancha nº 33, de 25 de Setembro de 1937
- Figura 11: Morgan, sob o feitiço de Merlin, vê criaturas demoníacas. Quadro da prancha nº 62, de 16 de Abril de 1938
- Figura 12: O exército do Rei Arthur derrota os saxões e Val é feito cavaleiro. Prancha nº 103, de 29 de Janeiro de 1939
- Figura 13: “*The Accolade*” (1901), de Edmung Leighton
- Figura 14: Capa de “*From the Tower Window*” (1921), ilustrada por Malcolm Daniel Charleson
- Figura 15: “*The King’s Henchman*” (1927), Ilustração de Newell Convers Wyeth.
- Figura 16: Ilustração da Dama do Lago, do livro “*The Story of King Arthur and His Knights*” (1903), de Howard Pyle e um quadro da prancha nº 251, de 30 de Novembro de 1941
- Figura 17: Ilustração do livro “*Otto of the Silver hand*” (1888), de Howard Pyle e um quadro da prancha nº 73, de 3 de Julho de 1938
- Figura 18: Ilustração do livro “*The Story of King Arthur and His Knights*” (1903), de Howard Pyle e um quadro da prancha nº 38, de 16 de Outubro de 1938
- Figura 19: Ilustração do livro “*Cyclopedia of Universal History*” (1880 – 1884), de Alphonse de Neuville e a prancha nº 917, de 5 de Setembro de 1954.
- Figura 20: Ilustração do livro “*Cyclopedia of Universal History*” (1880 – 1884),

de Gustave Doré e um quadro da prancha nº 122, de 11 de Novembro de 1939

Figura 21: Pintura à óleo “*Tors strid med jättarna*” (1872), de Mårten Eskill

Winge e um quadro da prancha nº 828, de 21 de Dezembro de 1952

Figura 22: Val utiliza um pedaço de junco seco como snorkel. Enquadramentos da prancha nº 36, de 16 de Outubro de 1937

Figura 23: Prancha nº 51, de 29 de Janeiro de 1938

Figura 24: Charge humorística produzida por Hal Foster

Figura 25: O ideal familiar representado nos quadrinhos da “Era de Prata”.

Capa da “*Superman’s Girl Friend Lois Lane*” (1961)

Figura 26: Um dia viajante misterioso aparece na taverna. Prancha nº 118, de 14 de Maio de 1939

Figura 27: Val se lança ao resgate do velho continente e da fortaleza de Andelkrag, para barrar a invasão dos hunos. Prancha nº 120, de 28 de Maio de 1939

Figura 28: Mapa do universo de “*Prince Valiant*”

Figura 29: Uma charge humorística de Foster em que Val derrota Hitler (data desconhecida)

Figura 30: Primeiro embate do Príncipe Valente com os hunos. Val utiliza uma nova armadura, mais robusta, e passa a vestir a túnica tricolor. Prancha nº 119, 21 de Agosto de 1939

Figura 31: Pôster da Primeira Guerra Mundial publicado pelo Departamento do Tesouro dos Estados Unidos, convocando as mulheres a comprarem selos de poupança (1918)

Figura 32: Val joga o corpo do Príncipe Camoran em direção às chamas, dirige-se a um local seguro e cai exausto no chão. Prancha nº 127, de 14 de Julho de 1939

Figura 33: Val, Gawain, Tristam e o habitantes de Pandaris comemoram a libertação da cidade. Prancha nº 152, de 7 de Janeiro de 1940

Figura 34: Kalla Khan ordena seu general “Karnak, O Feroz” derrotar o Príncipe Valente e voltar com sua cabeça

Figura 35: Charges produzidas por Foster durante a Segunda Guerra Mundial

Figura 36: Hal Foster e Dick Calkin participam de um *War Bond Drive* em Chicago (data desconhecida)

Figura 37: Foster presenteia o general Robert L. Denig do Corpo de Fuzileiros

Navais no evento de comemoração de 22 anos do Dia do Armistício (11 de Novembro de 1942)

Figura 38: Os milicianos de Píscaro abrem caminho entre a multidão. Quadro da prancha nº 141, de 22 de Outubro de 1949

Figura 39: Val se recusa a atacar novamente os hunos e propõe às lideranças europeias uma “Paz Sem Vencedores”. Prancha nº 165, de 7 de Abril de 1940

Sumário

Introdução	10
1 Recepção do Medievalo – Medievalidade, <i>Studies in Medievalism</i> e Neomedievalismo	25
1.1 A Idade Médio como um Sonho: Explorando a Medievalidade	25
1.2 O passado nunca morre (enquanto damos importância a ele): uma breve introdução aos <i>Studies in Medievalism</i>	37
1.3 O que há de novo no Neomedievalismo?: História, Teoria e Mass Media	41
2 Entre o Príncipe Valente e o Príncipe dos Ilustradores – Trajetórias e Contextos.....	45
2.1 Um Ilustrador Comercial no Mercado dos Quadrinhos.....	45
2.2 Da tragédia à aventura: Construindo heróis durante a Grande Depressão	61
2.3 De príncipe da fronteira à cavaleiro aspirante: conhecendo a cavalaria ..	71
2.4 Um cavaleiro em busca do Sonho Americano/Arturiano: o Imaginário da Cavalaria à luz do Neomedievalismo	79
2.5 Uma obra inovadora (?): Influências e Apropriações artístico-literárias ...	92
3 Europa em Apuros! – Os Bárbaros Chegaram.....	118
3.1 Construindo o Inimigo: Observações Gerais da Aventura	118
3.2 Entre o Cavaleiro Patriota e o Herói Libertador: a transformação do herói na iminência (e na deflagração) da Segunda Guerra Mundial.....	132
3.3 Por trás da Capa e da Espada: Representações e Referências ao Contexto de Guerra	149
Conclusão	158
Referências bibliográficas	164

Introdução

Um jovem guerreiro vaga galantemente em seu corcel branco em busca de aventuras e desafios que ponham à prova sua coragem e astúcia. Recém admitido como membro da Távola Redonda, o cavaleiro errante avança sobre florestas sombrias e bosques repletos dos mais perversos tipos; de salteadores ansiosos por um viajante desavisado, à feiticeiras ardilosas, capazes de levar o homem ao delírio pelo simples gole de uma poção mágica.

Seus trajés denunciam claramente a determinação para o combate: a cota de malha lhe cobre o corpo dos pés à cabeça. Por cima dela, uma túnica de cor azul, branca e rubra, que ostenta no plexo um signo heráldico. Trata-se do garanhão vermelho, símbolo do Reino de Thule – sua terra natal, e da casa do Rei Aguar, seu pai. Acompanham-lhe, também, uma longa lança, arma tradicional das justas cavaleirescas, e, embainhada na cintura, a prestigiosa Espada Cantante, companheira fiel e invicta das mais diversas e sufocantes pelejas.

Ao perceber uma tempestade se aproximando, nosso herói procura por abrigo, e instala-se em uma taverna local, frequentada por pescadores e viajantes de terras longínquas. Histórias são compartilhadas pelos presentes, que se acomodam à luz da lareira enquanto a tormenta se estende pela noite adentro. Como de costume – afinal, a taverna constitui um local particularmente propício para o iniciar de aventuras inesperadas – a trama maior se dá a partir daqui.

Um andarilho exausto, mal se aguentando em pé, irrompe a cena, trazendo notícias aterradoras: "Roma caiu perante Attila" – vocifera o estranho viajante – "e ao sul, toda a Europa está em chamas, enquanto os hunos devastam e matam. Mas Andelkrag ainda se mantém, de pé acima da fumaça e das chamas erguem-se as torres de Andelkrag, a [fortaleza] inconquistável"¹ (FOSTER, 2010, p. 23)². A paisagem amistosa é abalada pela chegada deste forasteiro e o herói logo se interessa em saber mais detalhes do que se passa

¹ No original: "Rome has fallen to Attila and to the south all Europe is in flames, as the huns ravage and kill. But Andelkrag still stands, up above the smoke and flames soar the towers of Andelkrag, the unconquerable"

² Todas as traduções no corpo de texto, as quais os trechos originais encontram-se em nota de rodapé, são de nossa autoria.

no velho continente.

Na fortaleza de Andelkrag, Príncipe Cameron da mais alta estirpe reúne todos aqueles que amam beleza, música, poesia e feitos nobres. Muitas vezes ele foi atacado, mas quando seus alegres guerreiros entram em batalha a vitória lhes pertence - trovadores em todos os lugares cantam as façanhas de Cameron - agora apenas Andelkrag mantém-se acima da fumaça da Europa em chamas³ (FOSTER, 2010, p. 23).

Antes que o viajante possa dar mais detalhes, ele se estatela no chão, contorcendo seu corpo como uma enguia. “É a peste vermelha!” – grita um dos hóspedes, enquanto os demais fogem do recinto sem hesitar. O dono da estalagem atea fogo em sua propriedade, e, junto dos outros, some em meio à escuridão da noite.

Ao herói, cabe agora a missão: livrar a Europa da tirania dos hunos e restabelecer a ordem e a paz. O Príncipe Valente e seus companheiros, os cavaleiros do Rei Arthur, versus os bárbaros do leste, regidos pelo próprio Átila, *Flagelum Dei* (“O Flagelo de Deus”). Assim se inicia “*The Hunnen War/ A Guerra contra os Hunos*”, o mais polêmico arco de história da série *Prince Valiant – In the Days of King Arthur* (1937) e, certamente, um dos episódios mais emblemáticos dos quadrinhos de ação e aventura lançados nos anos que antecederam a Segunda Grande Guerra.

Não há como negar que quando se trata de construir cenários, personagens e ambientes propícios para histórias de aventura, magia e heroísmo, a Idade Média, tanto na sua plenitude histórica quanto em suas variantes, voltadas ao fantástico e ao maravilhoso, fornece um riquíssimo repertório de imagens, conceitos e símbolos. Cavaleiros, bruxas, donzelas, bárbaros, dragões, ogros, anões, fadas, animais fantásticos, isso sem falar nos castelos assombrados, nas justas, nos assaltos a fortalezas, nas intrigas entre casas reais, nos trovadores, jograis, nos clichês do amor cortês, entre outras tantas representações que fazem do medievo uma paisagem onírica, constantemente (re)acessada em nossas fantasias de heroísmo e nas ficções “de época”.

³ No original: “To the fortress of Andelkrag, Prince Cameron of-the-high-head gathers all who love beauty, music, poetry, and noble deeds. Often he has been assailed, but when his laughing warriors manthe battlement victory is theirs----troubadors everywhere sing of Cameron’s deeds--- now only Andelkrag stands above the smoke of burning Europe”.

Como afirma Stephanie Trigg, cenários medievais estão entre as principais fontes de inspiração para filmes e produções culturais que buscam explorar a natureza das sociedades e comunidades pré-industriais. Cada vez mais – propõe a autora – passamos a reconhecer determinadas cenas como medievais não pela historicidade do que nos é apresentado, mas pelo uso de convenções literárias e cinematográficas (TRIGG, 2008, p. 101 – 102). Dos contos de fadas à Alta Fantasia de J. R. R. Tolkien e C. S Lewis, das dramas musicais wagnerianas ao *Sword and Sorcery*, estes clichês históricos, oriundos muitas vezes do romantismo e do universo pop, criam lugares-comuns, e num eterno jogo de referenciais, engendram percepções, criam modelos narrativos e fomentam imaginários.

Entre História e ficção, realidade e fantasia, as quimeras – como Jacques Le Goff as denominaria (2009, p. 12) – do imaginário medieval sobreviveram ao desafio implacável da longa duração, “transformando-se em uma combinação de alusões ao passado, adaptações ao presente, e abertura em relação ao futuro” (LE GOFF, 2009. p. 24). Já teria dito este mesmo historiador que a própria História em si, “construída com base em documentos que alimentam as técnicas de ressurreição do passado, muda, transforma-se com os meios de expressão e comunicação inventados pelos homens” (LE GOFF, 2009. p. 26). Uma afirmação que se faz particularmente valiosa para os pesquisadores, medievalistas ou não, da presente década.

Vivemos em uma era dominada pelas mídias, pela tecnologia e pelo entretenimento. Dada condição é axiomática, pois cada vez mais (e mais do que nunca), as redes sociais, a internet, os celulares, tablets, notebooks, o youtube – para não citar a televisão, que progressivamente vem perdendo espaço para os serviços de *streaming* – mediam e constroem as relações inter-humanas e as dinâmicas sociais no Brasil e no mundo. A experiência do tempo e o contato com o passado não fogem ao quadro, uma vez que é possível identificar nos últimos anos um crescimento acentuado da temática medieval (histórica e fantástica) no universo pop, que se estende do cinema e seriados de TV, até os jogos eletrônicos e outras mídias, como jogos de tabuleiro e quadrinhos.

Em dados casos, observa-se a ocorrência de fenômenos mercadológicos ainda mais complexos, como o franqueamento e a

comoditização, de forma que o medieval, (re)apropriado sob os protocolos do capitalismo tardio e da indústria cultural, torna-se uma marca rentável, um produto de troca, munido de seu próprio capital simbólico e a mercê das leis de oferta e demanda⁴.

Ainda nesse sentido, faz-se necessário lembrar que o Brasil não se encontra fora de tal fenômeno social e cultural, cuja maior expressividade talvez se encontre na telenovela “*Deus Salve o Rei*” (2018), da Rede Globo de Televisão, criada por Daniel Adjafre e dirigida por Fabrício Mamberti, que estreara com 29 pontos de audiência na Grande São Paulo, estando a *hashtag* #DeusSalveORei entre os trending topics do twitter naquele dia⁵.

Em meio a todas essas informações, um pesquisador das ciências humanas poderá se perguntar, ainda que com certo ceticismo: que possibilidades de análise estas “novas” – escritas com ou sem aspas – interfaces do medieval, entrelaçado na cultura de consumo dos séculos XX e XXI, podem oferecer a pesquisa científica? Ou ainda, no que isso contribui – se é que contribui de algum modo – para os estudos medievais no Brasil?

Ora, não seria equívoco afirmar que nos últimos quinhentos anos aproximadamente, muitas “Idades Médias” foram construídas no intuito de legitimar governos, estabelecer hierarquias sociais, justificar agendas políticas, promover projetos educacionais, (re)construir identidades nacionais/culturais/étnicas, revitalizar patrimônios – tanto de interesse público como privado (no caso de agências de turismo, por exemplo) –, resgatar

⁴ Dentre as franquias que mais movimentam esse mercado midiático nos dias atuais, se destacam 1) “*Game Of Thrones*” (“A Guerra dos Tronos”)(2011), série da HBO baseada na obra *A Song of Fire and Ice* (1996), de George R. R. Martin; 2) “*Vikings*” (2013), série dirigida por Michael Hirst transmitida pelo canal de TV por assinatura History; 3) “*Lord of the Rings*” (“Senhor dos Anéis”)/ “*The Hobbit*” (“O Hobbit”), com inspiração nas obras homônimas de J. R. R. Tolkien, sendo a primeira lançada entre os anos de 1954-1955 e a segunda em 1937; e 4) “*The Witcher*” (2007), franquia de jogos eletrônicos baseados na série literária polonesa “*Wiedźmin*” (1993 – 2013), de Andrzej Sapkowski. As quatro com suas próprias redes de produtos, que englobam camisetas, canecas, quadrinhos, botoms, brinquedos, almofadas, assim como acessórios dos mais diversos tipos, como pingentes e bijuterias baseadas naqueles utilizados pelo(a)s personagens, chaveiros, baralhos temáticos, jogos de tabuleiro, adaptações entre suportes – em que o produto narrativo-imagético é reconfigurado de uma mídia para outra – que potencializam as vendas e ampliam ainda mais o horizonte de consumo.

⁵ Há ainda certa controvérsia quanto aos índices de audiência da novela e sua recepção entre o grande público. Para mais informações, ver: https://pt.wikipedia.org/wiki/Deus_Salve_o_Rei#Audi%C3%Aancia; <https://tvefamosos.uol.com.br/colunas/flavio-ricco/2018/02/18/criticas-a-marquezine-nao-afetam-audiencia-de-deus-salve-o-rei.htm>; <https://www.otvfoco.com.br/deus-salve-o-rei-igual-recorde-de-audiencia-as-quintas-confira-os-consolidados-desta-quinta-feira-22-02-18/>
Acessado em 24/03/2018.

memórias, e também para produzir entretenimento pop(ular). “Passado e presente são construções dos Historiadores” (SILVA, 2007, p. 17), o que não significa que os demais setores da sociedade civil (artistas, literatos, arquitetos, pintores, escultores, diretores de cinema, enfim) não disponham, também, de algum poder de construção da história social – ou, pelo menos, das impressões que temos acerca da história em si.

Tomando emprestado o argumento de Roger Chartier, “algumas obras literárias moldaram, mais poderosamente que os escritos dos historiadores, as representações coletivas do passado” (CHARTIER, 2007, p. 25). O que pensar, então, da indústria da mídia de massa, que há décadas dita modas, valores, ideias, comportamentos, endeusa artistas, cria heróis, elege (e derruba) políticos, idealiza guerras, fabrica imaginários, mitos, e, com seu potente arsenal publicitário, mobiliza multidões pelo mundo afora?

“Muitos historiadores medievalistas consideram que o estudo das formas de recriar a Idade Média não lhes diz respeito” (ROSA, 2017, p. 157), mas nossa proposta vai no caminho oposto. Este trabalho alinha-se com duas áreas do conhecimento histórico: uma conhecida pelo nome de *Studies in Medievalism*, já bem consolidada no exterior, com aproximadamente quarenta anos de existência e uma vasta produção bibliográfica, mas ainda pouco conhecida na Universidade brasileira, e a dos Estudos de Mídias e Cultura Pop. A dissertação busca criar uma ponte entre as duas áreas, e, na medida de suas limitações técnicas e de tempo, indicar caminhos, possibilidades analíticas, familiaridades e pontos de intersecção entre elas.

Sendo necessário estabelecer recortes temáticos, cronológicos e escolher dentre as fontes disponíveis aquela(s) que possuem maior potencialidade, que melhor respondem aos questionamentos que faremos, decidimos nos aventurar no universo das histórias em quadrinhos. Lamentavelmente, não teríamos como realizar um panorama exaustivo sobre a presença do medieval na HQs. A empreitada exigiria muito mais tempo e fôlego do que seria possível em uma pesquisa de mestrado, prevista para ter apenas dois anos de duração. Optamos, então, por concentrar esforços em uma fonte específica, uma produção que, sem correr o risco de esgotar-se em poucas páginas, proporcione um estudo aprofundado sobre o(s) fenômeno(s) de recepção.

Diante disso elegemos a série “*Prince Valiant – In the Days of King Arthur*” (1937), de Harold Rudolf Foster. A escolha se dera por vários motivos. Apesar de não ser a primeira franquia dos quadrinhos a ter o medieval como base, *Prince Valiant* tornou-se a grande referência no que diz respeito aos quadrinhos “de época”. Passadas décadas, os cenários e personagens de Foster ainda são utilizados como base para confecção de diversas HQs. *Prince Valiant* também se destaca por sua qualidade gráfica. Os traços precisos, o respeito às proporções, assim como os jogos de sombra e luz que caracterizam a identidade artística de Foster se devem em grande parte a sua formação acadêmica. Na década de 1920 o cartunista graduara-se em três instituições de renome no campo das artes, precisamente a *Winnipeg School of Art*, o *Chicago Art Institute* e a *Chicago Academy of Fine Arts*⁶ –, o que o garantiria o título alegórico de *Prince of Illustrators* (“Príncipe dos Ilustradores”).

A série fora gestada e lançada em um contexto bastante simbólico no que concerne a evolução e popularização das histórias em quadrinhos a nível mundial; momento intermediário entre o surgimento dos *comics* de ação e aventura e o nascimento dos super-heróis. Seu pano de fundo é uma versão imaginária do século V, período da queda do Império Romano e das invasões bárbaras, sendo o jovem Val – abreviação para “*valiant*” (“valente”) – o herói principal da trama. Seus pais governavam o Reino de Thule, localizado no extremo norte da Noruega, mas, em virtude de um golpe de Estado, eles buscam refúgio nas terras pantanosas do sudeste britânico e se exilam em uma pequena ilha, abandonando, assim, sua terra natal. Com o passar dos anos, o herói cresce e aprende a viver na paisagem inóspita da Britânia tardo-antigo, repleta de monstros e animais selvagens. Mais tarde, torna-se cavaleiro integrante da corte arturiana, e passa a ser um defensor da ordem e da justiça, sempre à disposição dos necessitados e ávido a enfrentar as mais diversas situações em nome da liberdade e do bem comum.

Muitos dos heróis de quadrinhos da década de 1930 trazem consigo um ideal compensatório, expresso nas figuras do policial durão, do detetive cauteloso, do guarda de fronteira, entre outros que, de forma incansável, dedicam-se a corrigir as injustiças e a restaurar a confiança das pessoas nas

⁶ Disponível em: https://www.lambiek.net/artists/f/foster_hal.htm Acessado em 26/02/2018.

instituições públicas democráticas. “*Prince Valiant*” o faz de maneira semelhante, mas veladamente. Ao invés do policial, ou outra categoria semelhante do tempo presente, o modelo apresentado é o cavaleiro medieval – figura tradicionalmente vinculado aos ideais de honra, cortesia, moderação e de proteção dos fracos e oprimidos. Mais do que isso, Foster realiza uma perfeita mescla entre passado(s) e presente(s) discordantes, mas que se harmonizam no produto final: seu personagem é um verdadeiro amálgama que hibridiza as características do cavaleiro errante, do policial, do homem de fronteira, do *self-made man*, e do homem racional moderno.

Se o imaginário do herói em *Prince Valiant* oferece um valioso campo de estudo, com o mundo dos vilões não seria diferente. Neste time encontram-se cavaleiros desleais, cortesões traiçoeiros, criaturas gigantes, dragões, ogros, feiticeiras, reis ambiciosos, piratas vikings, saxões, enfim, toda espécie de malfeitores. São eles que se põem no caminho de Val, que instigam suas (re)ações e desafiam suas virtudes, movidos por razões complexas, ou apenas por um apetite de poder histórico e desenfreado. Os agentes do caos – especialmente aqueles baseados em modelos histórico-míticos “reais” – são figuras que oferecem amplo escopo de análise. A ficção costuma utilizar de certas convenções históricas, e até de preconceitos historiográficos, para construir seus discursos valorativos e depreciativos sobre determinados sujeitos e povos do passado, que, a depender da posição do enunciador, tornam-se personagens lendários, ou verdadeiros representantes da maldade endêmica.

Este é o argumento que justifica nossa preferência por um arco de história em particular. Na inviabilidade de analisar a série em sua completude, que há mais de oitenta anos é produzida com tiragem semanal, determinamos para estudo de caso o arco que ficara conhecido pelo nome “*The Hunnen War*” (“A Guerra contra os Hunos”). Nesse episódio, nosso herói responde ao chamado de socorro de um viajante desesperado, que afirma que a Europa está sendo invadida e destruída por Átila e suas hordas de guerreiros bárbaros. A narrativa se discorre por aproximadamente um ano, da prancha Nº 118 (14 de Maio de 1939) até a Nº 165 (7 de Abril de 1940), de forma que a controvérsia que gira em torno do episódio se dá por sua suposta crítica ao regime nacional-socialista, dado que o termo “*Hun*” (“huno”) fazia parte do

vocabulário político-propagandístico das nações aliadas da Primeira Guerra Mundial, em um compartilhado sentimento antigermânico. Tratava-se de um estereótipo de guerra, que buscava associar a imagem do Kaiser Wilhelm II a de Átila, e associar a barbárie e selvajeria das tropas alemãs a dos hunos no século V.

Naquele momento, “*Prince Valiant*” já havia sido traduzido em vários idiomas e se encontrava em corrente circulação na Alemanha, adaptada como “*Prinz Waldemar*”. A obra de Foster gozava de bom prestígio no país, provavelmente pelo apreço que o próprio Reich nutria pelo imaginário medieval, manifesto em muitos de seus *Plakate* (cartazes/pôsteres) e outros materiais publicitários de natureza propagandística e doutrinária. No entanto, isso não impedira os órgãos de censura da Alemanha Nazista de boicotarem a história, proibindo, assim, sua distribuição. “*Prince Valiant*” só seria relançada no território germânico dez anos depois, como “*Prinz Eisenherz*” (1950) (“Príncipe Coração de Ferro”).

É preciso lembrar que esta não é a primeira pesquisa acadêmica a utilizar “*Prince Valiant*” como fonte de estudo. Destacamos as produções de seis pesquisadores em especial que, nas últimas duas décadas, voltaram sua atenção à franquia e estudaram-na sob diferentes prismas. Em 2000, Cesar Augusto Guazelli publicara o artigo “*Visões do Passado na História em Quadrinhos*”, em que mostra como produções de arte sequencial, como “*Prince Valiant*”, “*Lobo Solitário*” (1970), “*Alvar Mayor*” (1981), “*Adeus, Chamigo Brasileiro*” (1999) e “*A Guerra dos Farrapos*” (1985), retratam acontecimentos e períodos históricos específicos, bebendo de percepções que muitas vezes destoam do conhecimento acadêmico existente, mas que possuem algum apelo popular, ou mesmo identitário. Já em 2005, Edgar Guimarães lança “*Algumas leituras sobre Príncipe Valente*”, traçando um panorama descritivo da obra. O artigo traz informações muito precisas sobre a HQ, inclusive as falhas de tradução que acometeram as versões brasileiras.

Neste seguimento, ressaltamos também a dissertação de mestrado de Carlos Manuel Holanda Cavalcanti, “*Entre Luzes e Trevas: o Príncipe Valente e as Representações Políticas e Civilizacionais nos Quadrinhos (1936 – 1946)*” (2007), a pesquisa de maior fôlego sobre este tema já realizada no Brasil. Abarcando um amplo recorte cronológico, Cavalcanti explora tópicos bem

próximos aos nossos, como a relação entre a Idade Média e as ideologias contemporâneas, os mitos políticos e heróis da cultura de massa estadunidense e o imaginário dos vilões, o que torna sua pesquisa um marco importante em nossa empreitada.

Há também o artigo de Charles Andrade, intitulado “*Príncipe Valente e a Modernização do Cavaleiro*” (2017), que utiliza uma abordagem literária comparativa. Ao contrário de Cavalcanti, que busca paralelos entre as situações narradas no quadrinho e os acontecimentos da época (a Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial), o texto de Andrade se foca no mito arturiano e no modelo do cavaleiro ideal, tendo como base o texto medieval “*A Demanda do Santo Graal*” (XIII).

O estudo mais completo de “*Prince Valiant*” realizado nos últimos anos é, decerto, o de Chris Bishop, presente em seu livro “*Medievalist Comics and the American Century*” (2016), inteiramente voltado à recepção do medieval nos quadrinhos estadunidense. Bishop analisa a trajetória de Foster, sua entrada no mercado da ilustração e dos *comics*, a simpatia que o maior magnata dos meios de comunicação da época e dono do *King Features Syndicate*, William Randolph Hearst, tinha por Foster e suas tiras, a influência artística advinda de ilustradores como Howard Pyle e Newell Convers Wyeth, assim como as ambivalências do herói Val – personagem “medieval” em sua caracterização, mas “moderno” em seu ceticismo, racionalidade e nas formas criativas como enfrenta situações adversas.

Um dos motivos que faz o estudo de Bishop o mais refinado até o presente momento é seu enfoque metodológico, baseado na tríade transmissão-interpretação-produção (BISHOP, 2016, p. 20). Para o autor, a produção de quadrinhos de temática medieval envolve a adaptação de um conhecimento prévio (oriundo de fontes medievais ou de releituras contemporâneas, como os contos infantis ou romances vitorianos, por exemplo) para um suporte distinto, que possui seu próprio público alvo, suas convenções estéticas e funções sociais. Ao adaptar temas e enredos medievais para o formato HQ – que tem como finalidade entreter e divertir o consumidor, alcançando o maior número possível de vendas – o produtor não simplesmente reproduz uma narrativa de uma época passada, mas integra-a a uma outra linguagem, a outros códigos sociais, discursos, enfim, aos sistemas de valores

do tempo presente. Na medida em que mais e mais produtores de quadrinhos criam universos análogos ao medieval, estes mundos ficcionais ganham “vida própria”, desencadeando um efeito autopoiético. Assim, Bishop analisa histórias como a de “*Prince Valiant*” (1937), “*Green Arrow*” (1941) (“Arqueiro Verde”), “*The Mighty Thor*” (1962), (“O Poderoso Thor”), “*Conan the Barbarian*” (1970) (“Conan, o Bárbaro”), “*Red Sonja*” (1973), “*Beowulf: Dragonslayer*” (1975) e “*Northlanders*” (2007) (“Nórdicos”), apontando as influências literárias e midiáticas que estão por trás destes quadrinhos e também mostra como estas séries contribuíram para o nascimento de outras produções semelhantes.

A abordagem multidirecional de Bishop é de grande valia para nossa pesquisa, mas nos diferenciamos pois, enquanto o pesquisador australiano focaliza nas relações entre mídias (intermedialidade), nossa abordagem se volta mais ao campo do imaginário, da representação e, principalmente, do neomedievalismo. A partir destas três categorias, buscamos mostrar não apenas a complexidade destes artefatos culturais que utilizam o medieval como fonte de inspiração, mas também desvelar construtos ideológicos e discursivos que permeiam essas ficções. No caso de “*Prince Valiant*” em seus primeiros anos de distribuição, se fazem nítidas as influências do mito da fronteira, do *self-made man* e dos vingadores sociais que se popularizaram nos quadrinhos da década de 1930. Na transição para a década seguinte, entram em cena os ideais do herói patriota e do herói salvador, tipos que respondiam melhor às expectativas e às ansiedades coletivas da sociedade estadunidense naquele momento, quando os regimes autoritários avançavam sobre o velho continente e a possibilidade de um novo conflito mundial se tornava cada vez mais real.

Desse modo, nos aproximamos da abordagem utilizada pela pesquisadora Daniele Gallindo Silva, que propõe uma interpretação em dois níveis: um sincrônico (que visa salientar o que as narrativas refletem de seu(s) contextos de produção – isto é, sua “atualidade” como produto sociocultural) e um anacrônico (o que elas constroem acerca do passado “em si”, seja com relação ao conhecimento histórico vigente, ou por meio de referências a outras ficções e/ou obras correlatas) (SILVA, 2016, p. 3).

A abordagem de Silva se aproxima em certo sentido do que Umberto Eco chama de análise estrutural da obra, que também serve ao nosso propósito. Para o autor, toda investigação científica sobre os atos de

comunicação deve seguir um movimento “circular” (ECO, 2015, p. 183). Chama-se “circular” na medida em que não existe uma distinção categórica entre a análise externa e a análise interna do objeto-fonte. O pesquisador deve percorrer pela narrativa explorando “homologias de estrutura entre o contexto estrutural da obra, o contexto histórico-social e eventualmente outros contextos [como os contextos artístico, literário, midiático, enfim] para os quais o estudo se oriente” (ECO, 2015, p. 183). Dessa forma, Eco não dispensa a ideia clássica da imagem espelho, em que a obra surge como um “reflexo” imediato, uma espécie de “fotografia” da realidade social. Ele complexifica a equação ao sugerir que por trás do texto existem inúmeras variáveis técnicas que se impõem à criatividade do artista.

Como referenciais teóricos, utilizamos três conceitos chave que, até o presente momento, nos pareceram os mais adequados para este tipo de pesquisa. Inicialmente, pensamos em utilizar no trabalho a noção de medievalidade, da forma como ela é empregada por José Rivair Macedo no ensaio “*Cinema e Idade Média: Perspectivas de Abordagem*” (2009). Não é nenhum mistério que a Idade Média retratada no universo do entretenimento e nos meios de comunicação pouco condiz com a realidade histórica deste período, destoando bastante do que sabem os historiadores a respeito dele. Nos quadrinhos e nas mídias em geral, há vezes “em que a Idade Média aparece apenas como uma referência, e por vezes uma referência fugidia, estereotipada” (MACEDO, 2009, p. 17), que pode se tornar “uma realidade muito mais imprecisa na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação e pela indústria cultural” (MACEDO, 2009, p. 18). Para Macedo, é no âmbito da medievalidade, e não da historicidade medieval, que estas produções devem ser pensadas, não tanto pela “fidelidade histórica”, mas pelos jogos de referências estéticas e narrativas empregados pelos autores para construir o efeito de temporalidade desejado.

A medievalidade é um tema pertinente e de grande aplicação para os interessados em estudar a longa duração da cultura e do imaginário medieval, transformados em itens de consumo pelo mercado pop contemporâneo ou mesmo revisitados em formas de expressão mais “tradicionais” – como a pintura, a literatura, a arquitetura, as peças folclóricas, e outras mais. Contudo,

a considerar a natureza de nosso objeto de estudo que são as histórias em quadrinhos, há outra categoria mais adequada à discussão, a do neomedievalismo. Popularizado por Umberto Eco em seu ensaio “*Dreaming in the Middle Ages*” (1986), o neomedievalismo consiste numa apropriação presentista da Idade Média, que se dissocia da história transformando-a em um produto comercializável, adequado para o consumo em larga escala⁷. Algumas de suas principais características são 1) a autoconsciência – o produtor não desconhece o passado, mas opta por ficcionalizá-lo para, assim, atender a demandas sociais e comerciais do grande público, utilizando geralmente de um mínimo denominador comum; 2) a repetição – uso de clichês, anacronismos, pastiches, bricolagens, e outras estratégias de composição que ocasionam na reiteração de temas e modelos “consagrados” do gênero; e 3) a refração – fenômeno comum na adaptação de obras (especialmente literárias) para um outro sistema cultural, suporte e/ou linguagem, em que o produto final perde parte de suas características originárias e ganha novas atribuições (MARSHALL, 2011, p. 22; CLEMENTS *apud* BROWN, 2011, p. 1; CLEMENT; ROBINSON *apud* MARSHALL, 2011, p. 23).

O segundo conceito norteador da pesquisa é o de representação. Ao caminhar para o campo das representações, evidenciamos que as várias Idades Médias que habitam a imaginação popular foram (e ainda são) criadas a partir das coisas, das práticas, das experiências, do consumo, dos artefatos que circulam o meio social e que forjam ligações com o mundo conceitual e com diferentes signos linguísticos (HALL, 2016, p. 109). A noção de representação nos permite entender que damos sentido às coisas não pelo que elas são “em si”, mas pela forma como as representamos. “[Pelos] palavras que usamos para nos referir a elas, as histórias que narramos a seu respeito, as imagens que delas criamos, as emoções que associamos a elas, as maneiras como as classificamos e conceituamos, enfim, os valores que nelas imbutimos” (HALL, 2016, p. 21).

⁷ É válido salientar que os produtores de conteúdo (cineastas, cartunistas, músicos, artistas, literatos, etc) não costumam se intitular como “neomedievalistas”. Por tanto, trata-se de uma definição puramente acadêmica, uma categoria heurística de tipo ideal, que busca delimitar, conceituar e (principalmente) teorizar um determinado tipo de prática criativa em que se faz referencia(s) direta(s) ou indireta(s) ao medievo.

Por fim, necessitamos de uma categoria que contemple o aspecto fantástico, a dimensão onírica a qual a Idade Média foi – e ainda é – relegada desde o Romantismo. Neste caso, recorreremos às teorias do imaginário de Jacques Le Goff e Jean Jacques Wunenburger, que servem muito bem ao tópico levantado. “O imaginário transborda o território da representação e é levado adiante pela fantasia, no sentido forte da palavra” (LE GOFF, 2009, p. 12). Podemos descrevê-lo como uma grande rede, um sistema de representações, textos e imagens “quem fazem uma sociedade agir e pensar, visto que resultam da mentalidade, da sensibilidade e da cultura que as impregnam e animam” (LE GOFF, 2009). “O Imaginário constrói e alimenta lendas e mitos” (LE GOFF, 2009), mas sua aplicação como referencial teórico para o estudo de fenômenos e práticas sociais não se limita às projeções mentais, à fantasia ou ao folclore. Podemos falar de imaginário religioso, imaginário político, imaginário nacional, imaginário de uma época, imaginário de um movimento artístico, imaginário de um autor, imaginário televisivo, imaginário publicitário, imaginário pop, enfim.

Para que o leitor tenha melhor compreensão do trabalho, julgamos como mais adequado dividir a dissertação em três capítulos, realizando um afunilamento gradual do tema. Considerando que a recepção do medievo é uma área que ainda possui pouco desenvolvimento teórico no cenário acadêmico brasileiro, avaliamos que um capítulo sobre os *Studies in Medievalism*, apresentando a disciplina, seus principais colaboradores e o surgimento do neomedievalismo na esteira deste debate, se faz necessário. Busca-se nesse primeiro momento demonstrar ao leitor, leigo ou acadêmico, que as formas de reconstrução e representação do passado também são parte constituinte do ofício do historiador, e, não menos importante, que o medievalista está plenamente apto para lidar com o que foi feito da Idade Média nos séculos seguintes.

Decidimos não realizar uma discussão aprofundada sobre as teorias da representação e do imaginário. Há uma ampla bibliografia sobre ambos os conceitos e pesquisadores mais qualificados para isso. Logo, evocamo-los quando eles forem necessários e/ou oferecerem subsídio à nossa linha de raciocínio, ao contrário da noção de neomedievalismo, que nos acompanha ao longo de todo o trabalho.

O segundo capítulo já segue por um caminho mais habitual e documental, no qual abordamos o autor (Foster), a obra, a história da franquia suas influências artísticas e literárias, e a evolução do herói nos dois primeiros anos da série. Mais do que fazer uma simples biografia do autor, intencionamos traçar sua genealogia como ilustrador. Duas obras compiladas por Brian Kane, “*The Definitive Prince Valiant Companion*” (2009) e “*Hal Foster: Prince of Illustrators, Father of Adventure Strip*” servem como fontes principais de estudo. Nelas estão reunidas diversas entrevistas concedidas por Foster, assim como parte significativa de seu portfólio, o que torna possível a realização de uma arqueologia do quadrinho. Sem intenção de esgotar o assunto vide sua amplitude, busca-se aqui, também, contextualizar o leitor no universo da cultura pop dos anos 1930, apresentar o surgimento dos super-heróis, a influência da literatura *pulp* no mercado editorial da época, a popularização dos quadrinhos de ação, entre outros tópicos pertinentes ao tema do imaginário dos heróis.

Por fim, o terceiro capítulo consiste no estudo de caso, em que voltamos nosso olhar para o episódio da “*Guerra contra os Hunos*”. Esta parte da pesquisa segue uma abordagem mais discursiva se comparada as anteriores. Em outras palavras, pretende-se avaliar como as representações presentes nesta trama (destaque aqui para o herói e sua transformação na nova aventura) se articulam e se inserem nos jogos de poder daquele contexto, quais eram as percepções historiográficas vigentes naquilo que concerne ao papel dos hunos na história ocidental, e como estas [mesmas percepções] dialogam com diferentes construções discursivas e ideológicas do imaginário norte-americano – como o *Yellow Peril* (“Perigo Amarelo”) e o sentimento anti-germânico remanescente da Primeira Guerra mundial, que renascia ao fim da década de 1930.

Pode o passado transformar-se em mercadoria? Quais as implicações de tal processo? Que efeitos de realidade podem advir destas novas (ou não tão novas) Idades Médias, produzidas e consumidas vorazmente nos filmes, nas séries de TV, nos quadrinhos, na música, na literatura e no RPGs? Quantos imaginários podem ser criados a partir de uma única obra? E quantas Idades Médias podem coexistir em nosso imaginário coletivo? O quão discursivo, posicionado, e ideologicamente alinhado a determinadas formas de pensamento pode ser o ato de representar o passado? E – talvez a questão de

maior relevância para o debate que aqui se apresenta – o quão discursiva, posicionada, e ideologicamente alinhada pode ser uma história que tem por finalidade primeira prover entretenimento e diversão? Essas são algumas das perguntas que tentamos responder nas páginas a seguir. Se a missão será cumprida com êxito, caberá ao leitor avaliar conforme seus critérios. Mas uma coisa é certa: nossa aventura está apenas começando. E recuar não é uma opção!

1 Recepção do Medievalo – Medievalidade, *Studies in Medievalism* e Neomedievalismo

1.1 A Idade Média como um Sonho: Explorando a Medievalidade

Existem conexões entre a fantasia heróica de Frank Frazetta, o novo satanismo, [o filme] *Excalibur*, as Sagas de Avalon [de Marion Zimmer] e Jacques Le Goff? Se Darth Vader, o Papa Bento XII e Parsifal se encontrassem a bordo de um objeto voador não identificado perto de Montailou, eles falariam a mesma língua? Caso sim, seria uma língua intergaláctica improvisada, ou o latim dos evangelhos, segundo São Luke Skywalker?⁸ (ECO, 1986, p. 61)

Há aproximadamente trinta anos, Umberto Eco escreveu esta provocação em seu famoso ensaio que ficara conhecido pela tradução em inglês como “*Dreaming in the Middle Ages*” (“Sonhando a Idade Média”) (1986). Eco afirmara que tanto os EUA quanto a Europa estariam passando por um período de renovado interesse pelo medieval, “com uma curiosa oscilação entre o neomedievalismo fantástico e responsáveis investigações filológicas”⁹ (ECO, 1986, p. 63).

Por que em ambos os lados do atlântico as pessoas estariam manifestando tal gosto, tão peculiar, consumindo vorazmente as reconstituições de *Duby*, *Le Roy Ladurie* e *Le Goff*, junto a uma avalanche de *pseudomedievalia*, “abrangendo desde sagas celtas, bruxaria, castelos encantados e calabouços assombrados, até espadas em pedras, unicórnios, e explícitas operas espaciais neomedievais”¹⁰ (ECO, 1986, p. 61)?

Para o intelectual italiano, “A Idade Média é a raiz de todos os nossos problemas “quentes” contemporâneos, e não é surpresa que voltemos a esse período cada vez que nos perguntamos sobre nossa origem”¹¹ (ECO, 1986, p. 65). Olhar para a Idade Média é olhar para nossa infância como sociedade, da

⁸ No original: “Are there any connections between the Heroic fantasy of Frank Frazetta, the new satanism, *Excalibur*, the avalon sagas and Jacques Le Goff? If they met aboard some unidentified flying object near Montailou, would Darth Vader, Jacques Fournier, and Parsifals speak the same language? If so, would it be a galactic pidgin or the latin of the Gospel according to St. Luke Skywalker”

⁹ No original: “with a curious oscillation between fantastic new medievalism and responsible philological examination.”

¹⁰ No original: “ranging from Celtic Sagas, witchcraft, enchanted castles and haunted dungeons to swords in stone, unicorns, and explicitly neomedieval space operas”

¹¹ No original: “The Middle Ages are the root of all our contemporary “hot” problems, and it is not surprising that we go back to that period every time we ask ourselves about our origin.”

mesma forma que um médico, ou psicanalista, pergunta sobre a infância de seu paciente para compreender sua condição de saúde atual (ECO, 1986, p. 65).

Entre os anos de 476 d.c e 1492 d.c, o continente europeu fora palco de acontecimentos, descobertas e conflitos de importância incontestável para a História humana: é nesse espaço cronológico em que assistimos ao surgimento das línguas ocidentais modernas, das cidades mercantes, do capitalismo de mercado, dos exércitos nacionais, de formações monárquicas relativamente próximas aos futuros Estados Nacionais, da luta entre ricos e pobres, dos conflitos entre Igreja e Estado, para citar apenas alguns exemplos. Le Goff já afirmara em outra ocasião que a Idade Média é o molde da modernidade,

já que inventa os bancos, as notas promissórias, a organização do latifúndio, a estrutura administrativa e política comunal, a universidade e, ainda, a estrutura e o cerimonial eclesiásticos e os terrores místicos, que, apesar das tecnologias atuais, se preservam praticamente inalterados – todos elementos que ultrapassam os limites geográficos e temporais da Idade Média europeia. É uma Idade Média que, entre outras coisas, “inventou” o conceito de amor no Ocidente (LE GOFF *apud* CRIPPA, 2009, p. 136).

Além do mais, não seria de todo equívoco, apesar de bastante subjetivo, o pensamento de que a presença real ou ficcional da Idade Média em nossas formas de expressão contemporâneas possui alguma correlação com o “vazio” espiritual gerado pela sociedade de consumo (MACEDO, 2009, p. 18). Na acelerada era da internet, em que os indivíduos são bombardeados pelo excesso de informação e a tecnologia digital evolui em velocidade exponencial, é bastante razoável que cenários comumente associados ao medievo, como uma floresta encantada ou um castelo fortificado, soem como refúgios confortáveis (ou reconfortantes) ante o frenesi da vida (pós)moderna.

