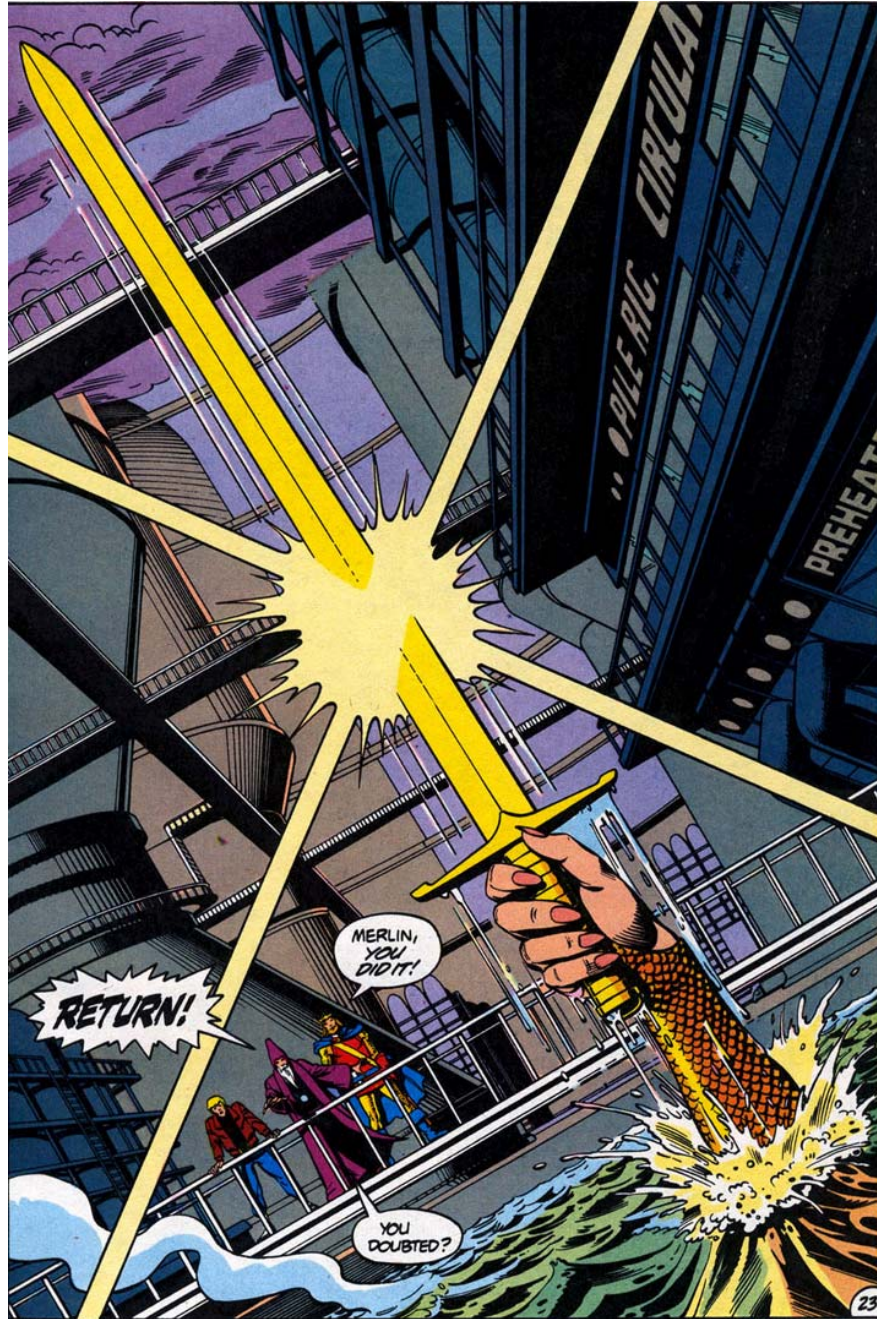


Gustavo Lopes de Souza

O Maravilhoso Medieval nas Histórias em Quadrinhos



Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Doutorado em Artes
2012

Gustavo Lopes de Souza

O Maravilhoso Medieval nas Histórias em Quadrinhos

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes.

Área de Concentração:
Arte e Tecnologia da Imagem.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Kraiser
Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes /UFMG
2012

Souza, Gustavo Lopes de, 1981-
O maravilhoso medieval nas histórias em quadrinhos [manuscrito] /
Gustavo Lopes de Souza. – 2012.
238 f. : il.

Orientador: Marcelo Kraiser.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes, 2011.

1. Histórias em quadrinhos – Teses. 2. Literatura medieval – Teses.
3. Arte medieval – Teses. I. Kraiser, Marcelo, 1952- II. Universidade
Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD: 741.5



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de tese do aluno **GUSTAVO LOPES DE SOUZA** Número de Registro **2007668844**

Título: **O Maravilhoso Medieval nas Histórias em Quadrinhos**

Prof. Dr. Marcelo Kraiser – Orientador – EBA/UFMG

Prof. Dra. Lucia Gouvêa Pimentel – titular – EBA/UFMG

Prof. Dra. Maria do Céu Diel de Oliveira - titular – EBA/UFMG

Prof. Dr. Ricardo Luiz Silveira Costa – titular – UFES

Prof. Dr. André Melo Mendes – titular – ESC. Guignard

Belo Horizonte, 17 de outubro de 2011

Agradecimentos

Ao Marcelo, orientador, pelo aconselhamento, pela confiança no projeto desde o primeiro momento e pelas palavras de incentivo que não faltaram desde então.

À Zina e ao Sávio, pela solicitude e pela gentileza.

Às professoras Lucia Pimentel e Maria do Céu, por terem se disposto a ler este texto num estágio ainda bastante incompleto e pelas sugestões de valor inestimável.

Aos professores André Melo Mendes e Ricardo Costa, pelas sugestões igualmente inestimáveis.