É nesta relação de contrastes que o feudo, a floresta e o castelo se fundem as outras representações que orbitam nosso imaginário acerca do período em si. Os camponeses, as donzelas, os trovadores, bardos, jograis e cavaleiros acabam, assim, tornando-se personagens de uma utopia nostálgica, escapista, de uma época que a vida era mais simples, regrada, em harmonia com o mundo natural, e envolta em uma espiritualidade particular.

Assim, o passado termina por assumir o papel de um tempo “outro”, uma

era de alteridade em relação à nossa, uma alternativa, e, em certos casos, um espelho distorcido de nosso próprio tempo. Nesta perspectiva,

Nosso retorno à Idade Média é uma busca por nossas raízes e, uma vez que queremos voltar às raízes reais, estamos procurando por uma "Idade Média confiável [fidedigna]", não por romance ou fantasia, embora, com frequência, esse desejo seja mal interpretado, e, movido por um vago impulso, nos entregamos a uma espécie de escapismo à la Tolkien¹² (ECO, 1986, p. 86).

Eco defende seu argumento com base na teoria da hiper-realidade. "Para falar de coisas que se pretende conotar como verdadeiras, essas coisas devem parecer verdadeiras" (ECO, 1983, p. 13), e na busca incessante pela realidade e pela fidedignidade das reconstituições, "A irrealidade absoluta se oferece como presença real" (ECO, 1983, p. 13). Nos Estados Unidos, a obsessão pelo 'verdadeiro' seria ainda mais gritante, especialmente em exposições históricas, como museus de arte e de cera – onde cenários de épocas passadas são arranjados, por vezes de maneira estrambólica, para proporcionar aos visitantes uma experiência mais "real", mais vivaz e intensa do passado.

Para adentrarmos de forma mais contundente no debate da recepção do medieval, dos (neo)medievalismos, enfim, das (re)apropriações deste passado que chamamos de Idade Média, precisamos, primeiramente, fazer algumas perguntas: o que significa "medieval"? O que se pretende conotar ao dizer que dada prática ou acontecimento contemporâneo é "medieval"? Esta conotação é a mesma, em sentido discursivo, quando se diz que um dado filme ambientado no século XII é "medieval"? Como se tais perguntas não fossem problemáticas o suficiente, há outras, ainda mais complexas: o que faz com que algo "seja" "medieval"? É possível que algo "pareça" medieval sem necessariamente o ser? Ou – ainda mais difícil – que o seja sem, precisamente, "parecer"?

A réplica de uma peça arqueológica, como a do famoso elmo anglo-saxão de Sutton Hoo (cf. Figura 1), exposta no *British Museum*, é, certamente, um trabalho grandioso, realizado por especialistas e tecnologia de ponta.

¹² No original: "Our return to the Middle Ages is a quest for our roots and, since we want to come back to the real roots, we are looking for "reliable Middle Ages," not for romance and fantasy, though frequently this wish is misunderstood and, moved by a vague impulse we indulge in a sort of escapism à la Tolkien".

Pesquisadores e visitantes do Museu Britânico podem utiliza-lo para vislumbrar elementos que, sem o embasamento teórico e/ou técnico necessários, seriam impossíveis a partir do artefato original. Mas seria a réplica “mais medieval” do que sua contraparte, por proporcionar uma visão mais explícita, nítida, de seu tempo, de sua natureza material e iconográfica; ou não, por ser um produto da década de 1970, fruto da parceria entre o *British Museum* e o *Royal Armouries*?



(Figura 1: À esquerda, a réplica supramencionada do elmo de Sutton Hoo. À direita, o artefato original. Disponível em: <https://www.wyrmwick.com/sutton-hoo-helmet>; https://en.wikipedia.org/wiki/Sutton_Hoo_helmet#/media/File:Sutton_Hoo_helmet_2016.png Acessado em 08/02/2018.)

Segundo a versão online do *English Oxford Living Dictionaries*, medieval pode ser definido formalmente como “relacionado à Idade Média”¹³, e informalmente como “que se assemelha ou parece com a Idade Média, especialmente em ser cruel, incivilizado ou primitivo”¹⁴. Definição em quase tudo idêntica (não fosse a ultima parte, que expressa uma visão bastante depreciativa do período) àquela fornecida pelo *Cambridge Dictionary*: “(relacionado à Idade Média (=o período na história europeia de cerca de 600 d.c até 1500 d.c))”¹⁵. Já por “medievalidade” têm-se uma concepção mais

¹³ “Relating to the Middle Ages”

¹⁴ “Resembling or likened to the Middle Ages, especially in being cruel, uncivilized, or primitive” Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/medieval> Acessado em 08/02/2018.

¹⁵ No original: “Related to the Middle Ages (= the period in European history from about AD 600 to AD 1500”. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/medieval>

complicada, ao mesmo tempo em que interessante ao presente debate. “Medievalidade: (a qualidade de *ser* medieval)”¹⁶, segundo a página *definitions.net*.¹⁷ – a mesma definição é dada pelas páginas *Your Dictionary*¹⁸, *Wiktionary*¹⁹ e *Find Words*²⁰.

Em uma visão objetivista da História e da própria historicidade dos fazeres humanos, o problema se encerraria rapidamente. Medieval se tornaria, única e inexoravelmente, aquilo que concerne diretamente ao período cronológico da Idade Média, iniciado (segundo a convenção padrão) em 476 d.c, com a deposição do último Imperador romano do Ocidente, Rômulo Augusto, e encerrado em 1453 d.c, com a Queda de Constantinopla – ou, em 1492 d.c, para aqueles que considerarem o ano da Reconquista cristã da península ibérica e a chegada de Colombo à América um marco temporal mais relevante do que a derrota bizantina frente ao Império Otomano.

Por conseguinte, o assunto torna-se mais nuançado e labiríntico quando, ao invés de falar-se em cronologias, fala-se em temporalidades. “A [noção de] 'temporalidade' também é, por vezes, utilizada estrategicamente, para desfamiliarizar a compreensão do 'senso comum' do tempo experimentado como uma simples progressão linear”²¹ (TRIGG, 2016, p. 196). Assim – pontua Trigg – “[t]anto o tempo quanto a temporalidade são categorias cruciais para pensar o passado medieval e os usos que fazemos desse passado na cultura pós-medieval e contemporânea”²² (TRIGG, 2016, p. 196). A teoria desta autora possui validade particular para nosso estudo, pois, para ela, a temporalidade é a principal categoria pela qual apreendemos a Idade Média, “seja pelo interesse de uma reconstrução histórica ou de uma revisitação imaginativa”²³ (TRIGG, 2016, p. 197).

Em outras palavras: quando (re)acessamos algum episódio ou

Acessado em 08/02/2018.

¹⁶ No original: “Medievality (*Noun*): The quality of *being* medieval”

¹⁷ Disponível em: <http://www.definitions.net/definition/medievality> Acessado em 08/02/2018.

¹⁸ Disponível em: <http://www.yourdictionary.com/medievality>. Acessado em 08/02/2018.

¹⁹ Disponível em: <https://en.wiktionary.org/wiki/medievality>. Acessado em 08/02/2018.

²⁰ Disponível em: <https://findwords.info/term/medievality>. Acessado em 08/02/2018.

²¹ No original: “‘Temporality’ is sometimes also used strategically, to defamiliarise the dominant ‘common sense’ understanding of time experienced as a simple linear progression”

²² No original: “Both time and temporality are crucial categories for thinking about the medieval past and the uses we make of that past in post-medieval and contemporary culture”.

²³ No original: “whether that might be in the interest of historical reconstruction or imaginative re-visitation”.

acontecimento histórico, seja para fins de entretenimento (como receptor) ou de pesquisa (como produtor), não o fazemos de forma isenta ou imparcial. Uma (re)visitação – fazendo uso de uma expressão coloquial que sintetiza prudentemente o argumento geral – nunca partirá “do zero”. Isto é: sempre utiliza(re)mos de algum conhecimento prévio – de referências técnicas, conceituais, estéticas, imaginárias, discursivas, e ideológicas, oriundas da formação escolar, ou mesmo das expressões culturais cotidianas, que prefiguram nossa experiência de contato com o passado.

A temporalidade medievalística, proposta por Trigg, constitui não só o aglomerado de ideias, imagens, narrativas, padrões representativos, situações (reais ou ficcionais), fórmulas, arranjos e sensibilidades que compõem a teia de nosso imaginário histórico e historiográfico no que diz respeito à Idade Média, mas o tecido, a substância que une as partes deste complexo edifício simbólico, e que, à vista disso, constrói uma temporalidade específica. Assim, percebe-se que a noção de temporalidade está menos para as cronologias ou aos recortes de épocas com base em marcos históricos determinados, e mais para as “coisas”, para aquilo se associa a um dado período da história humana e que, pelos mais variados motivos, torna-se característico dele.

Não será necessário insistir no índice de tópicos que, no imaginário popular – e por vezes da forma mais equivocada possível – são tomados como correlatos, ou pertencentes, à Idade Média: dragões, cavaleiros, castelos, bárbaros, feudalismo, Igreja Católica, fogueiras, bruxas, Inquisição, cruzadas, realeza, vida cortês, catedrais, lugares fantásticos (como o país mágico da Cohanha, a cidade mítica de Camelot, ou os vários mundos da mitologia germano-escandinava), bardos, jograis, trovadores, criaturas estranhas (vide os bestiários), histórias de heroísmo, heresias. O inventário é, certamente, bem longo. Bastará ao pesquisador observar as inúmeras listas de “clichês medievais”, disponíveis em sites especializados em cinema e cultura pop, para compreender mais proficuamente o assunto²⁴.

Doravante, esta “medievalidade” que mencionamos há pouco deve ser pensada com bastante cautela. Precisa-se diferenciar pontualmente quando

²⁴ Alguns links que podem ser interessantes ao leitor:
<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheMiddleAges>;
<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MedievalEuropeanFantasy>;

estamos a tratar de uma reminiscência, de uma reconstituição pura e simples, ou – na falta de uma nomenclatura mais adequada – de um efeito ilusório, quimérico, que opera através da emulação de ingredientes (re)conhecidos dentro da relação comunicador-receptor, no intuito de oferecer a sensação de que o passado (ou algo que se pareça com ele) “está ali”, marcando sua presença de alguma forma.

Sobre reminiscências medievais, não há muito que se discutir. Tratam-se daqueles casos em que é possível identificar sem grandes problemas, em alguma expressão cultural ou material, a influência de algo que remeta direta ou indiretamente à Idade Média. Para Macedo, enquadram-se nesta categoria “as formas de apropriação dos vestígios do que um dia pertenceu ao medievo, [mesmo que] alterados e/ou transformados com o passar do tempo” (2009, p. 15). Dentre os exemplos mais emblemáticos, podemos evocar

as festas, os costumes populares, as tradições orais de cunho folclórico que remontam aos séculos anteriores ao XV, e que preservam algo ainda do momento em que foram criados, mesmo tendo sofrido acréscimos, adaptações ou alterações no decurso dos séculos (MACEDO, 2009, p. 15).

Os monumentos arquitetônicos encontram-se, certamente, entre as reminiscências mais poderosas, no sentido de que evidenciam com maior impacto a sobrevivência do passado e sua paupabilidade em nossa vivência comum, embora – novamente, parafraseando prof. José Rivair Macedo – “ninguém duvide que castelos, pontes, mosteiros ou Igrejas atualmente exibidos como “medievais” tenham sido modificados progressivamente, restando às vezes muito pouco da construção original” (2009, p. 16). Vale acrescentar aqui o comentário de Umberto Eco sobre o assunto:

constroem-se e reconstroem-se as fachadas da catedral de Nápoles, da catedral de Amalfi, de Santa Cruz e de Santa Maria del Fiori, para a alegria do turista não ainda pós-moderno, em busca desesperada de autenticidade histórica (ECO, 1989, p. 78).

Contudo, não se deve colocar no mesmo patamar esses monumentos genuínos, ou parcialmente genuínos, com aqueles construídos nos dias atuais, baseados geralmente em clichês históricos e pseudo-históricos de toda a sorte,

como vemos em certas propriedades de magnatas²⁵ com gostos deveras excêntricos, e/ou em exposições particulares, “que participam mais de uma estética *kitsch* do que da funcionalidade e dos papéis efetivamente desempenhados por aquele tipo de construção no passado” (MACEDO, 2009, p. 16)

Ainda no que concerne estes casos em que a evidência, a reminiscência, e/ou a herança histórica e a representação imaginativa interagem e se entrelaçam, por vezes de formas imprevisíveis, pode-se mencionar as feiras medievais, eventos que gozam de grande popularidade no velho continente, e que só recentemente veem conquistando o público brasileiro. Nestes espaços, diferentes passados, reais e imaginários, inter-relacionam-se com nossa cultura (especialmente midiática) e tendências estéticas e de consumo atuais. Apresentações de jograis, batalhas de canto entre bardos, espetáculos com danças exóticas, são assistidos pelo espectador curioso, a quem também é permitido consumir pratos e bebidas “de época”, como hidromel e cervejas artesanais servidas em chifres e canecas propositalmente confeccionados para unir a praticidade-usualidade do moderno à extravagância do antigo. Tudo isso para proporcionar ao visitante uma experiência de total imersão em um passado onírico, em um mundo extraordinário, nostálgico, mas, ainda assim, repleto de opções e possibilidades de consumação

Para que o argumento não repouse apenas em conjecturas, vejamos a apresentação publicitária de um evento deste tipo, ocorrido em Porto Alegre no dia 24 de Fevereiro de 2018.

O bando Celta e sua trupe irão invadir o novo espaço temático da Zona Sul de Porto Alegre e animar a noite com muita música folk, celta e irlandesa com releituras especiais.
As bailarinas do Grupo Zahira Razi vão encantar a todos com sua beleza e graciosidade.
Artistas performáticos customizados com **roupas de época** irão embalar esta sua **viagem no tempo**.
Tudo isto **regado por chopes artesanais** especialmente escolhidos para harmonizar com os generosos **petiscos medievais** criados pelo Chef do Joy Storm Pub.

²⁵ O castelo do milionário William Randolph Hearst é, certamente, um bom exemplo disso. Ver: <http://hearstcastle.org/> Acessado em: 26/02/2018.

Venha adentrar o **universo fantástico** dos **tempos medievais** no ambiente especialmente criado para embalar suas **fantasias** em um **clima místico** de *Idade Média*.

Irão ressoar por nossas paredes de pedra maciça o som dos mais **curiosos** instrumentos *daquela época* como a gaita de foles, a bandola, o bohdran (tambor irlandês), a harpa, a viela de roda, o banjo e a flauta.

Prepare sua customização ousando por qualquer tipo possível que **remeta** a Idade Média como cavaleiro, viking, samurai, donzela, guerreira, *ogro ou o que mais sua imaginação permitir*.

[Grifos da Autoria] (Disponível em: <https://www.eventbrite.com.br/e/festim-medieval-joy-storm-pub-inauguracao-tickets-42476858427> Acessado em 09/02/2018.

O uso de termos como “fantasia”, “fantástico”, “clima místico”, “viagem no tempo” e “curioso”, elucida com veemência a noção de alteridade que o medieval exerce em relação à nossa sensibilidade contemporânea, o que, ao mesmo tempo, explica o porquê do período ser tão interessante tratando-se de experiências escapistas e de evasão.

Por fim, há aqueles casos em que a dita “medievalidade” não é explicada nem como reminiscência, nem como reconstituição, mas sim como um efeito semiótico. Seria o caso das trilhas sonoras, executadas por orquestras sinfônicas ou por *samplers* digitais, que, através de certos arranjos melódico-harmônicos e padrões rítmicas, podem conferir a uma sequência fílmica uma tonalidade “épica”, “histórica” – mesmo que seja praticamente impossível rastrear a historicidade precisa de tais frases musicais e modelos de composição. O mesmo valeria aqui para grupos de *Rock* e *Heavy Metal*, que agregam, tanto à produção fonográfica quanto à apresentação estética, elementos que podem soar/parecer facilmente como “bárbaros”, ou “medievais”. Decerto, o cantor e compositor norte-americano Ronnie James Dio merece destaque aqui, sendo um dos pioneiros a explorar tais temáticas neste gênero musical. Assim como o grupo, também estadunidense, *Manowar*, que explorara tanto a temática *viking* quanto à masculinidade exacerbada do *Sword and Sorcery*, ambos muito bem registrados na discografia da banca.

Chegando até aqui, podemos identificar, sem nenhuma grande objeção, a existência de toda uma cultura midiática que faz do medievo um grande repositório de sonhos, mitos e projeções devaneantes. De tal modo, a Idade Média acabaria por se tornar “a dimensão de um anseio, um verdadeiro “sonho” que há mais de cinco séculos rodeia pensadores, literatos, artistas e pessoas

comuns” (CRIPPA, 2009, p. 130), fazendo com que estipuladas imagens e representações figurativas (como uma cena simples de um cavaleiro salvando uma donzela em apuros²⁶, por exemplo, soem bastante “medievais” aos olhos e à sensibilidade do grande público, devido a processos culturais bastante complexos, como vimos anteriormente.

Para Giulia Crippa, “A acumulação de sonhos sobre a Idade Média começa, de fato, [...] em 1492” (CRIPPA, 2009, p. 130.), de forma que “Ao longo dos séculos seguintes, deparamo-nos com diferentes representações de Idades Médias, reconstituições imaginadas e imaginárias (CRIPPA, 2009, p. 130 – 131), imbuídas de um capital cultural que se modifica de tempos em tempos. Assim, não seria errônea a afirmação de que a modernidade, em especial entre os séculos XIX e XXI, assistira a uma “inflação” de Idades Médias. Cada qual enfatizando elementos específicos no intuito que criticar ou legitimar determinados grupos sociais e políticos. “Em suma, apesar das diferenças de posicionamento em relação a sua época [...] todos vêm na Idade Média um “antídoto” contra a modernidade” (CRIPPA, 2009, p. 133).

Além do mais, ainda seguindo os argumentos de Crippa, podemos nos perguntar: será que todas as formas de reconstituição e revivalismo medieval exprimem, inexoravelmente, um desejo de reviver o passado? (CRIPPA, 2009, p. 135). “Então, por que Roma, Grécia, ou o Egito, apesar de tão marcantes no imaginário de todos os tempos [...] não compuseram um substrato “onírico” com a mesma força e variedade da Idade Média? (CRIPPA, 2009, p. 135). Para a autora, o medievo é um espaço comum que, mesmo com os avanços da tecnologia e com o surgimento de novas formas de expressão e comunicação, “preserva sua “atualidade” ainda real, concreta e física” (CRIPPA, 2009, p. 136), seja pelos monumentos arquitetônicos, como castelos, fortalezas, abadias e catedrais, que compõem a paisagem da Europa até os dias de hoje, “ou como conjunto de práticas suficientes para alimentar a multiplicidade de sonhos que criam lugares-comuns” (CRIPPA, 2009, p. 136)

Tem-se, na verdade, uma sobreposição de muitas Idades Médias (CRIPPA, 2009, p. 137). Assim, ao contrário da Antiguidade, que geralmente se

²⁶ Um bom exemplo deste topos é a pintura a óleo “*Knight Errant*” (1870), de John Everett Millais. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Knight_Errant_b_John_Everett_Millais_1870>

encontra resignada aos museus, sítios arqueológicos e espaços acadêmicos, a Idade Média efetua sua presença no cotidiano dos cidadãos do velho continente de forma, diga-se, mais marcante. “Na vivência dos espaços urbanos europeus [...] o público depara-se com elementos medievais nas praças, nos palácios e nas igrejas” (CRIPPA, 2009. p. 136). Já no que concerne à Antiguidade, “a relação é muitas vezes de ato voluntário de “visitação” a museus e foros: o pagamento de uma entrada implica de maneira evidente a uma separação do viver comum (CRIPPA, 2009, p. 137).

Para não fugirmos em demasiado dos tópicos que concernem ao presente capítulo, retornemos, então, a Umberto Eco. Dentre estes casos em que “a imaginação norte-americana deseja a coisa verdadeira e para atingi-la deve realizar o falso absoluto; e onde as fronteiras entre jogo e ilusão se confundem” (ECO, 1983, p.14), se encontraria a própria forma como a indústria cultural estadunidense apropriara-se do medieval entre as décadas de 1970 e 1980. Se estamos sonhando a Idade Média – como ele afirma – devemos, primeiramente, questionar: de qual Idade Média estamos falando?

1 A Idade Média como um *Pretexto*; 2 A Idade Média como um *espaço de revisitação irônica*; 3 A Idade Média como uma *Era “Bárbara”*; 4 A Idade Média *do Romantismo*; 5 A Idade Média da *Filosofia Perennis*; 6 A Idade Média das *Identidades Nacionais*; 7 A Idade Média do *Decadentismo*; 8 A Idade Média da *Reconstrução Filológica*; 9 A Idade Média das (ditas) *Tradições*, ou da “*filosofia oculta*” (passado esotérico) e 10 A Idade Média *do ano mil* (1000. d.c)

Este esquema, mais conhecido pelo nome de “*Ten Little Middle Ages*” (“*Dez Pequenas Idades Médias*”) graças ao grande sucesso que tivera a versão traduzida em língua inglesa do texto original, tornara-se bastante famoso nos estudos da recepção do medieval e, mais recentemente, do neomedievalismo. O ensaio é, ainda hoje, mencionado em muitos artigos e compilações sobre o tema, o que atesta a favor de sua longevidade e validade ainda em nossos dias²⁷.

[jpg](#)>

²⁷ Ver, por exemplo, os artigos “*Dreaming in the Middle Ages: American Neomedievalism in ‘A Knight’s Tale’ and ‘Timeline’*” (2009), de C. O. Zuleyha, e “*Cavaleiros, Monges e Sabres de Luz: O Imaginário Medieval na Saga Star Wars*” (2014), de Ademir Luíz de Silva. Disponíveis nos links:

A preocupação de Eco com a questão das falsificações e da hiper-realidade era perfeitamente compreensível naquele contexto historiográfico e intelectual. Com o lançamento das obras *Como se Escreve a História* (1971), de Paul Veyne, *Metahistória* (1973), de Hayden White e *A Escrita da História*, de Michel de Certeau, os historiadores foram obrigados “a abandonar a certeza de uma coincidência total entre o passado tal como foi e a explicação histórica que o sustenta” (CHARTIER, 2007, p. 11-12). Conceber a produção historiográfica como representação do passado – e não como o passado descoberto à luz dos métodos científicos modernos, admitindo assim sua dimensão retórica e a importância do elemento narrativo na historiografia – era algo de difícil assimilação para muitos historiadores da época.

Nisso, a ideologia surgiria como um elemento basilar, tanto para a confecção textual, quanto para a articulação de uma informação historiográfica anterior, estruturada em um discurso coeso, dotado de sentido lógico e fundamentado do ponto de vista técnico. Tudo isso para tornar ainda mais frágil a crença na possibilidade de uma representação objetiva do passado das sociedades humanas.

Em suma, utilizando uma metáfora que sintetiza muito bem aquele momento, a História estava a sofrer um abalo sísmico. Logo, as diferentes áreas do conhecimento histórico, suas disciplinas e subdisciplinas, tiveram que encontrar novos enfoques, abordagens e formas de conceber 1) a legitimidade do discurso historiográfico; 2) a objetividade da escrita da História; e 3) o papel exercido pela ficcionalidade no mesmo.

Interessa-nos agora a seguinte questão: como os estudiosos da Idade Média responderam a essa transformação intelectual que mudou os rumos da historiografia a partir da década de 1970? Se a História está mais para a arte e para a ficção do que para a ciência – ou se ela apenas se aproxima na literatura pela linguagem que os historiadores utilizam em suas produções, por que não abraçar as diferentes manifestações artísticas e literárias e pensar, a partir delas, como a Idade Média é reinventada em diferentes épocas, contextos socioculturais e suportes?

<https://www.academia.edu/3327652/Dreaming_the_Middle_Ages_American_Neomedievalism_in_A_Knights_Tale_and_Timeline>;
<<http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/30617>>.

“Foi quando a sorte dos estudos medievais acadêmicos parecia decair no último terço do século XX que o estudo do[s] medievalismo[s] [isto é, das apropriações/usos do passado medieval] surgiu [como uma alternativa]”²⁸ (MATHEW, 2015, p. 6). Vejamos agora o que são os *Studies in Medievalism*, que inovações esta disciplina trouxe para os estudos medievais após a virada linguística, e quais seus principais expoentes na atualidade.

1.2 O passado nunca morre (enquanto damos importância a ele): uma breve introdução aos *Studies in Medievalism*

Ao longo da década de 1970, Leslie Workman organizara no *International Congress of Medieval Studies*, evento tradicionalmente sediado na cidade de Kalamazoo, estado do Michigan, as primeiras sessões a abordarem o “*medievalism*”. O vocábulo, como categoria de análise em ciências humanas, era bastante inovador à época. Ao que sabemos, apenas um trabalho de peso havia sido publicado até então sobre o tema, a monografia de Alice Chandler, “*A Dream of Order: The Medieval Ideal in Nineteenth-century Literature*” (1970). Em 1979, surge o primeiro periódico científico voltado exclusivamente a reunir pesquisas sobre o pós-vida da Idade Média, o *Studies in Medievalism (SiM)*, sendo Workman o idealizador e principal organizador do jornal.

No mesmo ano, uma conferência sobre a recepção da poesia medieval fora realizada na República Democrática Alemanha, na conferência inaugural de Salzburg, que resultou na publicação do volume *Mittelalter-Rezeption*. O termo significa, precisamente “recepção da Idade Média”, e, em dada medida, tem boa equivalência à expressão anglófona “*medievalism*”. A princípio, não há informações se os dois grupos (Estadunidense e Alemão) estavam cientes das atividades um do outro, mas – como afirma Mathew – ambos compartilhavam um mesmo sentimento, que se manifestava na necessidade de uma renovação dos estudos medievais (MATHEW, 2015, p. 7).

Até seu falecimento no ano de 2001, Workman fora, sem dúvida, o acadêmico mais influente no que concerne ao campo do(a) medievalismo. Para

²⁸ No original: “It was as the fortunes of the academic medieval studies seemed to decline in the last third of the twentieth century that the study of *medievalism* arose”.

ele, o medievalismo seria “o contínuo processo de criar a Idade Média”²⁹, acarretando no “estudo da Idade Média não em si mesma, mas dos estudiosos, artistas e escritores que ... construíram a idéia de Idade Média que herdamos”³⁰ (WORKMAN *apud* MATHEW, 2015, p. 7). É necessário lembrar que nos campos da arquitetura, da literatura, e da história da arte, o estudo das reminiscências, das continuidades e/ou das manifestações do medieval, em geral, não constituía uma novidade – apesar de nunca ter sido utilizado um termo específico para designar tais fenômenos. A proposta de Workman em 1979 era inovadora por unificar sob uma única bandeira trabalhos que, até então, se viam desconexos, “sob o entendimento de que o 're-uso' da Idade Média em todos os períodos haveria de constituir material [suficiente] para uma única, embora ampla, disciplina”³¹ (MATHEW, 2015, p. 8).

Medievalismo tornara-se, então, sinônimo de reutilização de motivos, temas, gêneros e topos medievais na cultura pós-medieval, expressos na arquitetura, na arte, na teoria social e política, nos romances, na poesia, no cinema, e nas expressões folclóricas. Mais tarde, a área se expandiria, abrangendo jogos eletrônicos, mídias e outras formas de cultura pop(ular).

Assim, nota-se que os *Studies in Medievalism* necessitaram de certo tempo para se consolidarem no mundo acadêmico anglo-saxão e esta ascensão fora, por muitas vezes, vista com certa desconfiança por historiadores mais céticos – para não dizer, mais conservadores. Neste sentido, Richard Utz alega que

Enquanto filólogos “hard-core” (“linha dura”) ainda tendem a favorecer o estudo científico/positivista tradicional da “verdadeira” Idade Média, outros grupos, dentre eles os chamados “Novos Filólogos”, ou “Novos Medievalistas”, propuseram um regresso pós-moderno em relação à “divertida mobilidade” da cultura do manuscrito medieval, uma [verdadeira] (re)mudança de inquérito/[investigação]³²

²⁹ No original: “the continuing process of creating the Middle Ages Fonte: https://medievalism.net/?page_id=62 . Acessado em 23/02/2018.

³⁰ No original: “the study not of the Middle Ages themselves but of the scholars, artists, and writers who... construed the Idea of the Middle Ages that we inherited”

³¹ No original: “under the understanding that the re-use of the Middle Ages in all periods ought to constitute the material for a single, albeit broad, discipline” (

³² No original: “While “hard-core” philologists still tend to favor the traditional scientific/positivistic (philological?) study of the “real” Middle Ages, other groups, among them the so-called “New Philologists” or “New Medievalists,” have proposed a postmodern “homecoming” toward the “joyful mobility” of medieval manuscript culture, a (re)turn of inquiry”.

Outros acadêmicos, também ligados ao pensamento pós-modernista mas um tanto mais radicais, “acreditam que os estudos medievais são pouco mais que uma forma acadêmica de medievalismo em primeira instância”³³. Nessa perspectiva, se o medievalismo seria todo processo de (re)criação da Idade Média, a Historiografia, a produção acadêmica, e a própria investigação histórica, configurariam, também, um tipo de medievalismo, alicerçado a outros protocolos técnicos, que (teoricamente) o distinguiria dos medievalismos populares. Rejeitando ambos os extremos “entre estas posições extremas e disputadas fortemente”³⁴ – reforça UTZ –

um conjunto heterogêneo de pesquisadores ocupa nichos de investigação que lhes permitem trabalhar em um vasto número de estudos críticos de caso sobre como a Idade Média tem sido vista, (ab)usada, desejada, e interpretada por críticos, artistas, políticos, e na cultura popular, do início da modernidade ao presente³⁵.

Hoje, o medievalismo, como disciplina e área do conhecimento histórico, parece gozar de boa aceitabilidade, e até certo prestígio. Como afirma Louise d’Arcens, “o medievalismo hoje está presente em centenas de cursos universitários que são realizados atualmente, em especial em departamentos de Literatura Inglesa em todo o mundo anglófono”³⁶ (D’ARCENS, 2015, p. 1). A existência de periódicos, sessões e portais eletrônicos voltados exclusivamente ao tema (o tradicional *Studies in Medievalism*, atualmente editado por Karl Fugelso; o *Year’s Work of Medievalism*; o recente *Postmedieval: A Journal of Medieval Cultural Studies*; o blog *Medievally Speaking*, editado por Richard Utz, voltado a revisões e críticas bibliográficas; a subseção *Mittelalterrezeption/Medievalism*, no jornal alemão *Perspicuitas*, assim como a série “*Medievalism*”, da editora *Boydell and Brewer*), nos parece um indicativo

Disponível em: <https://www.uni-due.de/perspicuitas/editorial.shtml> . Acessado em, 23/02/2018.

³³ No original: “believe that medieval studies is little more than an academic form of medievalism in the first place.” Disponível em: <https://www.uni-due.de/perspicuitas/editorial.shtml> . Acessado em 23/02/2018.

³⁴ No original: “between these extreme and hotly disputed ideological positions”

³⁵ No original: “a motley array of scholars occupies investigative niches which allow them to work on a vast number of critical case studies on how the middle ages have been viewed, (ab)used, written, depicted, invented, desired, and interpreted by critics, artists, politicians, and in popular culture from early modernity through the present”. Disponível em: <https://www.uni-due.de/perspicuitas/editorial.shtml> . Acessado em 23/02/2018.

³⁶ No original: “medievalism now features in hundreds of currently taught university and college-based courses, especially in English Literature departments across and beyond the English-speaking world”.

seguro que se trata de um campo bem estabelecido, principalmente no universo anglo-saxão.

Para Maria de Lurdes Rosa, a proposta dos *Studies in Medievalism* é instigante, pois possibilita uma maior inserção do medievalista nos debates públicos, ao mesmo tempo em que favorece profunda discussão teórica e epistemológica sobre os estudos medievais e seu impacto na sociedade:

1) o estudo das formas de apropriação da Idade Média tem interesse para uma melhor compreensão do papel do medievalista enquanto estudioso (que relação com a Idade Média estabelece, por que motivo escolheu este campo de estudo, etc.), e da tradição disciplinar medievalística ao longo dos séculos (nomeadamente como é que os estudos académicos foram usados para fins políticos, instrumentais, com conivência ou passividade dos historiadores); 2) a prática científica da História medieval não esteve isenta de contaminações e sobreposições «medievalísticas» – para alguns autores, mesmo, não se pode traçar uma fronteira estreita entre ambas; 3) os medievalistas estão particularmente bem colocados para estudar os «usos da Idade Média»; 4) a consideração do impacto social da ciência deve constar do ensino e da prática de investigação (ROSA, 2017, p. 161).

Apesar disso, a corrente anglo-saxã sempre tivera alguns pontos fracos. O primeiro reside na própria definição de “medievalismo”. A concepção *workmaniana* do medievalismo como “o contínuo processo de criar a Idade Média” é demasiadamente abrangente e aglutinadora. Agrupar produtos-objetos tão diferentes, como uma peça de teatro vitoriano, um romance histórico, uma catedral neogótica, uma produção cinematográfica e uma história de *Sword and Sorcery* (“Espada e Feitiçaria”) em uma mesma categoria teórica produz, inevitavelmente, muitos pontos cegos. Ademais, a disciplina nunca conseguiu estabelecer uma metodologia unificada para análise e apreensão de seus objetos-fenômenos de estudo. Isso explica por que os estudos de caso se tornaram o modelo principal de pesquisa e divulgação na área, ao invés de análises estruturais com escopo mais amplo.

Como resposta ao problema, pesquisadores como Harry Brown, David W. Marshall, KellyAnn Fitzpatrick, Pamela Clements, Carol E. Robinson e Amy S. Kauffman, decidiram (re)estabelecer um conceito aplicável para outras situações, mais adequado às expressões socioculturais e midiáticas dos séculos XX e XXI. Apostando no conceito utilizado por Umberto Eco no paradigmático ensaio *“Dreaming in the Middle Ages”* (1986), estes autores – vinculados a departamentos de literatura e língua inglesa – decidiram explorar

o neomedievalismo e torna-lo uma categoria heurística, um referencial teórico para o estudo das apropriações da Idade Média feitas no universo pop.

Vamos agora às discussões acadêmicas relativas a este assunto realizadas nos últimos anos.

1.3 O que há de novo no Neomedievalismo?: História, Teoria e Mass Media

O neomedievalismo ressurgiu no debate acadêmico da recepção do medievalismo a partir do artigo “*Living with Neomedievalism*”, de Carol L. Robinson e Pamela Clements, publicado na edição nº XVIII da revista *Studies in Medievalism* (2009). No artigo, as autoras estabelecem o neomedievalismo da seguinte maneira.

o neomedievalismo se divorcia da história, muitas vezes com ironia e anacronismo conscientes, produzindo obras refratadas pelas lentes de medievalismos anteriores, invés de enraizadas em um sentido real da Idade Média. Estas produções promovem a comoditização e o consumo de massa do passado, ao invés da tentativa séria de recupera-lo e compreendê-lo. Além do mais, enquanto o neomedievalismo se direciona para uma audiência multicultural, ele apresenta, por vezes, uma interpretação estreita e culturalmente homogênea do medieval³⁷ (CLEMENTS *apud* BROWN, 2011, p. 1).

Com o sucesso do artigo e a repercussão deste conceito nos eventos daquele ano – em especial, no *Annual International Congress of Medieval Studies*, em Kalamazoo, estado do Michigan – os editores do periódico *Studies in Medievalism* decidiram dedicar uma edição inteira da revista à definição do neomedievalismo (FUGELSO, 2010, p. XI). No total, duas edições (as de nº XIX e XX, lançadas nos anos de 2010 e 2011, respectivamente) foram dedicadas completamente a este tópico, com discussões teóricas e estudos de caso demonstrando a aplicabilidade do conceito.

Vejamos um pouco os argumentos que estes pesquisadores oferecem e

³⁷ No original: “neomedievalism severs itself from history, often with conscious irony and anachronism, producing works refracted through the lenses of previous medievalisms rather than rooted in a real sense of the Middle Ages. These works foster the commodification and mass consumption of the past rather than the earnest attempt to recover and understand it. Moreover, while neomedievalism gestures to multicultural awareness, it sometimes presents a narrow and culturally homogeneous interpretation of the medieval”.

suas propostas de abordagem para o fenômeno em questão. Para Amy S. Kauffman, “O neomedievalismo não está tão interessado em criar ou recriar a Idade Média quanto está em assimila-la e consumi-la”³⁸ (*apud* BROWN, 2011, p. 7). “Esvaziado de qualquer significado histórico – alega Harry Brown na mesma linha de raciocínio – o medieval se torna mais facilmente comercializado, mais receptivo à projeção da própria identidade do usuário.”³⁹ (2011, p. 7). Dessa forma, a abordagem neomedieval representa uma mudança significativa na forma como os usuários-consumidores constroem suas relações com o passado, mediadas através dos textos da mídia e da experiência de consumo.

O passado se torna consumável, e o próprio texto se torna mais interativo, não apenas por que a tecnologia digital permite isso, mas sim por que o neomedievalismo propõe a criação de uma interface comercial e pessoal com o passado, de uma forma [tal] que obras clássicas do medievalismo [, como aquelas oriundas da arquitetura e da pintura histórica, ou mesmo a pesquisa acadêmica] não o fazem.⁴⁰ (BROWN, 2011, p. 7).

O neomedieval possui uma relação paradoxal com a hiper-realidade. Enquanto o primeiro se abstém de representar o passado – utilizando a famosa frase de Leopold Von Ranke – *wie es eigentlich ist* (“como realmente é”) –, a segunda busca o real de forma tão enfática que cria simulacros discrepantes daquilo pretende emular. Para KellyAnn Fitzpatrick, “o neomedieval administra tudo de uma só vez para criar uma “hiperrealidade”, mais real do que a realidade em si, e para gerar sua existência dentro do consumo furtivo e voraz dos commodities produzidos em massa”⁴¹ (FITZPATRICK, 2011, p. 11). Do ponto de vista artístico, “o neomedievalismo, portanto, emprega as [mesmas] estratégias estéticas de seus primos, a saber, o anacronismo, o pastiche e a

³⁸ No original: “Neomedievalism is not as interested in creating or recreating the Middle Ages as it is in assimilating and consuming it.”

³⁹ No original: “Emptied of any contingent historical meaning” – alega Brown – “the medieval becomes more easily traded, more receptive to a projection of the user’s own identity”

⁴⁰ No original: “The past becomes consumable, and the text itself becomes more interactive, not simply because digital technology enables it, but rather because neomedievalism proposes to create a commercial and personal interface with the past in a way that classic works of medievalism do not”.

⁴¹ No original: “neomedievalism manages all at once to create a “hyperreality” more real than reality itself and to carve out its living in the furtive and ravenous consumption of mass-produced commodities”

bricolagem”⁴² (CLEMENTS; ROBINSON *apud* MARSHALL, 2011, p. 23). Este argumento possui importância destacada para nossa discussão uma vez que reforça ênfase visual das reapropriações do medieval do século XIX ao XXI.

Assim

Para fabricar este "passado", o neomedieval se apropria de imagens icônicas e/ou idéias do medieval como significantes em grande parte esvaziados de associações. O resultado [por fim] é um simulacro [...] marcado por características e reminiscências da Idade Média, mas não almejando ser medieval [- academicamente falando]. Em vez disso, o simulacro neomedieval se interessa conscientemente em preocupações atuais.⁴³ (MARSHALL, 2011, p. 24).

Um outro ponto pertinente sobre as peculiaridades do neomedieval está na forma como se configura a identificação com o passado. “Neomedievalismo é o resultado de uma mudança na forma como produtores e consumidores da *medievalia* identificam-se com passado da Idade Média histórica”⁴⁴ (MARSHALL, 2011, p. 27). Nas expressões neomedievais, não se computa o sentimento de nostalgia, de retorno às raízes, o sentimento nacionalista, ou qualquer outro tipo de chauvinismo. Marshall explica que “em medievalismos mais nostálgicos, a identificação com o medieval ocorre em uma forma imaginário, uma relação imitativa com o passado”⁴⁵ (MARSHALL, 2011, p. 28). Esta tentativa de emular o passado, resgatando assim seus atributos positivos para incorpora-los, seria uma das principais distinções dos medievalismos vitorianos (por exemplo) em relação aos neomedievalismos atuais. Estes, por sua vez, se reportam ao passado “através de uma identificação um tanto mais simbólica, encontrando um princípio estruturante que, apesar disso, enfatiza o abismo irremediável entre o medieval e o (pós)moderno”⁴⁶ (MARSHALL, 2011, p. 29). Esta migração de uma identificação imaginária para uma identificação simbólica é de grande relevância.

⁴² No original: “Neomedievalism, thus, employs the aesthetic strategies of its cousins, namely anachronism, pastiche, and bricolage”.

⁴³ No original: “To manufacture this “past,” neomedievalism appropriates iconic images and/or ideas of the medieval as signifiers largely emptied of associations. The result is a simulacrum [...] marked by medieval features and reminiscent of the Middle Ages, but not aspiring to be medieval. Rather, the neomedieval simulacrum self consciously interests itself in present concerns”.

⁴⁴ No original: “Neomedievalism is the result of a shift in the way that producers and consumers of *medievalia* identify with the past of the historical Middle Ages”.

⁴⁵ No original: “[I]n more nostalgic medievalisms, identification occurs with the medieval in an imaginary form, an imitative relation to that past”.

⁴⁶ No original: “through something more like symbolic identification, finding a structuring principle that nevertheless stresses the irreparable gap between medieval and (post)modern”.

Se o medieval começa a ocupar esse espaço simbólico, emerge a possível mudança de uma identificação imaginário para uma identificação simbólica. A diferença entre esta [última] e a identificação imaginário é que o simbólico tenta imitar o inimitável.⁴⁷ (MARSHALL, 2011, p. 29).

Percebemos, desta forma, que existem muitos pontos de concordância, mas também alguns pontos de divergência entre os teóricos supracitados acerca do que é o neomedievalismo. Unanimamente, nota-se que todos os autores mencionados (Marshall, Robinson, Clements, Fitzpatrick, Brown e Kauffman) salientam o aspecto mercadológico, comercial, capitalista. Subentende-se – em seus argumentos – que se trata de uma práxis criativo-representacional, em que a Idade Média é revisitada e remodelada dentro dos protocolos e das tendências da indústria do entretenimento. O passado passa a servir como um grande repositório de temas, imagens e narrativas que podem ser comercializadas em forma de produtos – ou redes de produtos – à disposição das leis de oferta e demanda. Como categoria de análise, o neomedievalismo nos permite contemplar todos os processos de produção e circulação do medieval na cultura pop, assim como as influências (estéticas, textuais, ideológicas e socioculturais) e as relações intermediáticas que essas obras criam umas com as outras – seja por meio de releituras adaptadas, ou através de pastiches, bricolagens e outras estratégias de composição.

⁴⁷ No original: “If the medieval begins to occupy that symbolic space, then the possible shift from an imaginary identification to a symbolic identification emerges. The distinction between this and imaginary identification is that the symbolic seeks to imitate the inimitable”.

2 Entre o Príncipe Valente e o Príncipe dos Ilustradores – Trajetórias e Contextos

2.1 Um Ilustrador Comercial no Mercado dos Quadrinhos

Após discutir os tópicos da medievalidade e dos (neo)medievalismos, podemos, agora, lançar olhar sobre nossa fonte de estudo principal. Tratando de uma história em quadrinhos, não poderíamos nos furtar de uma breve reflexão acerca da vida do autor e de seu histórico profissional. Afinal de contas, quem é Hal Foster? O que este nome significa para os artistas sequenciais? E, principalmente, qual o peso de sua obra com relação à temática medieval na cultura pop dos anos 1930?

Como mencionado na introdução, *Prince Valiant* é considerado por vários produtores e estudiosos da arte sequencial como um dos mais refinados trabalhos já produzidos no ramo da *comic art*. Em uma publicação de 1985, Arn Saba afirmou que

Ao escrever uma fantasia da Inglaterra medieval, Foster criou a interpretação quintessencialmente americana das lendas do Rei Arthur, completas com a família nuclear, o ideal democrático e o homem-herói infantil, cujas travessuras de garoto levam à aventura. [...] Naturalmente, o trabalho de Foster não é o cartoon comum, como geralmente entendemos o termo. Em vez disso, ele trouxe a técnica acadêmica para os quadrinhos. Suas figuras têm uma solidez tangível; As sombras são colocadas frouxamente mas com precisão; De modo que cada configuração soa tridimensional. Suas linhas são flexíveis, mas sobressalentes, e cada linha está no lugar. Ele pode desenhar qualquer coisa. [...] seu efeito sobre o mercado da banda desenhada foi elétrico⁴⁸ (SABA *apud* KANE, 2009, p.104).

Comentários como este se somam ao de Will Eisner:

[Foster] foi responsável por elevar os padrões das ilustrações nas narrativas em quadrinhos. Sua arte incrivelmente brilhante e bem pesquisada foi uma forte influência para aqueles de nós que

⁴⁸No original: "In writing a fantasy of medieval England, Foster created the quintessentially American interpretation of the King Arthur legends complete with nuclear family, the democratic ideal and the man child-hero whose boyish high jinks often lead to high adventure. [...] Foster's work is, of course, not really cartooning, as we usually understand the term. Instead, he brought academic technique to the comics. His figures have a tangible solidity; shadows are placed loosely yet accurately; so that every setting seems three-dimensional. His lines are supple, yet spare, and every line is in place. He can draw anything. [...] his effect on the comic-strip business was electric".

aspiravam à inclusão da 'boa' arte [...] nos quadrinhos de aventura⁴⁹.
(EISNER *apud* KANE, 2001, p. 61)

A reputação de Foster entre seus pares, ilustradores, desenhistas, cartunistas e produtores de HQs em geral, é positivíssima, de um verdadeiro mito. Senão pioneiro, certamente um divisor de águas naquilo que compete ao realismo, à busca pela perfeição estética, a composições narrativas de maior complexidade, e, sobretudo, ao uso de material historiográfico – tópico que será resgatado nos próximos subcapítulos.

Esse fenômeno, que podemos chamar de “Culto a Foster”, chama a atenção pela seguinte razão: endeusar um produtor de conteúdo, mesmo que no intuito de reconhecer as devidas contribuições em seu ramo de atuação, implica, amiúde, na diminuição do próprio artista como sujeito histórico. Muitas vezes, os próprios acontecimentos que direcionaram sua trajetória de vida perdem lugar para uma narrativa apologética, de culto à genialidade. Bastará ao leitor observar algumas das passagens presentes nas compilações produzidas por Brian Kane (*“Hall Foster: Prince of Illustrators – father of Adventure Strip”* (2001) e *“Prince Valiant: The Definitive Companion”* (2009) – algumas já citadas aqui – para se notar a quantidade nada desprezível de superlativos e adjetivos engrandecedores utilizados para qualificar a obra do *“Pai das Tiras de Aventura”* - apelido que, em si, já diz muito sobre o que estamos tratando.

Reconhecer este sentimento compartilhado pelos admirados de Foster é um passo fundamental. Não cabe a nós tomar tal discurso como fato consumado, (des)confirmar da prodigiosidade de Harold, muito menos desconstruir sua pessoa, apenas para refutar uma ideia vigente. Compete ao historiador observar criticamente a documentação disponível, estudar trajetórias, contextos, influências, e avaliar que, por trás de um ilustrador habilidoso, existem percursos, acontecimentos, projetos frustrados e planos que tiveram (relativo) êxito. Compreender Foster como homem de seu tempo é algo muito mais interessante e pertinente a esta pesquisa do que simplesmente enaltecê-lo como *“Príncipe dos Ilustradores”*.

⁴⁹ No original: “[Foster] Was responsible for elevating the standards of illustrations in narrative comics. His brilliant and incredibly well researched art was a strong influence on those of us who aspired to the inclusion of 'good' art or draftsmanship in adventure comics”

Vamos agora à história do ilustrador. Harold (Hal) Rudolf Foster nascera em 16 de agosto de 1892, em Halifax, Nova Escócia, no Canadá. Seu pai (Edward Lusher Foster) era comerciante, dono de uma importante mercearia local e maçom de 32º grau. Falecera em 1896, quando Hal tinha apenas quatro anos de idade. Jeannette Grace Rudolf (mãe de Harold) casou-se novamente em 1903 com Joseph Piert Cox, que também era comerciante, com escritórios no *Pickford and Black Building*, onde vendia farinha. Ao casar-se com Jeannette, Cox tornou-se responsável pela mercearia da família, mas, como afirma Kane, “ele infelizmente não tinha o tino para negócios necessário para mante-la [funcionando]”⁵⁰ (2001, p. 14). No período de dois anos, as finanças da família estavam em ruínas e Cox teve que encontrar outra forma de sustento para sua esposa, filho(a)s e enteado(a)s.

Em 1905, a família se muda para Winnipeg, capital da província de Manitoba, onde passam a viver em uma propriedade rural. O jovem Harold, neste momento beirando os 14 anos, não tivera grandes dificuldades para se adaptar ao estilo de vida interiorano canadense. Aventurava-se de caiaque em rios tempestuosos, pescava, e daí desenvolvera um de seus maiores hobbies, que mantivera até quase o fim da vida: caçar patos selvagens. É significativo que em quase todas suas entrevistas, Foster comenta sobre esta fase de sua vida com muita nostalgia, como no trecho abaixo:

Todo o meu tempo disponível foi gasto como motorista de uma espingarda de cano único. Oh, aquelas grandes galinhas da pradaria dos campos de restolho de Manitoba! [...] [Eu remei] pelo rio Vermelho até os pântanos. Passei um tempo maravilhoso, voltei com patos suficientes para guardar no congelador para que a gente tivesse jantar de pato por um mês [inteiro]⁵¹ (FOSTER *apud* KANE, 2001, p. 20).

Por este ângulo, é sabido que sua vida fora repleta de profissões inusitados para um cartunista. Em 6 de Fevereiro de 1949, o jornal *St. Louis Post-Dispatch* publicara uma cobertura sobre Foster destacando sua trajetória atípica para um futuro produtor de quadrinhos. A matéria traz na chamada a

⁵⁰ No original: “he unfortunately lacked the business sense to support it”

⁵¹ No original: “All of my available time was spent as chauffeur to a single-barreled shotgun. Oh those big prairie chickens of the Manitoba stubble fields! [...] [I paddled] down the Red River to the bull marshes. I had a wonderful time, I came back with enough ducks to put them in the freezer so that the folks could have duck dinner for a month.”

frase “O Homem que desenha o Príncipe Valente”, e logo abaixo: “Hal Foster teve quase tantas aventuras quanto seu herói na mesa de desenho – [o ilustrador] acredita que caçar patos é mais importante do que ganhar dinheiro” (cf. Figura 2). As fotografias selecionadas para o periódico também contribuem para construção de uma certa ambivalência acerca do autor. À esquerda, vemos Hal em seu escritório, concentrado, de terno e gravata, fazendo mais uma prancha de “*Prince Valiant*”. À direita, vemos um outro Hal, com chapéu, roupas de caça e uma carabina de cano duplo, acompanhado de seus dois cães de estimação – aparentemente pointers ingleses. A representação do personagem Val, localizada entre as duas fotos mencionadas, parece ter sido adicionado posteriormente, tratando-se de uma colagem, a avaliar por sua nitidez em comparação com o resto da imagem.

Foster fora guarda florestal, vendedor de jornais, boxeador – chegando a nível profissional, lenhador e garimpeiro. Para ajudar a família, tivera que abandonar a escola e concluir sua formação de forma independente. Admite o próprio artista, “Eu tentei terminar a escola em Winnipeg [...] mas como o lobo estava fazendo um lar permanente na porta da família, tive que sair da escola e ir trabalhar – não tive bolsa de estudos!”⁵² (FOSTER *apud* KANE, 2001, p. 20)

Em 1910, aos dezoito anos, Hal conseguira seu primeiro emprego como desenhista, na *Hudson Bay Company*, recebendo \$17,50 semanais. Apesar do tempo relativamente curto que permanecera no cargo – a empresa entrara em crise em 1913, demitindo muitos de seus funcionários – a experiência fora de grande valia, pois, dali em diante, Foster ascenderia profissionalmente como ilustrador comercial. Sobre este período, recorreremos novamente à compilação biográfica produzida por Brian Kane, que afirma que “Foster era conhecido como ‘o melhor artista de rugas em Winnipeg’ por causa de sua habilidade de desenhar roupas íntimas femininas sem franzidos e roupas brancas delicadas.”⁵³ (2001, p. 22). Segundo este mesmo autor, era esperado que os artistas do ramo retratassem os produtos em seus mínimos detalhes; “Clientes que compram por catálogo não gostam de surpresas, por menores ou mais

⁵² No original: “I tried to finish schooling in Winnipeg [...] but as the wolf was making a permanent home on the family doorstep I had to quit school and go to work – I won no prizes in Scholarship!”

⁵³ No original: ““Foster was known as “the Best wrinkle artist in Winnipeg” because of his ability to draw women unwrinkled long underwear and dainty white wear.”

insignificantes que sejam, e não hesitam em escrever e chamar a atenção para as omissões nas ilustrações.”⁵⁴ (2001, p. 22)

ST. LOUIS, SUNDAY MORNING, FEBRUARY 6, 1949

Man Who Draws Prince Valiant



(Figura 2: Recorte de uma matéria jornalística sobre Hal Foster, publicada no jornal *St Louis Post-Dispatch* em 6 de Fevereiro de 1949. Link na nota de rodapé. Disponível em: <http://1.bp.blogspot.com/-ZZ2j4qipM8w/U1sHvCD7b5I/AAAAAAAAAMIE/KPGKcAA6z4E/s1600/Foster+1949+Illo1.png> Acessado em 15/03/2018.)

Graças à reputação que conquistara na *Hudson Bay Company*, Harold conseguiu emprego na *Brigdens Limited of Winnipeg*, lugar em que conheceu o pintor teuto-canadense Henry Eric Bergman, pessoa com a qual desenvolvera uma grande amizade. Ambos os artistas passaram a frequentar a *Winnipeg School of Art*, instituição dirigida pelo pintor escocês Alexander J. Musgrove, que fundou o *Winnipeg Art Students Sketch Club*. Kane assegura que a companhia “Brigdens subsidiou indiretamente a Escola de Arte ao pagar

⁵⁴ No original: ““Customers ordering from the catalogue did not appreciate surprises, no matter how small or insignificant, and did not hesitate to write and draw attention to the omissions in the illustrations”

aulas para seus empregados. Aulas noturnas eram oferecidas para artistas comerciais que desejavam ampliar suas habilidades”⁵⁵ (2001, p. 23 – 24), e conclui que o trabalho na *Brigdens* e as aulas na *Winnipeg School of Art* “aguçaram os poderes de observação de ambos os artistas e forçaram-os a serem sensíveis às sutilezas de cada linha individual”⁵⁶ (2001, p. 25).

Com o término da Primeira Guerra mundial, o Canadá passara por uma forte crise econômica, deixando poucas oportunidades de trabalho para os artistas que sobreviviam à base de *freelances*. Tanto a *Hudson Bay Company* quanto a *Brigdens Limited* passaram a empregar ilustradores de Toronto e de Chigado, deixando a Foster poucas opções senão aprimorar suas técnicas de desenho. Neste momento, Harold já era um homem casado e pai de dois filhos, o que tornava a situação muito mais delicada. Em 1921, a família Foster se muda para Chicago, Harold consegue emprego no *Jahn & Ollier Engraving Company*, e se matricula no *Chicago Art Institute*, estudando à tarde e trabalhando nos demais períodos.

Nos anos seguintes, ainda tivera aulas no *National Academy of Design* e no *Chicago Academy of Fine Arts*, além de realizar inúmeros trabalhos independentes para o prestigiado *Palenske Young Studio*. A partir daqui, a fama e prestígio deste ilustrador cresceram significativamente e seus trabalhos se diversificaram ainda mais. Recorrendo novamente a Kane, “Hal produziu várias pinturas de montaria para os calendários da Northwest Paper Company nos anos 1930. Entre seus outros clientes estavam a Jekle Margarine, a Southern Pacific Railroad, a Illinois Pacific Railroad e a Popular Mechanics.”⁵⁷ (2001, p. 58).

É necessário lembrar o leitor que o contexto em que Foster e sua família se deslocam para Chicago é valioso para pensarmos o próprio papel que os EUA passariam a ter como potência global. Com uma taxa de desemprego consideravelmente menor que a dos países europeus, os EUA “eram uma economia a pleno vapor” (HOBBSAWM, 1995, p. 95), enquanto as nações do

⁵⁵ No original: “Brigdens indirectly subsidized the School of Art by paying for classes for their employees. Evening classes were offered for working commercial artists who wished to broaden their skills”

⁵⁶ No original: “sharpen both artist’s powers of observation and forced them to be sensitive to the subtleties of each individual line”

⁵⁷ No original: ““Hal produced several Mountie paintings for Northwest Paper Company’s calendars in the 1930’s. Among his other clients were Jekle Margarine, Southern Pacific

velho continente ainda se recuperavam dos danos materiais e psicológicos remanescentes da Primeira Guerra Mundial. Os *Roaring Twenties* (“Loucos Anos 1920”) – alcunha que ilustra bem o fervor consumista desta década – se caracterizaram por um grande otimismo estadunidense com relação ao liberalismo econômico e a sociedade de consumo. O automóvel – tornado mais barato com advento da linha de montagem de Henry Ford, o rádio, e o cinema, são algumas das inovações que transformaram a paisagem social Norte Americana de forma irreversível. Patriotismo traduzido no consumo de bens e serviços tornava-se, então, um valor basilar da cultura e da ideologia nacional. “A conexão entre os valores consagrados pelos Pais Fundadores e a oportunidade democrática de participar do mercado de consumo representou a grande novidade das duas primeiras décadas do século XX” (MAGNOLI; BARBOSA, 2011, p. 136). Em suma, a nação *yankee* reconfigurava, assim, seus próprios mitos e identidade.

Ora, não seria surpresa que este momento de furor consumista e grandes avanços técnicos, oriundos em sua maioria de iniciativas privadas, também fosse um período prolífico para o mercado do entretenimento – e claro, para as histórias em quadrinhos. A década de 1920 marca o fim da chamada “Época de Formação” (VIANA, 2005, p. 14), fase que abarca os anos compreendidos entre 1895 e 1928. Trata-se do estágio em que os quadrinhos adquirem algumas de suas principais características formais e imagéticas, e se constituem como produto editorial de produção-circulação corrente.

Não nos aprofundaremos aqui na polêmica e controversa discussão sobre qual teria sido a primeira história em quadrinhos, na concepção comumente aceita do termo. A narrativa sequencial ilustrada “*The Glasgow Looking Glass*” (1826), do pintor e cartunista suíço Rodolphe Töpffer desponta, decerto, entre as principais candidatas ao páreo, apesar de “*The Yellow Kid*” (1896) e “*Buster Brown*” (1902), ambos de Richard Outcault, terem contribuído melhor para a consolidação do gênero e suas convenções estéticas (como os balões de fala).

Nos primeiros vinte e nove anos do século XX, a comédia e a tira familiar se impuseram como os gêneros dominantes no mercado da arte sequencial,

Railroad, Illinois Pacific Railroad, and Popular Mechanics.”

que até então era sinônimo de histórias simples e divertidas, desenhos caricatos, animais falantes, e frequentes sátiras à família da classe média americana. Dentre as histórias e personagens mais emblemáticas deste tempo, podemos destacar *Popeye the Sailor* (1929), de E. C. Segar, *Betty Bob* (1930), de Max Fleischer, *Krazy Cat* (1913), de George Herriman, *Flapper Fanny* (1924), de Ethel Hays, *Little Orphan Annie* (1924), de Harold Gray, e *Felix the Cat* (1924), de Pat Sullivan⁵⁸.

Percebemos, então, que os enredos de ação e aventura que hoje nos parecem tão característicos dessa mídia, ainda eram um continente desconhecido para os produtores deste tipo de material. Leitores que buscavam narrativas heroicas, viagens no tempo-espaço, ou jornadas épicas protagonizadas por guerreiros musculosos e viris, dificilmente encontrariam isso nas tiras jornalísticas – uma vez que ainda não existiam quadrinhos encadernados (*Comic Books*), formato que só se popularizara a partir de 1933 com o periódico “*Famous Funnies: A Carnival of Comics*” (1933). Esses leitores teriam que recorrer à literatura, ao cinema, ou, em todo o caso, às Revistas *Pulp*, que eram revistinhas fabricadas a partir de poupa de celulose, extremamente baratas dado seu material de produção e que compilavam histórias de toda espécie, do romance ao terror sobrenatural. Esse tipo de literatura de massa, caracterizada principalmente por sua efemeridade, fora muito popular na primeira metade do século vinte, vide a diversidade de temas e universos ficcionais que ofereciam ao público grande público

Escritores como H. P. Lovecraft, Robert E. Howard, Philip F. Nowlan e Edgar Rice Burroughs ganharam fama, e suas obras ecoam ainda hoje, graças, um tanto, as suas criações para o universo *Pulp*. Cthulhu, Conan o Bárbaro, Buck Rogers e Tarzan são alguns dos personagens que nasceram desta mídia e que, entre releituras e mais releituras, sobrevivem no “folclore Pop” contemporâneo, integrando a teia de um imaginário midiático que perpassa gerações.

Mas voltando aos quadrinhos. É seguro dizer que o gênero aventura migra para os *comics* em 1929, numa adaptação do *bestseller Tarzan of the*

⁵⁸ Muitas outras se somam a esta lista. Para uma história mais detalhada dos quadrinhos desta época, ver MOYA, Alvaro de. *História da História em Quadrinhos*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

Apes (1912), do supracitado escritor estadunidense Burroughs. A ideia partira inicialmente do publicitário Joseph H. Neebe, que, em acordo com o próprio Burroughs, comprara os direitos do personagem com o plano de lançá-lo em tiras diárias. A proposta inicial de Neebe era escalar o desenhista J. Allen. St. John, que ilustrara a maioria das capas de Tarzan até então, como membro encarregado da identidade visual do projeto. Apesar do interesse, John declinou quando fora informado dos prazos de entrega das pranchas. De tal forma, Neebe precisava encontrar outro ilustrador com a sensibilidade de um artista requintado (KANE, 2001, p. 62) – e este alguém era Hal Foster.

A história fora dividida em uma série com dez semanas de duração. Foster, que não era familiarizado com essa forma de arte, comenta em entrevista: “Eu não tive instruções no final das contas, apenas o livro. [...] Fiz a adaptação eu mesmo”⁵⁹ (*apud* KANE, 2001, p. 62). Dentre estas adequações que Foster tivera que fazer por sua conta, estão Lord e Lady Greystone. Para fazer com que seus personagens parecessem mais autênticos, o artista utilizara fotos antigas (inclusive de seus próprios pais), imitando as roupas, penteados e objetos do período vitoriano tardio.

Os desenhos foram renderizados em pincel. As áreas de sombra foram pintadas como pretos sólidos, exaltando o impacto da luz sobre os objetos sólidos, com linhas de contorno reduzidas ao mínimo. O efeito da luz e da sombra intensas, unidas por algumas linhas esfumaçadas de pincel seco, era tão inovador nas páginas de quadrinhos que Tarzan estava calculado para destacar-se notavelmente de seus concorrentes. Os editores tinham medo deste aspecto “radical”⁶⁰ (TURNER *apud* KANE, 2001, p. 63)

Tarzan tivera sua estreia em novembro de 1928, na revista britânica *Tit-Bits*, e dois meses depois, em 7 de Janeiro de 1929, nos Estados Unidos, publicado simultaneamente em treze jornais. Buck Rogers fazia sua primeira aparição nos quadrinhos neste mesmo dia, migrando também da literatura *pulp*, e no dia 10 de Janeiro, do outro lado do atlântico, seria a vez de *Tin Tin*, de George (“Hergé”) Remi, que se tornara um clássico da banda desenhada

⁵⁹ No original: “I had no instructions at all, just the book. [...] I did the adaption myself”

⁶⁰ No original: “The drawings were rendered in brush. Shadow areas were painted in as solid blacks, glorifying the impact of light upon solid objects, with contour lines kept to a minimum. The Effect of the violent light and shadow held together by a few lost-and-found drybrush lines was so new to the comics page that Tarzan was calculated to stand strikingly apart from its neighbors. Editors were afraid of the “radical” feature”

franco-belga.

Para além da questão estética, os quadrinhos de Tarzan surpreenderam leitores e editores pela substituição dos tradicionais balões de fala por legendas, característica que, com o passar dos anos, se tornou a marca registrada de Foster. Eliminando os balões, Foster podia construir cenários maiores, mais amplos, explorar melhor elementos como a profundidade, as texturas e o jogo de sombras. “Era uma tática deliberada e feita para dar à tira a aparência de ser criada na mesma tradição que Pyle, Wyeth e todos os outros ilustradores que Hal admirava”⁶¹ (KANE, 2001, p. 67). A demanda pelas tiras de Tarzan fora tão grande que em agosto daquele mesmo ano fora lançado o primeiro livro ilustrado da franquia, “*The Illustrated Tarzan Book No. 1*”, que compilava as pranchas em episódios temáticos.

Cumprido o contrato que estabelecera com Neebe, Harold retornara para os desenhos publicitários, seu ramo oficial. O trabalho em Tarzan havia sido mais um favor concedido a Neebe, pois, “ele se considerava um artista em primeiro lugar e os quadrinhos eram, para ele, um meio inferior [de arte]”⁶² (KANE, 2001, 67). Rex Mason assumira os traços do homem-macaco, mas o próprio Burroughs reprovava o resultado final, chegando enviar cartas para o United Feature Syndicate, esbravejando: “[Rex Mason] está propositalmente tentando fazer Tarzan parecer ridículo, pois seus outros personagens são muito mais atraentes e de melhor aparência do que Tarzan”⁶³ (*apud* KANE, 2001, p. 69)

Foster não teria voltado para a área dos quadrinhos se não fosse pelo que se sucedeu à quinta-feira do dia 24 de outubro daquele ano. Com o crash da bolsa de valores de Nova York, a indústria da publicidade sofrera um grande déficit, reduzindo violentamente a clientela do Palenske Young Studio. Outra vez, mediante mais uma oferta de Neebe, Harold volta a desenhar Tarzan em 27 de Setembro de 1931. Recebia 30% dos lucros mais U\$ 75,00 da *Famous Books and Plays*, e assim conseguia prover o sustendo para sua família durante os primeiros anos da Grande Depressão. Kane assevera que Foster

⁶¹ No original: “It was a deliberate tactic and done to give the strip the appearance of being created in the same tradition as Pyle, Wyeth, and all of the other illustrators Hal admired”

⁶² No original: “he considered himself an artist first and cartooning was, for him, an inferior médium”

⁶³ No original: “[Rex Mason] is deliberately trying to make Tarzan appear ridiculous, for his other

dividia as tarefas com outros quatro colegas, fracionando os U\$ 75,00 em cinco partes de U\$15,00, de forma que Hal “e os quatro artistas restantes em sua agência desfrutaram da renda estável e 'comeram macacos' pelo próximo um ano e meio”⁶⁴ (KANE, 2001, p. 69).

Apesar de ter adquirido grande reconhecimento no mercado da arte sequencial, Foster nunca escondera que seu trabalho em Tarzan se dava mais por uma questão de necessidade do que de paixão artística, e desiste da série em dezembro de 1936. Vendo que heróis futuristas como Buck Rogers e Flash Gordon estavam capturando a atenção do grande público, pensou: por que ao invés de ir para o futuro, não vamos para o passado? (KANE, 2001, p. 76).

“Vários, se não, todos os criadores de quadrinhos de temática medieval [já] comentaram sobre a origem de suas idéias com base em seu amor e interesse na história da Idade Média”⁶⁵ (VADILLO, 2010, p. 154). Comumente, “Alguns de seus interesses baseiam-se em aspectos históricos e mitológicos relacionados ao feudalismo, à cavalaria ou ao código de cavalaria”⁶⁶ (VADILLO, 2010, p. 154), quando não em figuras históricas específicas, como Ricardo Coração de Leão, Joana d’Arc, Carlos Magno, etc, no caso de quadrinhos que apresentam biografias ilustradas dos grandes ícones do passado. Por sua vez, há também aqueles casos em que o interesse do autor pelo medievo vai além de questões históricas, literárias ou mesmo de preferência-inspiração estética. São aquelas situações em que a Idade Média é utilizada (também) como uma espécie de refúgio – como vimos no capítulo anterior – e, ao mesmo tempo, como contrapeso aos problemas e ansiedades coletivas do tempo presente.

Esta forma de evocar a Idade Média costuma apresentar um teor mais moralizante e se aproxima bastante do ideal romântico oitocentista, denominado por Alice Chandler como um “Sonho de Ordem”. Com Foster, esta afirmação se faz igualmente válida, como mostra a seguinte afirmação do autor: “Quanto mais aprendo sobre os tempos do Rei Arthur, menos penso em nossa civilização moderna. É verdade que a vida costumava ser cruel naqueles

characters are much better drawn and better looking than Tarzan”

⁶⁴ No original: “and the remaining four artists in his agency enjoyed the steady income and “ate ape” for the next year and a half.”

⁶⁵ No original: “Several, if not, all of the creators of the medieval themed comics have commented on the origin of their ideas based on their love and interest on the history of the Middle Ages.”

⁶⁶ No original: “Some of their interests rely on the historical and mythological aspects related to

dias - mas era uma brutalidade honesta. Pelo menos" – ironiza – "eles não justificavam isso com tantas trivialidades, como costumamos fazer"⁶⁷ (FOSTER *apud* KANE, 2001, p. 81).

Ainda neste sentido, Herrero Suarez sugere que devemos distinguir entre quadrinhos históricos e quadrinhos historicistas

O quadrinho histórico é protagonizado por eventos reais e constatados, [já] o quadrinho de ambientação histórica, ou historicista, se serve de argumentos fictícios, porém inscritos em um contexto social, político, econômico, ou até espiritual, determinado, que condiciona [a representação d]os fatos⁶⁸ (HERRERO SUAREZ, 1998 *apud* LEÓN, 2008, p. 4).

Para este pesquisador, o comic *histórico* é aquele que retrata acontecimentos, personagens e situações conhecidas do passado (como batalhas famosas, biografias de monarcas e guerreiros célebres), e o comic *historicista*, aquele que utiliza da história como elemento constitutivo, mas em um contexto cuja trama principal reside na ficção.

Há muito o que questionar sobre essa definição, apesar dela ser bastante útil e servir para inúmeros casos. *Prince Valiant* pode ser considerado tanto um quadrinho histórico – pois se passa num contexto geográfico e cronológico específico (a Britania do século V) quanto um quadrinho historicista, pois se utiliza de convenções estéticas, narrativas e de inúmeros anacronismos que evocam uma “medievalidade” – que, se observada em profundidade, nada mais é do que uma grande bricolagem de elementos díspares, pertencentes cada um a seu contexto, mas que acabam se nivelando no produto final. Ademais, a própria noção de real pode ser questionada e problematizada em profundidade uma vez que se trata de um meio voltado às massas, e que, portanto, precisa “ser real”, gerar efeitos de realidade que saciem as demandas de consumo do grande público.

Falamos anteriormente sobre a incrível e ambivalente “maleabilidade”/“flexibilidade” que a Idade Média proporciona para a criação de

feudalism, knighthood or the chivalric code”

⁶⁷ No original: ““The more I learn about King Arthur’s Days the less I think about our modern civilization. True, life was often cruel in those days – but it was an honest brutality. At least they didn’t justify it with a lot of virtuous platitudes as we often do.”

⁶⁸ No original: “El cómic histórico está protagonizado por sucesos reales y constatados, el cómic de ambientación histórica, o historicista, se sirve de argumentos ficticios pero inscritos en un contexto social, político, económico e incluso espiritual determinado, que además condiciona

histórias de ficção e fantasia de toda espécie. Foster afirma que o período medieval lhe dava “extensão” (“*scope*”) de trabalho, o que podemos compreender como o leque de composições imagéticas e de enredo possibilitadas por esta temática. Novamente em suas palavras, ““Eu também queria [desenhar] uma tira que me permitisse fazer fantasia. Eu queria mostrar magos, ogros e dragões, ao lado de cavaleiros.”⁶⁹ (FOSTER *apud* KANE, 2001, p. 116)..

Para Monica Ann Vadillo, “histórias em quadrinhos que lidam com a Idade Média [geralmente] apresentam uma visão mitológica ou arquetípica deste período do tempo”⁷⁰ (VADILLO, 2010, p. 154). Assim, “Mesmo que elas não ofereçam uma visão histórica, para sua criação, elas demandam algum conhecimento acerca da história que elas retratam”⁷¹ (VADILLO, 2010, p. 154). Esta informação se afunila bastante ao que sabemos sobre a trajetória de nosso cartunista. Foster desejava criar uma nova história; queria criar o tipo de herói que ele mesmo gostaria de ser e controlar suas ações – ao contrário de Tarzan, que era um personagem com personalidade “própria”. Sua primeira tentativa foi em 1934, mas descartou o desenho, pois não estava familiarizado o suficiente com o período medieval. Por conseguinte, o autor dedicou os próximos dois anos a ler contos de cavalaria ingleses e franceses – que, infelizmente, não sabemos quais – e visitar incessantemente o *Field Museum* de Chicago; costume que lhe conferiu conhecimento valioso sobre armas, armaduras e o vestuário utilizado na Idade Média. Segue abaixo um breve trecho de uma de suas entrevistas sobre essa questão

Eu leio todos os romances históricos que puder [...] gosto mais de romances históricos do que da história de datas e lugares pois eles podem nem sempre ser corretos, mas darão a você um melhor entendimento [...] Tudo o que eu leio [vai] para o Príncipe Valente [...] Em Chicago eu tinha o Field Museum para ir, mas invariavelmente eu ficava tão interessado em outras coisas que era um dia de trabalho para obter [conhecimento de] um fato. Mas oh, quanta informação interessante e

los hechos”.

⁶⁹ No original: “I also wanted a strip that would permit me to do fantasy. I wanted to show magicians, ogres and dragons, beside knights.”

⁷⁰ No original: “Comic books dealing with the Middle Ages present a mythological or archetypical vision of this time period”

⁷¹ No original: “Even though, they do not give a historical view, for their creation they demand some knowledge of the history which they depict”

desnecessária eu guardei⁷² (FOSTER *apud* KANE, 2001, p.81).

Esta informação merece certo destaque, pois nos leva diretamente à reflexão postulada por Roger Chartier sobre as semelhanças existentes entre o trabalho do historiador e do ficcionista. Para este autor, “a literatura se apodera não só do passado, mas também dos documentos e das técnicas encarregados de manifestar a condição de conhecimento da disciplina histórica” (CHARTIER, 2007, p. 27). Apesar de Chartier debruçar-se principalmente sobre a relação literatura-história, alguns de seus argumentos parecem plenamente adequados para pensarmos o processo de produção de HQs que lidam com temas do passado. Tanto o romancista quanto o artista sequencial precisam realizar procedimentos de pesquisa, consulta a fontes, e/ou a algum tipo de bibliografia para que sua(s) obra(s) cumpra(m) com a expectativa do público alvo, para que sejam (ou pelo menos pareçam ser) “autênticas” – mesmo que essa expectativa soe bastante excêntrica para os historiadores, como vimos no capítulo anterior sobre a hiperrealidade.

Não há ficção histórica que parta “do zero”, sem alguma referência a obras anteriores ou que esteja, de alguma forma, desligada das percepções, representações e da cultura histórica de seu tempo. Em outras palavras, para produzir ficção histórica, o escritor/cartunista precisa “tornar-se” um historiador, jogar com o imaginário e com as ferramentas disponíveis para criar seus personagens, cenários e tramas. Por isso – retomando Chartier – “Daí a apropriação, por algumas ficções, das técnicas de prova próprias da História, a fim de produzir não “efeitos de realidade”, mas sim, preferencialmente, a ilusão de um discurso histórico” (CHARTIER, 2007, p. 28).

Primeiramente, a série de Foster teria as cruzadas como pano de fundo, mas logo a ideia fora substituída pelo século V, período da queda do Império Romano e das Invasões Bárbaras, e a temática das guerras santas suprida pelo universo arturiano, o que garantiria maior longevidade à história. A temática cruzadista, contudo, não fora descartada por completo. Ela servira de base para que Hal criasse uma nova história, “*Medieval Castle*” (“Castelo

⁷² No original: “I read any historical novel I can get hold of [...] I like historical novels over just history of dates and places because it may not always be correct but it'll give you a better understanding [...] All I read [goes] into Prince Valiant [...] In Chicago I had the Field Museum to go but I invariably got so interested in other things that it was a days work to get one fact. But oh, what a raft of interesting and unrelating information I'd stored up.”

Medieval”), que acompanhara as pranchas de *Prince Valiant* entre abril de 1944 e setembro de 1945. Esta curtíssima HQ nascera da solicitação feita pelo governo estadunidense nos anos finais da Segunda Guerra para que os *syndicates* diminuíssem o tamanho das histórias em quadrinhos. A medida tinha como intuito promover a economia de recursos básicos como o papel, material de suma importância para os esforços de guerra⁷³.

Neste quase um ano e meio, as tiras de *Prince Valiant* diminuíram de nove para seis quadros semanais e para que o espaço vago não fosse ocupado por quadrinhos das empresas concorrentes – lembremos que os nove quadros correspondem exatamente ao tamanho de uma página inteira de jornal – o King Features Syndicate sugeriu a Foster completar este espaço com outra história. Contudo, ao que sabemos, sua recepção fora insignificante. *Prince Valiant* estava adquirindo um grande público naquele momento e já havia sido traduzido em cerca de quinze idiomas diferentes (KANE, 2009, p. 121), ofuscando completamente sua série “irmã”.

Retornando nosso olhar para o ano de 1936, Foster apresenta a proposta do Príncipe Valente para o *United Feature Syndicate*, que recusa quase de imediato. Uma tira em quadrinhos completamente inédita – no contexto ainda havia pouquíssimas narrativas que exploravam o medieval – dificilmente seria aceita de imediato pelos jornais. Foster teria que produzir pranchas diárias, em árduo regime de trabalho, e, somente após a história obter aceitação significativa do público, sua história poderia aspirar às pranchas dominicais e sabatinas, mais caras, coloridas, e de maior visibilidade. Em sua análise sobre a história deste quadrinho, Chris Bishop assevera que a oferta, por parte de Foster, teria sido apenas um ato de cortesia, um gesto de respeito ao *United Feature Syndicate*, empresa que lhe proporcionou o trabalho em *Tarzan* (BISHOP, 2016, p. 28). Por sua vez, o *King Features Syndicate*, uma das várias empresas da *Hearst Corporation* atuantes no mercado jornalístico – e a principal produtora-distribuidora de tiras de ação, como “*Flash Gordon*”, “*Mandrake: The Magician*” (“Mandrake: O Mágico”), “*Phantom*” (“Fantasma”), “*Secret Agent X-9*” (“Agente Secreto X-9), “*Jungle Jim*” (“Jim das Selvas”) e “*King of the Royal Mounted Police*” (“Rei da Polícia Montada”) – recebe a

⁷³ Informações retirados de: < <http://davekarlenoriginalartblog.blogspot.com/2009/02/buried-treasure-hal-fosters-medieval.html>> . Acessado em 02/03/2019.

proposta de Foster com muito mais entusiasmo.

Não há como menosprezar o papel que o *King Features Syndicate* tivera no que diz respeito à elevação dos padrões estéticos e narrativos da arte sequencial da década em questão. Numa época em que os *comics* encadernados ainda não ofereciam grande concorrência às tiras de jornal, os *syndicates* se impunham de forma maiúscula, dominando parte considerável do mercado do entretenimento impresso. O *King Features Syndicate* acabara se destacando de companhias semelhantes graças, em grande parte, a suas contratações; poucas empresas do tipo possuíam em sua equipe técnica artistas do calibre de Alex Raymond ou Lee Falk, ou distribuíam tantos quadrinhos de ação, produzidos com traçado e sombreado cada vez mais precisos e realistas. Graças a estes e outros artistas, as HQs começavam a atingir patamares inusitados de qualidade técnica, e os cartunistas – por sua vez – ganhavam cada vez mais prestígio e reconhecimento.

Mas o que fizera com que o *King Features Syndicate* recebesse tão positivamente a arrojada tira em quadrinhos medieval de Foster, ao contrário da *United Features Syndicate*? Esta é uma questão que só podemos desenvolver num nível especulativo. Por um lado, a considerar a posição hegemônica do *King Features Syndicate* na produção-distribuição de tiras jornalísticas de ação-aventura, é razoável supor que aceitar “*Prince Valiant*” podia ser uma estratégia, por parte da própria empresa, de manter seu status de preponderância como a principal organização a fornecer tiras em quadrinhos destes gêneros. Por outro lado, sabemos que dentre os admiradores de Foster estava o próprio dono da empresa, William Randolph Hearst, o maior magnata da imprensa estadunidense naquela época.

Além de um milionário excêntrico e empreendedor visionário, Hearst era um aficionado por quadrinhos e (não por acaso) pela Idade Média: “Hearst fora um ávido colecionador de quadrinhos desde sua infância e fora sua visão particular que financiou os pioneiros das *comic strips*”⁷⁴ (BISHOP, 2016, p. 14), como Rudolph Dirks, Winsor McCay, George Herriman. Segundo Bishop, o entusiasmo de Hearst por *Prince Valiant* era tal que prometera a sindicalização da obra um ano antes de seu lançamento, e oferecera a Foster 50% de

⁷⁴ No original: “Hearst had been an avid collector of comic art since childhood and it was his particular vision that financed comic-strip pioneers”

propriedade autoral sobre o conteúdo final – uma oportunidade rara no ramo dos quadrinhos naquela época (BISHOP, 2016, p. 18). Ainda segundo este autor, “havia mais do um motivo financeiro para a aquisição da nova tira arturiana por parte de Hearst”⁷⁵ (BISHOP, 2016, p. 28): Hearst possuía a maior coleção particular de armaduras medievais do mundo, superando a de Henry Ford e a do banqueiro Andrew Mellon; no início da década de 1920, iniciara a construção de um castelo próprio em uma de suas propriedades em San Simeon, no estado da Califórnia, mobiliado com peças medievais e obras de arte importadas da Europa. Em 1925, comprara o castelo de St. Donat, localizado no Vale de Glamorgan, no País de Gales, e em 1927 adquirira um terceiro castelo em Sand Point, Long Island. Assim, “*Prince Valiant*, therefore, appealed to Hearst’s passion’s for the medieval, but it also appealed to his taste for comics” (BISHOP, 2016, p. 29).

2.2 Da tragédia à aventura: construindo heróis durante a Grande Depressão

No dia 13 de Fevereiro de 1937, *Prince Valiant* passa a ser distribuída em pranchas sabatinas de seis quadros e a cores⁷⁶. Estranhamente, a série trazia em sua(s) primeira prancha(s) uma trama que, em primeiro momento, não lembrava (tanto) uma história de cavalaria medieval. Vejamos como ela de desenvolve (Cf. figura 3): um rei, acompanhado por sua esposa, filho e alguns servos, bate em retirada de sua terra natal para escapar de seus inimigos. Apressados e temendo pelo pior, a família embarca em um veleiro de pesca e navega até a costa sudeste da Bretanha. Lá, se deparam com populações nativas, os “semi-selvagens” bretões, que oferecem resistência tentando impedir o avanço dos estrangeiros. Logo, ambas as partes entram em acordo e concordam em conceder uma porção de terra para que os forasteiros vivam sua vida em paz. Contudo, o terreno cedido não é uma terra produtiva, é uma

⁷⁵ No original: “there was more than finance motivating Hearst’s acquisition of the new arthurian strip”

⁷⁶ A partir da tira de nº #16, o tamanho aumentara para nove quadros (página inteira), formato que se mantivera até a tira nº #1788, de 1971 – a última desenhada por Foster. Em maio de 1938, a partir da tira nº #66, a série passou para tiragem dominical, provavelmente devido sua boa recepção na época.

ilha distante, pantanosa, perdida em meio às charnecas fétidas daquela região.



(Figura 3: Primeira prancha de "Prince Valiant", 13 de Fevereiro de 1937. Disponível em: <<http://apricnamedvaliant.blogspot.com/2017/02/>>. Acessada em 22/02/2019.)

Percebe-se que esta história se inicia longe das cortes luxuosas e dos palácios repletos de nobres e damas com trajés sofisticados. Ela traz em seu cerne 1) um ponto de ruptura e 2) o sonho de um recomeço. O acontecimento que causara a fuga dos nossos (até então) protagonistas fora um golpe de Estado do tipo mais vil e impiedoso; o Reino de Thule, localizado no extremo norte da atual Noruega, vivia tempos de paz e prosperidade sob a liderança do Rei Aguar, até o dia em que Sligon – o grande tirano, e pivô da trama – o depõe pela força, obrigando-o a exilar-se junto de sua família.

Outrora soberanos, os membros da casa de Thule assistiram a sua própria falência, chegaram ao fundo do poço – simbolizado pelo pântano –, e necessitam agora buscar por novas formas de sobrevivência. Foster apresenta, aqui, uma aventura que se origina da tragédia familiar, da injustiça e da queda na escala social, escolha que – a considerar a crise econômica e social que acometia os EUA naquele momento, posteriormente retratada na obra *“The Grapes of Wrath”* (“Vinhas da Ira”) (1939), de John Steinbeck. – podia gerar nos leitores alguma identificação com aqueles desafortunados personagens.

Não é raro que heróis tenham origens trágicas. A perda precoce de algum dos pais (ou de ambos), acompanhada por uma viagem inesperada e uma infância difícil, são *topoi* dos mais recorrentes, convenções narrativas que constituem lugares comuns na literatura. Apesar de essas estruturas arquetípicas aproximarem histórias de heróis que vão da Antiguidade aos nossos dias, fazendo-as, por vezes, soar como uma contínua repetição de uma “mesma” história atemporal, cada herói é fruto de seu tempo e da cultura que lhe deu origem. E neste sentido, a sociedade estadunidense dos anos 1930 nunca estivera tão necessitada de heróis.

“O conceito de depressão é aplicado pelos economistas a recessões muito prolongadas e sistêmicas, como a americana, que durou praticamente quatro anos” (MAGNOLI; BARBOSA, 2011, p. 56) até que os primeiros sinais de alguma recuperação lenta e incerta fossem sentidos. Contudo, mais depressivo ainda – segundo estes autores – foi o estado de espírito que se abateu sobre o país, ameaçando gravemente seu sistema de valores: “O desânimo, a descrença representaram um importante obstáculo psicológico para a superação dos problemas, assim como o excesso de confiança da década anterior havia contribuído para a própria crise” (MAGNOLI; BARBOSA, 2011, p. 56). Alinhado a este argumento, o pesquisador de quadrinhos Jeffrey K. Johnson afirma que “a calamidade mais devastadora do país foi a perda de confiança e crença nas instituições centrais do país. [...] Isso deixou muitos americanos se sentindo isolados e indefesos”⁷⁷ (JOHNSON, 2012, p. 7). “À medida que os males sociais e econômicos continuavam a crescer” – conclui Johnson – muitos se sentiam completamente impotentes e precisavam de

⁷⁷ No original: “the nation’s most devastating calamity was a loss of trust and belief in the country’s central institutions. [...] This left many Americans feeling isolated and defenseless”

alguém poderoso para convencê-los de que tudo ficaria bem”⁷⁸ (JOHNSON, 2012, p. p.7).

Por uma complexa rede de processos de identificação, projeção e compensação, os heróis “suprem” parte desta lacuna, servem como resposta (e até como inspiração para superar) (a)os medos e ansiedades coletivas que afligem as pessoas comuns. Os heróis desta década, em particular, se caracterizam pelo elemento social: são pessoas com habilidades excepcionais que utilizam seus talentos únicos para combater os parasitas do sistema, os vigaristas, os políticos corruptos, os ladrões de banco, enfim, toda sorte de oportunistas e malfeitores que corrompem a frágil ordem social, abusando dos fracos e necessitados.

Johnson classifica estes heróis entre os *New Deal Social Avengers* (“Vingadores Sociais do New Deal”) e os *Vigilantes*. Os primeiros são aqueles personagens cujo papel é corrigir problemas reais da sociedade norte americana (ou de outra sociedade, fictícia ou não, mas que serve como analogia para os EUA), e que costumam incorporar figuras ligadas, direta ou indiretamente, ao poder público. É o caso dos quadrinhos protagonizados por policiais, detetives (como o famoso Dick Tracy (1931) de Chester Gould), guardas de fronteira (como o Rei da Polícia Montada), xerifes, cowboys, ou mesmo patrulheiros estelares (como Flash Gordon e Buck Rogers). A relação com o *New Deal* é um simbolismo que remete ao caráter compensatório inerente às ações destes heróis, cuja missão principal pode ser resumida na formula 1) proteger os fracos/necessitados/inocentes; 2) punir os bandidos; 3) preservar a ordem e o equilíbrio social. O próprio *Superman* (1938) – personagem que inaugura o gênero super aventura –, de Jerry Siegel e Joe Shuster, é apresentado em sua estreia nestes mesmos moldes, como o “Campeão dos oprimidos, a maravilha física que jurou dedicar sua existência àqueles que precisam!”⁷⁹.