À CAPES e à FAPEMIG, por terem tornado possível esta pesquisa.

Aos meus pais, pelo apoio constante e incondicional.

No dia seguinte, despediram-se da donzela e cavalgaram longamente até chegarem, ao meio-dia, a uma encruzilhada de onde partiam dois caminhos.

– A demanda do Santo Graal

Resumo

Esta tese consiste em uma investigação crítica e artística da recepção do maravilhoso medieval pelas histórias em quadrinhos (HQs). O objetivo central dos capítulos críticos é discutir como o romance medieval *Mélusine ou La noble histoire des Lusignan*, de Jean d'Arras, bem como certos textos do Ciclo Arturiano medieval, são recriados por *Camelot 3000* e *Les Compagnons du Crépuscule*, duas histórias em quadrinhos fortemente baseadas em elementos dos referidos textos, buscando-se evidenciar a filtragem dos textos medievais por textos da modernidade e as escolhas ideológicas que esse processo deixa entrever. Após essa discussão segue-se um capítulo artístico, que consiste em uma adaptação em quadrinhos da novela medievalista *Undine*, de Friedrich de La Motte-Fouqué.

Abstract

This thesis consists in a critical and artistic inquiring on the reception of the medieval marvelous by the comics. The critical chapters' main objective is to discuss how the medieval romance *Mélusine ou La noble histoire des Lusignan*, by Jean d'Arras, as well as certain texts from the medieval Arthurian Cycle, have been recreated by *Camelot 3,000* and *Les Compagnons du Crépuscule*, two graphic novels which rely strongly on elements of the aforementioned texts, while discussing, at the same time, how the filtering of the medieval texts by modern ones reveals certain ideological choices. This discussion is followed by an artistic chapter, which consists in a comic book adaptation of Friedrich Fouqué's medievalist novel *Undine*.

Lista de Figuras

Capítulo 2

- Figura 1 – Ilustração de uma adaptação renascentista em prosa do *Perceval de Chrétien de Troyes*, 1530 40
- Figura 2 – Merlin deixa a corte de Arthur em detalhe de manuscrito medieval do século XIII 43
- Figura 3 – Página de uma edição impressa de *Lancelot*, 1488 45
- Figura 4 – *How Sir Galahad, Sir Bors, and Sir Percival were fed with the Sanc Grael ; but Sir Percival's sister died by the way*, 1867, Dante Gabriel Rossetti 50
- Figura 5 – *The Beguiling of Merlin*, 1874, Edward Burne-Jones 52
- Figura 6 – Ilustração para *The Romance of King Arthur*, 1919, Arthur Rackham 53
- Figura 7 – Fotograma de *Perceval le Gallois*, de Eric Rohmer. Les Films du Losange, França, 1979. 54
- Figura 8 – Fotograma de *Excalibur*, de John Boorman, Orion Pictures, EUA/Reino Unido, 1981..... 55

Capítulo 3

- Figura 9 – Ilustração de *Mélusine* de Jean d'Arras, 1478 59
- Figura 10 – Ilustração de *Mélusine* de Jean d'Arras, 1478 63

Figura 11 – Ilustração de <i>Le Roman de Mélusine</i> (Ms. Harley 4418, fol. 214 vº), s.d.	64
Figura 12 – Ilustração do <i>Roman de Mélusine</i> de Coudrette. (MS. Fr. 12675), s.d.	65
Figura 13 – <i>Ulisses tentado pelas sereias</i> , Mosaico Romano, 260- 280 A.C.	66
Figura 14 – Ilustração do <i>Bestiário de Oxford</i> , 1220-1250	66
Figura 15 – Ilustração de manuscrito do <i>Lancelot-Graal</i> retratando a Dama do Lago com o pequeno Lancelot nos braços, c. 1475	69
Figura 16 – <i>La Belle Dame Sans Merci</i> , 1893, John Williams Waterhouse	73
Figura 17 – Ilustração para <i>Undine</i> , 1909, Arthur Rackham	74
Figura 18 – <i>As Serpentes de Água I</i> , 1904-1907, Gustav Klimt	75

Capítulo 4

Figura 19 – Página de <i>Thor the mighty!</i> , 1966, Jack Kirby	80
Figura 20 – Página de <i>Thor the mighty!</i> , 1966, Jack Kirby	80
Figura 21 – Detalhe de <i>The Demon</i> , 1972, Jack Kirby	81
Figura 22 – Detalhe de <i>Parsifal</i> , 1978, P.Craig Russel	82
Figura 23 – Detalhe de <i>Batman: The Chalice</i> , 1999, Chuck Dixon e John Van Fleet	85

Figura 24 – Detalhe de <i>Hellboy - Seed of destruction</i> , 1994, John Byrne e Mike Mignola	88
Figura 25 – Detalhe de <i>Hellboy - The third wish</i> , 1993, Mike Mignola	88
Figura 26 – Detalhe de <i>Thorgal</i> , 1977, Jan Van Hamme e Grzegorz Rosinsky	91
Figura 27 – Página de <i>Arthur: Myrdinn</i> , 2005, David Chauvel e Jerome Lereculey	93
Figura 28 – Detalhe de página de <i>Le clan de chimères: sortilège</i> , 2001, Eric Corbeyran e Michael Suro	94
Figura 29 – Página de <i>Merlin: la colère d'Ahès</i> , 2003, Jean-Luc Istin	96

Capítulo 5

Figura 30 – Capa do primeiro volume de <i>Camelot 3000</i> , 1982, Brian Bolland e Mike Barr	98
Figura 31 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1982, Brian Bolland e Mike Barr	102
Figura 32 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr,	103
Figura 33 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	104
Figura 34 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	106