⁷⁸ No original: “As social and economic ills continued to mount” – conclui Johnson – many felt utterly powerless and needed someone powerful to convince them that everything would be all right”

⁷⁹ No original: “Champion of the oppressed, the physical marvel who had sworn to devote his existence to helping those in need”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1#/media/File:Action_Comics_1.jpg>; e <<https://br.pinterest.com/pin/238550111489900149/?ip=true>>. Ambos acessados em 22/02/2019)

Já os *vigilantes*, apesar de partilharem algumas características do grupo anterior, se diferenciam por atuarem nos limites da legalidade jurídica, mas sempre em prol das (ditas) causas justas. Ao contrário dos vingadores sociais, os *vigilantes* possuem tendência maior ao uso de disfarces que ocultam sua real identidade, acarretando na desconfiança dos órgãos de segurança pública, mas conferindo uma vantagem assombrosa perante os inimigos. Apesar de chegar aos quadrinhos apenas em 1949, o personagem que melhor exemplifica este tipo de herói é *Zorro* (1919), de Johnston McCulley, originário – como muitos já mencionados até aqui, também – da literatura *pulp*, um vigilante mascarado e exímio espadachim, que utiliza suas habilidades e astúcia para defender os cidadãos e os nativos da Califórnia de um governo autoritário.

O mesmo podemos dizer de Robin Hood, o famoso príncipe dos ladrões, cuja história, contada e recontada há séculos, chega aos quadrinhos estadunidenses em 1935 em uma releitura da obra “*Ivanhoe*” (1819), de Walter Scott⁸⁰. Robin Hood, da forma como é concebido na maior parte das releituras contemporâneas, possui praticamente todas as características dos *vigilantes*: atua na ilegalidade – mas em prol de uma “boa causa”, combate em favor dos que estão em desvantagem, enfrenta um governo tirânico (Rei João) e – por fim – utiliza um uniforme característico – seu famoso capuz verde. Brian J. Robb afirma que o imaginário *robinhoodiano* possui forte influência entre os heróis da década de 1930, tendo importância basilar para o surgimento dos super-heróis.

Ele veste uma “fantasia”, que serve tanto para escondê-lo na floresta [...] quanto para mascarar sua verdadeira identidade. Tanto Robin Hood quanto muitos super-heróis são foras-da-lei, no sentido de que eles põem a realização da justiça acima da adesão estrita à lei, especialmente quando estão lutando contra um sistema corrupto⁸¹. (ROBB, 2014, p. 27)

Inserido neste contexto de fabricação de justiceiros sociais, o Príncipe

⁸⁰ A releitura fora distribuída na revista “*More Fun #1 – #6*”, e durara por seus edições. Informações retiradas de: < <https://comicvine.gamespot.com/new-fun-1-the-big-comic-magazine/4000-110666/>>. Acessado em 02/03/2019.

⁸¹ No original: “He wears a “costume”, that serves to both hide him in the Forest [...] and to disguise his true identity. Both Robin Hood and many superheroes are outlaws, in the sense that they place the delivery of justice over and above strict adherence to the law, specially if they are fighting against a corrupt establishment.”

Valente melhor se adequa ao primeiro grupo mencionado (o dos “*New Deal Social Avengers*”) tendo pouco a ver com os *vigilantes*, salvo alguns elementos pontuais. Mas Foster não apresenta seu personagem de forma tão simples e direta; o autor opta por uma evolução gradual, fazendo com que Val se desenvolva moral e socialmente até tornar-se um herói por completo.

Retornemos à história (cf. Figura 4): os membros da casa de Thule negociam uma ilha isolada com as populações nativas da Britânia e ali passam a viver. Para o Rei Aguar, isto representa o fim, “Mas para o jovem Príncipe Valente, a vida de repente começa”⁸². Enquanto as duas primeiras pranchas apresentam a história trágica que dá origem ao nosso protagonista, a terceira já oferece uma mensagem mais positiva e esperançosa. No nono quadro, vemos Val (ainda adolescente) em meio ao pântano, portando equipamento de caça (arco, flechas, punhal, etc), e observando confiantemente a paisagem que o cerca. A seguir, no décimo quadro, Val embarca em sua canoa e sai a desbravar aquele mundo inóspito, e ao leitor é mostrada a frase: “Ele encontra um novo mundo que promete mistério e grande aventura”⁸³. Inicia-se, então, a jornada de nosso herói, que – longe do cavaleiro que ainda virá a se tornar – lembra os heróis de um dos mais importantes mitos da cultura norte americana: o mito da fronteira.

⁸² No original: “But for the young Prince Valiant life suddenly begins”

⁸³ No original: “He finds a new world that promises mystery and great adventure”



(Figura 4: Prancha nº 3, de 27 de Fevereiro de 1937. Disponível em: <https://farm3.staticflickr.com/2570/3672884403_d4df24d756_o.jpg>. Acessado em 22/02/2019.)

Personificado em figuras como Kit Carson, Billy the Kid, Wild Bill Wickok, Buffalo Bill, entre outros, o mito da fronteira consiste num emaranhado de ideias e narrativas construídas acerca da fronteira oeste dos EUA durante o período de expansão (XIX). Segundo Richard Slotkin – um dos maiores especialistas sobre este tema – o mito consiste em “um conjunto de narrativas que, por meio de práticas históricas específicas, adquirem uma carga

ideológica significativa”⁸⁴ (SLOTKIN, 1985, p. 19). Este combinado de narrativas concebe o território oeste estadunidense “como uma terra totalmente aberta a oportunidades ilimitadas para indivíduos fortes, ambiciosos e independentes chegarem ao topo”⁸⁵ (SLOTKIN, 1973, p. 5).

Na mitologia nacional dos Estados Unidos, a fronteira consiste em um lugar posicionado no limite da civilização, um entremeio, uma zona porosa entre o mundo (que se entende como) civilizado e o mundo bárbaro, habitado pelo mistério e pelo perigo. A fronteira não é um lugar amistoso ou convidativo. Aqueles que ali vivem estão por conta e risco. Precisam de astúcia, sagacidade, vigor físico, rusticidade, conhecimento dos recursos naturais e, principalmente, capacidade de lidar com o meio, habilidade essencial para sobreviver às feras selvagens – como os lobos, ursos pardos, pumas e outras criaturas da fauna norte americana –, aos foras da lei sempre à espreita, e aos ataques dos indígenas – inimigos comuns nas histórias de *bang-bang*.

Surgem daí as histórias de cowboys, *trappers*, mineradores, xerifes durões, pistoleiros, enfim, toda a sorte de heróis, anti-heróis, vilões e tramas que caracterizam o imaginário *western* – termo adaptado para o idioma tupiniquim como “*faroste*”, aglutinação aportuguesada dos vocábulos “*far*” (extremo/distante) e “*west*” (oeste) – que ganhou popularidade em nossa cultura graças a Hollywood, ao cinema italiano (chamado jocosamente de *western spaghetti* (“*Faroeste Macarrônico*”) e à famosa série em quadrinhos “*Tex*” (1948), de Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Gallepini, uma das franquias mais antigas de banda desenha deste gênero ainda em circulação.

Esta breve explanação sobre o mito da fronteira nos permite entender melhor as primeiras aventuras do Príncipe Valente, pois, assim como os heróis do oeste selvagem, Val se lança a desbravar uma terra desconhecida que promete mistérios e aventura. Ele precisa sobreviver aos perigos que ali se escondem sob a forma de dinossauros, tartarugas e crocodilos gigantes e ogros. Para Beatriz C. Montes, este é um dos pontos que tornam “*Prince Valiant*” uma obra paradigmática no que concerne à revisitação da Idade Média no mundo das HQs. Foster não queria simplesmente retratar acontecimentos

⁸⁴ No original: “a set of narratives that acquire through specifiable historical action a significant ideological charge.”

⁸⁵ No original: “as a wide-open land of unlimited opportunity for the strong, ambitious, self-reliant

medievais segundo o que via nos livros de história – sua intenção era criar uma fantasia que mesclasse elementos de várias épocas distintas, inclusive da própria cultura estadunidense. “São muitos os escritores, tanto de quadrinhos quanto de romances, que misturaram esses mesmos ingredientes em sua imaginação”⁸⁶ (MONTES, 2011, p. 11), mas Foster se destaca por apropriar-se de partes tão díspares cronologicamente e “harmoniza-las” textual e esteticamente, de maneira “que permitem ainda mais que o leitor se identifique com a narrativa e o protagonista”⁸⁷ (MONTES, 2011, p. 11).

Ademais, como sugerem as teorias anteriormente mencionadas do neomedievalismo e da cultura da mídia, nada mais razoável para um produtor de tiras de jornal – cuja permanência no cargo dependia diretamente do lucro proporcionado ao *syndicate* pela vendagem de sua(s) obra(s) – do que ajustar o conteúdo de sua produção ao gosto da audiência, fazendo referências constantes ao(s) imaginário(s) e representações difundidos pela própria indústria cultural. Contando que o gênero *western* era popular nos meios de comunicação e entretenimento da época, como o cinema, os *pulps* e os quadrinhos, não nos surpreende que, nas primeiras aventuras de Val, Foster, para ganhar a simpatia do grande público e garantir uma boa recepção da série, tenha feito de seu Príncipe Valente uma espécie “*Príncipe da Fronteira*” – como podemos ver em vários quadros que mostram Val caçando (Cf. Figura 5), desbravando os pântanos de Britania, domando um cavalo selvagem (Cf. Figura 6) e confeccionando seu próprio equipamento de montaria.

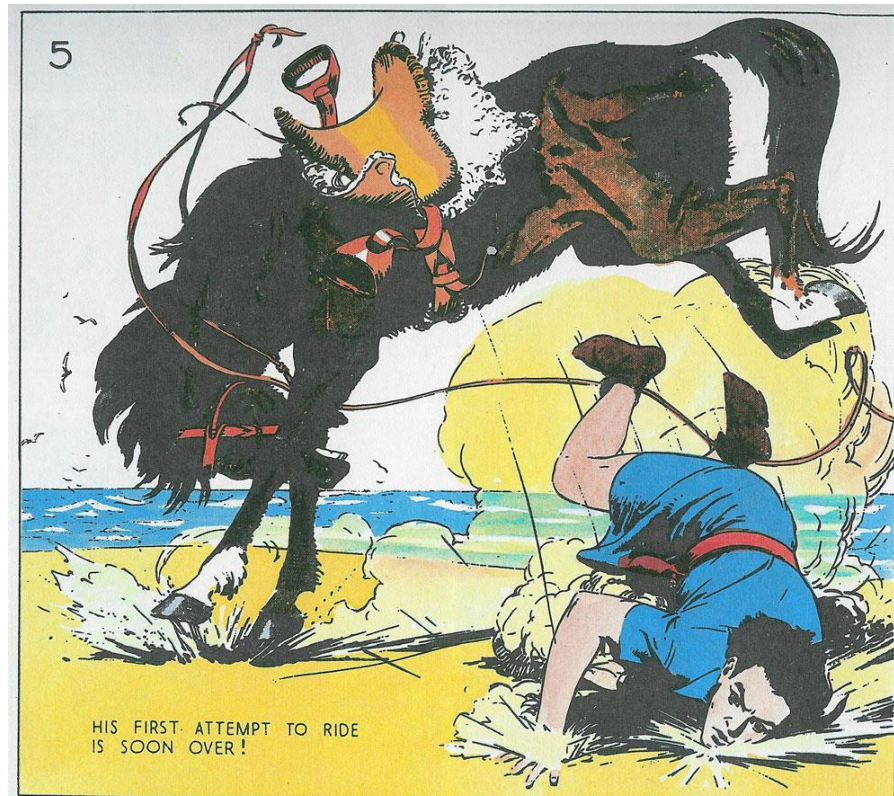
individual to thrust his way to the top”

⁸⁶ No original: “Son muchos los escritores, tanto de cómic como de novela, que han mezclado estos mismos ingredientes en la marmita de su imaginación”

⁸⁷ No original: “que permiten aún más que el lector se identifique con la narración y el protagonista.”



(Figura 5: Recorte da prancha nº 4, 6 de Março de 1937. Disponível em: http://4.bp.blogspot.com/-u4gsPpMqKLw/UA6Bk_0NiZI/AAAAAAAAALRM/OlCgSgsKXfY/s1600/scan0034.jpg. Acessado em 22/02/2019.)



(Figura 6: Quadro retirado da prancha nº 15, 22 de Maio de 1937. Disponível em: <http://casesdhistoire.com/prince-valiant-moyen-age-western-et-posterite/>. Acessado em 22/02/2019)

Mas o homem de fronteira não é o único modelo mítico-histórico que caracteriza nosso herói. Após o falecimento de sua mãe, Val passa um ano inteiro treinando e decide deixar o lar em busca de novas e mais arriscadas aventuras, longe da região das charneças. O primeiro momento decisivo de sua jornada é o encontro com Lancelot. Após derrotar o escudeiro do mais forte e prestigiado cavaleiro da Távola Redonda com uma manobra rápida e ardilosa, Val exclama altivamente: “Eu vou ser um cavaleiro!”⁸⁸ Aqui se inicia um arco relativamente longo de *Prince Valiant*, que gira em torno da obtenção do título de cavaleiro.

2.3 De príncipe da fronteira à cavaleiro aspirante: conhecendo a cavalaria

Muitas ideias surgem em nossa imaginação quando falamos em cavalaria. Se frisarmos o aspecto puramente militar, do guerreiro encouraçado que combate a cavalo, seria preciso “falar de cavalaria carolíngia, merovíngia, até romana, e por que não, bárbara, cítica ou sármata” (FLORI, 2005, p. 11). Também podemos falar de cavalaria como uma categoria social, uma corporação de guerreiros que adquire proeminência no cenário europeu pós ano 1000, em consequência do declínio da autoridade dos reis, da desintegração do Império Carolíngio e da formação das castelânicas, “que marcam o início da chamada época feudal” (FLORI, 2005, p. 11). Esta perspectiva própria da historiografia francesa, consagrada por nomes de peso como Jacques Le Goff, Georges Duby, Jean Flori, entre outros, compreende o século XI – em especial sua segunda metade, marcada pela Reforma Gregoriana e pela convocação feita por Urbano II à retomada de Jerusalém – como um momento de grandes transformações religiosas, sociais, econômicas, políticas e culturais.

Sob tal prisma, o surgimento dos *militēs* seria a consequência de todas essas mudanças drásticas que acometeram o território europeu neste período, dando emergência a uma nova classe de combatentes. Já no século XII, esses guerreiros formam uma corporação, “uma entidade que ultrapassa o limite

⁸⁸ No original: “I’m going to be a Knight!”

estreito das fronteiras entre senhores ou reinos. Um tipo de estatuto sócio-profissional de caráter internacional provido de uma dignidade e uma ética reconhecida” (FLORI, 2005, p. 23).

Poderíamos estender o debate acerca da história da cavalaria por muitas páginas mais e, ainda assim, não chegaríamos a um consenso prático sobre o papel que esta instituição desempenhara e suas transformações no contexto da Idade Média central e tardia. No que interessa à nossa abordagem, a literatura de cavalaria – com destaque especial à Matéria da Bretanha, conjunto de textos que constituem o ciclo arturiano – desponta como uma das influências mais fortes de nosso arca bolso cultural para a criação de histórias de ficção e fantasia épica.

Bastará ao leitor notar que modelos cavaleirescos sobrevivem até hoje na literatura de cordel, nas histórias infantis, nos príncipes encantados das animações Disney e Pixar, ou mesmo nos Cavaleiros Jedi da saga “*Star Wars*” (1977), de George Lucas. Isso sem contar a quantidade nada desprezível de produções do universo pop japonês que utilizam destes mesmos modelos, como “*Cavaleiros do Zodíaco*” (1986) (tradução ocidental do mangá “*Saint Seiya*”), de Masami Kurumada, “*Berserk*” (1989), de Kentaro Miura, “*Claymore*” (2001), de Norihiro Yagi e também franquias mais recentes, como “*Nanatsu no Taizai*” (2012) (“*Os Sete Pecados Capitais*”), de Nakaba Susuki.

Nos quadrinhos ocidentais, a cavalaria arturiana é uma temática das mais recorrentes⁸⁹, manifesta ora direta ora indiretamente nas aventuras de personagens como “*Shining Knight*” (1941) (“*Cavaleiro Brillhante*”), “*Black Knight*” (1955) (“*Cavaleiro Negro*”), “*Silent Knight*” (1955) (“*Cavaleiro Silencioso*”), “*Captain Britain*” (1976) (“*Capitão Britânia*”) e até em dramas estilo opera espacial, como a extravagante “*Camelot 3000*” (1982 – 1985), que resgata a literatura arturiana adaptando-a ao imaginário *sci-fi*, com direito a naves espaciais, raios laser e batalhas ferrenhas entre cavaleiros e alienígenas. Acrescentam-se também à lista um sem número de episódios especiais dos heróis da Marvel e DC Comics, que narram eventos alternativos

⁸⁹ Ver o texto “*Camelot in Comics*” de Jason Tontro, presente no livro “*King Arthur in Popular Culture*” (2002) organizado por Elisabeth S. Sklar e Donald E. Hoffman. Ou mesmo o artigo “*Camelot 3000 and Beyond: An Annotated Listing of Arthurian Comic Books Published in the United States c. 1980–1998*”, que reúne uma quantidade extraordinária de quadrinhos relacionados à temática arturiana produzidos entre os anos de 1980 e 1988.

– os chamados “*non canon*” (“não canônicos”), na linguagem dos fãs. São casos em que os heróis tradicionais destas empresas (Superman, Batman, Lanterna Verde, Mulher Maravilha, Arqueiro Verde, Capitão Marvel, etc) viajam para os “tempos do Rei Arthur” e auxiliam o monarca e seus cavaleiros em suas empreitadas; histórias que quase sempre terminam da mesma forma, com o ritual de *adoubement* (“adubamento”), em que o (super) herói se ajoelha perante o Rei e recebe o título de cavaleiro da Távola Redonda. Em cenas como estas – como na imagem anexada logo abaixo, por exemplo (Cf. Figura 7) – os super-heróis exercem um papel (curiosamente) subalterno com relação ao Rei Arthur. No último quadro da imagem à direita, vemos Batman e Superman ajoelhados perante o soberano bretão, que toca os ombros do Homem de Aço e do Homem Morcego com a espada *excalibur*. Aclamados pelos demais cavaleiros, os heróis de DC Comics tornam-se, agora, integrantes oficiais da corte arturiana. Subentende-se, a partir disso, que mesmo aqueles que possuem super-poderes não estão acima dos grandes ícones da cultura ocidental e devem prestar-lhes a devida reverência.



(Figura 7: À esquerda, a capa da “World Finest Comics” vol. 1, #162 (1966), à direita, no último quadro, Superman e Batman são feitos cavaleiros pelo Rei Arthur. Disponíveis em: https://dc.fandom.com/wiki/World%27s_Finest_Vol_1_162 ; e <https://50yearoldcomics.files.wordpress.com/2016/09/wf162-hail.jpg>. Acessados em 22/02/2019.

Tudo isso nos leva a crer que, como assevera Neri de Barro Almeida “A Cavalaria não desapareceu. [Entre releituras e mais releituras, ela] Subsiste em nossas fantasias de heroísmo e civilidade como peça mestra de um ambiente onírico em que reina uma sociabilidade ideal.” (apud BARTHÉLEMY, 2010, p.11). Mas é importante frisar que – como tudo que sobrevivera da Idade Média aos nossos dias – a concepção de cavalaria que chega ao mundo dos quadrinhos não advém diretamente da literatura produzida na Idade Média. Antes do medieval ser absorvido pela indústria cultural dos anos 1930 e 1940, as narrativas arturianas de Geoffrey de Monmouth, Chrétien de Troyes, Wolfram von Eschenbach, Robert Boron, e, principalmente, de Sir Thomas Malory, foram revisitadas por escritores, historiadores, artistas e críticos literários que revitalizaram estas histórias, dando a elas nova energia e apelo cultural. Alfred Tennyson, Howard Pyle, Sidney Lanier, junto dos pintores pré-rafaelitas, fizeram do mundo arturiano uma utopia nostálgica, o sonho de uma

Britania que, num passado distante, vivia seus tempos de ouro.

Veremos adiante a influência do romantismo em “*Prince Valiant*” com maiores detalhes. Por hora, voltemos ao quadrinho. Val decide então se tornar um cavaleiro e, com confiança, se lança em busca de uma espécie de “sonho arturiano/americano”. Doma um cavalo selvagem, confecciona artesanalmente seu próprio equipamento de montaria, até que um dia se encontra acidentalmente com Sir Gawain. O nobre conta ao jovem sobre a vida e as obrigações da cavalaria – a cena que retrata o diálogo entre os personagens (Cf. Figura 8) mostra Val, à esquerda, utilizando roupa semelhante a de um pajem (apesar dele ainda não ocupar esta função), enquanto Gawain, à direita, está inteiramente coberto com cota de malha, com seu elmo posto ao lado. Apesar de Val e Gawain não possuíram grande diferença de idade (aparentemente), as vestimentas utilizadas por eles marcam bem suas posições sociais – o que, como veremos mais adiante, será um ponto importante da história.

A conversa logo é interrompida por outro cavaleiro, Sir Negarth, um guerreiro fora da lei que espera julgamento na corte de Arthur. Acompanhado do escudeiro, Negarth ataca nossos heróis. Sem poder reagir, Gawain toma um golpe de maça na cabeça e não consegue sacar sua espada. Mas rapidamente, Val acerta o cavaleiro vilão na cabeça com uma pedrada e neutraliza seu escudeiro com uma flecha certa. A luta se encerra com o comentário bem humorado de Gawain, que afirma além de ter conhecido um cozinheiro e um guarda costas, conhecera também um humorista sanguinário.



(Figura 8: Gawain explica os deveres da cavalaria para Val. Quadro retirado da prancha nº 16, de 29 de Maio de 1937. Disponível em:

<<http://apricenamedvaliant.blogspot.com/2011/11/sir-gawain.html>>. Acessado em 22/02/2019.

Val e Sir Gawain cavalgam então a Camelot para levar o bandido a julgamento. No meio do caminho, os três personagens são atacados por um dragão – apresentado ao leitor como um gigantesco crocodilo de água salgada (Cf. Figura 9). Gawain avança em direção à criatura atingindo-a com uma carga frontal, mas não surte efeito. Val, que conhece as criaturas da região, utiliza uma grande rede de pesca, que retarda os movimentos do animal. Mas ironicamente, é Sir Negarth que engendra a estratégia da vitória. Percebendo que Gawain não pode vencer o dragão sozinho, e que Val não possui armadura nem experiência de combate, Negarth galopa em direção ao monstro e – literalmente – se joga de corpo na cabeça da criatura, deixando sua barriga exposta. Num movimento ligeiro, Val aplica uma estocada fulminante na parte vulnerável da criatura, fazendo-a tombar inerte no chão. Nota-se duas coisas na representação que Foster traz deste acontecimento. Primeiramente, o fato do “dragão” ser um crocodilo de grandes proporções, ao invés de uma criatura completamente fantástica, parece ser uma das formas que o autor tinha que dar a sua tira uma conotação mais “realista”, mesmo que sujeita a certas

controvérsias. Segundamente, Val consegue derrotar uma criatura monstruosa quando dois cavaleiros mais experientes não o conseguiam, de maneira que já podemos notar a prodigalidade do herói ao demonstrar coragem e efetividade numa situação desfavorável.



(Figura 9: Val derrota o “dragão”. Quadro retirado da prancha nº 18, de 17 de Junho de 1937. Disponível em: < https://media1.fdncms.com/sfweekly/imager/10-reasons-prince-valiant-bests-all-2011s/u/original/2651279/prince_valiant_vol_1_dragon.jpg>. Acessado em 22/02/2019.

O que leva um bandido a agir de forma honrosa, salvando seus captores? Val suplica a Gawain que liberte o prisioneiro por sua coragem na luta contra o dragão, e o pedido é veementemente negado. Chegando em Camelot, Nearth é levado a frente da corte, sem proferir nenhum argumento de defesa. O Rei Arthur pergunta se alguém possui algo a dizer em favor do réu e apenas uma voz salta em sua defesa. Val contesta as acusações alegando que Nearth é um guerreiro corajoso, que avançou desarmado para atacar o monstro marinho e que sua coragem salvou da morte certa um bravo cavaleiro. Arthur se convence com a argumentação do Jovem e decide perdoar o cavaleiro fora da lei para que ele lute contra os invasores do norte.

Começamos a perceber neste ponto uma das principais características de Val: sua capacidade excepcional de lidar com situações adversas das mais variadas, utilizando de inteligência e racionalidade – algo distinto dos heróis que utilizam a força física como arma principal. Aliás, é justamente a esperteza do jovem que fará com que o monarca bretão o convoque para missões especiais, tarefas as quais os cavaleiros comuns não estão aptos a resolver, como realizar missões de reconhecimento, desvendar casos sobrenaturais e forjar informações para fragmentar exércitos inimigos.

Tal característica pode ser avaliada como uma imposição ideológico-cultural esperada no contexto em questão. Ao trazer o medieval para as tiras de ação, Foster precisava tornar seu Príncipe Valente reconhecível ao público estadunidense, agregando ao ser ficcional qualidades e atributos que gerassem algum tipo de identificação, que fossem “reais” para os consumidores deste tipo de material (KELLNER, 2001, p.27).

Este argumento explica a escolha de Foster em construir um personagem com origens trágicas, mas de forma alguma derrotista. Ademais – citando novamente Kellner – “a necessidade de vender significa que as produções da indústria cultural devem ser eco da vivência social” (KELLNER, 2001, p. 27). O que implica em chocar, transgredir convenções, ou fornecer modelos ideais que enalteçam a vitória, a superação e o sucesso pessoal. Mesclar a representação do herói medieval com a do homem racional fora um dos vários recursos encontrados por Foster para fazer de sua obra algo rentável para o *King Features Syndicate*.

À história novamente. O Rei Arthur se impressiona com a eloquência de Val e sua audácia na captura do foragido e na luta contra o monstro. No dia seguinte, o príncipe é levado por Gawain aos aposentos do monarca e expressa seu desejo de ingressar no mundo da cavalaria, de tornar-se um legítimo cavaleiro da tábua redonda. Arthur consente, mas impõe duas condições ao jovem: primeiramente, o título só será concedido mediante a demonstração de “*deeds of valor*” (“atos de valor”) – ações que conferem prestígio ao serviço da cavalaria. E secundamente, Val deve fazê-lo iniciando de um nível inferior, aceitando o cargo de escudeiro de Sir Gawain, para, assim, galgar postos mais elevados na hierarquia da sociedade arturiana⁹⁰.

Chegando a este ponto, uma nova questão surge a nossa frente: o que a entrada [de Val] na cavalaria poderia significar a um leitor estadunidense nesta época? E principalmente, que tipo de valores, ideias e sentimentos poderiam ser atribuídos à imagem do herói-cavaleiro neste contexto?

⁹⁰ Prancha nº 21, de 3 de Julho e 1937. Disponível em: <<http://aprincenamedvaliant.blogspot.com/2011/08/audience-with-arthur-and-guinevere.html>>. Acessado em 22/02/2019.

2.4 Um cavaleiro em busca do sonho americano/arturiano: o imaginário da cavalaria à luz do Neomedievalismo

Sabemos que a imagem do cavaleiro medieval que é geralmente concebida na cultura pop(ular) é, acima de tudo, uma imagem mítica. “é precisamente a representação que a casta cavaleiresca pretendia dar de si mesma e que ela conseguiu, através dos trovadores, impor à opinião” (BONASSIE *apud* LE GOFF, 2009, p. 88). Pierre Bonassie resume a questão ao dizer que foi o mito “ – o mito do cavaleiro que busca o absoluta e vinga os oprimidos –, que, através da lenda e da literatura, terminando no cinema [e nas mídias], sobreviveu nas mentalidades coletivas” (*apud* LE GOFF, 2009, p. 88).

“[A] noção de cavalaria remete antes de tudo à ideia de serviço.[...] Em toda parte, sempre, o serviço por meio das armas permanece, portanto, central. É a própria essência da cavalaria” (FLORI, 2005, p. 51 – 52). Ser cavaleiro significa servir pelas armas a alguém: ao soberano temporal (rei, duque, conde, nobre de estatuto superior), ao soberano espiritual (Deus), ou às damas – como ocorre nas tramas do *fin’amor*. Em outras palavras, não há como dissociar a figura do cavaleiro à ideia de vassalagem, de obediência a um poder (eclesiástico ou laico) que lhe é superior em algum sentido.

Ainda no tópico da obediência, o cavaleiro também está sujeito a um sistema de ideias, valores e princípios morais que norteiam sua conduta. O dito código de cavalaria (por vezes chamado apenas de “*Chivalry*”, em língua inglesa), consiste num conjunto de costumes, normas e regras sociais, de teor fortemente religioso, que deveriam ser seguidas à risca por aqueles que almejavam a cavalaria ideal. Eram princípios que buscavam, principalmente, conter, (e por que não dizer) “domesticar” estes guerreiros, conduzindo suas forças em prol das causas justas.

Não há uma homogeneidade neste código. Muito do que sabemos a seu respeito é baseado nas situações retratadas nos romances de cavalaria que se proliferaram pela Europa entre 1150 até meados do século XVI. Há um forte debate entre os historiadores do medievo central se as narrativas cortesias possuíam alguma relação direta com a sociedade que as gestou. Qual seria seu diálogo com os comportamentos concretos de sua época? Para que fossem escutadas, assevera Duby, “[...] era de fato preciso que essas obras, de

alguma forma, estivessem em relação com o que preocupava as pessoas para as quais elas eram produzidas, com a situação real” (DUBY, 2011. p.68) – o que não quer dizer que elas sejam reflexos exatos ou que as tramas ali narradas possuam correspondência completa, absoluta com aquele universo social.

Fora do mundo da ficção, dois documentos de grande importância nos ajudam a entender no que consiste este objeto abstrato que – mais por força de expressão do que por qualquer outro motivo – chamamos código cavalaria. São eles o “*Livre de Chevalerie*” (c. 1350), de Geoffroi de Charny, e o “*Llibre qui es de l'ordre de cavalleria*” (c. 1279 – 1283), de Ramon Llull

Mas é graças ao romantismo que o código de cavalaria adquire nova tonalidade. Não mais como conjunto de convicções norteadoras, mas como uma lista de mandamentos. No livro “*La Chevalerie*” (1884), Léon Gautier, historiador da literatura francesa medieval, tentara sintetizar os princípios morais que regiam o estatuto da cavalaria, associando-os ao Dez Mandamentos da Bíblia. O resultado da síntese de Gautier se traduz no seguinte esquema:

1. Acreditarás em tudo o que a Igreja ensina e observarás todas as suas diretrizes
2. Defenderás a Igreja.
3. Respeitarás todos os fracos e te constituirás em defensor deles.
4. Amarás o país em que foste nascido.
5. Não recuarás diante do teu inimigo.
6. Farás guerra contra os infiéis sem cessação e sem misericórdia.
7. Realizarás escrupulosamente teus deveres feudais, se não forem contrários às leis de Deus.
8. Jamais mentirás e permanecerás fiel à tua palavra jurada.
9. Serás generoso e darás amostras de generosidade a todos.
10. Estarás em todo lugar e sempre como campeão da justiça e do bem, contra a injustiça e o mal⁹¹ (GAUTIER, 2015, p. 37)

⁹¹ No original: “1. Thou shalt believe all that the Church teaches and thou shalt observe all its directions. 2. Thou shalt defend the church. 3. Thou shalt respect all weaknesses, and shalt constitute thyself the defender of them. 4. Thou shalt love the country in which thou wast born.

Somamos isso aos romances históricos, como “*Ivanhoe*” (1819) e “*The Talisman*” (“O Talismã”) (1825), de Scott, a poemas do tipo “*Idylls of The King*” (“Idílios do Rei”) (1859 – 1885), de Tennyson, a pinturas como “*Composition Study for Chivalry*” (1885), de Frank Dicksee, encenações revivalistas como o Torneio de Eglinton (1839) e às incontáveis ilustrações produzidas por artistas como Gustave Doré, Aubrey Beardsley, Walter Crane, Arthur Rackman, Lancelot Speed – muitas delas produzidas para livros infantis –, entre outros tantos, para chegar à conclusão de que o romantismo construiu sua própria forma de pensar, sonhar e ressignificar a cavalaria medieval.

Estas obras contribuíram para a fabricação de um imaginário que, ainda hoje, serve como repositório imagético e conceitual para nossas fantasias de heroísmo contemporâneas. Mais do que isso: elas consolidaram em nossa cultura e imaginação topos como a donzela em apuros, a justa entre cavaleiros, o ritual de investidura, os assaltos a fortalezas, a busca pela glória, o cumprimento do dever, a luta contra os infiéis, a proteção dos fracos e necessitados, enfim.

Mas no que isso se aplica a nossa fonte de estudo? Os valores associados à imagem do herói-cavaleiro em *Prince Valiant* não fogem muito a esse sistema. O que ocorre neste caso em especial é que alguns elementos são enfatizados e adquirem conotações presentistas – pois essa é a natureza do neomedievalismo. Como propõe Marshall

Em suma, o neomedievalismo é uma imaginação auto-consciente, ahistórica, não nostálgica, ou [a] re-utilização da Idade Média histórica, que se apropria seletivamente de imagens icônicas, muitas vezes de outros medievalismos, para construir um espaço presentista que perturba as representações tradicionais do medieval. Portanto, uma diferença fundamental entre o neomedievalismo e o medievalismo romântico (por exemplo) pode ser localizada em como essa identificação com o [passado] medieval é produzida⁹²

5. Thou shalt not recoil before thine enemy. 6. Thou shalt make war against the infidel without cessation and without mercy. 7. Thou shalt perform scrupulously thy feudal duties, if they be not contrary to the laws of God. 8. Thou shalt never lie, and shalt remain faithful to thy pledged word. 9. Thou shalt be generous, and give largesse to everyone. 10. Thou shalt be everywhere and always the champion of the Right and the Good against Injustice and Evil”

⁹² No original: “In short, neomedievalism is a self-conscious, ahistorical, non-nostalgic imagining or re-use of the historical Middle Ages that selectively appropriates iconic images, often from other medievalisms to construct a presentist space that disrupts traditional depictions of the medieval. [...] Therefore, a key difference between neomedievalism and romantic medievalism (for example) can be located in *how* such identification with the medieval is made.”

(MARSHALL, 2011, p. 22).

Ao iniciar sua jornada em busca do tão sonhado título de cavaleiro, Val está no caminho para se tornar um vingador social, do tipo que vimos anteriormente, como Dick Tracy, Rei da Polícia montada, ou o próprio Superman em sua primeira edição. Assim, o “ser” cavaleiro adquire uma conotação contemporânea. Torna-se sinônimo de “ser” um agente da justiça, um herói redentor, cujo empenho é manter e preservar a ordem social.

Para Stuart Hall, as coisas “em si” “raramente – talvez nunca – têm um significado único, fixo e inalterável” (HALL, 2016, p. 20). “Em parte, nós damos significado a objetos, pessoas e eventos por meio de paradigmas de interpretação”, e a partir deles, “damos sentido às coisas pelo modo como as utilizamos ou as integramos em nossas práticas cotidianas” (HALL, 2016, p. 21). Isto significa – trazendo o argumento de Hall para o caso que nos concerne – que um leitor de quadrinhos desta época (1937) não veria no Príncipe Valente nada mais do que aquilo que estaria condicionado a ver segundo seus próprios paradigmas de interpretação.

Numa relação alimentada pelo imaginário do romantismo e pelas histórias de heróis dos *pulps* e quadrinhos de ação, o cavaleiro passa a integrar o mesmíssimo campo ideológico do policial, do cowboy, do xerife, do guarda de fronteira e do patrulheiro espacial. De forma que as virtudes atribuídas aos guerreiros do passado – como a honra e a integridade moral – mesclam-se difusamente às qualidades dos heróis do presente – a perspicácia, a sagacidade, a racionalidade. Afinal, nosso Príncipe está prestes a exercer o mesmo papel social daqueles heróis que já faziam parte do imaginário coletivo estadunidense.

A primeira missão de Val é libertar o castelo de Eeriwold. Supostamente, o lugar fora tomado por um “ogro terrível” e cabe aos nossos heróis restituir a propriedade a sua legítima dona – lady Morvyn. Todavia, trata-se, em suma, de uma missão falsa, uma cilada arquitetada por Sir Osmond e o Barão Baldon para capturar Gawain e ganhar dinheiro com seu resgate. Val e Gawain se dirigem ao castelo, mas, no meio do caminho, são surpreendidos pelos capangas de Osmond e Baldon que tentam prende-los utilizando redes de captura. Val se desvencilha da armadilha graças a sua armadura leve, que lhe

permite movimentar-se com maior agilidade em situações deste tipo, e foge bosque adentro. Gawain é pego pelos lacaios e levado para o castelo, desarmado, com as mãos atadas e olhos vendados.

Ao invés de sacar sua espada e voltar para desafiar os bandidos, Val aguarda com paciência até que um deles se aproxime em sua procura. Em poucos segundos, o príncipe monta um plano: nocauteia um dos malfeitores, rouba sua farda, improvisa um bigode postiço com fios de corda, e afirma aos comparsas do bandido que o fugitivo está morto, mostrando sua espada, elmo e cinto como “prova” do acontecido. O disfarce permite ao herói adentrar o castelo de Eeriwold e obter informações sobre o que, de fato, está acontecendo. É assim que descobre o envolvimento dos cortesões supracitados em toda essa trama. Em seguida – após um trabalho de espionagem magistral (Cf. Figura 10) – memoriza os turnos dos vigias do castelo e sonda a localização da cela em que Gawain está preso. Ainda disfarçado, Val acompanha o carcereiro de Gawain até as masmorras e, enquanto o guarda coloca o jantar do prisioneiro sobre a mesa, o príncipe deixa discretamente uma espada ao chão da cela e fita seu amigo enclausurado, dizendo: “Amanhã à noite voltarei com mais comida.”. Deste ponto em diante, o capítulo se desenvolve rapidamente e sem grandes nuances. Gawain é liberto, os heróis fogem do castelo e pedem reforços ao Rei Arthur.



(Figura 10: Val se disfarça e espiona o castelo de Eeriwold. Enquadramentos retirados da prancha nº 33, de 25 de Setembro de 1937. Disponível em: <<https://3.bp.blogspot.com/-szlLivgWRMk/WWhFx36ZIs7I/AAAAAAAAA5A/IAUvi1JTIGo6C62lvdvs8oWF4sSQsHZFwCLcBGA/s1600/Prince%2BValiant%2BVol.01%2B064.webp>>. Acessado em 22/02/2019)

Mas recém a missão é dada como encerrada, outra bastante semelhante é imposta ao cavaleiro e seu escudeiro. Desta vez, é Lady Ilene quem pede ajuda, explicando que seus pais foram feitos prisioneiros em seu próprio castelo por um bando de salteadores. Os heróis se põem a caminho. No meio da jornada, Val e Gawain são desafiados por um cavaleiro de armadura vermelha que fere Gawain com uma investida violenta. Agora, Val assume sozinho a incumbência da tarefa.

Assim como na aventura anterior, destaca-se neste episódio a perspicácia e a capacidade do personagem de maquinar estratégias de grande eficiência e eficácia. Val toca a trompa pendurada no portão de entrada do castelo e é recebido pelo líder dos salteadores, que se apresenta como sendo "O Ogro do Bosque de Sinstar". Ao perceber que a aparência aterradora e a feiura do ogro são espalhafatosas demais para serem verdadeiras, o herói conclui que o vilão governa através do medo, e decide derrotar o adversário com a mesmíssima tática. Espera anoitecer, captura um ganso, monta uma máscara monstruosa com as partes do animal, escala o castelo até encontrar

os aposentos do malfeitor e invade o recinto, dando um tremendo susto no monstruoso vilão – que, literalmente, morre de medo⁹³. Para finalizar, Val ainda espera pacientemente até que os demais invasores se reúnam no salão de jantar do castelo para dar-lhes o golpe final. Suspenso por uma corda, ele sobrevoa o salão como um vampiro, apavorando os bandidos que fogem aterrorizados – e, assim, conclui sua missão.

Vamos agora para a terceira aventura de Val. Após libertar o castelo dos pais de Ilene, nosso herói regressa a Camelot e é informado que, desta vez, Gawain fora sequestrado pela feiticeira Morgan Le Fay. Prontamente, vai ao resgate do companheiro de armas. Ao ser recebido no castelo da misteriosa mulher, o príncipe pede de imediato a soltura do cavaleiro, mas a maga declina o pedido, pois há muitos anos é apaixonada por Gawain. Em meio à discussão, Val, despercebido, bebe um cálice de vinho oferecido por um dos criados e fica entorpecido. Morgan aproveita a situação e lança um feitiço no jovem, que, também, passa a ser seu prisioneiro.

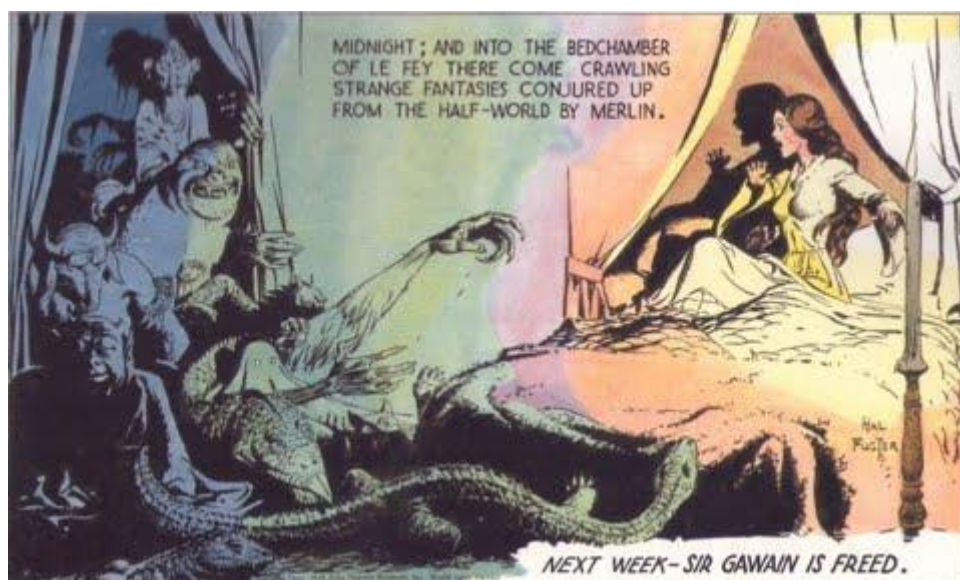
Todas as noites, Val é atormentado com visões de monstros, fantasmas e criaturas das trevas⁹⁴. A comida e a bebida que lhe é dada estão impregnadas com a droga que mantém o feitiço de Morgan. Toda essa situação fora montada pela bruxa para chantagear Gawain e obrigar o cavaleiro a casar-se com ela. Felizmente, Val consegue fugir do cativeiro, após retirar, com árduo esforço, um dos tijolos que sustentavam as grades de proteção da cela. Reconhecendo que não possui habilidades equivalentes aos poderes de Le Fay, percebe que só magia pode combater magia, e recorre a um especialista no ramo: o mago Merlin.

Merlin descobre um feitiço potente em seus grimórios, mas, para funcionar, o encanto necessita de um objeto que a vítima tenha tocado, vestido ou que seja de sua grande estima. Val retorna ao castelo de Morgan, fica a espreita em seus arredores, e, quando a feiticeira sai para caçar com seu falcão de estimação, o príncipe captura a ave de rapina e leva-a a Merlin. Com efeito do feitiço de Merlin, Le Fay é atormentada pelas mesmas imagens

⁹³ Prancha nº 46, de 25 de Dezembro de 1937. Disponível em: <<http://1.bp.blogspot.com/-zl6yloLpPuA/T3m6PwCjanI/AAAAAAAAAEbk/7Xc9HWTSU-c/s640/princevaliant122537.jpg>>. Acessado em 22/02/2019.

⁹⁴ Prancha nº 58, de 19 de Março de 1938. Disponível em: <<http://aprincenamedvaliant.blogspot.com/2011/10/haunted.html>>. Acessado em 22/02/2019.

monstruosas e aterrorizantes que atormentaram Val durante o cativeiro (Cf. Figura 11). A feiticeira concorda em libertar Gawain para que a magia de Merlin seja desfeita⁹⁵. Por fim, antes de deixar o lugar, Val faz sua própria “magia” para que os servidores macabros de Le Fay jamais deixem aquele local e perturbem outras pessoas. Posiciona duas estacas na estrada que leva ao castelo da bruxa, estende um barbante entre elas, e ao centro, pendura um crucifixo. Esta é a primeira menção que a série faz ao cristianismo. Como veremos mais adiante, essa temática só se tornará recorrente na série a partir da década de 1950.



(Figura 11: Morgan, sob o feitiço de Merlin, vê criaturas demoníacas diante de si. Quadro retirado da prancha nº 62, de 16 de Abril de 1938. Disponível em: <<http://heropresstwo.blogspot.com/2012/02/top-of-pile-prince-valiant-volume-one.html>>. Acessado em 22/02/2019.

Estas três aventuras são algumas das várias missões que Val tem de cumprir para adquirir o título de cavaleiro. Elas demonstram que a idéia de cavalaria trazida nos primeiros anos de *Prince Valiant* está fortemente alinhada a noção de mérito individual. Nosso herói não é um personagem anti-sistema – como muitos dos vigilantes que vimos anteriormente –, que age fora dos limites ético-morais permitidos. Pelo contrário, ele busca a ascensão obtendo reconhecimento de seus pares e de seu “chefe” – o Rei Arthur –, mesmo que

⁹⁵ Prancha nº 62, de 16 de Abril de 1938. Disponível em: <https://ic.pics.livejournal.com/dr_hermes/14666255/442246/442246_900.jpg>. Acessado em 22/02/2019.

para isso tenha que utilizar de truques e artimanhas para vencer os inimigos e solucionar os empasses que aparecem em seu caminho.

Val não possui superforça, supervelocidade, não voa ou dá saltos gigantescos, não corre em velocidade sobrehumana, tampouco lança raios laser, como fazem os super-heróis desta época – fins do anos 1930, início dos anos 1940. Suas armas são a inteligência, a astúcia, a racionalidade, o pensamento rápido e a capacidade de improvisar, fazendo com que coisas comuns virem instrumentos a seu favor. Em outras palavras, antes um Príncipe da Fronteira, Val agora se mostra um aspirante a cavaleiro no estilo *self-made man*. “Com base nos pressupostos da igualdade competitiva, o [mito do] *self-made man* tem sido frequentemente ligado a visões utópicas de uma sociedade sem classes, ou pelo menos a uma sociedade que permite considerável mobilidade social”⁹⁶ (PAUL, 2014, p. 369).

Resgatar o mito do *self-made man* entrelaçando-o com o ideal cavaleiresco medieval fora uma estratégia criativa – como muitas outras utilizadas por Foster – para gerar uma conexão ainda maior entre o quadrinho e o público consumidor. Mais enfaticamente do que o mito da fronteira, o mito do *self-made man* adiciona à trama um componente ideológico que serve, sobretudo, de contrapeso psicológico. Em uma época em que a esmagadora maioria da população estadunidense padecia de fome, da inflação, e a criminalidade tomava conta das grandes cidades, histórias de heróis determinados e capazes de superar as mais adversas condições apenas com suas habilidades humanas convinham como refúgio catártico. Além disso, não podemos esquecer que em 1936 Dale Carnegie lançara seu *best-seller* “*How to Win Friends and Influence People*” (“Como Fazer Amigos e Influenciar Pessoas”), que prometia a fórmula do sucesso a partir de uma receita baseada em otimismo empreendedor e aversão a toda e qualquer forma de vitimismo social – o que nos mostra que outros setores da indústria cultural norte americana também estavam engajados, direta ou indiretamente, com a recuperação dos valores nacionais e dos ideais de meritocracia, tão caros a este país.

⁹⁶ No original: ““Based on the assumptions of competitive equality, the self-made man has often been connected to utopian visions of a classless society, or at least to a society that allows considerable social mobility”

“Um herói” – afirma Antônio L. Furtado – “se distingue do comum das gentes por certas virtudes especiais. É claro que se espera que um herói guerreiro seja bravo” (FURTADO, 2004, p. 13), corajoso, maneje as armas com maestria, lidere exércitos em direção à vitória. Mas no mundo dos quadrinhos de aventura, que precisam satisfazer aos padrões editoriais e às necessidades emocionais dos cidadãos comuns para permanecerem populares e lucrativos, as habilidades marciais nem sempre são suficientes para que um personagem tenha boa recepção mercadológica – equação que fica ainda mais complexa quando tratamos de um quadrinho “de época” – ou historicista, resgatando a terminologia sugerida por Herrero Juarez (*apud* LEÓN, 2008, p. 4 – em que as possibilidades narrativas e de enredo estão circunscritas a um universo temático específico.

“Talvez a virtude mais característica do herói” – novamente nas palavras de Furtado – “mais até do que a bravura e a destreza necessárias à vitória, seja a obstinação” (FURTADO, 2004, p. 15), qualidade que se afina perfeitamente aos valores de meritocracia e do sucesso adquirido por meio do esforço, ambos imbricados na cultura e nos mitos pátrios dos Estados Unidos. Logo, se numa perspectiva universalista o herói é aquele que “nunca desiste, mesmo quando qualquer pessoa normal diria ser impossível atingir a meta” (FURTADO, 2004, p. 15), o mito do *self-made man* utiliza-se de uma estrutura mítica atemporal para cristalizar noções, sobretudo, políticas. Ele se ancora na crença da mobilidade social, de que todos os cidadãos americanos (independente de origem, classe, raça, sexo ou religião) estão igualmente capacitados a alcançar o sucesso individual, em “uma corrida sem fim aberta a todos”⁹⁷ (THERNSTROM *apud* PAUL, 2014, p. 368). Como assinala Heike Paul sobre este assunto, a busca pela felicidade – como formulada na Declaração de Independência dos EUA – e a ideia da América como a terra das oportunidades transferem as noções de felicidade, outrora relegadas ao pós-vida no ideário cristão, ao momento presente (PAUL, 2014, p. 370), fazendo do *self-made man* o modelo inspiracional na busca do tão desejado sonho americano.

O arco de história se incerra na prancha de nº 103, de 29 de Janeiro de 1939. Por um breve momento, Val chega a desistir de se tornar cavaleiro, após

⁹⁷ No original: “an endless race open to all”

ser derrotado em um torneio por Sir Tristram. No episódio em questão⁹⁸ – que abre para o encerramento do arco – nosso herói se disfarça de cavaleiro branco para competir em um torneio restrito a guerreiros condecorados. Val pensa que derrotando cavaleiros mais velhos e mais experientes congruente o reconhecimento do Rei Arthur de forma mais rápida. O príncipe passa pela primeira etapa com sucesso, mas, após um combate acirrada, tomba do cavalo pela lança de Sir Tristram. Apesar de perder a justa, nosso herói é aplaudido pela multidão, mas sai da arena cabisbaixo pois só ouvira os deboches dos escudeiros sobre sua derrota.

Abatido pelo fracasso no torneio, Val retorna às charneças e ao seu antigo estilo de vida, desistindo do sonho de ser cavaleiro. Mas os tempos de paz e tranquilidade não duram muito. Em uma de suas caçadas nos pântanos, Val é atacado por uma patrulha de reconhecimento saxã. Não entendendo o motivo dos invasores estarem rondando um território tão inóspito, o herói decide seguir a embarcação inimiga e tem a visão aterrorizante de uma frota de trezentos barcos saxões, prontos para invadir a Britania.

Os bárbaros planejam utilizar os canais das charneças como via de entrada da ilha, e, assim chegar mais rapidamente à Camelot, pegando Rei Arthur e seus cavaleiros de surpresa. Val monta seu cavalo e sai em disparada para avisar o monarca bretão do perigo que se aproxima. Chegando em Camelot, o príncipe notifica a corte da situação e monta uma estratégia para interceptar os piratas saqueadores e frustrar seus planos vilânicos. Os invasores possuem vantagem numérica: de 20.000 para 10.000. Mas o Príncipe Valente junto de quinhentos outros soldados disfarçados como pescadores lançam flechas, jangadas em chamas e bombas de fumaça para atordoar e desorganizar a frota saxã, que é forçada a atracar na costa. Em solo, os invasores são recebidos pelo exército arturiano que os aguardava e os cavaleiros britânicos, fortemente armados e preparados para o embate frontal, liquidam as tropas saxãs.

Enquanto o exército bretão se recompõe do penoso conflito, Rei Arthur

⁹⁸ Prancha nº 88, de 16 de Outubro de 1938. Disponível em: <<http://users.clas.ufl.edu/burt/middleagesonfilm/princevaliantcomicpanels.html>>. Acessado em 22/02/2019.

retira sua espada Excalibur da bainha e brada: “Um ato ainda está para ser feito neste dia”⁹⁹. O monarca ordena que Val se ajoelhe, encosta a espada em seu ombro esquerdo e diz: “Agora levante-se, Sir Valente, Príncipe e Cavaleiro da Távola Redonda”¹⁰⁰. A cena apresentada ao leitor mostra Val de joelhos perante Arthur, que realiza a investidura enquanto o jovem príncipe é ovacionado pelos demais guerreiros (Cf. Figura 12).



(Figura 12: O exército do Rei Arthur derrota os saxões e Val é feito cavaleiro. Prancha nº 103, de 29/01/1939. Disponível em: < [http://3.bp.blogspot.com/-wWueyohzPTM/U6Krv9c7Hel/AAAAAAAAAj-U/SgYBvzzZZF0/s1600/Image+\(4\).jpg](http://3.bp.blogspot.com/-wWueyohzPTM/U6Krv9c7Hel/AAAAAAAAAj-U/SgYBvzzZZF0/s1600/Image+(4).jpg) >. Acessado em 22/02/2019.

⁹⁹ No original: “One deed is yet to be done this day”.

¹⁰⁰ No original: “Now rise, Sir Valiant, Prince and Knight of the Round Table”.

“A investidura de um cavaleiro desperta em nossa memória imagens vindas, no melhor dos casos, de iluminuras de manuscritos muitas vezes tardios (séculos XIV e mais ainda XV)” (FLORI, 2005, p. 29). Não só dos manuscritos, mas também de filmes históricos muito romanceados, “mais preocupados em responder à expectativa emocional do público [...] Foi assim que se impôs, em grande parte do público, a imagem estereotipada de uma investidura ritualizada” (FLORI, 2005, p. 29 – 30), em que o aspirante a cavaleiro se põe de joelhos perante um postulante (Rei, bispo ou soberano secular) que lhe “confere a cavalaria”. Às vezes – ainda na perspectiva de Flori – este mesmo postulante realiza uma declaração ética em que menciona os deveres que competem ao recém feito cavaleiro: “ser em toda parte o defensor dos fracos e oprimidos, o protetor da mulher e do órfão, o sustentáculo das causas justas” (2005, p. 30).

Esta imagem da investidura, amplamente difundida no imaginário popular e na ficção em geral – e retratada com grande apelo emocional em “*Prince Valiant*”, não é totalmente falsa; “Trata-se de fato de uma imagem compósita, que reúne traços que surgiram em época diversas e nunca coexistiram” (FLORI, 2005, p. 30). No concernente ao caso em questão, nos interessa a ressignificação que o quadrinho faz do ritual. Se em linhas gerais a investidura medieval significava ou a entrega das armas, como os instrumentos que o cavaleiro necessita para o cumprimento do dever, ou a sacralização do ofício das armas por meio de fórmulas litúrgicas estabelecidas pela Igreja – ou até as duas coisas ao mesmo tempo –, no quadrinho essas conotações atualizadas.

A aquisição da cavalaria em “*Prince Valiant*” marca o fim de um ciclo, é o “prêmio” que Val recebe de seu chefe após os anos de trabalho árduo, salvando castelos, resgatando donzelas e seu amigo Gawain dos mais diversos apuros, defendendo sua terra natal dos invasores, enfim, demonstrando sua capacidade e aptidão ao cargo de membro integrante da tábua redonda. A tonalidade alegre e triunfante trazida na cena final contribuem para reiterar, encerrando o arco narrativo, o discurso que o quadrinho vinha construindo desde 1937, quando Val iniciara suas aventuras para tornar-se cavaleiro.

Ao centro do quadro, vemos o príncipe e o Rei Arthur. No segundo plano, ainda ao centro, Sir Gawain comemora a vitória e a promoção de seu

valente escudeiro. À esquerda e à direita, também em plano secundário, estão os guerreiros comandados por Val e os cavaleiros de Arthur, respectivamente. Na composição geral da cena, percebemos que os guerreiros mostram sinais de cansaço, esgotamento físico, com roupas rasgadas, apoiando-se uns nos outros. Apesar disso, a ideia que subjaz na forma como os personagens estão representados na imagem não evoca nenhum sentimento negativo. Pelo contrário. Ao vermos as várias espadas e machados em erguidos em riste e as expressões de entusiasmo nos rostos dos guerreiros que assistem à investidura de Val, percebemos com precisão as mensagens escolhidas por Foster para o *grand finale* do arco: o bem sempre triunfará sobre o mal e o esforço sempre será recompensado de forma merecida.

2.5 Uma obra inovadora (?): influências e apropriações artístico-literárias

Uma pesquisa sobre *Prince Valiant* jamais chegaria a um nível satisfatório se não dedicássemos ao menos algumas páginas a destrinchar suas influências artísticas e seus diálogos com outras obras. Lembrando que uma das principais características do neomedievalismo é sua dimensão autopoética, não é surpresa para nós que Foster tenha bebido de várias tradições gráficas e literárias distintas, algumas já mencionadas e outras que esmiuçaremos a seguir. Novamente, a noção de imaginário serve a este propósito, pois, ao contrário da representação, que se constitui como objeto sociocultural – como “coisa” –, o imaginário opera em dimensão holística – como sistema de imagens-textos que se perpetua por meio das práticas culturais.

Seja na Idade Média ou nos séculos XIX e XIX, “o imaginário constrói um mundo misto que constitui o tecido da realidade” (LE GOFF, 2009, p. 15) social, vivida, experimentada e representada na mais diferentes linguagens. “A atual busca por essas metamorfoses do imaginário medieval ilumina os heróis e maravilhas, restituindo-lhe sua “verdade” (LE GOFF, 2009, p. 26). Ora completamente construídas pelas mentalidades coletivas, ora relativamente ‘históricas’, mas acrescidas de aura fantástica graças, em maior ou menor grau, à cultura literária, às artes plásticas e à indústria cultura, as quimeras – para

evocar a terminologia sugerida por Le Goff – da imaginação medieval foram abraçadas com força total pelo *mass media*, e encontraram através dele (e graças a ele) sua longevidade.

Mas é preciso lembrar que antes do advento da indústria cultural (do cinema, do rádio, dos quadrinhos, dos *pulps*, da indústria da música. etc) outras formas de arte já vinham construindo suas próprias Idades Médias sonhadas. Não só a pintura e a literatura já mencionadas, mas também o teatro, a ópera – com destaque para os dramas musicais wagnerianos, como a tetralogia “*Der Ring des Nibelungen*” (1876) (“O Anel dos Nibelungos”), “*Parsifal*” (1882), dentre outros, e “*Ivanhoe*” (1891), de Arthur Sullivan, releitura em três atos do romance homônimo de Walter Scott, de 1819 –, e também a arquitetura, a estatuária e a ilustração, as charges, participaram ativamente deste processo de fabricação de passados.

Já reforçamos que o romantismo contribuíra para somar ao imaginário medieval renovada carga semântica e ideológica, trazendo-lhe uma tonalidade saudosista, nostálgica, mas, acima de tudo, política. Segundo Claire A. Simmons, ao fim do século XVIII os países do norte da Europa estavam “em recuperação do complexo de inferioridade que privilegiou a literatura e o estilo da Grécia e Roma antigas sobre [outras] histórias, artes e culturas nativas”¹⁰¹ (SIMMONS, 2015, p. 103). Enquanto a França e os Estados Unidos construíam suas identidades nacionais em oposição a tudo que poderia ser considerado medieval – ressalta a autora – “outros grupos nacionais voltaram-se à Idade Média para encontrar – na verdade, para criar – o próprio senso de quem eles eram”¹⁰² (SIMMONS, 2015, p. 103).

Mas o que o medievalismo romântico tem a ver com as representações que vemos nas histórias em quadrinhos e na cultura pop em geral? Há bastante o que discutir sobre essa dialética. Primeiramente, para analisar a recepção de uma temática histórica específica, independente do meio (suporte) em questão, é necessário considerar os níveis de significação, as camadas de discurso presentes, em sua maioria oriundas de reconstituições anteriores. O medievalismo (e por lógica, o neomedievalismo) é um fenômeno de natureza

¹⁰¹ No original: “in recovery from the cultural inferiority complex that privileged the literature and style of ancient Greece and Rome over indigenous history, arts and culture”

¹⁰² No original: “other national groups turned back to the middle ages to find – indeed to create –

genealógica. Isso quer dizer que toda recriação (neo)medievalística – acadêmica ou cultural – se referencia a outras produções que são suas “antepassadas”. Signos, conceitos e padrões representativos são reiterados com o passar dos anos, cabendo ao historiador recuperar tal residualidade.

No que concerne às histórias em quadrinhos, “Desde quase o princípio de sua existência, os quadrinhos adotaram, também, a temática medieval, que converteu-se em um dos gêneros preferidos” (LEÓN, 2008, p. 4) pelos produtores e pelo grande público¹⁰³ – apesar deste sucesso não se comparar ao dos gêneros canônicos desta mídia, o humor, o dos super-heróis e da ficção científica. Para Rigal, “o exotismo temporal e cultural explica tal preferência dos criadores por este período, dado seu evidente atrativo intrínseco para criadores e leitores de HQs”¹⁰⁴ (CASAS RIGALL 2006, p. 24-26 *apud* LEÓN, 2008, p. 6), o que atesta a favor do argumento de que o gosto pela Idade Média ancora-se fortemente no sentimento de alteridade que o período exerce em relação à modernidade/contemporaneidade.

O universo da arte sequencial é riquíssimo em representações, apropriações e reimaginações do passado medieval. Quando este passado, readaptado aos novos padrões estéticos e culturais, se mescla a elementos das mitologias contemporâneas, como invasões alienígenas, zumbis e demais clichês do *sci-fi*, estabelece-se um diálogo ainda mais forte entre passado e presente. Na década de 1980, Umberto Eco já havia abordado a questão com a ironia e humor que lhe são típicos, em seu já mencionado ensaio *Dreaming in the Middle Ages*:

De fato, parece que as pessoas gostam da Idade Média. Alguns minutos em uma livraria americana permitem que você descubra muitos espécimes interessantes dessa onda neomedieval. [...] Se alguém não confiar na "literatura", deverá pelo menos confiar na cultura pop. Recentemente em uma farmácia peguei, aleatoriamente, uma série de histórias em quadrinhos oferecendo o seguinte menu: *Conan the King, The Savage Sword of Conan the Barbarian, Camelot 3000, The Sword and the Atom* (essas últimas duas trazendo um complexo entrelaçamento entre Idade das Trevas e raios laser), *The Elektra Saga, Crystar and the Crystal Warrior, Elric of Meliborne ...* [...] Um país capaz de produzir Dianética pode fazer muito em termos de

their own sense of who they were”

¹⁰³ No original: “Desde casi el principio de su existencia, el cómic adoptó también la temática medieval, convirtiéndose en uno de los géneros preferidos”

¹⁰⁴ No original: “el exotismo temporal y cultural explica esta preferencia de los creadores por este periodo, dado su evidente atractivo intrínseco para creadores y lectores de historietas”

feitiçaria pré-fabricada e repaginações *gourmet* do Santo Graal¹⁰⁵ (ECO, 1986, p. 61 – 62).

Estudar o ‘pós-vida’, os usos, abusos, releituras e ressignificações do passado, é adentrar em um labirinto de temporalidades, representações e discursos, de forma que concepções como “Antigo”, “Medieval” e “Moderno” podem sofrer dilatações bastante complexas. Para Trigg, “A oposição entre medieval e moderno nem sempre está atrelada aos períodos históricos [da forma] como costumeiramente associamos”(2008, p. 2017)¹⁰⁶. Isto é: “Variações do ‘medieval’ podem de fato ser produzidas por atos de historicização mais ou menos conscientes”¹⁰⁷ (TRIGG, 2008, p. 217). Assim,

a prática de ‘medievalização’ [, de (re)criar algo de forma que remeta a – ou pareça dialogar com – esse período] existe como um tipo de reflexo do passado, produzindo uma relação dinâmica e flexível entre o próprio e o presente. Nessas relações, o passado pode ser, enobrecido ou abjetado; raramente ele é neutro ou sutilmente modulado¹⁰⁸ (TRIGG, 2008, p. 217).

Já Chris Bishop traz entre seus argumentos a ideia de que há uma conexão demonstrável entre o medievalismo romântico oitocentista e o medievo representado nos comics modernos, “mas a transmissão da história subordinada dentro desse link é sinuosa, complexa e multidirecional”¹⁰⁹ (BISHOP, 2015, p. 12).

Toda essa divagação teórica nos ajuda a entender *Prince Valiant* de forma um pouco mais complexa, esmiuçando, assim, seus débitos a outras obras. Segundo Todd Goldberg,

¹⁰⁵ No original: “Indeed, it seems that people like the middle ages. A few minutes in an American bookstore allow you to discover many interesting specimens of this neomedieval wave. [...] If one does not trust “literature”, one should at least trust pop culture. In a drugstore recently I picked up, at random, a series of comic books offering the following smorgasbord: *Conan the King*, *The Savage Sword of Conan the Barbarian*, *Camelot 3000*, *The Sword and the Atom* (these last two displaying a complex intertwining between of Dark Ages and laser beams), *The Elektra Saga*, *Crystar and the Crystal Warrior*, *Elric of Melibone*... [...] A country able to produce Dianetics can do a lot in terms of wash-and-war sorcery and Holy Grail frappé”

¹⁰⁶ No original: “The opposition between medieval and modern is not always bound to the historical periods we customarily associate with it.”

¹⁰⁷ No original: “Variations of the ‘medieval’ can indeed be produced by more or less conscious acts of historicization”.

¹⁰⁸ No original: “the practice of medievalizing exists as a kind of reflex to the past, producing a dynamic and flexible relationship between present and past. In these relationships, the past can be ennobled, or abjected; it is rarely neutral, or subtly modulated”.

¹⁰⁹ No original: “but the transmission history subsumed within that link is circuitous, complex and multidirectional”

Como um trabalho de *comic art*, Prince Valiant se mantém no alto e destacado por causa de sua alta qualidade e formato distinto. Foster era quase tão bom escritor como era ilustrador, tornando Prince Valiant uma obra de arte total, tanto em seus componentes literários e visuais - uma façanha muito rara para os quadrinhos. [...] Por mais de quarenta anos, o Príncipe Valiant cresceu diante de nossos olhos, conheceu muitos amigos e inimigos fascinantes, viveu aventuras emocionantes em todo o mundo, casou e criou uma família encantadora que ainda está crescendo¹¹⁰ (GOLDBEGR *apud* KANE, 2009, p. 11)

Em “*Apocalípticos e Integrados*”, Umberto Eco pontuara que as tiras do Príncipe Valente, “acabadas e cinzeladas nos mínimos pormenores, aparecem como uma tardia revivência de um gosto pré-rafaelesco” (ECO, 2015, p. 152). A afirmação possui certo subsídio, mas não devemos toma-la de imediato. Eco se refere às pinturas da Irmandade Pré-Rafaelita, constituída por um grupo de artistas ingleses que se posicionavam contra a arte acadêmica britânica, propondo o retorno de elementos como a pureza e a espiritualidade, características (segundo eles) da arte medieval. Tratava-se de um grupo imerso no espírito romântico, do revivalismo medieval em contraposição à frieza técnica do neoclassicismo.

Para a nossa pesquisa, a alegação de Eco soa um tanto arriscada e difícil de ser confirmada ou refutada com acurácia documental, apesar de ser possível ver traços, ora mais fugidios, ora mais evidentes, entre obras de inspiração pré-rafaelita e *Prince Valiant*. Representações masculinas presentes em algumas pinturas a óleo de Edmund Leighton, por exemplo, lembram muito a fisionomia de Val.

Na obra “*The Accolade*” (1901) (cf. Figura 13), o pintor retrata uma cena do ritual de adubamento. A donzela (uma personagem genérica) encosta a superfície plana de uma espada de gume duplo no ombro direito de um guerreiro ajoelhado (também uma representação de pouca especificidade, na medida em que não é possível visualizar a origem ou nacionalidade de ambas as personagens), efetuando, assim a *acolade*, nome que – em francês –

¹¹⁰ No original: “As a work of comic art, Prince Valiant stands high and alone because of its high quality and distinctive format. Foster was nearly as good a writer as he was as illustrator, making Prince Valiant a total work of art in both its literary and visual components – a very rare feat for comics. [...] For over forty years, Prince Valiant grew up before our eyes, met many fascinating friends and enemies, lived through exciting adventures all over the world, married, and raised a lovely family wich is still growing”.

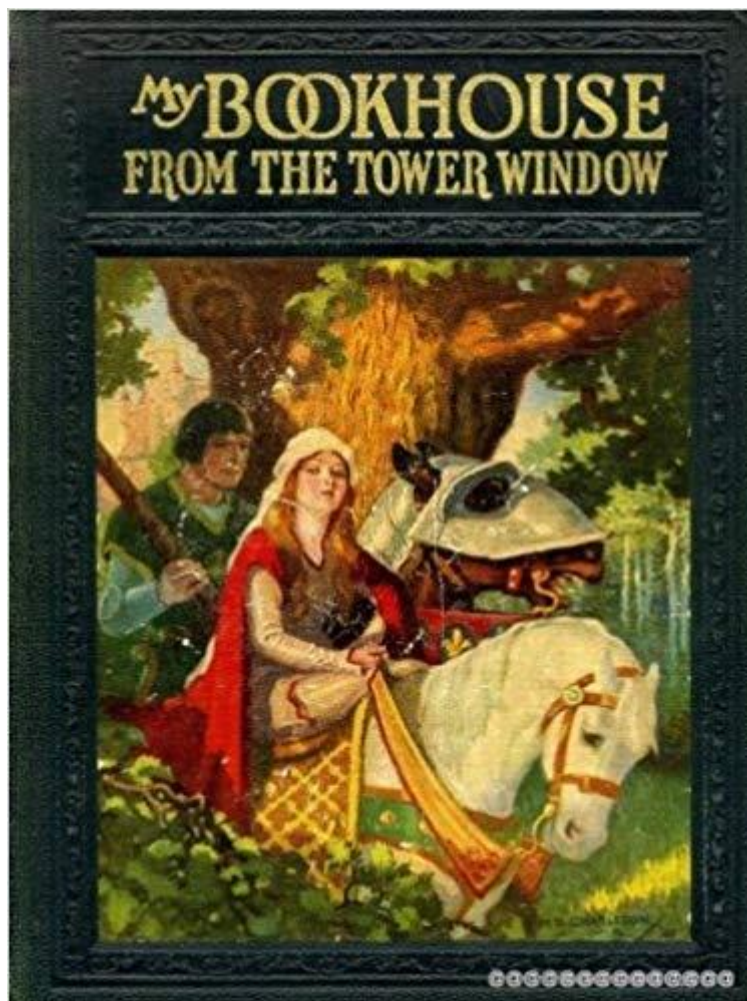
designa o tapa de investidura que finaliza o ritual. Características físicas, como corte de cabelo e biótipo, assim como a vestimenta utilizada pelo recém feito cavaleiro (cota de malha e túnica) lembram vagamente o personagem de Foster, motivo este que se repete em mais uma obra de Leighton, “*The Dedication*” (1908) e de forma mais discreta em “*Vanquished*” (1884).



(Figura 13: “*The Accolade*” (1901), de Edmund Leighton. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Accolade_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Accolade_(painting)) . Acessado em 22/02/2019)

Saindo da pintura para a ilustração, duas imagens, em especial podem ter contribuído – mesmo que de forma involuntária – para a construção imagética de Val. Uma delas se encontra na capa de “*From the Tower Window*” (Cf. Figura 14), edição número 10 de uma antologia intitulada “*My Bookhouse*” (1921), uma compilação de histórias infantis organizada por Olive Beaupre Miller. A segunda, feita por Newell Convers Wyeth (Cf. Figura 15), é uma ilustração baseada na ópera “*The King’s Henchman*”, composta por Deems Taylor. Em ambas percebemos a presença de uma figura masculina bastante semelhante ao nosso herói, tanto em feições físicas quanto em vestimenta. Mas assim como a afirmação de Eco que criticamos anteriormente, as semelhanças aqui também devem ser questionadas. O que torna estas duas mais plausíveis se comparado às evidências anteriores, é o fato de serem

produzidas por artistas contemporâneos a Foster, e da segunda imagem ser de autoria de Wyeth – artista que Foster afirmara ter como uma de suas principais inspirações.



(Figura 14: Capa de “*From the Tower Window*” (1921), ilustrada por Malcolm Daniel Charleson. Disponível em: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/616FWX%2BD30L_SX373_BO1,204,203,200.jpg>. Acessado em 22/02/2019)



(Figura 15: “The King’s Henchman” (1927), Ilustração de Newell Convers Wyeth. Disponível em: <[http://artofnarrative.tumblr.com/tagged/N. C. Wyeth](http://artofnarrative.tumblr.com/tagged/N._C._Wyeth)>. Acessado em 22/02/2019.

Um tanto mais objetivo e preciso do que Eco, Brian Kane publicara em 2009 uma tentativa interessante de traçar a *bloodline*, a gênese artística de Foster. Ao examinar antigas entrevistas de Harold, Kane constatara quatro nomes em especial que seriam as grandes referencias de Foster: Howard Pyle, Joseph Christian Leyendecker, Edwin Austin Abbey e Newell Convers Wyeth. Inspirações estas que, para Kane, concederam a *Prince Valiant* um inquestionável “pedigree artístico” (KANE, 2009, p. 89).

Ao mesmo tempo, Foster também alegara que tivera como inspiração “Um monte de cartunistas britânicos, algum artista de publicidade desconhecido, e os freelancers que pendiam ao redor do escritório da *Popular Mechanics*”¹¹¹ [...]” (KANE, 2009, p. 89). Kane defende o argumento de que o estilo de Foster fora mais influenciado pela cultura visual popular de sua época do que o próprio Harold admitira em vida.

¹¹¹ No original: “[...] a bunch of British cartoonists, some unknown advertising artist, and the freelancers that hung around the *Popular Mechanics* Office”.

Influências são um enigma interessante. Às vezes elas se arrastam inesperadamente na periferia de nossas percepções e se tornam parte do nosso estilo. Creio que o estilo de Foster foi uma síntese dos artistas da Idade de Ouro das Ilustrações, da publicidade e da tradição jornalística gráfica da imprensa ilustrada europeia¹¹² (KANE, 2009, p. 89).

A relação luz e sombra também fora um dos elementos mais notados por artistas e entusiastas da arte sequencial quando *Prince Valiant* conquistara a atenção do grande público. Desde que ilustrara Tarzan, Foster especializara-se na aplicação da técnica *chiaroscuro* (do italiano, “claro escuro”), que era relativamente nova no universo das tiras em quadrinhos, mas há muito difundida no ramo da ilustração comercial e de revistas. Trata-se de uma estratégia pictórica em que a representação do objeto é observado menos em seu traços de contorno e mais em sua relação entre sombra e luz – por isso o termo “claro escuro”.

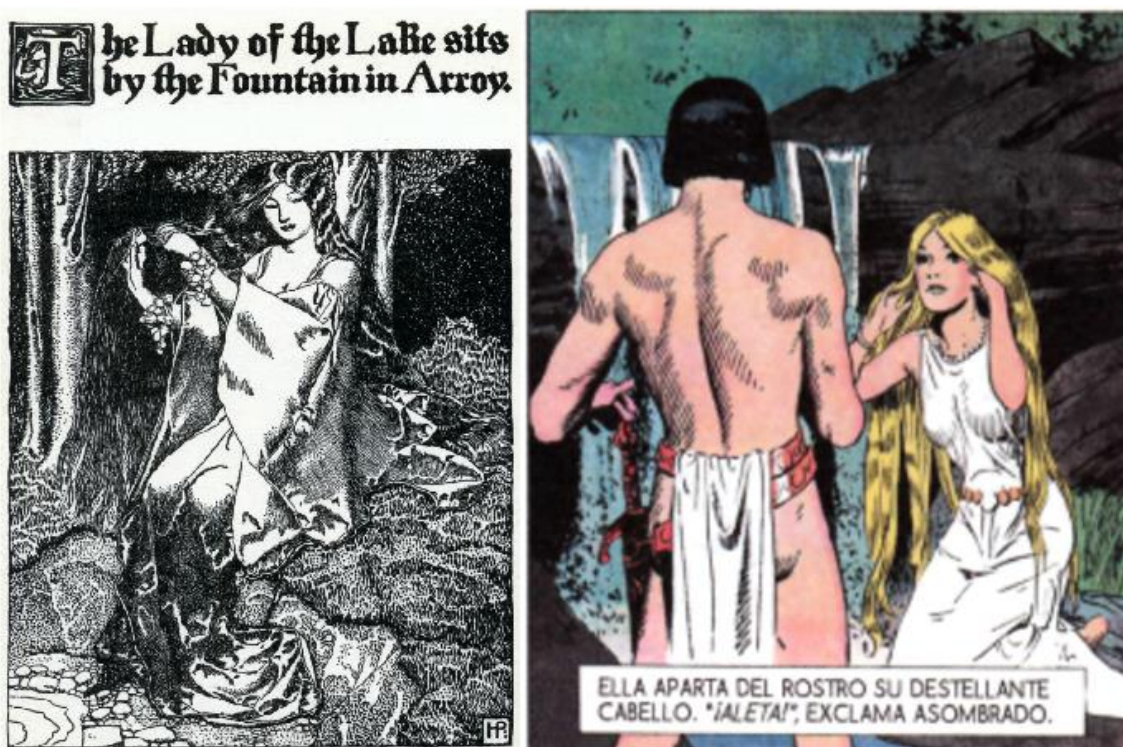
A técnica [do *chiaroscuro*] é de difícil domínio, pois exige do desenhista grande compreensão sobre os efeitos luminosos e sobre como a luz reage sob determinadas superfícies. Quando dominada a técnica, o efeito produzido é de quebra dos padrões lineares bidimensionais, garantindo maior sensação de profundidade e realismo em relação aos volumes. Além do mais, a utilização de contrastes altos também contribuía para a obtenção de maior qualidade quanto ao produto final: imagens cheias de linhas e contornos precisos perdiam muita qualidade ao serem impressas no papel de jornal.

No momento da prensa, a imagem acaba sofrendo um efeito *blur*, ficando um pouco borrada com o espalhamento da tinta sobre o papel. Este efeito, mesmo que mínimo, pode não ser detectado a olho nú quando a imagem em questão possui traços simples e limpos. Todavia, uma imagem complexa e repleta de detalhes/traços pode facilmente se tornar suja e poluída. O jogo de sombras, portanto, fora um dos grandes truques de Foster para dar a seus personagens e história tão grande impacto visual. Kane acredita que Frank Godwin e Matt Clark tenham sido figuras inspiradoras para Foster no uso desta

¹¹² No original: “Influences are an interesting conundrum. Sotimes they creep in unawares at the periphery of our perceptions and become part of our style. I believe that Foster’s style was a synthesis of the artists of the Golden Age of Illustrations, advertising, and the graphic journalistic tradition of the European illustrated press”.

técnica, mas, infelizmente, não há confirmação sobre isso nas entrevistas cedidas pelo autor.

Ainda no tópico das apropriações imagéticas, seguem alguns casos em que notamos paralelos substanciais entre Foster e outros artistas, como Howard Pyle. O primeiro exemplo (Cf. Figura 16) mostra semelhanças entre a personagem Aleta, de Foster, (prancha nº 251, 30/11/1941) e a Dama do Lago, da forma como esta representada em “*The Story of King Arthur and his Knights*” (PYLE, 1903). Além dos cabelos longos, nota-se analogias na forma como ambas as personagens são retratadas, banhando-se a beira de um rio.



(Figura 16: À esquerda, ilustração da Dama do Lago, do livro “*The Story of King Arthur and His Knights*” (1903), de Howard Pyle. À direita, quadro da prancha nº 251, de 30 de Novembro de 1941. Disponíveis em:

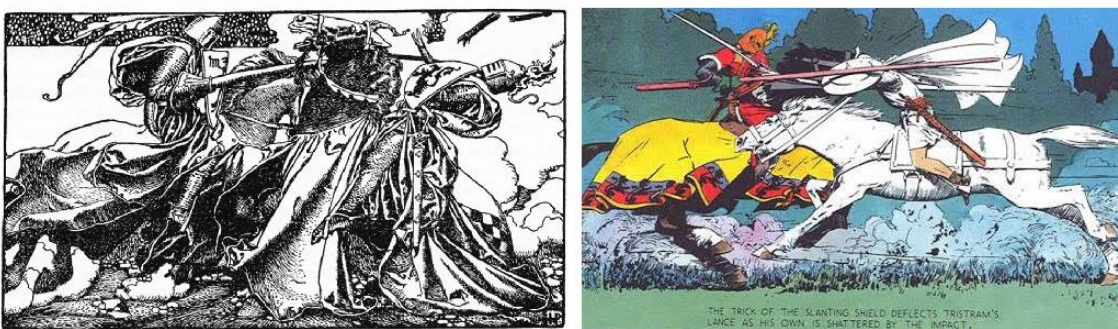
<<https://i.pinimg.com/originals/dc/bc/be/dcbcbaba49155b35ed015de3d1e102b4.jpg>>. Acessado em 22/02/2019; e (FOSTER, 2011, p. 58)

O segundo exemplo (Cf. Figura 17) é uma cena de batalha (prancha nº 73, 03/07/1938) em que Val luta corpo-a-corpo contra um dos campeões do rei pirata viking Thagnar, imagem semelhamtíssima a uma das ilustrações do livro “*Otto of the Silver Hand*” (PYLE, 1888).



(Figura 17: À esquerda, Ilustração do livro “*Otto of the Silver hand*” (1888), de Howard Pyle. À direita, quadro da prancha nº 73, de 3 de Julho de 1938. Disponíveis em: <<https://i.pinimg.com/236x/2e/4e/e2/2e4ee237be8daa39eefc7ece44d143e--hand-written-moment.jpg>>. Acessado em 22/02/2019; e (FOSTER, 2001, p. 37)

Já o terceiro exemplo (Cf. Figura 18), é uma justa entre cavaleiros. Val, disfarçado como cavaleiro branco, compete com Sir Tristram (prancha nº 88, 16/10/1938). O quadro que traz o momento em que os dois guerreiros colidem frontalmente é quase idêntico a uma ilustração de Pyle presente no supracitado livro infantil, “*The Story of King Arthur and his Knights*” (1903).



(Figura 18: À esquerda, Ilustração do livro “*The Story of King Arthur and His Knights*” (1903), de Howard Pyle. À direita, quadro da prancha nº 38, de 16 de Outubro de 1938. Disponíveis para acesso em: <<https://opuszine.us/assets/entries/howard-pyle-king-arthur.jpg>>; e <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTQq3Twa0r_J33-HK6-uWvx1wfFCNxUmkpU7TBKfYRoH6UwCqy>. Acessado em 22/02/2019)

Mas a inspiração estética não é o único ponto em que Foster se apropria de Pyle. Howard Pyle influenciou não apenas Foster, mas toda uma geração de

ilustradores e cartunistas estadunidenses. Em 1910 ele funda sua própria escola de arte para consolidar um estilo de desenho intrinsecamente americano, que se tornou conhecido como *The Brandywine School*. Pyle ilustrou histórias de piratas, de mitologia germânica – como “*Story of Siegfried*” (1882) –, de cavalaria – “*Otto of the Silver Hand*” (1888), “*Men of Iron*” (1891) –, de Robin Hood – “*The Merrie Adventures of Robin Hood*” (1883) –, e uma tetralogia arturiana – “*The Story of King Arthur and his Knights*” (1903), “*The Story of the Champions of the Round Table*” (1905), “*The Story of Launcelot and his Companions*” (1907) e “*The Story of the Grail and the Passing of King Arthur*” (1910).

Seus livros não só se tornaram referências da literatura infantil e juvenil em língua anglofona; “eles também ajudaram a moldar a tradição arturiana americana nos anos que se seguiram”¹¹³ (LUPACK, 2008, p. 181). Para Jeane Fox-Friedman, “O estilo dos livros de Pyle impulsionou a equação essencial entre as virtudes medievais atemporais e a moralidade moderna”¹¹⁴ (1996, p. 78). Ao compor sua série sobre o mundo do Rei Arthur e seus nobres cavaleiros, ele não estava apenas escrevendo histórias de cavalaria, mas “fornecendo um modelo de conduta [para crianças e jovens daquela época] e no processo americanizando, ou pelo menos democratizando, as lendas medievais”¹¹⁵ (LUPACK, 2008, p. 187). Em alguns momentos de suas obras, Pyle fala diretamente com o leitor, e subentende que qualquer um dotado de paciência, humildade e que cumpra com seus deveres, pode se tornar um cavaleiro, como vemos no trecho abaixo.

Da mesma forma, quando você estiver inteiramente comprometido com o seu dever, então você se tornará igualmente digno, como aquele bom cavaleiro e cavalheiro Sir Gawain; pois não é necessário que um homem use uma armadura para ser um verdadeiro cavaleiro, mas apenas que ele faça o seu melhor, com toda a paciência e humildade como lhe foi ordenado para fazer¹¹⁶. (PYLE *apud* FOX-FRIEDMAN, 1996, p. 80)

¹¹³ No original: “they also helped to shape the American Arthurian tradition for years to come.”

¹¹⁴ No original: “The style of Pyle's books promotes the essential equation between timeless medieval virtues and modern morality”

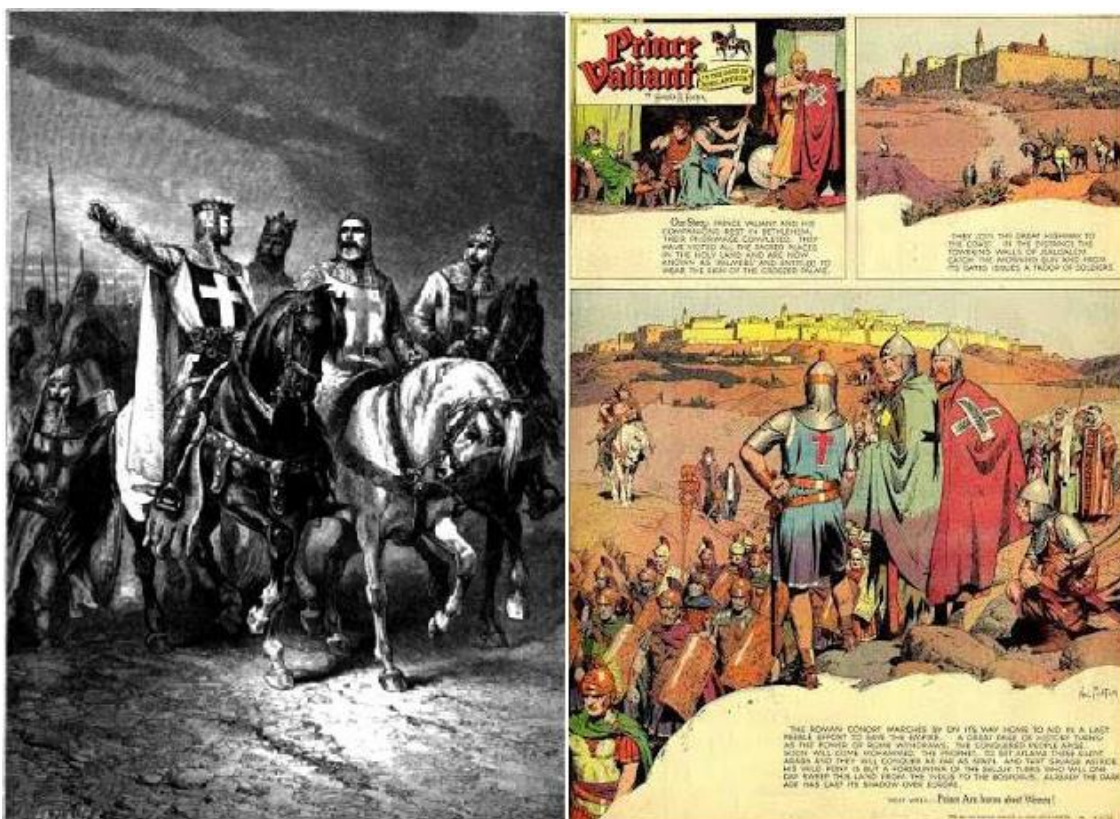
¹¹⁵ No original: “providing a model for behavior [para crianças e jovens daquela época] and in the process Americanizing, or at least democratizing, the medieval legends”

¹¹⁶ No original: “Likewise when you shall have become entirely wedded unto your duty, then shall you become equally worthy with that good knight and gentleman Sir Gawaine; for it needs not that a man shall wear armor for to be a true knight, but only that he shall do his best endeavor with all patience and humility as it has been ordained for him to do”

Quando Val se apresenta ao Rei Arthur e pede para ser feito cavaleiro, o monarca diz que o título só pode ser conferido pela realização de atos de valor, de forma que o príncipe precisa cumprir várias tarefas e provações para, assim, tornar-se um membro da corte arturiana. Logo, em Foster – assim como em Pyle – não é o fator consanguíneo que garante a dignidade do cavaleiro, mas sim sua fibra moral, sua capacidade de cumprir com os deveres impostos pelo soberano. O que distingue Foster de Pyle neste sentido é que o primeiro se aproxima mais do ideal político estadunidense e do mito do *self-made man*. Em *Prince Valiant*, o egresso na cavalaria possui conotação meritocrática, enquanto nas histórias infantis de Pyle são as virtudes morais que fazem o bom cavaleiro.