Figura 35 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	107
Figura 36 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	108
Figura 37 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	109
Figura 38 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	111
Figura 39 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	112
Figura 40 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1984, Brian Bolland e Mike Barr	115
Figura 41 – Capa do quinto volume de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	117
Figura 42 – Ilustração de <i>Le livre de Lancelot du Lac</i> , século XV	118
Figura 43 – <i>Morgan-le-Fay</i> , 1862-63, Frederick Sandys	120
Figura 44 – Fotograma de <i>Excalibur</i> , de John Boorman, Orion Pictures, EUA/ Reino Unido, 1981	121
Figura 45 – <i>Shiva e Parvati</i> , c. 1820	121
Figura 46 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	122

Figura 47 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1984, Brian Bolland e Mike Barr	123
Figura 48 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	126
Figura 49 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	126
Figura 50 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1983, Brian Bolland e Mike Barr	127
Figura 51 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1984, Brian Bolland e Mike Barr	131
Figura 52 – Detalhe de página de <i>Camelot 3000</i> , 1984, Brian Bolland e Mike Barr	133

Capítulo 6

Figura 53 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège du Bois des Brumes</i> , 1984, François Bourgeon	141
Figura 54 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège du Bois des Brumes</i> , 1984, François Bourgeon	142
Figura 55 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège du Bois des Brumes</i> , 1984, François Bourgeon	144
Figura 56 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège du Bois des Brumes</i> , 1984, François Bourgeon	145

Figura 57 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le sortilège du Bois des Brumes, 1984, François Bourgeon	146
Figura 58 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le sortilège du Bois des Brumes, 1984, François Bourgeon	149
Figura 59 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le sortilège du Bois des Brumes, 1984, François Bourgeon.....	150
Figura 60 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	151
Figura 61 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	155
Figura 62 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	156
Figura 63 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	159
Figura 64 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	160
Figura 65 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	161
Figura 66 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	166
Figura 67 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	167

Figura 68 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	168
Figura 69 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon	168
Figura 70 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le dernier chant des Malaterre, 1986, François Bourgeon	171
Figura 71 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le dernier chant des Malaterre, 1986, François Bourgeon	172
Figura 72 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le dernier chant des Malaterre, 1986, François Bourgeon	175
Figura 73 – Ilustração de um manuscrito do <i>Splendor Solis</i> , século XVI, Salomon Trimosin	177
Figura 74 – Ilustração do <i>Aurora Consurgens</i> , século XV	179
Figura 75 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le dernier chant des Malaterre, 1986, François Bourgeon	180
Figura 76 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le dernier chant des Malaterre, 1986, François Bourgeon	181
Figura 77 – Detalhe de página de <i>Les Compagnons du Crépuscule</i> – Le dernier chant des Malaterre, 1986, François Bourgeon	184

Capítulo 7

Figura 78 - Brasão e trajes da protagonista	202
---------------------------------------------------	-----

Figura 79 – Trajes a acessórios da protagonista	203
Figura 80 – Trajes de Hans	204
Figura 81 – Brasão e trajes de Berta	205
Figura 82 – Trajes de Berta	206
Figura 83 – O espírito do Danúbio	207
Figura 84 – O espírito do Danúbio	208
Figura 85 – Monge e bispo	209
Figura 86 – A senhora e o senhor da cidade	210
Figura 87 – O castelo dos senhores da cidade	211
Figura 88 – Castelo de Hans	212
Figura 89 – Ilustração de <i>Undine</i> , 1909, Arthur Rackham	214
Figura 90 – Ilustração de <i>The faerie Queene</i> , 1894-1896, Walter Crane	215
Figura 91 – <i>À Mon Seul Désir</i> , c. 1500	217
Figura 92 – <i>The Bower Meadow</i> , 1872, Dante Gabriel Rossetti	219
Figura 93 – ilustração de <i>The Faerie Queene</i> , 1894-1896, Walter Crane	220
Figura 94 – <i>Página da Cruz</i> , do <i>Evangeliário de Lindisfarne</i> , c. 700	221
Figura 95 – quadro de <i>Les Compagnons du Crépuscule – Le Yeux D'étain de La Ville Glauque</i> , 1986, François Bourgeon	222

Figura 96 – quadro de *Les Compagnons du Crépuscule* – Le Dernier Chant des Malaterre, 1990, François Bourgeon 223

Sumário

Introdução	17
Capítulo 1 – Idade Média de hoje, Idade Média de ontem: fundamentos de uma comparação	20
Capítulo 2 – Um panorama do maravilhoso arturiano	34
Capítulo 3 – Mélusine e um panorama do maravilhoso feérico	57
Capítulo 4 – O maravilhoso medieval nos <i>comics</i> e na <i>bande dessinée</i>	77
Capítulo 5 – De cavaleiros redivivos e castelos no céu: o maravilhoso medieval em <i>Camelot 3000</i>	97
Capítulo 6 – Ecos de Mélusine: O maravilhoso medieval em <i>Les Compagnons du Crépuscule</i>	135
Capítulo 7 – <i>Undine</i> – <i>Undine: desenhos preparatórios para os próximos capítulos</i> – <i>Pós-escrito a Undine</i>	185
Considerações Finais	224
Referências	227

Introdução

Na novela de cavalaria galego-portuguesa conhecida por *Demanda do Santo Graal*, o protagonista Dom Galaaz, o maior dos cavaleiros da Távola Redonda, chega, depois de se aventurar por uma floresta, à morada de um eremita, ao qual fala de certos elementos extraordinários que encontrou em seu caminho: “Senhor, disse Galaaz, eu vi em esta furesta três maravilhas: ua foi da besta ladrador e outra da fonte da guaricom e outra de ua dona da capela”¹.