De volta às imagens, também notamos correspondências entre uma cena da prancha nº 917 (05, de Setembro de 1954), que traz Val, Gawain e Sir Basil acompanhando a retirada das legiões romanas de Jerusalém, e uma ilustração de Alphonse de Neuville, presente no livro “*Cyclopaedia of Universal History*” (1880 – 1884), que mostra os quatro líderes europeus da Primeira Cruzada, Godofredo de Bulhão, Boemundo I de Antioquia, Raimundo IV de Toulouse e Tancredo da Galileia (Cf. Figura 19). Na cena do quadrinho, anexada na imagem abaixo à direita, vemos Val e seus companheiros utilizando cruces em suas capas e túnicas, uma possível analogia à passagem final do sermão proferido pelo Papa Urbano II no Concílio de Clermont-Ferrand em 1095, que diz que “Todo aquele que queira cumprir esta santa peregrinação e que faça promessa a Deus e a Ele se tenha consagrado como vítima viva, santa e aceitável, leve sobre seu peito o sinal da Cruz do Senhor”¹¹⁷.

¹¹⁷ Fonte Disponível em: < <https://ascruzadas.blogspot.com/2009/04/bem-aventurado-papa-urbano-ii-popolo.html> >. Acessado em 05/03/2019.



(Figura 19: À esquerda, Ilustração do livro “Cyclopedia of Universal History” (1880 – 1884), de Alphonse de Neuville. À direita, prancha nº 917, de 5 de Setembro de 1954.

Disponíveis em:

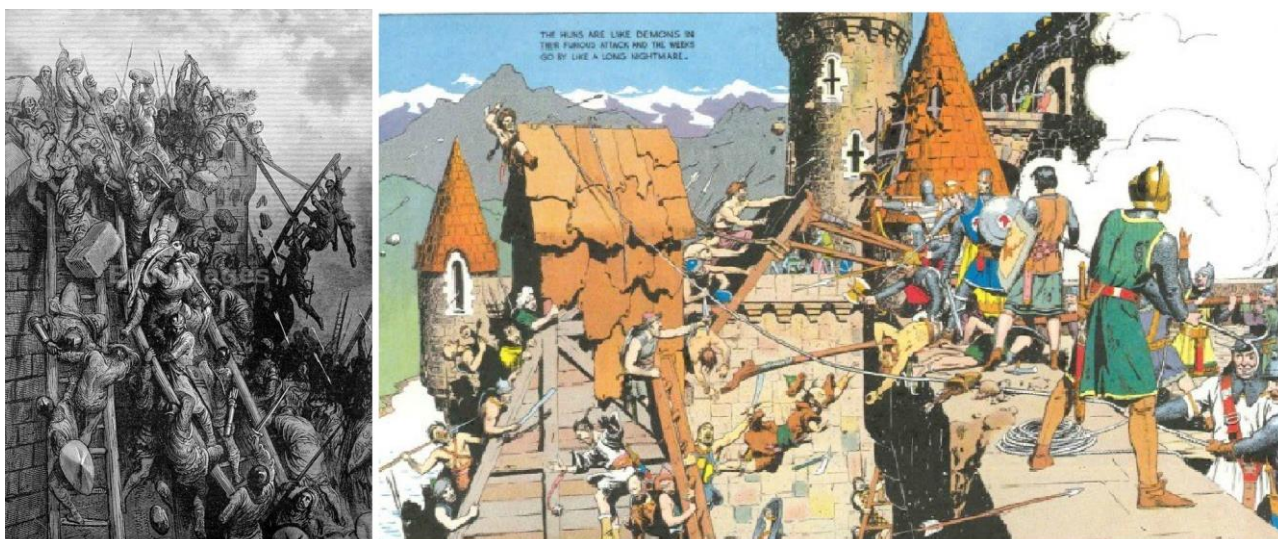
<<https://bloximages.chicago2.vip.townnews.com/napavalleyregister.com/content/tncms/assets/v3/editorial/8/8e/88e8e866-4b19-52fe-a31e-59db08083349/5938562d2e419.image.jpg?resize=400%2C576>>; e
<<https://i.pinimg.com/236x/54/0d/7a/540d7a52401b12c3a940fdf285889bf6--sci-fi-nostalgia.jpg?b=t>>. Ambos acessados em 22/02/2019)

Como já dito anteriormente, Foster planejava que sua história tivesse a temática cruzadista como pano de fundo. Ao concluir que esta abordagem teria pouca vida útil, dera preferência ao século V mesclado ao mundo arturiano, mas não abandonara completamente a proposta anterior. Kane assevera que o filme “*The Crusades*” (1935), de Cecil B. DeMille, tivera impacto em *Prince Valiant*, pois “muitas das roupas, armamentos e decorações são consistentes com aqueles apresentadas no filme de DeMille”¹¹⁸ (KANE, 2009, p. 92).

É provável que Foster tenha consultado com certa assiduidade manuais ilustrados de história para utiliza-los como referência, como aqueles organizados por John Clark Ridpath, “*Cyclopaedia of Universal History*” (1880 – 1884), “*Ridpath’s History of the World*” (1894), e “*Ridpath’s Universal History*”

¹¹⁸ No original: “much of the clothing, armaments and décor are consisted with those pictured in DeMille’s film”

(1895). A cena dos hunos invadindo a fortaleza de Andelkrag (prancha nº 122, 11 de novembro, 1939) também lembra bastante a ilustração “*The Storming of Antioch*”, produzida por Gustave Doré para a recém mencionada “*Cyclopaedia of Universal History*” (1880 – 1884) (Cf. Figura 20) – mas ao contrário das anteriores, as semelhanças aqui são bem mais evasivas. Considerando que Foster era um ilustrador profissional e baseara-se em grandes nomes da ilustração para desenhar seus quadrinhos, não seria impossível a inspiração em Doré, mas – por falta de maiores evidências – a afirmação se mantém no nível especulativo.



(Figura 20: À esquerda, Ilustração do livro “*Cyclopaedia of Universal History*” (1880 – 1884), de Gustave Doré. À direita, quadro da prancha nº 122, de 11 de Novembro de 1939. Disponíveis em: <<https://i.pinimg.com/564x/a5/ac/06/a5ac06945cdf70c1c8e990541a14fea1.jpg>>; <http://www.gregorystrachta.com/resources/wsb_388x225_PrinceValiant2.jpg>. Acessados 22/02/1939)

Outro uso de imagem também pode ser detectado na prancha de nº 828 (21 de dezembro, 1952) (Cf. Figura 21). Desta vez, a imagem referenciada não é uma ilustração, mas sim uma pintura a óleo, a obra “*Tors strid med jättarna*” (1872) (“Thor luta contra os Gigantes”), do artista sueco Mårten Eskill Winge. A pintura é incorporada num contexto narrativo que muda consideravelmente seu significado original. A princípio, Winge trata uma cena conhecida da mitologia escandinava, em que Thor, com sua carroça puxada pelos bodes Tanngriðr e Tanngjóst, empunha o martelo Mjöllnir e combate os gigantes que habitam o Jotunheim – o mundo dos gigantes de rocha e gelo. Já em Foster, a cena é tratada como uma alucinação. Val entra na caverna de um “druida” que lhe

oferece um chifre com hidromel. Sem saber que a bebida está adulterada, o herói bebe-a e olha para o lado de fora da caverna, onde tem a visão estonteante de Thor, acompanhado de Fenrir, Odin e as Valquírias.



(Figura 21: À esquerda, pintura à óleo “Tors strid med jättarna” (1872), de Mårten Eskil Winge. À direita, quadra da prancha nº 828, de 21 de Dezembro de 1952. Disponíveis em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/M%C3%A5rten_Eskil_Winge_-_Tor%27s_Fight_with_the_Giants_-_Google_Art_Project.jpg; e <https://i.pinimg.com/236x/a0/ac/7e/a0ac7ec8466def32a872a060ef899950--valiant-comics-norse-mythology.jpg>. Acessados em 22/02/2019)

Lembremos que essa não é, de forma alguma, a única situação em que o autor trata elementos místicos e/ou sobrenaturais como meras superstições ou delírios provocados por entorpecentes ou truques baratos. Há um número considerável de incongruências narrativas neste quesito, em especial nas tiras produzidas nos três primeiros anos da franquia (1937 – 1939), em que bruxas, feiticeiras, ogros e dragões aparecem naturalmente na história, sem que haja uma explicação racional para a existência destes seres.

Na prancha nº 628 (20 de fevereiro, 1949), o mago Merlin diz para Val que “mágica não é nada senão truques científicos... e feitiçaria a arte de implantar na mente de alguém uma ideia, uma crença, que o feiticeiro pode controlar”¹¹⁹ (FOSTER *apud* BISHOP, 2016, p. 41). A afirmação de Merlin

¹¹⁹ No original: “magic is but scientific trickery... and sorcery the art of implanting in the mind an idea, a belief, wich the sorcerer can control.”

chega relativamente tarde no quadrinho, após doze anos de seu lançamento. Antes disso, vários episódios que flertam com o fantástico são apresentados ao leitor, como as profecias da bruxa Horrit (prancha nº 10, 17 de Abril, 1937), o jardim de fadas e gnomos de Merlin (prancha nº 62, 16 de Abril de 1938), a maldição de Flamberge – a Espada Cantante de Val, que sempre retorna para seu dono e “sozinha” o protege dos perigos, os criados demoníacos de Morgan Le Fay, as conjurações do mago Belsatan¹²⁰, capaz de invocar demônios, tempestades e transportar pessoas (pranchas nº 238 – 243, 31 de Agosto – 5 de Outubro, 1941), e o emblemático episódio da caverna do tempo, em que Val – após ingerir novamente uma duvidosa taça de vinho – enfrenta o próprio tempo personificado, de forma que não é esclarecido ao leitor se o evento fora real ou mais um devaneio causado pela bebida¹²¹.

"Contra isso, no entanto, temos o próprio ceticismo de Valente (bastante moderno), que é semelhante ao do Yankee de Connecticut Hank Morgan, de Twain"¹²². (BISHOP, 2016, p. 40). Há de se notar alguma afinidade entre “*Prince Valiant*” e o irreverente romance de Mark Twain, “*A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court*” (1889) (“Um lanque de Connecticut na Corte do Rei Arthur”). Esta obra paradigmática da ficção foi uma das primeiras produções literárias a explorar a ideia de viagem no tempo. Twain conta a história de Hank Morgan, um engenheiro mecânico nascido em Connecticut, que sofre um acidente de trabalho e é “transportado” para o século VI. Utilizando seus conhecimentos modernos, Morgan faz coisas impressionantes para as pessoas daquela época. Prevê um eclipse e afirma tê-lo causado, faz uma chave mestra com um pedaço de metal e utiliza as superstições populares em sua vantagem. Chega a se tornar ministro do Rei Arthur graças a sua inteligência e industrializa o reino.

A obra possui um número incontável de adaptações literárias e cinematográficas, como “*A Knight in Camelot*” (1998) (“Uma Cavaleira em

¹²⁰ Prancha nº 243, de 5 de Outubro de 1941. Disponível em: <<https://i.pinimg.com/236x/54/85/09/5485096dfbb72153b3190c323a896220--prince-comics.jpg?b=t>>. Acessado em 22/02/2019.

¹²¹ Prancha nº 115, de 23/04/1939. Disponível em: < <http://4.bp.blogspot.com/-a8OQPGBpHoc/UYm4uEcfxqI/AAAAAAAAACM/CZgXAEUbaLw/s1600/pv1.png> Acessado em 15/03/2018>. Acessado em 23/02/2019.

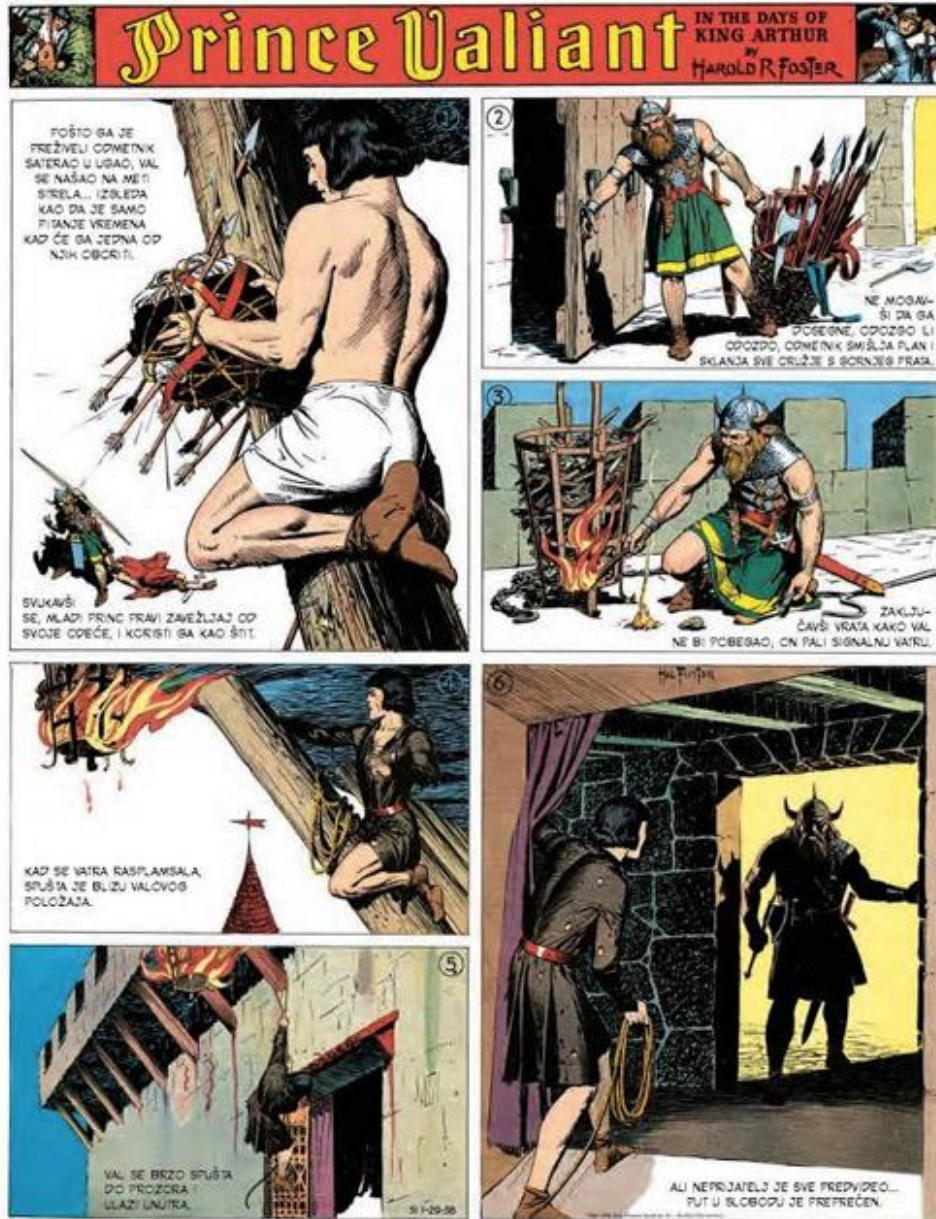
¹²² No original: “Against this, however, we have Valiant’s own (very modern) skepticism, which is akin to that of Twain’s Connecticut Yankee, Hank Morgan”

Camelot”), estrelada por Whoopi Goldberg, *“Black Knight”* (2001) (“Loucuras na Idade Média”), com Martin Lawrence no papel principal, a animação *“Bugs Bunny in King Arthur’s Court”* (1978) (“Pernalonga na Corte do Rei Arthur”) e até um episódio da série em animação *“The Transformers”* (1984–1987), intitulado *“A Decepticon Raider in King Arthur’s Court”* (1985).

No que concerne ao Príncipe Valente, nosso herói e Hank Morgan compartilham certas qualidades, especialmente a capacidade de engendrar estratégias simples e funcionais que permitem resolver situações adversas – seja por meio de disfarces e fantasias de monstro, ou engenhocas improvisadas de última hora. Situações desse tipo acontecem a todo o momento na série, como na fuga do castelo de Eeriwold (prancha nº 36, 16/10/37), em que Val se joga na água para fugir dos perseguidores e utiliza um pedaço de junco seco como snorkel (Cf. Figura 22). Ou mesmo na prancha nº 51 (29/01/1938), em que o herói faz uma bola com suas roupas e a utiliza como escudo para bloquear as flechas disparadas pelo inimigo (Cf. Figura 23). Foster também brinca com a influência de Twain em uma de suas charges humorísticas, em que o jovem príncipe derrota um cavaleiro completamente encorajado utilizando um abridor de latas (Cf. Figura 24).



(Figura 22: Val utiliza um pedaço de junco seco como snorkel. Enquadramentos retirados da prancha nº 36, de 16 de Outubro de 1937. Disponível em: https://www.google.com/imgres?imgurl=http://users.clas.ufl.edu/burt/middleagesonfilm/Untitled8&imgrefurl=http://users.clas.ufl.edu/burt/middleagesonfilm/princevaliantcomicpanels.html&h=1025&w=750&tbid=FjqSmxfCYdyyM&tbnh=263&tbnw=192&usq=K_Ul1sOUmID3qlQSfNBClcrTB6eOw=&hl=pt-BR&docid=zJ5SK1WOxX0PRM >. Acessado em 23/02/ 2019)



(Figura 23: Prancha nº 51, de 29 de Janeiro de 1938. Disponíveis em: https://www.google.com/imgres?imgurl=http://www.happynovisad.com/slike/strip/princ_valijant-2.jpg&imgrefurl=https://happynovisad.com/strip/princ-valijant-najbolji-strip-svih-vremena.9926.htm&h=651&w=500&tbnid=IIXwxMHLfFNs2M&tbnh=256&tbnw=197&usq=K_vN_LyXtS3F1p9L3lcer7EuZYcYkU=&hl=pt-BR&docid=3xqJbU5JsamolM. Acessados em 23/02/2019)



(**Figura 24:** Charge humorística produzida por Hal Foster (Data de produção desconhecida),
Fonte: KANE, 2001, p. 158)

Ambos os personagens compartilham também do ceticismo, característica que confere a Val ampla vantagem em relação aos adversários, representados com frequência como verdadeiros brutamontes, fanfarrões crédulos, supersticiosos e facilmente enganáveis. Um dos episódios que melhor evidencia o ceticismo e racionalidade do herói é a chamada “*Grail Quest*” (pranchas nº 1187 – 1217, 8 de Novembro 1959 – 5 de Junho, 1960), uma saga que dura cerca sete meses e que tem como tópica central a busca pelo Santo Graal.

Estranhamente, temas religiosos não são muito recorrentes na série. Foster não era vinculado a nenhuma instituição religiosa oficial, pelo que consta em suas biografias. Em aproximadamente dez anos de franquia, elementos referentes ao cristianismo, aparecem uma única vez. Eles se tornam mais frequentes no quadrinho nos anos que seguem o fim da Segunda Guerra mundial, quando Val já se encontra casado e com seu primeiro filho.

Se na primeira metade da década de 1940 assistimos às aventuras de um príncipe explorador, que desbrava a Europa, o mar mediterrâneo, a África e o Oriente Médio, com o término da guerra nosso herói se torna o típico “homem

de família” estadunidense. Val conhece Aleta – a “Rainha das Ilhas Nebulosas” – em 1941, numa de suas missões no mar mediterrâneo. O casamento entre os personagens ocorre cerca de cinco anos depois e traz mudanças substanciais à série.

Na cena do matrimônio, realizado pelo Papa Leão, “o Grande”, Foster faz a seguinte colocação

Neste momento, de acordo com consagrados escritores de romance, a saga do Príncipe Valiant deveria terminar. Mas ganhar a mão de Aleta é uma coisa, o que custou a Val não mais que seu coração, mas conviver com ela é outra história ... e achamos que a história vale a pena ser contada.¹²³

A passagem não é apenas um comentário humorado, mas uma sutil provocação às imposições editoriais. Foster casou o herói a contragosto de seus superiores do *King Features Syndicate*. No ramo dos quadrinhos de ação, um personagem casado possui um leque menor aventuras, não podendo estabelecer casos amorosos, o que pode acarretar na diminuição da vida útil da série. Como afirma Foster em entrevista

Quando [Val] se casou aos dezenove anos os editores do King Features Syndicate me disseram que fora um erro, pois o herói nunca deveria se casar, senão ele perderia todo o romance. Agora que ele tem uma bola e uma corrente, recebo mais correspondências do que quando comecei essa coisa¹²⁴ (FOSTER *apud* KANE, 2001, p. 83).

Antes um jovem imaturo vivendo uma vida cheia de peripécias, agora Val torna-se marido, e, mais adiante, pai, tendo que conciliar suas obrigações de cavaleiro com os deveres familiares. Em 1947, nasce Arn, o primeiro filho do casal – cujo nome é dado em homenagem a Arn de Ord, que presenteou Val com a Espada Cantante. Em 1951, os gêmeos Karen e Valeta, em 1962 Galan

¹²³ No original: “Neste momento, de acordo com consagrados escritores de romance, a saga do Príncipe Valiant deveria terminar. Mas ganhar a mão de Aleta é uma coisa, custando a Val não mais que seu coração, mas conviver com ela é outra história ... e achamos que a história vale a pena ser contada.”. Para ver a tira, acesse o seguinte link: < https://www.google.com/imgres?imgurl=https://i2.wp.com/downthetubes.net/wp-content/uploads/2017/02/Prince-Valiant-02-10-1946.jpg&imgrefurl=https://downthetubes.net/?p=36764&h=2212&w=1600&tbnid=adiONzNEB0DS6M&tbnh=264&tbnw=191&usq=K_a8X6MrsThNxz8pUOVWfw84vRbKQ=&hl=pt-BR&docid=uz51oLw_wfCyUM >. Acessado em 23/02/2019.

¹²⁴ No original: “When [Val] got married at nineteen King editors told me it was a mistake because the hero should never marry, else he'd lose all romance. Now that he's got a Ball and

e em 1979 é a vez de Nathan vir ao mundo. Contrariando as expectativas do syndicate, mesclar aventuras de cavalaria com os dramas da família tradicional americana não condenara a série à falência. Pelo contrário: o arranjo trouxe ainda mais fôlego, pois, agora, o quadrinho tornava-se mais interessante ao grande público.

Não seria errado dizer que Foster conduziu sua narrativa de forma a torna-la convergente com os acontecimentos sua época, como muitos produtores de quadrinhos viriam a fazer nos anos seguintes. “Nos dias que se seguiram após a Segunda Guerra Mundial, os EUA enfrentavam um novo desafio: como construir uma sociedade americana baseada em excedente ao invés de escassez”¹²⁵ (JOHNSON, 2012, p. 70). Depois de aproximadamente quinze anos de extrema turbulência, passando pela Grande Depressão e pela Segunda Guerra, poucas coisas eram tão desejadas pela sociedade estadunidense quanto a estabilidade. O crescimento da economia e o aumento na taxa de empregos ajudaram para que o sonho da segurança social e a confiança nas instituições retornassem à vida dos cidadãos e cidadãs comuns. “Homens americanos que anteriormente haviam sofrido com o desemprego e a guerra de repente viviam em uma sociedade abundante que prometia, agora, uma vida mais fácil e mais confortável.”¹²⁶ (JOHNSON, 2012, p. 21). A cultura consumo e a vida suburbana que reinaram na década de 1920 pareciam retornar a passos largos, prometendo uma fase de abundância, harmonia e paz.

Junto da recuperação econômica, ocorre também um aumento estrondoso nas taxas de natalidade, fenômeno que ficou conhecido nos países de língua inglesa como *Baby boom*. Logo, não é estranho que nos primeiros anos deste período Val e Aleta tenham tido seu primeiro filho. Kane assevera que “Neste momento, Foster tinha feito seu personagem tão crível que o evento fora coberto em colunas de jornais”¹²⁷ (KANE, 2001, p. 84). Ainda sob esse prisma, também vemos em *Prince Valiant* a representação do ideal masculino

chain I get more mail than I did when I started this thing.”

¹²⁵ No original: “In the days following the Second World War de U.S. was facing a new challenge: how to build and American society based on surplus instead of scarcity”

¹²⁶ No original: “American men who had previously suffered through unemployment and war suddenly lived in an affluent society that now promised an easier and more comfortable life”

¹²⁷ No original: “By this time Foster had made his character so believable the event was covered in the birth collumns of the newspapers.”

da época, baseado no pai-marido protetor. Para Jonhson, “As normas culturais ditavam que o homem deveria ser o provedor da casa, trabalhando duro para construir uma vida para si e para sua família”¹²⁸ (JOHNSON, 2012, p. 71). Assim, “O estereotipado homem do pós-guerra sacrificava parte de sua liberdade individual e acatava a nova ordem social americana, mas em troca ele queria manter sua família segura e longe [da vida política]”¹²⁹(JOHNSON, 2012, p. 71). Segue abaixo uma passagem de Foster que vai ao encontro de nosso argumento

O Príncipe Valiente se tornou cada vez mais um personagem, alguém que eu conhecia pessoalmente [...] Eu queria criar um herói plausível, um que seria essencialmente bom, mas não um maricas. Eu deixei o Príncipe Valente ser derrotado. Ele frequentemente comete erros humanos e se mete em problemas; ele é o tipo de herói com quem as pessoas pode se identificar¹³⁰ (*apud* KANE, 2001, p. 84)

Muitas franquias de quadrinhos criadas nas décadas anteriores acompanharam esta mudança de ares, já outras sofreram um déficit gigantesco. Com o fim da guerra, os quadrinhos de super heróis sofreram uma queda drástica de vendas e histórias com violência começavam a ganhar a antipatia de pais, professores e, principalmente, de políticos da ala conservadora. Em 29 de março de 1948, a revista “*Time*” apresenta um artigo chamado “*Puddles of Blood*”, baseado em uma das palestras do doutor Fredric Wertham sobre a ligação entre a leitura de histórias em quadrinhos e delinquência juvenil. Até o fim da década de 1950, Wertham fora, certamente, o representante mor da cruzada contra os quadrinhos. Seu livro “*Seduction of the Innocent*” (1954) (“A Sedução dos Inocentes”), repleto de manipulações, exageros e provas fabricadas, é utilizado até hoje por pesquisadores da arte sequencial para compreender os medos, ansiedades e paranoias coletivas que habitavam a imaginação norte americana nas primeiras décadas de Guerra Fria.

¹²⁸ No original: “Cultural norms dictated that the man should be the household’s provider, working hard to build a life for himself and his family.”

¹²⁹ No original: “The stereotypical postwar male sacrificed some of his personal freedom and embraced the new American social order, but in return he wanted to keep his family from and secure”

¹³⁰ No original: “ Prince Valiant become more and more of a character, someone that I knew personally [...] I wanted to create a believable hero, one that would be essentially good but not a sissy. I’ve let Prince Valiant get knocked down. He’s often made human mistakes and gotten himself into trouble; he’s the kind of hero people can identify with”

Em consequência disso, quadrinhos de romance, com narrativas voltadas ao cotidiano e aos dramas familiares, ganham o espaço editorial antes destinado às HQs de ação. É justamente este apelo à normalidade, ao dia-a-dia e ao tradicional que explica o porquê de temas cristãos serem mais comuns a partir de 1945 em *“Prince Valiant”*, como o batismo de Arn, a tentativa de cristianização da Noruega, a missão de São Patrício, a peregrinação a Jerusalém e, por fim, a já mencionada saga do graal. A título de comparação, para elucidar melhor os rumos que a indústria dos quadrinhos tomara no pós-guerra, segue abaixo a capa de uma HQ de 1961, protagonizada por Louis Lane (Cf. Figura 25). Na imagem, Lane e Superman desfrutam romanticamente de um pique-nique em família, enquanto seus filhos gêmeos – dotados de superforça e utilizando trajes semelhantes ao do pai – brincam de “bola” com uma grande rocha. Lane diz a Clark que mal pode esperar para que o mundo inteiro saiba que seu marido é o Superman e que a vida com o cônjuge e os filhos a tem feito muito feliz. Trata-se de uma explícita representação do ideal familiar estadunidense e dos papéis sociais de gênero (homem = pai, marido, protetor, provedor/ mulher = mãe, esposa, recatada, cuidadora do lar) que vigoraram entre os anos finais da década de 1940 até meados da década de 1960.



(Figura 25: O ideal familiar representado nos quadrinhos da “Era de Prata”. Capa da “*Superman’s Girl Friend Lois Lane*” (1961). Disponível em: https://files1.comics.org/img/gcd/covers_by_id/14/w200/14701.jpg?5767558948402809120. Acessado em 23/02/2019)

3 Europa em Apuros! – Os Bárbaros Chegaram

3.1 Construindo o Inimigo: Observações Gerais da Aventura

Agora que obtivemos certa compreensão de “*Prince Valiant*”, entendemos seus diálogos com outras produções artísticas e algumas de suas transformações ao longo dos anos, podemos voltar nossa atenção para um episódio particular. Em virtude de sua suposta crítica ao regime nacional socialista, o arco de história “*The Hunnen War*” (“A Guerra contra os Hunos”) possui um valor particularmente grande ao nosso estudo sobre o neomedievalismo nas histórias em quadrinhos. Vimos anteriormente que a produção de narrativas fantásticas e ficções históricas com vistas ao lucro envolve uma série de variáveis, tanto do ponto de vista técnico (suporte, prazos de produção, circulação, estudo das tendências de consumo vigentes, livros e fontes de consulta disponíveis, etc) quanto criativo (uso de certas estratégias de composição e convenções artístico-literárias para que o material em questão seja interessante e acessível ao grande público). Mas poderia um quadrinho ambientado numa versão fantástica do século V – “nos tempos do Rei Arthur”, como indica o subtítulo da série – absorver tão intensamente as tensões e ansiedades sociais de seu tempo a ponto de produzir críticas sociais, provocações políticas, ou coisas dessa natureza? Este terceiro e último capítulo busca responder a tal questão.

Infelizmente, há poucas informações referentes à recepção de “*Prince Valiant*” no território germânico entre os anos de 1939 e 1940. Segundo três matérias encontradas na rede mundial de computadores e uma página especializada em periódicos infantis alemães¹³¹, a série chega ao mercado editorial alemão pouco após seu lançamento oficial nos EUA – mas nenhuma das fontes oferece uma data confiável acerca disso.

A versão germânica do quadrinho de Foster se chamava “*Prinz Waldemar*” (“Príncipe Valdemar”), distribuída no jornal infantil “*Der Papagei*” (“O Papagaio”), e possuía grandes discrepâncias em relação à obra original. Ao

¹³¹ Links para acesso:<<http://www.comicradioshow.com/Article3687.html>>; <<https://blogs.faz.net/comic/2008/12/11/nostalgie-im-westen-prinz-eisenherz-7/>>; <<https://www.dw.com/es/pr%C3%ADncipe-valiente-un-c%C3%B3mic-cumple-75/a-15740694>>;<<http://dideldum.gmxhome.de/>>. Todas acessadas em 09/01/2019.

invés de Val, o protagonista da história era seu amigo e rival Arn, e foram feitas adaptações nas falas dos personagens e na ordem dos quadros das tiras para que Arn (personagem loiro e de feição ariano) parecesse o herói principal, e Val apenas um coadjuvante. Segundo a página “*Dideldum und andere Comics / Kinderzeitungen von vor 1945*”¹³², as histórias de “*Prinz Waldemar*” estiveram em circulação corrente até novembro de 1939, até o momento em que a série fora interrompida – pelo que indicam as evidências – por causa do teor ideológico da nova aventura.

A Guerra contra os Hunos se inicia na prancha nº 118, de 14 de Maio de 1939 e se encerra na prancha nº 165, de 7 de Abril de 1940. Trata-se de um dos arcos mais longos da franquia, tanto que podemos dividi-lo em quatro fases interligadas: 1) o cerco de Andelkrag (tiras nº 118 – 128); 2) a sabotagem aos quartéis e acampamentos dos hunos (tiras nº 129 – 140); 3) a libertação de Pandaris (tiras nº 141 – 152); e 4) a Batalha Final (tiras nº 153 – 165). A trama inicia com a chegada de um estranho viajante (cf. Figura 26) que esbraveja que Roma caiu sob as hordas de Átila e toda a Europa está em chamas, enquanto os hunos pilham, destroem e roubam. Apenas a fortaleza de Andelkrag resiste como o último bastião do ocidente frente aos invasores do leste – e antes que possa dar mais detalhes, o andarilho cai morto ao chão da taverna.

¹³² Link para acesso: < <http://dideldum.gmxhome.de/waldemar1.htm> >. Acessado em 09/01/2019.



(Figura 26: Um dia viajante misterioso aparece na taverna. Prancha nº 118, de 14 de Maio de 1939. Disponível em: <<https://www.joachim-m-schmidt.com/prince-valiant-1939-1940.html>>. Acessado em 23/02/2019)

Nota-se, tanto pelo texto quanto pelas imagens, que a tira que abre a aventura possui tom bem mais sério e dramático se comparado às tiras anteriores. Observemos – por exemplo – as expressões de favor dos personagens no sétimo quadro, ao verem que o andarilho contraiu uma

suposta doença chamada (por um dos hóspedes da estalagem) *red plague* (“peste vermelha”). Até o presente momento, a ação e o humor se intercavalam a todo momento em “*Prince Valiant*” e suas peripécias de adolescente eram permeadas por um discurso leve e bem humorado. Agora, a história abre menos margem à jocosidade, de forma que piadas e sacadas irônicas tornam-se menos recorrentes até o fim do arco. Além disso, a violência também se torna mais assídua e enfática; cenas de batalha e guerreiros armados da cabeça aos pés são representados em quase todas as pranchas da “Guerra contra os Hunos”, com pouquíssimas exceções.

Vejamos a tira seguinte. A prancha anexada logo abaixo (Cf. Figura 27) apresenta em seu primeiro quadro o herói, Val [canto esquerdo inferior] observando a gigantesca fortaleza Andelkrag, a última resistência européia a fazer frente aos invasores bárbaros. A proporção da imponente edificação diz muito sobre a ideia que o autor pretendia dar sobre o acontecimento narrado. Mesmo estando longe do personagem principal, que observa a invasão do forte à uma distância segura, Andelkrag ocupa mais da metade do enquadramento, e localiza-se ao centro dele – indicando que é ali em que o leitor deve focar sua atenção, pois toda a primeira fase do arco girará em torno deste bastião.



(Figura 27: Val se lança ao resgate do velho continente e da fortaleza de Andelkrag, para barrar a invasão dos hunos. Prancha nº 120, de 28 de Maio de 1939. Disponível em: [http://2.bp.blogspot.com/-8dTdq7vGufk/U8LrL-HaKpl/AAAAAAAAAk8/N6S79pIR5D4/s1600/Image+\(8\).jpg](http://2.bp.blogspot.com/-8dTdq7vGufk/U8LrL-HaKpl/AAAAAAAAAk8/N6S79pIR5D4/s1600/Image+(8).jpg) . Acessado em 23/02/2019)

Suas torres se assemelham as dos castelos dos contos de fadas modernos, e, precisamente, ao famoso *Neuschwanstein*, construído na região da Baviera no século XIX, por Ludwig II, inspirado nas obras de Richard Wagner. Ele [o castelo] servira de inspiração para o castelo de Cinderella e é até hoje um dos principais símbolos da *Walt Disney Pictures*. Soa-nos inevitável considerar o nome “*Andelkrag*”, que apesar de fictício possui certa

sonoridade “germânica”, como algo relativo, ou alusivo, a algum país de língua e cultura germanófono. A avaliar pelas informações geográficas fornecidas pelo enredo e pela paisagem alpina visível ao fundo, é plausível que *Neuschwanstein* tenha realmente servido de referência visual para a *Andelkrag* de Foster – o mapa do universo de “*Prince Valiant*”, criado para a releitura de 1952 deste mesmo episódio, localiza a fortaleza fictícia no sul da Alemanha, o que reforça ainda mais nossa teoria (Cf. Figura 28).



(Figura 28: Mapa do universo de *Prince Valiant*, disponibilizado na versão encadernada da Saga dos Hunos, intitulada “*Prince Valiant Fights Attila the Hun*” (1952). Setas acrescentadas por nós. Disponível em: <<http://www.wanted-rare-books.com/img/bd/foster/prince-valiant-gardes-vol-1.jpg>>. Acessado em 04/03/2019)

Andelkrag está cercada. Rodeada pelos bárbaros por todos os lados. Vê-se na imagem (Cf. Figura 26) nuvens de fumaça, pequenos incêndios, catapultas, aríetes e torres de cerco. Por um lado, temos – o que parecem ser – algumas referências a acontecimentos históricos, como a conquista das cidades romanas de Margus, Singidunum, Sirmium e Viminacium, capitaneada por Átila em 441 d. c. O que diferenciara a invasão destas cidades de outras

tantas que vinham ocorrendo naquele momento fora o uso, por parte de Átila e seus hunos, de armas de cerco, uma tecnologia até então exclusiva dos exércitos de Roma (HEATHER, 2005, p. 303), o que indica que Foster possuía certo conhecimento histórico no que diz respeito a este contexto em particular.

Por outro lado, a imagem também revela aspectos comportamentais dos vilões e suas intenções nesse fragmento de história. Ao contrário dos inimigos anteriores, que em geral se tratavam de salteadores, feiticeiras, cavaleiros rivais, monarcas pérfidos ou criaturas (semi)fantásticas, os hunos figuram aqui como outro tipo de vilão, muito pior do que os precedentes: a personificação completa do caos. Um mal imperialista, autoritário e em constante expansão, do oriente em direção à Europa.

O fato do adversário pertencer a um grupo étnico asiático (Cf. Figura 27, último quadro) torna ainda mais enfática a diferença entre herói e vilão; se antes, quando as aventuras de Val se passavam na Britania todos os inimigos pertenciam a mesma étnia do herói e seus aliados, agora o bem e o mal possuem outros traços, não apenas ético-morais, mas manifestos morfologicamente; na cor da pele, no formato dos olhos e – não esquecendo os esquemas imagéticos e padrões de representação típicos dos quadrinhos desta época – até nas sombras e planos de fundo, como vemos no último quadro da prancha de nº 120 (Cf. Figura 27, último quadro). As feições maléficas, os ângulos, olhares e falta de luminosidade são elementos frequentes nas representações dos hunos em praticamente toda a aventura.

É importante ressaltar a influência das construções discursivas, ideológicas e racialistas que legitimam e naturalizam tais formas de retratar pessoas, costumes e culturas do oriente próximo e longínquo, que, com particular ênfase nos quadrinhos das décadas de 1930, 1940 e 1950, eram apresentados como uma grande “comunidade imutável”, distante e excêntrica. Edward Said demonstra com clareza que o “oriente” é uma invenção europeia “e fora desde a antiguidade um lugar de episódios romanescos, seres exóticos, lembranças e paisagens encantadas, experiências extraordinárias” (SAID, 2017, p. 27). Portanto, é seguro dizer que as imagens que estamos a analisar são filhas diretas do orientalismo, que se constitui em “um modo de abordar o oriente que tem como fundamento o lugar especial do Oriente na experiência

ocidental europeia” (SAID, 2017, p. 27), desde a Grécia Antiga, passando pelo Império Romano, o medievo – a Igreja Católica, atingindo seu ápice durante os períodos coloniais do XVIII e do XIX.

O discurso-imaginário orientalista desdobra-se em muitas variantes. Uma delas, certamente a mais famosa na cultura pop das décadas de 1920 e 1930, é aquela que recebe o nome de *Yellow Peril* (“Perigo Amarelo”) popularizada pelos romances de Sax Rohmer e por seu famoso vilão, o Doutor Fu Manchu. O *perigo amarelo* é uma ideia que nasce ainda no século XIX, originada do medo – e também da ignorância – que as nações ocidentais compartilhavam com relação ao extremo oriente. Num emaranhado de estereótipos etno-raciais e pensamentos conspiracionistas “Enraizado[s] nos medos medievais de Genghis Khan e das invasões mongóis a Europa, o perigo amarelo combina um pavor racista à culturas estrangeiras, ansiedades sexuais e a crença de que o Ocidente será dominado e envolvido pelas forças ocultas e irresistíveis do Oriente”¹³³ (MARCHETTI, 1993, p. 2). Trata-se de um grande mito, uma narrativa que põe o ocidente como eterno objeto de desejo dos orientais e palco de sucessivas invasões, das guerras greco-pérsicas aos tempos modernos, em ondas contínuas capitaneadas por Xerxes, Átila, Genghis Khan e seus “sucessores” imaginários – líderes que assumem, aqui, o constante papel de déspotas cruéis e imperialistas.

A idéia do *perigo amarelo* se desenvolve de maneira particular nos EUA. Enquanto na Europa o sentimento de medo-aversão à Ásia está mais para o temor de uma possível invasão militar, nos EUA o receio com relação aos povos do extremo oriente se volta à “infiltração” destes na sociedade¹³⁴. Em meados do XIX, milhares de imigrantes são atraídos para a região da Califórnia pela Corrida do Ouro (1848-1855) e a mão de obra chinesa é utilizada nos processos de mineração e transporte de recursos. Conforme o minério se torna mais escasso, a população emigrada ruma para os centros urbanos, onde passa a exercer funções subalternas em lavanderias e restaurantes. O sentimento xenofóbico se intensifica nos anos posteriores à Guerra Civil dos

¹³³ No original: ““Rooted in medieval fears of Genghis Khan and Mongolian invasions of Europe , the yellow peril combines racist terror of alien cultures , sexual anxieties, and the belief that the West will be overpowered and enveloped by the irresistible , dark , occult forces of the East”

¹³⁴ Para mais informações sobre o perigo amarelo nos Estados Unidos, ver a matéria “*Yellow Peril: 19th Scape-goating*”, disponível para acesso em: < <https://aaww.org/yellow-peril>

Estados Unidos (1861-1865). Com a crise econômica que afetara o país em consequência do conflito, se desencadeia uma grande desconfiança com relação aos imigrantes asiáticos, pois a mão-de-obra barata oferecida por eles seria umas das causas principais da pobreza e um entrave para a recuperação econômica do país¹³⁵. Em 1882, o presidente Chester A. Arthur assina o “*Chinese Exclusion Act*” (“Ato de Exclusão dos Chineses”), que proíbe a importação de mão de obra chinesa em todo o território estadunidense. A medida é a continuidade de outras semelhantes que a antecedem, como o “*Page Act of 1875*”, que proibía a entrada de mulheres no território dos EUA, e o mais antigo “*Naturalization Act of 1790*”, que tornava a cidadania Americana exclusiva para brancos¹³⁶.

Ainda precisamos lembrar que, para além do orientalismo e do perigo amarelo, o discurso demonizador e bestificante acerca dos hunos possui uma certa base “histórica”. A ideia dos hunos (e do próprio Átila) como os grandes vilões da história ocidental não é uma construção feita a posteriori, pelo romantismo ou pela indústria cultural. Pelo contrário, ela encontra ecos em fontes greco-romanas dos séculos IV, V e VI, que já tratavam estes povos de maneira extremamente pejorativa. Jordanes na sua “*Gética*” (“*De Origene Actibusque Getarum*”), escrita em aproximadamente 551 d.c, traz a seguinte descrição

Suas feições são tão **terríveis** que **intimidam** totalmente até mesmo aqueles que são seus iguais na guerra. Seus inimigos fogem cheios de **horror** diante de seus rostos escuros e aterradores. Eles tem, por assim dizer, não mais do que um calombo sem forma como cabeça e olhos minúsculos. [...] Eles são **brutais** com seus filhos desde o dia em que estes nascem, usam uma espada pra fazer cortes na face dos

[scapegoating/](#) >. Acessado em 04/03/2019.

¹³⁵ Informações retiradas do artigo “*The Malleable yet Undying Nature of Yellow Peril*”, de Tim Yang, disponível para acesso em: < <http://www.dartmouth.edu/~hist32/History/S22%20-The%20Malleable%20Yet%20Undying%20Nature%20of%20the%20Yellow%20Peril.htm> >. Acessado em 04/03/2019.

¹³⁶ Para mais informações acerca destes fatos, ver a matéria “*Long before anxiety about Muslims, Americans feared the 'yellow peril' of Chinese immigration*”, de Christopher Wolf, que faz um comparativo entre o preconceito com imigrantes chineses no fim do século XIX e os imigrantes muçulmanos nos EUA do século XIX. Disponível em: <<https://www.pri.org/stories/2015-12-09/long-anxiety-about-muslims-americans-feared-yellow-peril-chinese-immigration>>. Acessado em 04/03/2019.

meninos de modo que aprendam que devem suportar ferimentos antes de receberem a nutrição do leite. Uma face assim marcada pela espada estraga a bela aparência natural de uma barba, e os jovens são feios e envelhecem sem barba [...] Embora tenham corpo de homens, são tão **crúéis** quanto os **animais selvagens**” (JORDANES 127-128 *apud* MATYSK, 2013, p. 229).