A primeira maravilha, a *besta ladrador*, consiste em um monstro que emite um som como os latidos de uma matilha inteira. A segunda se trata de uma fonte da qual quem bebe se cura instantaneamente de qualquer ferida. A terceira se refere a uma mulher muito velha que, ao chamado de um homem misterioso trajado como um bispo, levanta-se nua de seu túmulo para receber uma hóstia. Tais maravilhas, juntamente com inumeráveis outras – anéis da invisibilidade, dragões, gigantes, sereias, espadas encantadas etc. – são, no latim medieval, designadas pelo substantivo plural *mirabilia* (“prodígios, maravilhas”)². O substantivo singular que mais de perto lhe equivale em nossa língua é *maravilhoso*. A acepção que Jacques Le Goff dá ao termo é feliz na medida em que traduz à perfeição o que há de comum entre as maravilhas mencionadas: “O maravilhoso medieval caracteriza-se pela raridade e pelo espanto que suscita”³. Esse maravilhoso e suas leituras pelas histórias em quadrinhos são o tema desta tese.

As páginas que se seguem consistem na conjugação de um estudo crítico e de um estudo artístico. O primeiro resultou nos primeiros seis capítulos da tese, capítulos estes de caráter compilatório e ensaístico. O segundo estudo resultou no capítulo final, a saber, numa história em quadrinhos de minha autoria – adaptação dos primeiros capítulos do romance medievalizante *Undine* (1811), de Friedrich de La Motte-Fouqué e num relato do processo criativo da HQ.

Crítica e arte são aqui produto de um mesmo impulso. Eis o que justifica, para além do assunto que têm em comum, sua apresentação sob um mesmo título. Uma recapitulação do andamento da pesquisa que resultou nesta tese tornará ainda mais

¹ MAGNE, Augusto. *A Demanda do Santo Graal*. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1944, v. 2, p. 295.

² LE GOFF, Jacques. “Maravilhoso”. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário Temático do Ocidente Medieval*. Bauru: Edusc, 2006, v. 2, p.106.

³ *Ibid.*, p.106.

evidentes as conexões existentes sob a relativa independência de suas duas facetas. A origem desta tese pode ser traçada a partir de minhas pesquisas anteriores acerca das adaptações de textos literários aos quadrinhos, pesquisas que levaram, por sua vez, à intenção de adaptar uma obra literária. O maravilhoso já era, então, o universo ao qual pertenciam as obras entre as quais escolhi *Undine*. Não se tratava, ainda, de um interesse pelo maravilhoso especificamente medieval, mas antes pelo maravilhoso romântico, ou seja, por aquele maravilhoso presente na literatura escrita entre fins do século XVIII e meados do século XIX. Eis porque, quando propus uma primeira versão do projeto, a ênfase dos capítulos ensaísticos previstos recaiu não sobre os aspectos medievalistas do romance, mas sobre suas relações com a arte e a literatura românticas.

Tal projeto possuía, parece-me, uma falha nuclear: a completa exclusão dos quadrinhos nos capítulos ensaísticos, uma vez que não foi possível encontrar qualquer adaptação do romance às histórias em quadrinhos (HQs). Ora, as especificidades dos quadrinhos estavam, como estão hoje, no centro das preocupações da pesquisa; a impossibilidade de discuti-las criticamente produzia um abismo entre crítica e arte, o que contrariava o espírito mesmo do projeto.

O estudo das referências medievais do romance ajudou a resolver esse impasse. Descobri, ao longo dos trabalhos, que *Undine* se conectava a mais textos do que um primeiro levantamento permitiu supor. Textos medievais, mas também alguns outros textos oitocentistas que, embora não se enquadrassem no critério original de seleção – ou seja, não adaptavam ou ilustravam o romance –, reportavam-se ao *corpus* bem mais extenso do maravilhoso medieval. Cogitei então fazer dessa categoria – a presença do maravilhoso medieval nas HQs – o eixo temático da tese, uma vez que, ao contrário do que se verificava com *Undine*, uma grande variedade desse eixo foi, com efeito, transposta para as HQs. Foi essa possibilidade, que aliava à unidade temática uma unidade formal entre as facetas crítica e artística da pesquisa, que resultou nas presentes páginas.

Mas o reajuste no *corpus* não redirecionou apenas os capítulos ensaísticos. *Undine*, a HQ – à qual a certa altura da pesquisa se planejava dar, em vez da ambientação medieval do romance, uma ambientação contemporânea –, retornou à ambientação medievalizante original, agora enriquecida pelo estudo de um *corpus* literário e artístico antes desconhecido por mim.

A forma final do capítulo prático da tese é, pois, produto dos ajustes realizados no desenvolvimento dos demais capítulos, e vice-versa. Os planos gerais de um e de outro passaram a ser definidos como se segue.

O capítulo 1 objetiva definir e embasar criticamente os conceitos-chave empregados nos capítulos seguintes e expor o critério de escolha dos textos discutidos. Seguem-se então dois capítulos compilatórios e históricos (2 e 3). O capítulo 2 consiste em uma apresentação e em uma contextualização panorâmica do Ciclo Arturiano – vasto *corpus* de textos medievais que versam sobre o mítico Rei Arthur e o universo que lhe gira em torno –, e também numa exposição, igualmente panorâmica, das leituras do Ciclo pelos séculos que sucederam a Idade Média. O capítulo 3 consiste em uma apresentação e uma contextualização nas mesmas linhas do capítulo anterior, mas desta vez referente ao romances protagonizados pela fada Mélusine e a outros textos relacionados ao mundo das fadas. O capítulo 4 consiste em uma exposição breve e panorâmica do percurso histórico dos quadrinhos de temática medievalista, privilegiando-se os *comics* – isto é, os quadrinhos norte-americanos – e a *bande dessinée* – os quadrinhos produzidos no mundo francófono ao longo do século XX.

Os dois capítulos ensaísticos (5 e 6) que se seguem discutem, respectivamente, um *comic* e uma *bande dessinée*. O capítulo 5 discute *Camelot 3000*, de Mike Barr e Brian Bolland, sob o ponto de vista de suas relações com o maravilhoso presente no Ciclo Arturiano – com ênfase em sua fonte declarada, *Le morte d'Arthur* – e com textos do século XX, especialmente de ficção científica. O capítulo 6 discute *Les Compagnons du Crépuscule*, de François Bourgeon, ainda sob o ponto de vista de suas relações com o maravilhoso arturiano, mas também com o dos *Romances de Mélusine*, com a literatura fantástica do século XIX e com certos textos da tradição alquímica.

O capítulo 7 consiste em uma livre adaptação, em quadrinhos, dos primeiros capítulos do romance romântico *Undine*, seguida dos desenhos preparatórios para a adaptação dos capítulos restantes e de um num pós-escrito acerca do processo criativo da adaptação e do entrelaçamento deste e da pesquisa que embasou os capítulos anteriores. As Considerações Finais recapitulam o essencial das discussões e dos resultados do conjunto da tese.

Capítulo 1

Idade Média de hoje, Idade Média de ontem: fundamentos de uma comparação

Discutir o maravilhoso medieval nos quadrinhos implica, primeiramente, definir com clareza o sentido que *maravilhoso* e *Idade Média* devem assumir aqui. Segundo Christian Amalvi, o termo *Idade Média* (*medium tempos* ou *media tempora*) surge como conceito desvalorizante, empregado por Petrarca e pelos humanistas italianos para designar “[...] um período de profunda decadência no domínio cultural, intelectual e artístico [...]”⁴. Seguir aprofundadamente as transformações dessa concepção excede os limites de minha proposta; limito-me a escolher entre as concepções que dela tem a historiografia contemporânea. A predominância, entre os textos medievais utilizados nesta tese, daqueles escritos originalmente em língua francesa, leva-me a optar pela definição, centrada na história da França, que Amalvi dá ao termo: “[...] período de quase mil anos, que se estende da conquista da Gália por Clóvis até o fim da Guerra dos Cem Anos [...]”⁵, ou seja, de 486 até 1453.

Por *maravilhoso medieval* entendo, portanto, o maravilhoso que pode ser encontrado em obras produzidas no período cronológico definido acima. Resta, porém, o problema mais complexo da definição de *maravilhoso*.

Em busca do maravilhoso: um sistema tríplice

Idade Média é, como se viu, um anacronismo, um termo cunhado posteriormente que não encontra equivalente na própria Idade Média; uma vez escolhida uma definição entre as da historiografia contemporânea, inexiste, nesse caso, o problema de significados conflitantes ao compararem-se textos medievais a textos contemporâneos. Diferente é o caso de *maravilhoso*, para o qual o medieval e nossa própria época possuem cada qual uma concepção, nem sempre concordantes entre si.

⁴ AMALVI, Christian. “Idade Média”. In LE GOFF; SCHMITT, 2006, p. 537.

⁵ Ibid., p. 537.

Mencionei, na Introdução, um conceito de maravilhoso no qual este se define pela raridade e pelo espanto. Após defini-lo nesses termos, prossegue Jacques Le Goff afirmando que o maravilhoso

[...] afeta primariamente o olhar e implica qualquer coisa de visual, posto que deriva da raiz *mir*, a mesma que se encontra nos termos latinos *miror*, *mirari* (“surpreender-se”) e *mirus* (“surpreendente”). Da maravilha medieval originou-se o termo *merveiller* (desde o século XII), “espantar-se, maravilhar-se, admirar” [...].⁶

Nem tudo o que é raro e espantoso será, no entanto, necessariamente maravilhoso. Nesse sentido, é oportuno invocar a tripartição que, segundo Le Goff,

[...] caracteriza o sistema medieval do extraordinário, discernindo entre o miraculoso de origem divina e o mágico de natureza diabólica, um intermediário propriamente terreal, natural, o maravilhoso propriamente dito. Seu principal teórico é o inglês Gervásio de Tilbury, que compõe [...], cerca de 1210, a enciclopédia intitulada *Otia Imperialia (Para entretenimento do imperador)*, cuja terceira parte é uma coletânea de *mirabilia*. No seu prefácio, Gervásio apresenta uma definição de maravilhoso: “*Mirabilia vero dicimus quae vestrae cognitioni non subjacent etiam cum sint naturalia*” (“chamamos de maravilhas os fenômenos que escapam à nossa compreensão, embora sejam naturais”).⁷

É assim que, no Novo Testamento, podem-se encontrar eventos incomuns e espantosos, que, no entanto, não pertencem ao maravilhoso, expulso “[...] em prol do miraculoso vinculado a Jesus [...]”⁸: Deus, nas concepções judaica e cristã, escapa por definição à esfera da natureza. “O mundo sobrenatural cristão constituiu-se na alternativa cristã do maravilhoso: anjos, santos, demônios”⁹. O extraordinário que escapa a essa dicotomia de Céu e Inferno – gigantes, grifos, anéis da invisibilidade, sereias, basiliscos, espadas encantadas, castelos que desaparecem, lobisomens, fadas etc. – é compartimentado no domínio terrestre da Criação.

⁶ LE GOFF, “Maravilhoso”. In LE GOFF; SCHMITT, 2006, v. 2, p.107-108.

⁷ Ibid., p.107-108.

⁸ Ibid., p. 109.

⁹ Ibid., p.114.