Jordanes não estava sozinho em sua perspectiva. Na verdade, seu relato – produzido cerca de cem anos após a morte de Átila, quando a ameaça dos hunos já era uma vaga lembrança na memória dos romanos – acompanha uma tradição que se estendia desde fins do século IV, quando o oficial romano Ammianus Marcellinus concluíra sua *Res Gestae*. A obra de Marcellinus, composta por trinta e um livros escritos em latim, narra os acontecimentos do Baixo Império romano entre os anos de 353 e 378, e, especialmente o último livro, constitui uma das principais fontes para o estudo das incursões bárbaras na fronteira danubiana. É a partir dele que se difunde a informação de que os hunos tinham o hábito de ingerir carne semi-crua, “assando-a” por meio do atrito gerado entre as coxas do cavaleiro e as costas do cavalo no ato da montaria. Como mostra o seguinte trecho

O povo dos hunos, pouco conhecido nos registros antigos, que mora além do mar de azov, perto do oceano cercado de gelo, supera todos os graus de selvageria. [...] Todos eles têm membros compactos, fortes e pescoços grossos, e são tão monstruosamente feios e deformados, que se podem ser levados como bestas de duas pernas ou usados como tocos, que são utilizados para suspender pontes. Mas embora tenham a forma de homens, por mais feios que sejam, eles são tão resistentes em seu modo de vida que não precisam de fogo nem de comida saborosa, mas comem as raízes de plantas silvestres e a carne meio crua de qualquer tipo de animal, que eles colocam entre suas coxas e as costas de seus cavalos, e assim aquecem um pouco¹³⁷ (Fonte de informação: <http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Ammian/31*.html>. Acessado em 10/01/2019).

Além do mais, somando a questão das fontes históricas do mundo tardo-antigo com o discurso do *perigo amarelo*, não seria impossível que ambas as

¹³⁷ Na versão em inglês: “The people of the Huns, but little known from ancient records, dwelling beyond the Maeotic Sea near the ice-bound ocean, exceed every degree of savagery. [...] They all have compact, strong limbs and thick necks, and are so monstrously ugly and misshapen, that one might take them for two-legged beasts or for the stumps, rough-hewn into images, that are used in putting sides to bridges. But although they have the form of men, however ugly, they are so hardy in their mode of life that they have no need of fire nor of savory food, but eat the roots of wild plants and the half-raw flesh of any kind of animal whatever, which they put between their thighs and the backs of their horses, and thus warm it a little”.

coisas tenham se misturado no imaginário histórico dos séculos XIX e XX. Entre 1756 e 1758, o sinólogo iluminista francês Joseph de Guignes publicara sua obra intitulada “*Histoire générale des huns, des turcs et des mogols*” (“História Geral dos Hunos, dos Turcos e dos Mongóis”) com uma teoria que perdura durante muitos anos entre os círculos acadêmicos europeus. Para De Guignes, os hunos descendiam de um tribo não-chinesa, de provável etnia turca, chamada *hsiung-nu*. Após milênios de nomadismo, esse povo funda em 209 a.c. um império nômade no que hoje é a Mongólia. “Era uma teoria atraente” para a época – afirma o historiador John Man – “porque no século XVIII se conhecia pelo menos um pouco acerca desse povo, e muito se acrescentou a isso desde então” (MAN, 2006, p. 37).

Em outras palavras, os hunos podiam não ser chineses, e certamente não tinham nenhuma ligação com os imigrantes que se deslocaram para os EUA durante a corrida do Ouro no século XIX. Mesmo quando o paradigma das grandes narrativas, que visava corroborar com o discurso da longevidade dos povos e dos grupos étnicos, era vigente, seria necessário – ainda estando no início do século XX – um grande malabarismo teórico e argumentativo para unir esses dois grupos (hunos e chineses modernos) em uma mesma categoria. Mas por mais excêntrica que a idéia possa parecer na atualidade, e até para a historiografia dos anos 1930 e 1940, o imaginário construído pelo perigo amarelo abre margem para que o irracional se torne uma realidade crível – pois é assim que funcionam as teorias de conspiração.

Numa forçosa conexão imaginária, composta por emaranhados de mitos e informações tendenciosas alimentadas por um preconceito indistinto contra asiáticos, a invasão de Átila à Roma, as incursões de Gêngis Khan no leste da Europa e as migrações de chineses aos EUA, eram tidas como um grande plano maléfico, uma trama orquestrada pelas forças insidiosas do oriente distante, que desejam, mais do que qualquer coisa, dominar o ocidente e destruir a cultura ocidental. E como veremos mais adiante, os hunos em Foster cumprem bem com este estereótipo quimérico e multifacetado.

Mas mesmo que as fontes do mundo tardo-antigo sejam extremamente elucidativas para entendermos as representações dos hunos no imaginário daquela época, elas, por si só, não explicam a totalidade da questão que estamos tratando. Por que os hunos? Por que utilizá-los como inimigos justo no

ano de 1939? Que mensagens, críticas ou provocações Foster pretendia trazer neste novo capítulo, distinto em muitos aspectos daquilo que o cartunista vinha produzindo até então? A resposta – uma das várias possíveis – para isso não está tanto na historiografia dos povos das estepes, mas nos mitos-políticos e nos usos do passado feitos nas campanhas militares da Primeira Guerra Mundial.

No livro *“The Definitive Prince Valiant Companion”* (2009), Brian Kane compila várias charges e desenhos promocionais feitos por Foster ao longo de sua carreira. Um deles (Cf. Figura 29) – cuja data é desconhecida – mostra Val derrotando Hitler e dizendo ao ditador alemão “Vocês, pobres hunos idiotas, sempre iniciaram problemas que nunca foram capazes de terminar!”¹³⁸ (KANE, 2009, p 126). Hitler não utiliza uniforme militar. O *Fuhrer* está trajado como huno, caído no chão e com um galo na cabeça, enquanto recebe o sermão do Príncipe Valente. Num primeiro olhar, a charge pode parecer autoexplicativa, mas existe um pano de fundo bastante complexo que dá sentido a ela – e que, ao mesmo tempo, levanta a possibilidade da “Guerra contra os Hunos” ser uma aventura engajada com os acontecimentos de sua época.

¹³⁸ No original: “You, poor dumb hunns, have always started trouble you’ve never been able to finish!”



(Figura 29: Uma charge humorística de Foster em que Val derrota Hitler (data desconhecida). Disponível em KANE, 2009, p. 126.

Regressemos algumas décadas em nossa linha do tempo. Em 1900, o imperador alemão Wilhelm II (Guilherme 2º) enviara tropas para conter a rebelião dos boxers na China. Seus contingentes militares compunham uma importante fração das forças da Aliança das Oito Nações, união composta por França, Grã-bretanha, Itália, Império Áustro-Húngaro, Japão, Rússia, Estados Unidos e o Império Alemão. Juntas, estas nações formavam uma poderosa aliança militar internacional com um único objetivo: sufocar o levante popular antiocidental que se instaurara no território chinês desde o ano anterior (1899).

No dia em que as tropas alemãs embarcavam no porto da cidade de Bremen, rumo à missão, Wilhelm realizara um grande discurso para insuflar a coragem e a bravura de seus soldados. Fugindo do texto previamente estabelecido – hábito que lhe era recorrente (MUSOLFF, 2017, p. 5) – o Imperador esbravejara que, para conquistar a glória, os soldados deveriam “agir como hunos”. Segue abaixo o trecho do discurso em que o Wilhelm faz esta analogia.

Se diante do inimigo, ele será derrotado, nenhum perdão será dado; prisioneiros não serão feitos. Quem cair em suas mãos, está em suas mãos. Assim como por mil anos os hunos sob seu rei Átila fizeram um nome para eles, que ainda os faz parecerem poderosos na tradição – que o nome da Alemanha seja assim conhecido na

China, de tal maneira que nenhum chinês ousará olhar torto para um alemão¹³⁹.

Apesar da consternação do secretário de assuntos exteriores, Bernhard Von Bülow, que tentara censurar a versão espontânea realizada de improviso pelo Imperador, a passagem fora publicada em 29 de Julho por um jornal local, o *Weser-Zeitung*. No dia seguinte, a gafe fora publicada no periódico britânico *The Times*. Como afirma Andreas Musolff, “o apelo belicoso do imperador provocou fortes reações na Alemanha e no exterior, o que variou dependendo das atitudes políticas em relação aos projetos coloniais do Império.”¹⁴⁰ (2017, p. 6). Ainda naquele mesmo ano (1900), a referência fora utilizada pela oposição social-democrata como crítica às atrocidades cometidas contra a população chinesa nas áreas controladas por tropas alemãs.

Parafraseando novamente Musolff, Wilhelm II “aludiu a um estereótipo popular de um famoso rei guerreiro para encorajar “seus” soldados a estabelecer uma reputação da Alemanha como uma nação guerreira que temia ninguém”¹⁴¹ (MUSOLFF, 2017, p. 8). Mas se nos primeiros anos do século XX o discurso do Imperador fora considerado apenas um deslize oriundo de um infeliz improviso, com a deflagração da Primeira Guerra mundial a metáfora dos hunos adquirara conotação bem mais política e pejorativa. Um mês após o início do conflito, jornais como “*Birmingham Post*” e “*Daily Express*” passam a fazer provocações aos alemães utilizando da mesma comparação. Este último chega a afirmar em uma matéria de 13 de Janeiro de 1915 que qualquer comparação entre o Kaiser e o Rei dos antigos hunos seria um insulto ao próprio Átila (MUSOLFF, 2017, p. 12). Neste mesmo sentido, em 2 de setembro de 1914 (quando a guerra já se desenrolava há pouco mais de um mês) o poeta Rudyard Kipling publica no periódico “*The Times*” seu poema “*For All We Have and Are*”, que começa com a provocativa estrofe: “Por tudo que temos e

¹³⁹ No original: “Kommt Ihr vor den Feind, so wird er geschlagen, Pardon wird nicht gegeben; Gefangene nicht gemacht. Wer Euch in die Hände fällt, sei in Eurer Hand. Wie vor tausend Jahren die Hunnen unter ihrem König Etzel sich einen Namen gemacht, der sie noch jetzt in der Überlieferung gewaltig erscheinen lässt, so möge der Name Deutschland in China in einer solchen Weise bekannt werden, dass niemals wieder ein Chinese es wagt, etwa einen Deutschen auch nur scheel anzusehen“. Disponível para acesso em: < https://www.wilhelm-der-zweite.de/kaiser/kritik_hunnenrede.php >. Acessado em 04/03/2019.

¹⁴⁰ No original: “the Emperor’s bellicose appeal triggered strong reactions in Germany and abroad, which varied depending on political attitudes towards the Empire’s colonial projects.”

¹⁴¹ No original: “alluded to a popular stereotype of a famous warrior king to exhort ‘his’ soldiers to establish a reputation of Germany as a warrior-nation that was afraid of nobody”

somos, Pelo futuro de todas as nossas crianças, Levante-se e vá à guerra, O huno está nos portões! Nosso mundo se foi, Arruinado em desgraça, Não sobrou mais nada hoje, senão aço, fogo e pedra”¹⁴².

Em 4 de Agosto de 1914, o Império Alemão invade a Bélgica e uma séries de atitudes extremamente controversas do exército e governo alemães, consideradas posteriormente como crimes de guerra – dentre elas a execução da enfermeira Edith Cavell e o incêndio à biblioteca católica de Leuven – fizeram com que o sentimento anti-germânico crescesse com força entre as Nações Aliadas¹⁴³. Nas semanas seguintes ao “Estupro da Bélgica” – como fora chamada a invasão e ocupação alemã no território belga pela mídia da época – França, Rússia e Grã-Bretanha passam a produzir materiais publicitários ironizando a dita *Kultur* alemã, e a alegoria dos alemães-hunos é (re)empregada como uma expressão teutofóbica e demonizadora. Nasce neste contexto um poderoso estereótipo de guerra, um chavão considerado, ainda hoje, um dos piores e mais ofensivos termos de chingamento para os alemães.

Percebemos, então, que pelo menos três elementos se intercalam na “*Guerra Contra os Hunos*” de Foster: 1) o conhecimento historiográfico que se tinha acerca dos hunos na década de 1930; 2) o imaginário do *perigo amarelo*, popularizado pelos romances de Sax Rohmer e seu personagem *Fu Manchu*; e 3) o estereótipo dos hunos-alemães, originado pelo discurso de Wilhelm II e utilizado pelas nações aliadas nos materiais publicitários anti-germânicos durante a Primeira Guerra Mundial. Com isso em mente, prossigamos com a análise do quadrinho.

3.2 Entre o Cavaleiro Patriota e o Herói Libertador: a transformação do herói na iminência (e na deflagração) da Segunda Guerra Mundial

De todas as mudanças já mencionadas que ocorrem em “*Prince Valiant*”

¹⁴² No original: “For all we have and are, For all our children’s fate, Stand up and take the war, The hun is at the gate! Our world has passed away, In wantonness o’erthrown. There is nothing left to-day. But steel and fire and stone”. Retirado de: < <https://www.poetryfoundation.org/poems/57431/for-all-we-have-and-are> >. Acessado em 13/01/2019.

¹⁴³ Para mais informações sobre as atitudes controversas do exército alemão durante a Primeira Guerra, ver o artigo de Sophie de Schaepdriyver, “*The ‘German Atrocities’ of 1914*” (1914), disponível para acesso em:< <https://www.bl.uk/world-war-one/articles/civilian-atrocities-german-1914> >. Acessado em 04/03/2019.

entre 1939 e 1940, aquelas que concernem à figura do herói são, certamente, as mais impactantes. Já vimos que desde sua criação em 1937, nosso herói, Val, passa por vários estágios. Primeiro como herói adolescente vivendo uma vida rústica nas charneças fétidas da britânia, uma espécie de homem de fronteira pós crise de 1929. Depois, ele se torna aspirante a cavaleiro, incorporando o espírito dos vingadores sociais, um tipo particular de herói que fora bastante popular nos quadrinhos da década de 1930, cujas tarefas consistiam basicamente em preservar a ordem social e combater ladrões, mafiosos, políticos corruptos e figuras deste viés. Agora, com o avanço dos regimes totalitários no velho continente, outras categorias de heróis começam a surgir no mercado dos *comics*, ao mesmo tempo em que personagens que já eram populares nesta mídia também são absorvidos pelas novas tendências da indústria cultural.

A década de 1940 é, de maneira incontestável, a época da superaventura. Entre 1938 e 1945, nasceram e morreram – editorialmente falando – incontáveis super-heróis. Este período costuma ser chamado de “Era de Ouro” dos quadrinhos, pois trata-se da época em que os *comic books* estadunidenses atingiram vendas astronômicas, consolidando-se como fenômeno cultural de magnitude internacional. Parte considerável dos heróis que protagonizam as releituras cinematográficas de grande orçamento e as séries de TV dos nossos dias surgiram neste contexto, entre os anos finais da Grande Depressão e o desenrolar da Segunda Guerra Mundial – Superman (1938), Batman (1939), Mulher Maravilha (1940), Aquaman (1941), Capitão América (1940 – 1941), Lanterna Verde (1940), Arqueiro Verde (1941), Shazam (1940), Flash (1940), para citar apenas alguns dentre os mais famosos. Recorrendo a Jeffrey K. Johnson, “Enquanto os americanos se concentravam na guerra, assim também faziam os super-heróis dos quadrinhos, e muitos desses heróis, como o Capitão América, tomaram a iniciativa muito antes dos EUA entrarem na Segunda Guerra Mundial”¹⁴⁴ (JOHNSON, 2012, p. 29).

Se a década de 1930 fora o período dos vigilantes mascarados e dos vingadores sociais, a década de 1940 se caracteriza como a época dos

¹⁴⁴ No original: “While Americans focused on war, so too did comic book superheroes, and many of these heroes, like Captain America, led the way long before the U.S. even entered World War II”

superpatriotas, heróis dotados de capacidades sobre-humanas e que combatem forças do mal de origem estrangeira (quase sempre em referências declaradas ao Japão e ao nazismo) em defesa da liberdade e da democracia. Johnson afirma que “um dos atributos mais importantes da cultura popular é que ela muda rapidamente ao encontro das necessidades da sociedade”¹⁴⁵ (JOHNSON, 2012, p. 34). Mas não devemos compreender a transição de um modelo de (super) herói para outro como uma cisão abrupta. “Esta metamorfose fora um produto de evolução cultural e ocorrera ao longo de vários meses, se não anos”¹⁴⁶ (JOHNSON, 2012, p. 34).

Muitos heróis que nascem nos quadrinhos como vigilantes caçadores de criminosos – como Batman e Arqueiro verde, por exemplo – também passam a combater nazistas, ou os ditos *japanazis*, um estereótipo recorrente na mídia estadunidense da época que aglutinava as nações do Eixo (Alemanha, Itália e Japão) e uma única figura. Em outros casos, estes heróis – como Shining Knight (1941) (“Cavaleiro Brillhante”), um exemplo pertinente – atuam em ambos os “frontes” de batalha: defendem os cidadãos comuns dos bandidos e do sistema corrupto no âmbito doméstico e também lutam contra as forças do eixo, libertando a Europa da tirania ou desvendando algum plano maléfico de infiltração, protegendo os EUA de espões nazistas.

Mais do que na década anterior, modelos heroicos advindos do passado servem de base para a criação desses personagens. São os casos da Mulher Maravilha – uma princesa amazona feita de barro pela rainha Hyppolita que, sob a identidade secreta de Diana Prince, serve como enfermeira no exército norte americano; do Arqueiro Verde – um Robin Hood moderno e exímio arqueiro que, junto de seu assistente, Speedy, utiliza das próprias habilidades e equipamentos engenhosos no combate ao crime; ou mesmo o emblemático Fighting Yank, alter ego de Bruce Carter III, que, guiado pelo espírito do antepassado Bruce Carter I – um herói da Guerra de Independência dos EUA – encontra uma capa mágica que lhe confere super-força e invulnerabilidade, e sai a combater nazistas.

A temática arturiana também é revisitada nestes mesmíssimos moldes,

¹⁴⁵ No original: “One of the most important attributes of popular culture is that it quickly changes to meet a society’s needs”

¹⁴⁶ No original: “This metamorphosis was a product of cultural evolution and took place over the

seguindo a fórmula de combinação de temporalidades de maneira a gerar um produto compósito, em que passado e presente são intercambiados das formas mais inusitadas possíveis. Vejamos, por exemplo, o *Shining Knight* (“Cavaleiro Brillhante”), de Craig Flessel. Estreando na edição nº 66 da “*Adventure Comics*”, a série conta a história de Sir Justin, um cavaleiro que servia fielmente ao Rei Arthur, sendo um dos mais destacados de seu tempo. Após libertar Merlin de uma árvore – o mago havia sido aprisionado ali por uma bruxa – Sir Justin é presenteado com uma armadura dourada que aumenta sua velocidade e resistência, uma espada mágica capaz de cortar qualquer coisa, e seu cavalo de batalha, Wing, ganha asas e invulnerabilidade. Devido a um acidente ocorrido em uma luta contra o gigante Blunderbore, Justin acaba caindo no mar e fica congelado durante mil e quinhentos anos. Em 1941, o cavaleiro é acidentalmente descoberto pelo curador de um museu, é revivido e passa a dedicar sua vida a combater os malfeitores (ladrões, gangsters, políticos corruptos, etc) e resolver os problemas da criminalidade e da corrupção nos EUA.

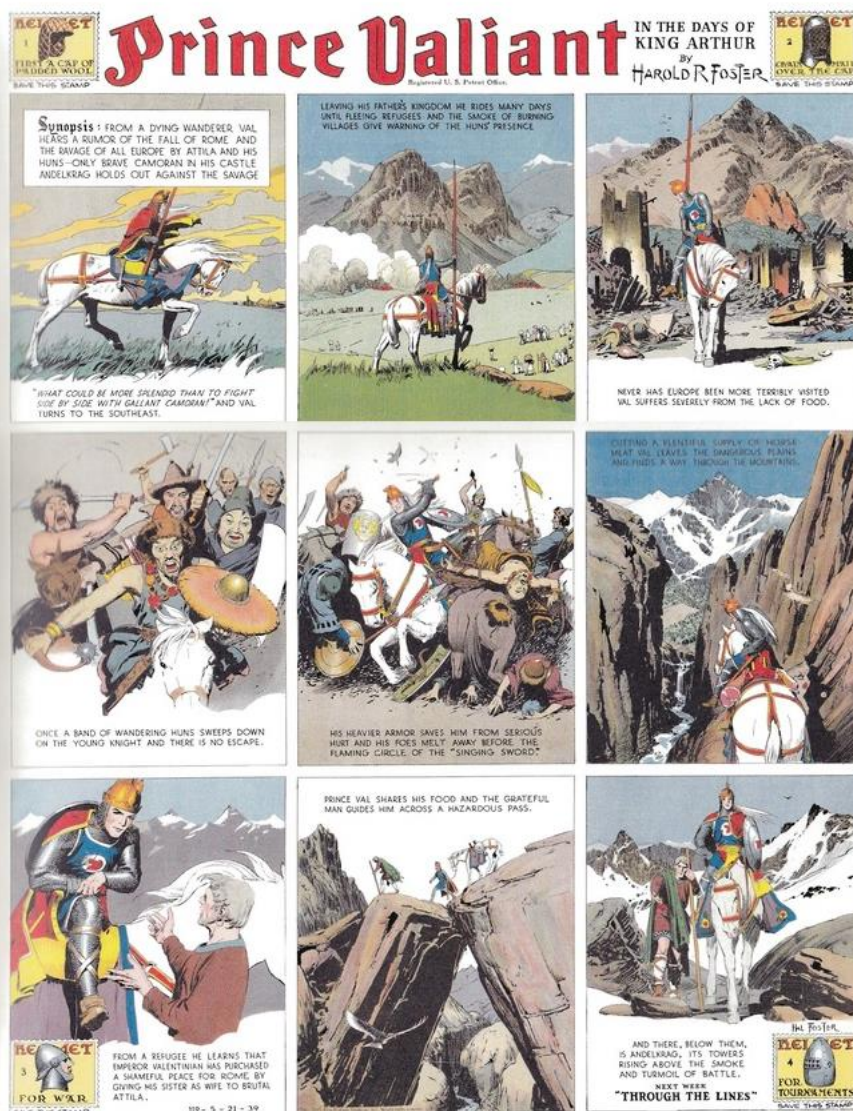
Em vários sentidos, “*Prince Valiant*” acompanha as mudanças de ares que acometem a indústria do entretenimento na iminência e na deflagração da Segunda Grande Guerra. Antes dos Japoneses atacarem a base naval de Pearl Harbor – acontecimento que marca a entrada definitiva dos EUA no conflito mundial – em 7 de Dezembro de 1941, havia uma grande ansiedade coletiva, compartilhada tanto pelo governo federal quanto pelos conglomerados de comunicação, com relação ao avanço dos regimes totalitários na Europa. Os produtores de quadrinhos não estavam alheios a tais acontecimentos e logo perceberam que os rumos preocupantes da política internacional poderiam fornecer matéria para histórias mais ousadas e politicamente engajadas. Em 27 de Fevereiro de 1940, é lançada na revista “*Look*” uma curta aventura do Superman, de apenas duas páginas, em que o Homem de Aço captura os ditadores Adolf Hitler e Josef Stalin e os entrega para a corte da Liga das Nações, na Suíça, para serem julgados por seus crimes. Ainda neste sentido, não esqueçamos que a primeira edição dos quadrinhos do Capitão América – que traz em sua capa Steve Rogers acertando um soco potente em Hitler – é

lançada em março de 1941, oito meses antes dos EUA declararem guerra às potências do eixo.

Para a pesquisadora de quadrinhos Selma Oliveira, “Personagens de histórias em quadrinhos são como pequenos franksteins: construídos por partes. Eles são idealizados com base em certos atributos físicos ou psicológicos” (OLIVEIRA, 2007, p. 141) que os conectam com as convicções e modelos sociais vigentes. Esses esquemas criativos utilizados pelos cartunistas para produzir seus personagens – os heróis em particular – podem se ancorar em diferentes esferas da experiência humana: na realidade social, no imaginário coletivo, em lendas e mitologias antigas, nos estereótipos políticos do presente – ou até nisso tudo ao mesmo tempo. À vista disto, concluindo a reflexão da autora, “o processo de produção de um personagem de histórias em quadrinhos é, na verdade, o processo de produção de uma representação, enquadrada coletivamente na prática social” (OLIVEIRA, 2007, p. 141).

Assim, considerando todos os elementos mencionados até então, não nos surpreende que, em meio ao fenômeno explosivo dos super-heróis e das narrativas patrióticas que inundavam o mercado dos quadrinhos desde de 1939, Foster – estando a par das tendências de consumo desta mídia – tenha optado por temas, motivos, topos narrativos, inspirações estéticas e conceituais que se alinhassem àquilo que estava em alta naquele momento. Algo que, como salientamos em vários momentos do capítulo dois, não seria improvável tratando-se de um autor que queria fazer do medieval algo interessante e familiar ao público estadunidense.

A primeira mudança digna de nota está no vestuário de Val, cromática e estilisticamente falando (Cf. Figura 30). Em quase todas as cenas de batalha da Saga dos Hunos, o Príncipe Valente utiliza uma túnica tricolor, cujas cores, somadas à capa vermelha, remetem à bandeira dos Estados Unidos. A mudança, apesar de discreta, é relevante não apenas pelo simbolismo patriótico que evoca. Ela marca uma nova direção para o desenvolvimento do quadrinho. Nos dois anos anteriores da série, nosso herói utiliza tunicas brancas, pretas e azuis com o símbolo da casa de Thule (o garanhão vermelho) no plexo, mas nunca as três cores (vermelho, branco e azul) combinadas – com apenas uma exceção na prancha nº 23, de 17 de Julho de 1937.



(Figura 30: Primeiro embate do Príncipe Valente com os hunos. Val utiliza uma nova armadura, mais robusta, e passa a vestir a túnica tricolor. Prancha nº 119, 21 de Agosto de 1939. Disponível em: < <https://www.joachim-m-schmidt.com/prince-valiant-1939-1940.html> >. Acessado em 23/02/2019)

O traje de batalha do herói também muda. Ao invés de usar apenas uma leve cota de malha peitoral, que proporciona maior agilidade deixando braços e pernas livres, calças de cota de malha e manoplas, que cobrem pernas e mãos respectivamente, são adicionadas ao uniforme de combate de Val. Até seu elmo, que sofre mudanças frequentes ao longo da série, fica mais robusto, tornando o herói mais semelhante à representação de um soldado, devidamente equipado para o grande combate que se aproxima.

Ambas as mudanças se dão a partir da prancha nº 103, de 29 de janeiro de 1939, que – como vimos anteriormente – retrata o momento em que Val é

feito cavaleiro pelo Rei Arthur. Destarte, isto sugere que a aquisição da cavalaria assinala, também, o amadurecimento do personagem como herói, que encontra diante de si uma missão muito mais perigosa e aterradora do que tudo o que enfrentara até então.

A idéia do cavaleiro patriota é patente neste momento. Pode parecer bastante anacrônico que um tipo de guerreiro medieval, cuja existência estava diretamente ligada à prestação de serviços militares a terceiros e “seguia” – ao menos em tese – um código moral estritamente cristão, possa servir de modelo inspiracional para as ideologias da Era Contemporânea. Mas como vimos anteriormente em nosso debate sobre o (neo)medievalismo e as diferentes formas de recepção da Idade Média, não foram poucas as vezes em que este período da história humana fora revisitado (e em dada medida instrumentalizada) por artistas e literatos engajados em causas políticas.

Em outros casos, já no século XX, grupos políticos organizados fizeram uso direto do passado medieval a fim de promover suas próprias agendas e cooptar adeptos. A Alemanha nazista, a União Soviética, e a Espanha Franquista produziram, entre as décadas de 1930 e 1940, números incontáveis de cartões postais, capas de revistas, pôsteres comemorativos e cartazes de recrutamento com imagens de vikings e cavaleiros encorajados. Essas estratégias publicitárias tinham por objetivo construir superfícies de identificação, que serviam basicamente para duas coisas: 1) facilitar a absorção de determinadas idéias, tornando-as atemporais; e 2) criar interfaces do Estado totalitário com um passado onírico, em que bravos heróis sacrificavam suas vidas em lutas épicas pela glória da nação.

Até nos EUA foram produzidos materiais de tipo semelhante, como um famoso pôster publicado pelo Departamento do Tesouro dos Estados Unidos em 1918, que utiliza a imagem de Joana d’Arc para convocar as mulheres norte americanas a comprarem selos de poupança do governo (Cf. Figura 31). Na imagem – anexada logo abaixo – vemos a mártir francesa trajando armadura completa, empunhando uma espada de gume duplo erguendo-a em riste. A viseira levantada do elmo permite ver o rosto de Joana, de feições puras joviais. A santa olha para cima, enquanto um fecho de luz celestial emana de sua pessoa. O artista utiliza duas frases de efeito que conferem ao material o tom mobilizador que o caracteriza. Acima: “Joana d’Arc Salvou a

França”¹⁴⁷. E abaixo: “MULHERES DA AMERICA SALVEM SEU PAÍS *COMPREM* SELOS DE POUPANÇA”¹⁴⁸. Nota-se que a última frase é escrita inteiramente com letras maiúsculas e a palavra “*buy*” (“comprar”) é destacada em itálico. Dessa forma, a mulher estadunidense é convocada a salvar seu país, assim como Joana d’Arc fizera com a França, não pela via das armas, como a mártir francesa, mas comprando selos de poupança. O pôster busca, através de uma abordagem comparativa, despertar nas mulheres a ideia de que elas também participavam do fronte de batalha, e que sua contribuição era fundamental para as finanças do exército e do governo.



(Figura 31: Pôster da Primeira Guerra Mundial publicado pelo Departamento do Tesouro dos Estados Unidos, convocando as mulheres a comprarem selos de poupança (1918). Ilustração de Haskell Coffin. Disponível em: <<https://propagandaposterstore.com/wp-content/uploads/2013/05/033-462x627.jpg>>. Acessado em 23/02/2019)

Deste modo, não seria muito difícil para Foster transformar seu cavaleiro

¹⁴⁷ No original: “Joan o’Arc Saved France”

medieval em um herói patriota estadunidense, defensor da liberdade e da justiça. Se a imagem concebida do cavaleiro medieval no imaginário popular está fortemente atrelada a noções como obediência, honra, cumprimento do dever, respeito aos valores da Igreja e proteção dos fracos e necessitados, bastaria apenas incluir nesta lista o combate à tirania e a defesa da liberdade dos povos. Assim, nosso Príncipe Valente torna-se o herói perfeito para o momento de transição em que a sociedade estadunidense se encontrava entre os anos de 1939 e 1940.

Retornemos nosso olhar para o quadrinho. Val consegue adentrar na densamente protegida fortaleza de Andelkrag, onde é recebido pelo Príncipe Camoran e sua corte. Nas semanas em que fica hospedado no castelo, Val auxilia Camoran e seus guerreiros a repelir os hunos, que, dia após dia, derrubam mais torres e muralhas, apoderando-se cada vez mais da antes inexpugnável fortaleza. Mas além do inimigo que espreita lá fora, uma coisa intriga nosso herói: os habitantes de Andelkrag não parecem preocupados com a invasão que está ocorrendo. Todas as noites são comemoradas com jantares fartos e suntuosos, regados a boa comida e bebida. Val chega a perguntar ao príncipe Camoran se não seria melhor poupar suprimentos, e recebe como resposta: “Sir Valente, nenhum inimigo irá algum dia alterar as maneiras de viver em Andelkrag. Nós vivemos, amamos, lutamos e morremos como cavalheiros!”¹⁴⁹ (Prancha Nº 123, 18 de Junho de 1939).

Meses se passam até que todas as provisões se acabam. Numa decisão final, príncipe Camoran decide que os andelkragianos remanescentes devem combater os hunos frente a frente, num ato final de bravura. Ao fim, todos os guerreiros são dizimados, restando apenas Val como sobrevivente. As três pranchas que narram a queda de Andelkrag (Nº 125-127) são extremamente dramáticas e chocantes para um quadrinho que, até então, tinha o humor como uma de suas características principais. Os momentos mais fortes são o “suicídio” das damas da corte, que preferem padecer sob as chamas do que serem capturadas pelos hunos, a morte dos cavaleiros e a cena final desta primeira fase do arco, em que Val enrola o corpo inerte do príncipe Camoran

¹⁴⁸ No original: “WOMEN OF AMERICA SAVE YOUR COUNTRY BUY WAR SAVING STAMPS”

¹⁴⁹ No original: “Sir Valiant, no enemy will ever alter the ways of living at Andelkrag. We will live, love, fight and die like gentleman!”

em um manto roxo e lança-o no castelo em chamas, para que descansa em paz no lugar que tanto protegeu (Cf. Figura 32).



(Figura 32: Val joga o corpo do Príncipe Camoran em direção às chamas, dirige-se a um local seguro e cai exausto no chão. Prancha nº 127, de 14 de Julho de 1939. Disponível para acesso em: < <https://www.joachim-m-schmidt.com/prince-valiant-1939-1940.html> >. Acesso em 23/02/2019)

Apesar da forma trágica como é representada a queda de Andelkrag, uma crítica importante fica subtendida no texto. Camoran e seus guerreiros eram corajosos e realizaram uma acirrada resistência contra os hunos, mas não estavam dispostos a abdicar da vida ostentosa e abundante que levavam. Preferiam festejar todos as noites do que sujeitarem-se a um regime de

escassez e penúrias – mesmo que isto fosse fundamental para que a resistência se mantivesse por mais tempo. Este pequeno detalhe, que pode até passar despercebido pelo leitor, tem importância na construção do arco, pois evoca uma idéia fundamental em tempos de guerra: a vitória requer sacrifícios.

Muitos quadrinhos de super-heróis passaram a reproduzir este tipo de discurso nos anos seguintes: “Enquanto super-heróis como o Capitão América procuravam inspirar sentimento patriótico antes dos EUA entrarem em guerra, a maioria dos heróis dos quadrinhos mudou com a nação”¹⁵⁰ (JOHNSON, 2012, p. 37). Antes da guerra se tornar uma ameaça direta à nação estadunidense, heróis como Superman e Batman levavam a vida combatendo criminosos e o sistema corrupto. Já “durante a Segunda Guerra Mundial, estes mesmos heróis rapidamente se tornaram cidadãos patriotas cumpridores da lei, que encorajavam os americanos a apoiar os esforços de guerra”¹⁵¹ (JOHNSON, 2012, p. 37), por meio do alistamento, do trabalho duro e da compra de títulos de guerra. Para capitalizar recursos para as forças armadas, a indústria propagandística dos EUA produziu materiais (pôsteres e cartazes) que promovessem integração e solidariedade entre as classes trabalhadoras e o exército. Citando novamente Johnson, “Cartazes de guerra exigiam que os americanos sempre lembrassem que soldados, marinheiros, fuzileiros navais e outros militares estavam lutando por eles”¹⁵² (JOHNSON, 2012, p. 39). Assim – concluindo o argumento do autor – “Esses homens previamente comuns haviam se tornado quase sacrossantos e esperava-se que os americanos não uniformizados colocassem a necessidade dos militares antes de suas próprias”¹⁵³ (JOHNSON, 2012, p. 39).

Prosseguindo com a narrativa, após a tragédia de Andelkrag, Val dá seguimento à sua missão e conhece um jovem grego chamado Slith, um gatuno que leva a vida realizando truques de mágica, malabarismo e fazendo pequenas ladroagens. Slith explica ao jovem príncipe que todos os povos que habitavam aquela região se disperçaram para fugir da rapinagem dos hunos,

¹⁵⁰ No original: “While superheroes like Captain America looked to inspire patriotic sentiment before de U.S. went to war, most comic book heroes changed with the nation”

¹⁵¹ No original: “During the World War II these same heroes quickly became law abiding patriotic citizens that encouraged Americans to support the war effort”

¹⁵² No original: “War posters demanded that Americans always remember that soldiers, sailors, Marines, and other serviceman were fighting for them”

¹⁵³ No original: “These previously common men had become almost sacrosanct and Americans

refugiando-se nas florestas e nos bosques próximos, lugares de difícil acesso para os invasores. Neste momento, Val inicia a estratégia que dará fim ao domínio dos hunos na Europa: junto de seu mais novo companheiro, Slith, nosso herói unirá a todos os grupos, refugiados ou isolados de alguma forma, que sofreram com as pilhagens e a crueldade dos hunos nos últimos anos, oferecendo, em troca, todos os espólios obtidos nos combates.

Inicialmente, o grupo é composto por bandos de camponeses expropriados de suas terras e até bandidos, juntos no ódio comum aos agressores do leste. Com o passar dos dias, as notícias se espalham e a equipe cresce, recebendo quinhentos cavaleiros perfeitamente armados de Roma e mil guerreiros visigodos, enviados pelo Imperador Valentiniano e o rei da Espanha, respectivamente. Sir Gawain e Sir Tristam, companheiros da Távola Redonda, também são enviados pelo Rei Arthur para contribuir com a missão, aumentando ainda mais os contingentes do heterogêneo exército.

A “Legião dos Caçadores de Hunos” – nome que designa a força-tarefa internacional chefiada por Val – utiliza táticas de guerrilha, evitando enfrentar os hunos em campo aberto, onde possuem maior vantagem devido às habilidades de equitação. A estratégia consiste em minar as tropas inimigas do ponto de vista logístico e moral. Ou seja, cortar seus suprimentos, bloquear as estradas pelas quais os mantimentos são transportados, e, principalmente, quebrar com o mito da invencibilidade huna. Notamos, assim, outra mudança no *modus operandi* de nosso herói. Antes capaz de solucionar todos os empasses imagináveis apenas com suas qualidades individuais, Val, agora, deve agir em equipe, traçando planos, armadilhas e esquemas de toda espécie para conquistar vantagem sob os adversários. O próprio Slith se mostra uma peça fundamental neste processo, servindo como espião, guia e informante oficial da Legião dos Caçadores de Hunos.

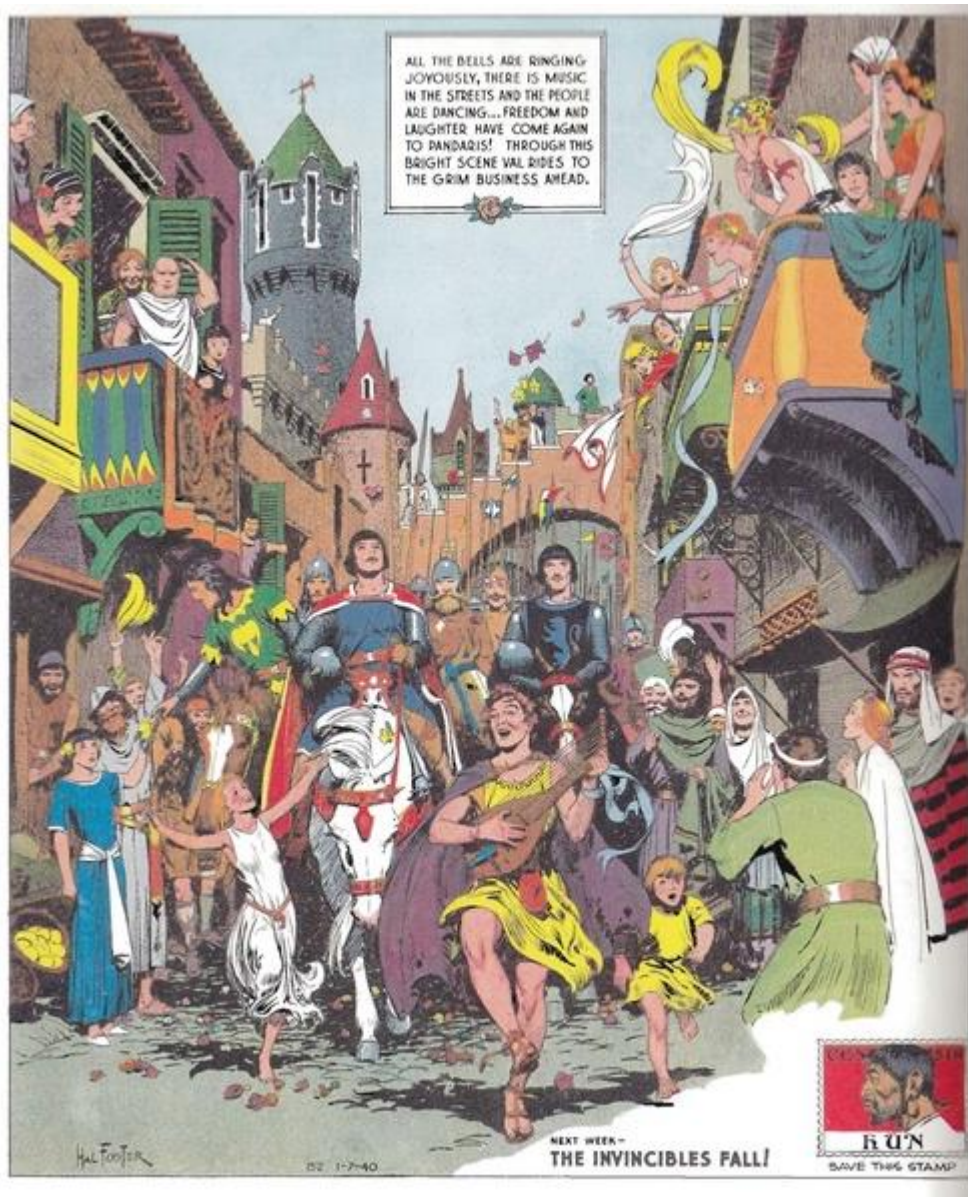
Esta é a segunda fase da guerra contra os hunos. Vamos agora à terceira e penúltima fase. Príncipe Valente e seus amigos obtêm grande sucesso utilizando táticas de guerrilha e sabotagem. Mas, estranhamente, o exército huno consegue montar uma base militar densamente fortificada em região próxima de onde Val e seus companheiros atuam. Por sorte, os heróis

not in uniform were expected to put the serviman's need before their own”

conseguem capturar um espião huno e descobrem que há uma cidade ao sul, chamada Pandaris, que fornece suprimentos e concede passagem aos vilões, servindo como posto de abastecimento para eles.

Pandaris está sob o poder de Píscaro, um tirano que se aliou aos hunos, depôs e aprisionou o próprio primo, duque Cesário – governante legítimo da cidade. Disfarçados como vendedores ambulantes, Val e Slith entram na cidade e descobrem que Píscaro, além de usurpador, é um ditador cruel e impiedoso, disposto a eliminar todos aqueles que se opõem aos seus caprichos. A população não é simpática ao líder autocrático. Mas, com medo dos hunos e da milícia que serve ao tirano, sujeitam-se a sua autoridade, com receio de que coisas piores possam acontecer àqueles que o contrariam. Os heróis também descobrem que existe um grupo secreto de resistência chamado “*Liberators*” (“libertadores”), composto por antigos companheiros de armas do duque Cesário e que pretendem retornar o legítimo governante de Pandaris ao seu cargo de direito.

Val chega a ser capturado e torturado pelos lacaios de Píscaro, mas consegue reverter a situação, libertando-se do cárcere ao enganar os torturadores e trocar de roupas com o tirano, passando-se por ele. Desse modo, o príncipe – disfarçado como Píscaro – ordena a soltura de Cesário e, junto dos moradores, inicia um motim que leva à libertação da cidade. A cena de encerramento desta terceira fase (prancha nº 152, de 7 de janeiro de 1940) é, decerto, a imagem mais alegre apresentada no quadrinho desde o início do arco. Nela, vemos Val montado a cavalo junto de Gawain, Tristam e os cavaleiros do duque Cesário, juntos em uma marcha triunfante que comemora a libertação de Pandaris. Os guerreiros são ovacionados pela multidão que abana lenços e atira flores aos heróis, acompanhados por crianças e menestréis. Novamente, nosso Príncipe Valente aparece vestindo as cores da bandeira dos Estados Unidos, e o caráter “patriótico” da cena é reforçado por um dos personagens ao fundo – canto esquerdo superior – que presta homenagem aos guerreiros fazendo gesto de continência (Cf. Figura 33).