Maravilhoso medieval e maravilhoso contemporâneo

Essa concepção de maravilhoso não coincide de todo com aquela em voga em nossos dias. O verbete dedicado ao termo do dicionário *Michaelis*, por exemplo, oferece os seguintes sentidos possíveis:

Adj 1 Que causa admiração. 2 Admirável, prodigioso, surpreendente. *sm* 1 Aquilo que encerra maravilha. 2 Aquilo que é ou parece extraordinário ou sobrenatural.¹⁰

Também Tzvetan Todorov, em sua *Introdução à literatura fantástica*, aproxima o maravilhoso do sobrenatural ao defini-lo como um gênero literário ficcional no qual “[...] produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar”¹¹. Enquanto em Gervásio o fenômeno maravilhoso escapa apenas à explicação do homem medieval, que não tinha a pretensão de compreender a totalidade dos mistérios da Criação, em Todorov ele escapa a todas as possibilidades do mundo natural. Anne Besson, em seu estudo sobre a literatura de fantasia (*La fantasy*), cita e adota a concepção de Todorov e utiliza *maravilhoso* e *sobrenatural* como termos intercambiáveis¹². Há, evidentemente, uma interseção entre ambas as concepções: o maravilhoso, tal como é conhecido hoje, abarca muito do que pertence ao maravilhoso medieval conforme entendido por Gervásio de Tilbury – seus basiliscos, anéis encantados, lobisomens –, mas refere-se também a um universo excluído pela definição do teórico medieval: demônios, anjos, milagres. Será possível encontrar uma definição que, sem entrar em contradição com qualquer dos dois universos, ponha em contato a Idade Média histórica com suas leituras em quadrinhos, produtos da época do maravilhoso-sobrenatural?

As fronteiras tênues do maravilhoso e uma solução de compromisso

Um exame da literatura em vernáculo mostrará um universo maravilhoso mais resistente à sistematização do que permite supor a tripartição entre maravilhoso,

¹⁰ *MICHAELIS: Dicionário escolar língua portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos, 2008.

¹¹ TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 30.

¹² BESSON, Anne. *La Fantasy*. Paris: Klincksiek, 2007.

mágico e milagroso. Há, decerto, especialmente nos textos em latim, uma boa parcela de elementos extraordinários que podemos compartimentar sem problemas: os milagres dos santos reconhecidos pela Igreja estão claramente em uma categoria separada daquela do anel da invisibilidade da literatura arturiana, que claramente nada tem a ver com as aparições do Diabo nas hagiografias medievais. Diferente é o caso, no entanto, de um outro universo, bastante significativo, constituído de elementos localizados ambigualmente entre o maravilhoso e o milagroso ou entre o diabólico e o maravilhoso.

Para ilustrar no nível do vocabulário a resistência de certos episódios maravilhosos à sistematização mencionada, recorrerei uma vez mais à *Demanda do Santo Graal*. No mencionado episódio da *dama da capela*, no qual uma mulher misteriosa é avistada pela primeira vez pelo cavaleiro Elaim, o surgimento inexplicável de luzes e vozes no interior de uma capela onde este passava a noite é seguido do aparecimento de “[...] quatro homees em semelhança de anjos tam fremosos [formosos], que Elaim foi todo maravilhado da sua beldade [...]”¹³. Depois do que, não se sabendo a partir de onde, desce o já referido homem à semelhança de um bispo, junto ao qual a mulher vem receber a hóstia depois de erguer-se da tumba. Elaim, percebendo então que se lhe curaram todas as chagas das aventuras anteriores, acorda os cavaleiros com quem viajava e narra-lhes o que viu, ao que um deles comenta:

- Bendito seja Deus, disse Estor, ca bem como a vós aveo fremoso milagre, assi aveo a mim. Sabede que som são da chaga que me fez o cavaleiro caçador. Bem sei verdadeiramente que alguu corpo jaz aqui per quê estes milagres aveem.
- Verdade é, disse Elaim, se vísseades o que eu ende vi, vós o creeríades pola maior maravilha do mundo.¹⁴

É então do maravilhoso ou do milagroso que se trata aí? Questão semelhante ocorre a Jacques Le Goff quando pergunta:

O poder de Santo Egídio, que tendo recebido do Papa em Roma duas portas para seu mosteiro do Languedoc, lança-as ao Tibre e as reecontra instaladas nos devidos lugares em sua abadia, opera um milagre ou uma maravilha?¹⁵

¹³ MAGNE, 1944, p.149.

¹⁴ Ibid., p.197-198.

¹⁵ LE GOFF, Jacques. *O Imaginário medieval*. Lisboa: Editorial Estampa, 1994, p. 58.

É verdade que, na já mencionada coletânea de maravilhas dos *Otia Imperialia*, de Gervásio de Tilbury, o que se encontra mais frequentemente são de fato elementos do maravilhoso “puro”, daqueles fenômenos inexplicáveis, mas isentos de qualquer marca do Céu ou do Inferno – é o caso de um penedo na cidade de Arles, o qual se pode deslocar com um dedo mínimo, mas mantém-se imóvel quando se tenta empurrá-lo com todo o corpo. Na mesma coletânea encontra-se, contudo, a história de uma dama cujo hábito de deixar a missa antes do fim provoca a suspeita de seu marido. Retida um dia, contra a sua vontade, até o momento em que o padre pronuncia as palavras de consagração, a dama, “arrebatada por um espírito diabólico, levantou voo arrastando consigo para um precipício parte da capela e nunca mais foi vista naquelas paragens.”¹⁶ É do mágico ou do maravilhoso que se trata aí? Em que categoria devemos incluir a dama, quando o próprio texto a inclui ora numa, ora noutra?

Parte da explicação para essa relativa resistência à categorização pode estar na origem de certos elementos maravilhosos. Tome-se como exemplo o Santo Graal, considerado por Claire Jardillier “[...] a maravilha por excelência”¹⁷. Na concepção contemporânea, que reproduz aquela posta em voga no século XIII, o Graal é o cálice no qual José de Arimateia, em tradição apócrifa, teria recolhido o sangue de Cristo crucificado, e que aparece, mais tarde, no salão do rei Arthur, provendo às pessoas ali presentes o alimento mais caro a cada uma – após o que o Graal desaparece, motivando a famosa demanda. Recuando até fins do século XII, podemos encontrar o Graal no romance de cavalaria *Perceval*, de Chrétien de Troyes; mas aí não se trata mais do cálice da lenda posterior, mas de uma tigela, reverenciada e dotada sem dúvida de poderes especiais, mas cuja origem e cuja natureza exata o romance não revela. Se recuarmos mais ainda, até fins do século XI e início do XII, encontraremos na narrativa galesa em prosa *Culhwchu ac Olwen* (Culhwch e Olwen) a jornada empreendida por um grupo de guerreiros até a Irlanda, em busca de um “caldeirão de fartura” capaz de prover indefinidamente qualquer banquete. A metamorfose desse objeto profano no cálice cristão ilustra o processo,

¹⁶ Ibid., p. 77.

¹⁷ JARDILLIER, Claire. “Les enfants de Merlin: le merveilleux médiéval revisité”. In: BESSON, Anne et al. *Le roi Arthur au miroir du temps*. Dinan : Terre de Brume, 2007, p. 135-155.

descrito por Jacques Le Goff, pelo qual o cristianismo regulamenta e recupera o maravilhoso, “[...] integrando-o depurado pela água do batismo”¹⁸.

Mas, como que escapando pelas frestas dessa recuperação, as origens pagãs da lenda teimam em emergir no nível do vocabulário. É assim que o cavaleiro Galaaz, ao dar cabo da busca e finalmente aceder à câmara onde repousa o Graal, observa ali, a pairar milagrosamente no ar, uma lança de cuja ponta caem as gotas de sangue que se acumulam no cálice; e diz então o texto da *Demanda*: “Quando Galaaz viu esta maravilha, esmou que aquela era a lança com que Jesu Cristo foi chagado, e fez sa oraçom mui grã peça e foi ledo tanto porque lhe Deus mostrou aquêlo [...]”¹⁹. Essa mesma interseção entre o maravilhoso e o milagroso pode ser encontrada em textos de língua francesa. É o caso, por exemplo, da *Queste del Saint Graal*. Durante uma cerimônia de eucaristia aí narrada, os cavaleiros presentes contemplam a descida dos céus de um menino – cuja face é ardente como o fogo – que toma a forma de uma hóstia, que é por sua vez colocada no interior do Graal por José de Arimateia, guardião do cálice. José diz então aos cavaleiros: “Chevalier Jesu Crist, qui vous estes traveillé et pené pour veoir partie des merveilles Del SaintGraal, asseés vous devant ceste Tavle”²⁰. Concepção semelhante se observa em língua inglesa – por exemplo, no lamento do cavaleiro Lancelot ao lhe ser negada a entrada na câmara do Graal, em *Le morte d’Arthur*, de Thomas Malory: “A, Jesu Cryste, who myght be so blyssed that myght se opynly Thy grete mervayles of secretnesse, there where no synner may be?”²¹

Eis porque, a depender dos textos medievais estudados – e é o caso daqueles com os quais dialogam as HQs aqui discutidas –, parece-me inadequada a definição do maravilhoso como prodígio puramente natural. Mas tampouco me parece adequada à definição que iguala o maravilhoso ao sobrenatural: se isso pode ser verdade para a passagem citada acima, há nos referidos textos inúmeros outros elementos que, estando em desacordo com o reino natural tal como é concebido hoje, pertencem, contudo, à natureza tal como a entendiam os medievais: exemplo

¹⁸ LE GOFF, Jacques. “Maravilhoso”. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval* – volume 2. Bauru: Edusc, 2006, p.113.

¹⁹ MAGNE, 1944, v. 2, p. 278.

²⁰ “Cavaleiros de Jesus Cristo, que tanta pena sofrestes e tanto esforço fizestes para ver parte das maravilhas do Graal, sentai-vos à mesa”. POIRON, Daniel. *Le Livre du Graal I* (c.1215-1230). Paris : Gallimard, 2001, p.1165.

²¹ “Ah, Jesus Cristo, quem será aquele tão abençoado que poderá ver abertamente Tuas grandes maravilhas secretas, ali onde nenhum pecador pode estar?” MALORY, Sir Thomas. *Le Morte Darthur* (1485). New York: Norton, 2004, p.577.

maior seja talvez a fada Mélusine, protagonista de um dos textos medievais centrais aqui discutidos: sua metamorfose em serpente contradiz nossa biologia, mas está de perfeito acordo com aquela natureza na qual se admitia o olhar mortífero dos basiliscos e resistência das salamandras ao fogo.

A solução de compromisso aqui adotada será, portanto, omitir, na definição de maravilhoso, a dicotomia natural/sobrenatural, tomando como critérios para inclusão ou não nessa categoria a singularidade e o tipo de reação suscitada. Assim, para retomar os limites da primeira definição proposta por Le Goff, entendo por maravilhoso aquilo que provoca o espanto e foge ao ordinário, independentemente das associações com Deus ou com o Diabo que possam lhes atribuir os textos. Essa definição permite, ao basear-se em um terreno comum à Idade Média histórica e à Idade Média ficcional das HQs aqui estudadas, transitar com segurança entre o maravilhoso medieval propriamente dito e suas releituras nos quadrinhos.

A escolha dos textos

Estando de pronto excluídos desta pesquisa os *mangás* – histórias em quadrinhos japonesas –, devido à barreira linguística, concentrei-me em duas das principais tradições ocidentais dos quadrinhos, a norte-americana e franco-belga, que me pareceram as mais ricas em quantidade e qualidade de leituras da Idade Média. Escolhi como tema de cada um dos dois capítulos ensaísticos da Tese uma HQ de cada uma das duas tradições mencionadas, tomando por critérios a importância do maravilhoso no enredo e a representatividade, nas HQs escolhidas, das características estéticas e temáticas que observei nos *comics* e na *bande dessinée* medievalistas.