(Figura 33: Val, Gawain, Tristam e o habitantes de Pandaris comemoram a libertação da cidade. Prancha nº 152, de 7 de Janeiro de 1940. Disponível em: < <https://www.joachim-m-schmidt.com/prince-valiant-1939-1940.html>>. Acessado 23/02/2019)

Neste momento, Foster demonstra de maneira mais explícita ao leitor o tipo de herói que Val está se tornando: o herói redentor, um modelo mítico extremamente poderoso do imaginário moderno. O mito do salvador gira em “torno de um personagem privilegiado [em que] tende a formar-se uma mesma constelação de imagens” (GIRARDET, 1987, p. 71). Em geral, trata-se da heroização de sujeitos sociais reais, dos mais comuns aos mais notáveis. É esta formulação mítica que faz com que personagens do passado (como Carlos Magno, Alexandre o Grande, Arminius, Julio César, Vercingetorix, Joana d’Arc, Ricardo Coração de Leão, Frederico Barbarossa, entre outros tantos) se tornem

verdadeiros semi-deuses na imaginação coletiva,

Sobre o tópico, Raul Girardet afirma que todo processo de heroificação requer “uma certa adequação entre a personalidade do salvador virtual e as necessidades de uma sociedade em um dado momento de sua história” (GIRARDET, 1987, p. 82). Logo, tratando-se de um personagem completamente ficcional como o Príncipe Valente, construído compositamente, e de uma história que se desenvolve já no andamento da Segunda Guerra, nosso herói-cavaleiro (e agora, libertador) surge “como uma resposta a uma certa forma de expectativa, a um certo tipo de exigência” (GIRARDET, p. 82).

“A imagem do Salvador varia conforme ele é chamado a enfrentar um perigo externo, a conjurar uma crise econômica ou a prevenir os riscos de uma guerra civil” (GIRARDET, 1987, p. 82) – e, com base no que vimos no capítulo anterior, e também neste, nosso herói, Val, não foge à regra. Além do mais – evocando novamente as ideias de Girardet – “o mito pode assim aparecer, e de maneira mais sugestiva ainda, como uma espécie de revelador ideológico, o reflexo de um sistema de valores de um tipo de mentalidade” (GIRARDET, 1987, p. 83).

Por fim, antes de encerrarmos o subcapítulo respectivo à reformulação do herói, é preciso apontar uma de suas ambivalências que se torna particularmente evidente durante a Guerra contra os Hunos. Entre 1937 e 1939, Val é caracterizado como um herói relativamente “pacífico”, que utiliza de meios inteligentes para solucionar os problemas ao qual é enviado para resolver. Já entre 1939 e 1940, quando os hunos são os inimigos em questão, o herói não demonstra qualquer disposição a negociação, ou a diplomacia. Os hunos quase não falam durante toda a história e as cenas de batalha do arco representam os inimigos – sem nenhuma exceção – como selvagens bestiais – de maneira que os “mocinhos” da trama jamais hesitam em atacá-los impiedosamente. Em outras palavras, subentende-se que contra esse inimigo, em particular, a violência passa a ser um recurso válido para alcançar o objetivo maior, que é a libertação da Europa.

O momento que melhor elucida este aspecto do herói está na prancha de nº 160, de 3 de Março de 1940 (Cf. Figura 33). Na cena, Kalla Khan – o líder dos hunos que sucede Átila após sua morte – recebe de um de seus emissários um estranho baú acompanhado de uma carta, ambos enviados por

Val. Na epístola, consta a seguinte mensagem

Você prometeu cortar a cabeça de "Karnak, o Feroz" caso ele falhasse. Eu gentilmente lhe poupei desse problema; foi um prazer. Muitos de seus generais falharão e adicionarão suas cabeças à sua coleção, pois eu mostrei ao mundo que os hunos não são invencíveis. Os hunos também sabem disso e seu poder se foi para sempre¹⁵⁴.

Foster ainda reforça a mensagem colocando na mesma caixa de texto ao fim a frase: “ E no seu coração, Kalla Khan sabia que isso era verdade”¹⁵⁵

A cena dá continuidade à situação retratada na prancha de nº 139, de 8 de Outubro de 1939. Nela, Kalla Khan toma conhecimento das guerrilhas e das sabotagens orquestradas por Val e sua Legião dos Caçadores de Hunos. Para solucionar o problema, o imperador dos hunos convoca seu melhor comandante, o general Karnak, “The Ferocious” (“O Feroz”) e lhe dá a ordem: “Monte um exército, libere a passage e fortifique-a”. Daqui a duas luas retorne com a cabeça do Príncipe Valente!”¹⁵⁶. Em seguida, o Khan intimida seu general: “Alí estão duas estacas... em uma está a cabeça de um general derrotado. A outra é para a cabeça do Príncipe Valente... ou a sua própria”¹⁵⁷.

¹⁵⁴ No original: “You promised to cutt of the head of ‘Karnak, the Ferocius’ should he fail. I have courteously saved you this trouble; it was a pleasure. Many more of your generals will fail and add their heads to your collection for I have shown the world the huns are not invincible. The huns also know this and their power is gone forever”

¹⁵⁵ No original: “And in his heart Kalla Khan knows this to be true”

¹⁵⁶ No original: “Take an army, clear the pass and fortify it. Two moons from today return with the head of Prince Valiant”.

¹⁵⁷ No original: “Yonder are two stakes... on one is the head of a defeated general. The Other is for the head of Prince Valiant...or your own.”



(Figura 34: Kalla Khan ordena seu general “Karnak, O Feroz” derrotar o Príncipe Valente e voltar com sua cabeça. Após o conflito, o Imperador dos hunos recebe a cabeça do próprio comandante em uma cesta. Os três enquadramentos menores à esquerda pertencem à prancha nº 139, de 8 de Outubro de 1939, e o maior à direita à prancha nº 160, de 3 de Março de 1940. Disponíveis em: < <https://www.joachim-m-schmidt.com/prince-valiant-1939-1940.html> >. Acessado em 23/02/2019)

Na imagem anexada logo acima à direita (Cf. Figura 34), vemos a representação de Kalla Khan, no momento em que ele recebe a cabeça do General Karnak em um pequeno baú. O imperador dos hunos utiliza chapéu, sapatos curvos e vários adornos que evocam uma estética “asiática”, construída dentro dos paradigmas e dos estereótipos aglutinadores do orientalismo e do perigo amarelo, que vimos anteriormente. Além da vestimenta, as características fisionômicas também contribuem para a composição do vilão. Nota-se na cena que suas mãos tem aspecto grosseiro, são peludas e parecem com garras. Seu rosto também é envelhecido, carrancudo e cheio de marcas de expressão, o que – analisando o quadro acima à esquerda – contrasta diametralmente com o rosto de Val, jovem, com

design limpo, e expressão alegre

3.3 Por trás da Capa e da Espada: Representações e Referências ao Contexto de Guerra

Por fim, após dissertarmos sobre a construção do inimigo e a ressignificação do herói, há mais um tópico que merece ser explorado antes de encerrarmos nosso capítulo da Guerra contra os Hunos. Afinal de contas, ao escolher os hunos como os vilões principais deste arco de história, Hal Foster estava ou não fazendo uma crítica ao regime nacional socialista alemão? Qual a procedência desta interpretação?

Como vimos no início do capítulo, o autor não deixou registrado em nenhuma de suas entrevistas qualquer consideração acerca desta aventura ou quais eram suas intenções artísticas naquele momento em particular. De fato, não há como estabelecer um argumento definitivo sobre quais idéias passavam pela mente de Foster nos anos que antecederam a Segunda Guerra Mundial. Mas, mesmo que não possamos atestar pelos registros disponíveis o que o cartunista queria comunicar ao seu público em sua polêmica aventura, existem alguns indícios que apontam certas ambiguidades sobre autor e a narrativa em questão.

Primeiramente, independente do teor ideológico que possa ser atribuído à Guerra contra os Hunos, Foster não se mantivera neutro com relação ao conflito mundial e à situação da Europa. Pelo contrário. Vejamos, por exemplo, as charges que o autor produziu na primeira metade da década de 1940 (Cf. Figura 35). A primeira data de 1944 e apresenta o Papai Noel segurando violentamente o Imperador Showa, fazendo-o engolir títulos de guerra. Papai Noel, indignado, diz a Hirohito: “Este é ultimo natal que você vai estragar, seu macaquinho odioso!”¹⁵⁸. Trata-se de uma crítica direta ao ataque ao porto de Pearl Harbor, que ocorreu em 7 de Dezembro de 1941, pouco menos de três semanas antes do natal daquele ano.

¹⁵⁸ No original: “This is the last christmas you’ll ever spoil, you vicious little monkey”.



(Figura 35: Charges produzidas por Foster durante a Segunda Guerra Mundial. Disponíveis em KANE, 2001, p. 86 – 87)

A segunda charge (Cf. Figura 35) mostra um oficial nazista levemente obeso e de aspecto bonachão, e, apesar de não possuir datação, é bastante provável que tenha sido criada em período próximo ao da anterior. Já a terceira, apresenta uma cena de dialogo entre um soldado estadunidense e um soldado britânico, vitoriosos após a derrota do general nazista Rommel no norte da África. O norte Americano diz ao companheiro aliado: “Então você é inglês? Bem, você sabe. Você se parece com um dos nossos”¹⁵⁹. E o inglês responde: “Estou dizendo, yankee, você se passa por um britânico em qualquer lugar”¹⁶⁰. Enquanto isso, um soldado da *Wehrmacht*, localizado na parte inferior da imagem, se encontra atolado na lama e pergunta aos dois: “Algum de vocês sabe pra qual lado foi Rommel?”¹⁶¹ (KANE, 2010, p. 86-87).

Entre os anos de 1942 e 1945, o governo dos Estados Unidos organizara os chamados *War Bond Drives*, campanhas publicitárias que tinham por objetivo incentivar a população norte americana a comprar títulos de guerra, que eram utilizados para financiar os custos do exército¹⁶². Ao comprar um *war bond* (“título de guerra”), o cidadão faz um pequeno empréstimo ao governo, que é devolvido meses, ou anos, mais tarde, com uma pequena taxa de juros e ajustado conforme a inflação. Foster participara de um evento destes

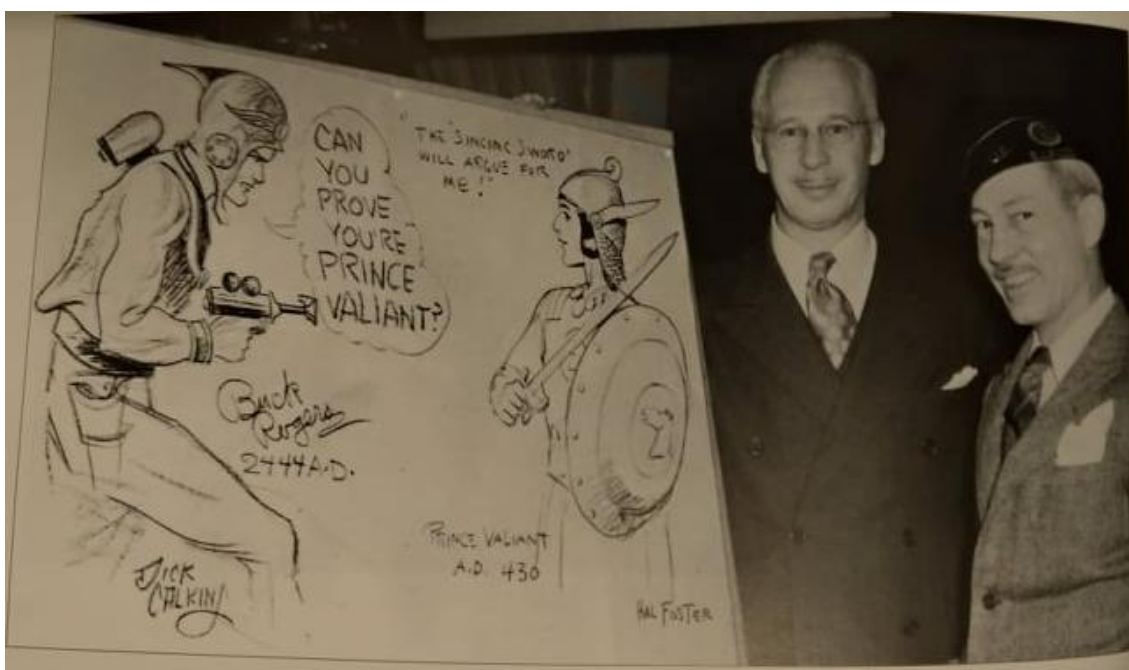
¹⁵⁹ No original: “So you’re English? Well wotta y’know! You look just like one of our outfit”.

¹⁶⁰ No original: “I say, yankee, you’d pass for a britisher anywhere”.

¹⁶¹ No original: “Know you wich way went Rommel?”

¹⁶² Para saber mais acerca dos *War Bond Drives*, ver esta matéria da Oklahoma Historical Society:< <https://www.okhistory.org/publications/enc/entry.php?entry=WA020> >. Acessado em

ocorrido na cidade de Chicago – mas assim como em outras situações, o material que está ao nosso alcance não oferece nenhuma data precisa. Na coletânea, *“Hal Foster: Prince of Illustrators – Father of Adventure Strip”* (2001), Brian Kane traz uma fotografia de Hal e Dick Calkin – ilustrador de Buck Rogers – em que ambos os artistas fazem participação especial no evento. No quadro presente na fotografia (Cf. Figura 36), vemos o personagem Buck Rogers perguntando com pistola em punho: “Você pode provar que é o Príncipe Valente”¹⁶³. E Val responde: “A Espada Cantante responderá por mim!”¹⁶⁴



(Figura 36: Hal Foster e Dick Calkin participam de um *War Bond Drive* em Chicago (data desconhecida). Disponível em KANE, 2001, p. 86)

Ainda neste sentido, Foster também participou do evento de comemoração de 22 anos do Dia do Armistício, que, desde o fim de Primeira Guerra Mundial, tornara-se feriado nacional entre as Nações Aliadas. Em uma fotografia que data de 11 de Novembro de 1942, (Cf. Figura 37) Foster presenteia o general Robert L. Denig do Corpo de Fuzileiros Navais com uma bandeira feita pelo próprio cartunista, com o slogan “Wake Revenge Detachment”, um bordão convocatório que clamava pela recuperação da Ilha

04/03/2019.

¹⁶³ No original: “Can you prove you’re the Prince Valiant?”

¹⁶⁴ No original: “The Singing Sword will answer for me!”

Wake, ocupadas pelos japoneses desde Dezembro de 1941.



(Figura 37: Foster presenteia o general Robert L. Denig do Corpo de Fuzileiros Navais no evento de comemoração de 22 anos do Dia do Armistício (11 de Novembro de 1942). Disponível em KANE, 2001, p. 87)

Observando com cautela, percebemos que existem algumas “pistas” na Guerra contra os Hunos que podem ser indicativos a favor da tese de que o arco tenha sido, realmente, uma provocação política. Além do desenvolvimento do herói patriótico e da conotação que o vocábulo “*huns*” possuía nos países de língua inglesa – coisas que vimos anteriormente – Foster faz referências, no mínimo, sugestivas, como vemos na prancha de nº 133, de 27 de Agosto de 1939, em que Val resmungo para si mesmo: “Por quase seis anos, os hunos têm roubado e pilhado a Europa... está na hora de alguém roubar os hunos... eu me pergunto?”¹⁶⁵. A considerar o ano de produção da tira, a fala do herói soa como uma referência tácita à ascensão do nazismo, que chega ao poder na Alemanha no ano de 1933, coincidindo com o que é dito pelo personagem, de que os hunos (ou seriam os alemães?) têm saqueado a Europa há quase seis anos.

Outra referência relevante está na prancha de nº 141, de 22 de Outubro

¹⁶⁵ No original: “For nearly six years the hun has robbed and pillaged Europe... It is time now to some one robs the hun.... I wonder?”. Disponível em:< https://www.joachim-m-schmidt.com/uploads/8/8/5/6/88568964/prince-valiant-02-1939-1940-page-082_orig.jpg>. Acessado em 23/02/2019.

de 1939 (Cf. Figura 38). A tira apresenta os milicianos do já mencionado tirano Píscaro abrindo caminho entre a multidão, golpeando os cidadãos com porretes. A cena lembra muito as ações da *Sturmabteilung* no início da década de 1930, quando a milícia do NSDAP se infiltrava em manifestações de partidos progressistas, como o Partido Comunista e o Partido Social Democrata Alemão, para dispersar o participantes, incutindo medo nos setores de oposição. Ao fundo da imagem, vemos um dos capangas tocando uma corneta, e em seu peito está um símbolo com as mesmas cores da bandeira nazista – com fundo vermelho, mas ao invés do círculo branco com a *Hakenkreuz* ao centro vemos uma linha diagonal com listras brancas e pretas intercaladas.



(**Figura 38:** Os milicianos de Píscaro abrem caminho entre a multidão. Quadro retirado da prancha nº 141, de 22 de Outubro de 1949. Disponível em: < https://www.joachim-m-schmidt.com/uploads/8/8/5/6/88568964/prince-valiant-02-1939-1940-page-098_orig.jpg > .
Acessado em 23/02/2019)

Mas nenhuma representação presente nesta história é tão emblemática, ou marca de maneira tão patente um possível posicionamento político por parte de Foster, quanto a cena que encerra o arco – presente na prancha de nº 165, de 7 de Abril de 1940. Ao contrário das anteriores, esta requer uma análise mais narrativa, de maneira que precisamos observar a sequência dos fatos

narrados para compreendê-la adequadamente.

Após derrotar o general Karnak em campo aberto e enviar sua cabeça para o imperador Kalla Khan, Val regressa ao acampamento da Legião dos Caçadores de Hunos e resolve tirar uns dias de descanso após a árdua campanha de libertação do velho continente. Percebendo que o Príncipe Valente não está mais lutando contra os bárbaros de leste, monarcas de toda a Europa enviam representantes ao encontro do jovem príncipe para uma última investida, que visa aniquilar de vez com os hunos, erradicando a possibilidade de uma futura ameaça. Na tenda de Val, os emissários, ansiosos para conhecerem o líder que quebrou com a hegemonia dos hunos, aguardam pela chegada de um imponente e experiente general, vestindo uma armadura brilhante. Mas, de maneira cômica, a expectativa se esvai quando o grupo vê diante de si um jovem descabelado, bronzeado do sol, carregando uma vara de pesca e alguns peixes que acabara de fisgar.

Val ouve a proposta das lideranças europeias de marchar em direção à Pannonia com um exército e aniquilar os hunos remanescentes, mas ao invés de partir para o combate, o herói toma posição distinta, respondendo aos mensageiros: “Agora, cavalheiros, eu conheço vossa missão. Eu também sei que guerras de agressão são apenas criadoras de guerra futuras”¹⁶⁶. Neste momento, o jovem põe sobre a mesa um grosso livro de história e explica aos enviados quão injustificada seria tal empreitada.

Aqui, sob minha mão, está a história do mundo. Em nenhum lugar eu consigo encontrar uma conquista que tenha durado pela força. Alexandre e Cesar por sua vez conquistaram o mundo, mas onde estão as conquistas deles agora? O que [aconteceu com a] Babilônia, com a persia, com Cartago? Os frutos da guerra não são nada senão inimizades intratáveis. Não, nobres senhores, eu jurei minha espada apenas pelas causas da justiça e da liberdade¹⁶⁷.

A cena possui grande apelo emocional e, a avaliar pela riqueza de detalhes e do arranjo cênico, percebemos a importância que fora dada a ela

¹⁶⁶ No original: “Now, gentleman, I know your mission. I also know that wars of aggression are but breeders of future wars”.

¹⁶⁷ No original: Here, under my hand, is the history of the world. Nowhere can I find a lasting conquest by force. Alexander and Cesar in turn conquered the world, but where are their conquests now? What of Babylon, of Persia, of Cartage? The fruits of war are but sullen enmities. No, noble sirs, I have pledged my sword in the cause of justice and freedom only.

por parte do autor (Cf. Figura 39). A imagem de Val, localizada ao centro do quadro, se destaca consideravelmente da dos demais, tanto por sua postura corporal, com braços abertos – uma mão aponta para o livro enquanto a outra faz um gesto convidativo na direção do leitor – quanto pela vestimenta, uma túnica branca, que contrasta com as capas, elmos e semblantes fechados de seus interlocutores. Em seu discurso, o herói evoca a noção da *História Magistra Vitae* (“História Mestra da Vida”) para convencer as lideranças europeias de que a guerra não leva a nada e que sua intervenção fora necessária só até o momento em os hunos ainda eram uma ameaça.

Tratando-se de uma representação produzida em abril de 1940, quando a guerra já se desenrolava há oito meses, a Alemanha de Hitler já havia anexado países como a Áustria, a Checoslováquia e a Polônia, e a possibilidade de um novo conflito mundial parecia cada vez mais real, é razoável diagnosticá-la como uma espécie de apelo à paz – reforçado pelo fato do herói ser o único que traja a cor branca na cena, e também o único que não porta armas.

Do ponto de vista da recepção e das referências históricas, é possível que o acontecimento retratado seja uma referência à postura adotada pelos EUA no fim da Primeira Guerra mundial. Em janeiro de 1918 – cerca de dez meses antes do término do conflito – o presidente democrata Woodrow Wilson apresentara o programa dos catorze pontos, que tinha por objetivo encerrar a guerra e propor termos de negociação para as potências beligerantes. Tratava-se, em suma, de um plano de paz, em que as nações envolvidas prezariam pela reconstrução do território europeu, abandonando os ressentimentos gerados pelo número de mortos (imenso em ambos os lados) e pelos danos materiais causados nos últimos quatro anos (HOBSEBAWM, 1994, p. 32). Desta forma, a cena, como um todo, soa como uma provável metáfora histórica, em que o herói, Val – propondo uma “Paz sem Vencedores” – relembra (ao leitor) o trauma originado pela Primeira Guerra Mundial, ao mesmo tempo que em “alerta” que os “frutos da guerra não são nada senão inimizades intratáveis”

Enfim, retomamos a pergunta que norteia a discussão deste capítulo: poderia uma história em quadrinhos ambientada numa versão fantástica do século V absorver tão intensamente as tensões e ansiedades sociais de seu tempo a ponto de produzir críticas sociais e provocações políticas? As

evidências sugerem que sim. Há um número considerável de elementos intrigantes nesta história e vários parecem corresponder ao que se passava nos anos de 1939 e 1940. Supondo que Foster não tivesse a intenção inicial de criticar a Alemanha nazista em seu arco da Guerra contra os Hunos, por que o artista teria escolhido explorar este tema justo no ano de 1939, quando o nazismo já se configurava como uma ameaça à democracia liberal? Por que dar à nova aventura um tratamento tão sério em relação às anteriores? E principalmente, por que encerrar o arco com uma conferência internacional, em que o herói se põe como mediador de um conflito de grandes proporções, nega uma expedição punitiva e propõe a paz como a solução para os problemas do velho continente?

A charge que vimos anteriormente, em que Val derrota Hitler vestido como huno (Cf, Figura 27), demonstra que Hal esteve ciente, em algum momento, de que o termo “huns” poderia gerar certa associação com a Alemanha nazista – e tratando-se de um profissional do campo publicitário, é bastante improvável que o artista não soubesse disso em 1939, quando se inicia a aventura. Devido o fato de ser um quadrinho que explora uma determinada temporalidade, mesmo que com vários anacronismos e licenças poéticas, seria impossível, ou pelo menos inconsistente – que Foster realizasse críticas declaradas ao nazismo, do tipo que vemos nas histórias de Superman, Mulher Maravilha, Capitão América, entre outros, nesta mesma época. Isso teria que ocorrer de maneira indireta, velada, através de insinuações, alusões, jogos de linguagem e referências histórico-culturais que despertassem no público leitor a sensação (ainda que sutil) de que a trama tinha alguma relação com as coisas que aconteciam fora do universo alí retratado. E a avaliar por tudo o que vimos até então, Hal Foster possuía todas as habilidades, técnicas, sensibilidade, conhecimento, percepção e, principalmente, a criatividade necessária para fazê-lo.



(Figura 39: Val se recusa a atacar novamente os hunos e propõe às lideranças europeias uma “Paz Sem Vencedores”. Prancha nº 165, de 7 de Abril de 1940. Disponível em:< [http://2.bp.blogspot.com/-oj_s6PWXMJk/T5CLiReXnoI/AAAAAAAAAPCM/ZVdAbjXzKys/s1600/Image+\(13\).jpg](http://2.bp.blogspot.com/-oj_s6PWXMJk/T5CLiReXnoI/AAAAAAAAAPCM/ZVdAbjXzKys/s1600/Image+(13).jpg) >. Acessado em 23/02/2019)

Conclusão

Nenhum período da história humana conseguiu produzir representações tão conflitantes e ambivalentes em nosso imaginário moderno quanto o medieval. Fonte de fascínio e aversão, de encanto e de repulsa, a Idade Média, em todos os seus degradês (KÖHN, 1991, p. 409 *apud* SILVA, 2016, p. 4), continua sendo um precioso repositório de inspiração para romancistas, artistas plásticos, músicos, cineastas, quadrinistas, produtores de jogos eletrônicos e de tabuleiro, animações e séries de TV. Ao longo deste trabalho, vimos alguns dos debates acadêmicos, assim como as principais categorias de análise para o estudo da chamada Recepção do Medievalo (*Mittelalterrezeption*, para os alemães, ou *Studies in Medievalism*, para os britânicos e norte-americanos) – campo de pesquisa que se dedica a compreender as apropriações e usos do medieval em períodos posteriores.

Há muitas formas de se explorar a sobrevivência da Idade Média em nossas expressões artístico-culturais. A noção de medievalidade nos ajuda a entender que muitas das imagens e narrativas produzidas pelos veículos de comunicação, e pela cultura pop em geral, se ancoram em uma noção imaginária do medievalo, construída com base em referências fugidias (MACEDO, 2009, p. 16) e ambíguas. Estas “Idades Médias” – escritas com aspas – podem se alternar entre 1) a perspectiva Renascentista/Iluminista – da Idade Média como “Idade das Trevas”; 2) a romântica – da Idade Média como “uma era pré-industrial de harmonia do homem com a natureza”¹⁶⁸ (MÄRTL 1997, p. 7 *apud* SILVA, 2016, p. 3); e 3) as várias fantasias do século vinte, como as releituras *Disney* dos contos de fadas, o subgênero literário *Sword and Sorcery* (“Espada e Feitiçaria”) de Hobert E. Howard, e os universos de J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, George R. R. Martin. Não raramente, as três perspectivas (a Renascentista/Iluminista, a Romântica e a fantástica – termo que utilizamos na ausência de um vocábulo mais adequado) podem ser encontradas em uma mesma obra. Ao observar a medievalidade dos artefatos culturais produzidos pela indústria do entretenimento, podemos entender com maior acuidade as várias temporalidades que subjazem nas narrativas do mercado pop, em tramas como “*Game of Thrones*”, “*O Senhor dos Anéis*”, “*As Crônicas de*

¹⁶⁸ No original: “Zeit eines einheitlichen Weltbildes ohne religiöse Spaltung und moderne

Narnia”, “*The Witcher*”, “*Vikings*”, “*Valente*”, “*Como Treinar seu Dragão?*”, “*Crônicas Saxônicas*”, e todas mais que estiverem ao alcance dos pesquisadores.

Com base nas discussões realizadas, evidenciamos que o componente visual é de suma importância quando se trata de representar e reconstituir o passado de forma a satisfazer as expectativas da massa consumidora. Isto é, de maneira que gere empatia, atratividade e que toque a sensibilidade do grande público. Filmes, obras arquitetônicas, pinturas históricas, esculturas, capas de álbuns de *Heavy Metal*, fazem uso de incontáveis convenções semióticas – linguísticas, gráficas e sonoras, que dão a impressão que determinado produto é “histórico”, ou “de época”. Nestes casos, não se constitui uma reconstrução histórica propriamente dita, mas uma ilusão, um efeito do real, que “engana” o receptor fazendo-o pensar que aquilo que lhe é apresentado de fato corresponde a uma época do passado.

No fim do primeiro capítulo, falamos também do neomedievalismo uma categoria que se volta, principalmente, à questões como produção, circulação, consumo, comotidização, adaptação, enfim, tudo o que concerne à transformação do passado em mercadoria, (re)produzida em larga escala para o consumo de massa. À luz do neomedievalismo, o pesquisador pode destrinchar as estratégias criativas empregadas pelos produtores deste tipo de material, trazendo à tona o papel que os anacronismos e os pastiches exercem em nossa imaginação histórica, num emaranhado de convenções estético-textuais que, década após década, fabricam novas Idades Médias. Cada uma mais brilhante, colorida, excitante e provocativa aos olhos do grande público.

Em nossa abordagem, buscamos intercalar o neomedievalismo com as noções de representação e imaginário, focando nas histórias em quadrinhos de “*Prince Valiant*”. Os quadrinhos de temática medieval utilizam vários recursos historiográficos; ora baseiam-se em fontes e bibliografia acadêmica, ora reiteram padrões e clichês – e ora mesclam ambas as coisas, tornando difícil a distinção entre a História e a ficção, o real e o imaginário. Por ser um meio voltado às massas e ao consumo recorrente, é necessário repensar o que se tem por “real” quando estamos a estudar o conteúdo destas mídias, em

Zerrissenheit, [...] eine vorindustrielle Zeit der Harmonie des Menschen mit der Natur”

especial nas histórias de heróis, que precisam dialogar com as ansiedades sociais e com o inconsciente coletivo da massa consumidora.

Em outras palavras, quadrinhos ambientados em épocas passadas precisam “parecer reais”, estabelecer elos de comunicação com a cultura e com os problemas do tempo presente para se tornarem populares e rentáveis aos seus produtores. Uma vez que a representação do passado se encontra subordinada a uma rede de produção-distribuição-consumo, sendo o lucro o ponto-chave da equação, é necessário que o pesquisador melhor avalie aquilo que está presente nestas narrativas – não esperar delas o mesmo que se esperaria de um artigo ou publicação científica de sua área; compreendê-las dentro de sua própria lógica e de seu próprio contexto social, cultural e discursivo.

Isso se aplica aos quadrinhos de “*Prince Valiant*”. Como vimos no segundo capítulo, a obra de Hal Foster é produto de muitas influências, não apenas gráficas. Foster bebe da pintura histórica (como os pintores Pré-Rafaelitas), da ilustração comercial das primeiras décadas do século XX, da ilustração literária e infantil (Howard Pyle, Joseph Christian Leyendecker, Edwin Austin Abbey, e Newell Convers Wyeth), da literatura oitocentista (Mark Twain), das fontes e referências historiográficas (como enciclopédias e manuais ilustrados) que estavam ao seu alcance, e – sobretudo – das diferentes percepções, mesmo que contraditórias, que o artista tinha acerca da Idade Média.

Ilustrador comercial nascido no Canadá e posteriormente radicado como cidadão dos Estados Unidos, Foster começara a trabalhar no ramo dos *comics* para sobreviver à crise de 1929, adquirindo grande prestígio nesse campo. Seu traçado realista, suas proporções simétricas, seus jogos de luz e sombra, sua narrativa descontraída – que alterna entre a aventura e o humor, sua disposição em buscar o máximo possível de informações sobre o passado, e – principalmente – sua habilidade de “harmonizar” elementos de épocas distintas em uma mesma composição, fizeram dele o “*Príncipe dos Ilustradores*”, ainda hoje uma grande referência para os cartunistas que exploram a temática medieval.

Neste sentido, “*Prince Valiant*” se destaca de outras HQs semelhantes, pois recorre não apenas ao medievo, mas também ao imaginário e à mitologia

nacional estadunidense. Val, príncipe herdeiro do reino de Thule, cresce em meio aos pântanos do sudeste britânico, após sua família ter perdido tudo em um golpe de estado. Nosso herói precisa sobreviver em meio a uma paisagem inóspita, habitada por monstros, ogros e criaturas estranhas. Por um lado, o personagem remete ao clássico cowboy das histórias do gênero *western* (“faroeste”), terminologia midiática para o que chamamos de mito da fronteira. Por outro, é possível ver uma analogia indireta à situação que acometia os EUA desde 1929, quando a quebra da bolsa de Nova York e os déficits na economia nacional levaram o país à ruína. Afinal, Val – como muitos cidadãos e cidadãs estadunidenses que sobreviveram penosamente à Grande Depressão – é um herói forjado em meio à crise; tanto à crise econômica que assolava a população norte-americana e os produtores de quadrinhos naquele momento, quanto à usurpação do trono Thule, que forçara o herói e sua família a buscarem novas condições de sobrevivência.

Mais tarde, Val se lança decididamente em uma nova empreitada: tornar-se cavaleiro do Rei Arthur. Neste período de aproximadamente dois anos – entre 1937 e 1939 – o jovem príncipe liberta castelos de salteadores, retornando as propriedades aos seus legítimos donos, salva donzelas em perigo e resgata seu amigo Gawain – sempre vítima de alguma cilada – das garras de Morgan Le Fay. Assim, o herói incorpora o espírito dos vingadores sociais, heróis que marcaram os quadrinhos da década de 1930 e que tinham como objetivos principais preservar a ordem pública, manter a paz e proteger as pessoas comuns dos males do sistema corrupto; personagens geralmente representados nas figuras do policial, do xerife, do guarda de fronteira, do detetive, e – no caso de *“Prince Valiant”* – do cavaleiro medieval, transformado aqui numa espécie de “policial do passado”. O mito do *self-made man* e a noção de mérito individual são aspectos importantes desta fase. Em um momento em que a sociedade estadunidense se encontrava profundamente abalada pela crise econômica e a desconfiança com relação às instituições públicas se generalizava, resgatar valores basilares da cultura estadunidense – como a meritocracia e a possibilidade de ascensão social – poderia ser uma estratégia interessante para os produtores de conteúdo da época. A par disso, Foster criou um personagem que poderia gerar identificação com o grande público – dada a sua origem trágica – mas também servir como modelo de

superação, galgando postos mais elevados na hierarquia social graças ao seu esforço, astúcia e determinação.

Em Maio de 1939, quando os regimes totalitários já geravam grande inquietação no cenário político internacional, Foster produz a “Guerra Contra os Hunos”, que é analisada em nosso terceiro capítulo. Nas fontes que tivemos acesso, não há nenhuma menção do autor de que a história tenha alguma correlação com os acontecimentos da época, mas o teor das charges produzidas pelo artista durante a guerra, sua presença em eventos de arrecadação de fundos para o exército dos EUA e algumas passagens da história, levantam grande suspeita sobre a questão. A própria mudança do herói é significativa, uma vez que o Príncipe Valente se transforma num cavaleiro patriota, evocando, assim, o mito do salvador. A cena que encerra o arco é, decerto, a mais emblemática, e a mais provocativa se pensarmos-la como uma crítica política destinada não só ao nazismo, mas também à postura adotada pelas nações europeias na Conferência de Paris.

Lembrando a conotação que o vocábulo “*huns*” (“hunos”) adquirira durante a Primeira Guerra Mundial como chingamento para os alemães, a influência do orientalismo e do *Yellow Peril* (“perigo amarelo”) no imaginário norte-americano e a visão pejorativa que a historiografia ocidental tinha acerca dos hunos na década de 1930, consideramos que os hunos em “*Prince Valiant*” são uma construção quimérica, uma colcha de retalhos dos medos coletivos estadunidenses da época, sendo o nazismo a peça de maior importância, dado o contexto em que a história é produzida. Isto se dá pelo poder das representações, construídas nem sempre como analogias que remetem a grupos sociais específicos, mas como amálgamas, construções compósitas que utilizam de elementos simbólicos dispares extraídos do imaginário popular.

Pode o passado transformar-se em mercadoria? Quais as implicações de tal processo? Que efeitos de realidade podem advir destas novas (ou não tão novas) Idades Médias, produzidas pelo mercado pop? E – talvez a questão de maior relevância para o debate que aqui se apresenta – o quão discursiva, posicionada, e ideologicamente alinhada pode ser uma história que tem por finalidade primeira prover entretenimento e diversão?

Iniciamos nossa aventura a partir destes questionamentos e esperamos tê-los respondido razoavelmente. Dentro das limitações e imposições

burocráticas e institucionais que acometem as pesquisas de mestrado – previstas para terem dois anos de duração – esperamos que este trabalho sirva como um conector, uma “ponte” entre medievalistas e pesquisadores de mídias e cultura pop. A recepção do medievo é uma área que tende a crescer no Brasil e estudar as formas como a Idade Média é (re)apropriado pela indústria do entretenimento pode ser um caminho efetivo para uma maior abertura da medievalística brasileira ao grande público.

Chega, então, o fim de nossa jornada. Mais do que estudar “*Prince Valiant*”, buscamos mostrar neste trabalho que por trás das histórias de capa e espada, que encantam adultos e crianças por gerações a fio, existem temporalidades, processos complexos de produção e construções ideológicas de toda a espécie. Por mais distante que a Idade Média pareça estar dos nossos dias, nada do que pertence ao passado está livre de atualizações. Adentrar nos meandros e nos labirintos da recepção é uma tarefa complexa e desafiadora, mas os medievalistas brasileiros estão plenamente aptos a romper barreiras, expandir seus horizontes de análise, seu engajamento com as tendências da cultura pop(ular) e ampliar seu papel social frente às questões da atualidade.

Referências bibliográficas

- ANDRADE, Charles. Príncipe Valente e a Modernização do Cavaleiro. **Compararte: Revista do Grupo do Estudos Comparados de Literatura e Cultura (GECOMLIC)**. Rio de Janeiro, vol. 1, n. 1, pp. 20 – 43, 2017.
- ASHTON, Gail. **Medieval Afterlives in Contemporary Culture**. New York: Bloomsbury Publishing, 2015.
- BILDHAUER, Bettina. Medievalism and Cinema. *IN: D'ARCENS, Louise. The Cambridge Companion to Medievalism*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016
- BISHOP, Chris. **Medievalist Comics and the American Century**. Jackson: University Press of Mississippi, 2016.
- BROWN, Harry. Baphomet Incorporated, a Case Study. *IN: Studies in Medievalism XX: Defining Neomedievalism(s) II*. Suffolk, V. 20, N. 2, p. 1 – 10, 2011.
- CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. **Entre Luzes e Trevas: O Príncipe Valente e as Representações Políticas e Civilizacionais nos Quadrinhos (1936 – 1946)**. 2007. 175 f. Tese de Mestrado – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- CHARTIER, Roger. **A História ou a Leitura do Tempo**. Trad. Cristina Antunes. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2007.
- CRIPPA, Giulia. O Incrível Exército de Brancaleone: Das Aparições Medievais ao Anti-herói do nosso tempo. *IN: MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia. A Idade Média no Cinema*. São Paulo: Fapesp, 2009.
- D'ARCENS, Louise. Introduction: medievalism:scope and complexity. *IN: D'ARCENS, Louise. The Cambridge Companion to Medievalism*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.
- ECO, Umberto. **Travels in Hyperreality**. New York, Harvest, 1986.
- ECO, Umberto. **Viagens na Irrealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1984.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Santos: Martins Fontes, 2010.
- FITZPATRICK, KellyAnn. Reproducing Neomedievalism. *IN: Studies in Medievalism XX: Defining Neomedievalism(s) II*. Suffolk, V. 20, N. 2, p. 11 – 20, 2011.
- FOSTER, Hall. **Prince Valiant Vol. 2: 1939 – 1940**. Seattle: Fantagraphics, 2010.

FURTADO, Antônio L. **Mitos e Lendas: Heróis do Ocidente e do Oriente**. Rio de Janeiro: Nova Era, 2004.

GAUTIER, León. **Chivalry: The Everyday Life of a Medieval Knight**. New York: Tumbler House, 2015.

GUAZELLI, César Augusto. Visões do Passado na História em Quadrinhos. **Vidya: Revista Eletrônica**. Santa Maria, vol. 19, n. 33, pp. 141 – 160, 2000.

GUIMARÃES, Edgar. **Algumas Leituras de ‘Príncipe Valente’**. 2005.
Disponível em: <
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/23342700720494561738802147607287394576.pdf>>. Acessado em 19/05/2019.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2016.

HEATHER, Peter. **The Fall of the Roman Empire: A New History of Rome and the Barbarians**. New York: Oxford University Press, 2005.

HOBBSAWM, Eric. **A Era dos Extremos: O Breve Século XX (1914 – 1990)**. São Paulo: Editora Schwarcz, 1997.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2013.

JOHNSON, Jeffrey K. **Super-History: Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to Present Day**. Jefferson: McFarland & Company, 2012.

KANE, Brian. **Hal Foster: Prince of Illustrators – Father of Adventure Strip**. Seattle: Fantagraphics, 2001.

KANE, Brian. **The Definitive Prince Valiant Companion**. Seattle: Fantagraphics, 2009

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Baurú: EDUSC, 2001.

KELLY, A. Keith. Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism. *IN: Perspicuitas*, ____, v. ____, n. ____, p. 1 – 19, 2004.

LABBIE, Erin Felicia. Pop Medievalism. *IN: Medievalism on the Margins*, Cambridge, V. ____, N. 24, p. 23 – 30, 2015.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e Maravilhas da Idade Média**. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.

LEÓN, José Pablo Gallo. La Presencia de la Edad Média en el cómic. 2008.
Disponível em ::
https://www.researchgate.net/publication/262874766_La_presencia_de_la_Edad_Media_en_el_comic Acessado em 16/03/2018.

LYNCH, Andrew; D’ARCENS, Louise. **International Medievalism and Popular Culture**. New York: Cambria Press, 2014.

MACEDO, José Rivair. Cinema e Idade Média: Perspectivas de Abordagem.

- In: MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia. **A Idade Média no Cinema**. São Paulo: Fapesp, 2009.
- MAGNOLI, Demétrio; BARBOSA, Elaine Senise. **Liberdade versus Igualdade: o Mundo em Desordem – Vol.1 1914 – 1945**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2011.
- MAN, John. **Átila, o Huno: O Rei Bárbaro que Desafiou Roma**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- MARSHALL, David. *Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture*. Jefferson: McFarland, 2007.
- MARSHALL, David. **Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture**. Jefferson: McFarland, 2007.
- MARSHALL, David. Neomedievalism, Identification and the Haze of Medievalisms. *IN: Studies in Medievalism XX: Defining Neomedievalism(s)* II. Suffolk, V. 20, N. 2, p. 21– 34, 2011.
- MATHEW, David. **Medievalism: A Critical Review**. Cambridge: Boydell and Bryer, 2015.
- MOYA, de Álvaro. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- MUSOLF, Andreas. The afterlife of an infamous gaffe: Wilhelm II's 'Hun speech' of 1900 and the anti-German Hun stereotype during World War 1 in British and German popular memory. **Pragmatics & Society**. Norwich, V.____, N. (Special Issue), p. 1 – 22, 2017. Disponível em: <
https://www.academia.edu/31346812/The_afterlife_of_an_infamous_gaffe_Wilhelm_IIs_Hun_speech_of_1900_and_the_anti-German_Hun_stereotype_during_World_War_1_in_British_and_German_popular_memory> . Acessado em 05/03/2019.
- OLIVEIRA, Selma R. B. **Mulher ao Quadrado**. As Representações Femininas nos Quadrinhos Norte Americanos: Permanências e Ressonâncias. Brasília: Editora UnB, 2007.
- PAUL, Heike. **The Myths that made America: An Introduction to American Studies**. Bielefeld: Transcript Verlag, 2014.
- ROSA, Maria de Lurdes. **Fazer e Pensar a Idade Média Hoje: guia de estudo, investigação e docência**. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2017..
- SAID, W. Edward. **Orientalismo: O Oriente como Invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- SELLING, Kim. "Fantastic Neomedievalism": The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy. *IN: David Ketterer. Flashes of the Fantastic: Selected Essays From the War of the World Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in Arts*. Wesport: Greenwood Publishing Group, 2004.

SILVA, Daniele Gallindo Gonçalves. Sobre "cavaleiras": a (re)criação do medievo em Cornelia Funke. **Pandaemonium Germanicum**. São Paulo, vol. 19, n. 29, pp.1 – 20, 2016.

SILVA, Glaydson José da. **História Antiga e Usos do Passado**: Um Estudo de Apropriações da Antiguidade sob o Regime de Vichy. São Paulo: Editora Fapesp, 2007.

SIMMONS, Claire E. Romantic Medievalism. *IN*: D'ARCENS, Louise. **The Cambridge Companion to Medievalism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016

SLOTKIN, Richard. **The Fatal Environment: The Myth of the Frontier in the Age of Industrialization (1800 – 1890)**. New York: University of Oklahoma Press, 1985.

TRIGG, Stephanie. Medievalism and Convergence Culture. *IN*: **Parergon**, New Zeland, v. 25, n. 3, p. 99 – 118, 2008.

TRIGG, Stephanie. Medievalism and Theories of Temporality. *IN*: D'ARCENS, Louise. **The Cambridge Companion to Medievalism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

VADILLO, Mónica Ann Walker. Comic Book Featuring in the Middle Ages. **Itinéraires**, 2010 -3/ 2010, p. 153 – 163.

YOUNG, Helen. **The Middle Ages in Popular Culture: Medievalism and Genre – Student Edition**. New York: Cambria Press, 2015.