As duas obras selecionadas – *Camelot 3000* e *Les Compagnons du Crépuscule* – direcionaram a escolha dos textos medievais aos quais compararei às HQs nos capítulos ensaísticos. Refiro-me, com algumas exceções, a *textos* no sentido mais estrito, o da palavra escrita, pois, embora o maravilhoso plástico tenha lugar de destaque em certos contextos – pensemos, por exemplo, nos monstros que decoram os capitéis das colunas românicas –, na Idade Média as possibilidades narrativas da imagem permaneceram largamente inexploradas no que se refere àquela parte do maravilhoso presente nas HQs: as miniaturas medievais nos dão a

aparência da fada Mélusine – referência central em *Les Compagnons du Crépuscule* – e pouco mais que isso: para conhecer sua história, é preciso recorrer à literatura. Isso se aplica igualmente ao Ciclo Arturiano – vasto conjunto de textos medievais que versam sobre o mítico britânico rei Arthur e as aventuras ocorridas em seu reino –, no qual baseiam-se fortemente ambas as HQs.

Camelot 3000 é declaradamente uma leitura de *Le morte d'Arthur*, romance de cavalaria arturiano do século XV, sendo esse texto a primeira e mais óbvia das escolhas. Outras dívidas, não declaradas, mas igualmente evidentes, são para com elementos dispersos em mais de um texto. O mago Merlin, por exemplo, é personagem das duas HQs. Tendo essa e outras personagens – mas também objetos mágicos, eventos e temas presentes nas HQs – sido retomadas por um enorme *corpus* de textos medievais, julguei prudente me limitar a uma amostra reduzida desse *corpus*, a fim de tornar viável e inteligível o diálogo entre as obras contemporâneas e as medievais. O primeiro critério de seleção, nesse caso, foi linguístico: tendo as HQs sido escritas em inglês e francês, dei preferência aos textos medievais originalmente escritos nessas línguas.

O segundo critério foi a abrangência dos textos. Para citar mais uma vez Merlin, parte de sua história é narrada por um romance do século XIII, sendo continuada e terminada noutro livro. Ora, as duas partes da história são depois retomadas e unificadas por um único romance, com pouquíssima divergência entre este último e os outros dois. Preferi, então, neste e noutros casos semelhantes, uma única versão completa da narrativa a duas versões parciais. Entre os dois textos franceses que narram a lenda de Mélusine, preferi citar sempre aquele em prosa, mais extenso, que narra por completo os eventos do texto em versos, mas que contém muitos elementos que dele estão ausentes. Quando dois ou mais textos, apesar de apresentarem elementos em comum, apresentam versões divergentes da mesma narrativa – é o caso de *Queste del Saint Graal* e da *Demanda do Santo Graal* – mantive no *corpus* ambas as versões.

Revisão da Literatura Crítica

Ambos os textos centrais para o primeiro volume, *Camelot 3000* e *Les Compagnons du Crépuscule*, foram mencionados ou discutidos em estudos

anteriores. *Camelot 3000* é comentado em uma página do ensaio intitulado “King Arthur in Comics”, de James Tondro, publicado no livro organizado por Elizabeth Sklar, *King Arthur in popular culture*, de 2002. Florence Plet-Nicolas discute-o de maneira igualmente breve e “Le cases de l’oncle Arthur: BD arthuriennes” – publicado no livro organizado por Anne Besson, *Le Roi Arthur au miroir du temps* (2007) –, em que se concentra na apropriação da lenda medieval pela estética dos super-heróis. Esse aspecto, bem como algumas relações entre a referida HQ e outras artes, foram por mim discutidos no ensaio “De Cavaleiros Redivivos e Castelos no Céu: Intermedialidade em Camelot 3000”, publicado na revista “Pós:” em 2009. Charles Wood discute a persistência do mito arturiano e o impacto da HQ em várias gerações de leitores norte-americanos em “Camelot 3000 and the future of Arthur”, publicado em *Culture and the King: the social implication of the arthurian legend* (1994), organizado por Martin Shichtman e James Carley.

Les Compagnons du Crépuscule é mencionada de passagem, por Myriam White-Le Goff, no capítulo dedicado às releituras da lenda de Mélusine do livro *Envoûtante Mélusine*, de 2008. O terceiro volume da HQ é o tema do ensaio “Modernités de Mélusine dans *Le dernier chant des Malaterre*”, de Jean-Jacques Vincensini, publicado no livro *La trace médiévale et les écrivains d’aujourd’hui*, organizado por Michele Gally. O estudo mais abrangente do qual tomei conhecimento permanece sendo o livro *Dans le sillage des sirènes* (1992), de Michel Thiebaut, que realiza aí uma diligente discussão das fontes medievais da HQ nos domínios lingüístico, arquitetônico, pictórico e literário, abordando inclusive algumas relações entre a HQ e o maravilhoso medieval – dívida que assinaei no capítulo VI.

Esses estudos e esta Tese situam-se, por sua vez, no *corpus* mais amplo dos estudos sobre a recepção da Idade Média pela arte e pela literatura das épocas que a sucederam. Dentre as muitas vertentes desse vastíssimo universo – que remonta pelo menos até os comentários de Goethe, que, em sua autobiografia, menciona os desenhos contemporâneos seus, que reconstituíam as catedrais góticas alemãs, e exorta seus compatriotas a pô-los em prática –, limito-me àquelas que se aproximam formal e tematicamente dos textos aqui discutidos. Não segui, portanto, a trilha da recepção de muitos importantes textos do maravilhoso medieval – por exemplo, o ciclo de Carlos Magno, tão rico de maravilhoso quanto o arturiano – que, apesar de sua importância, pouco ou nada dialogam com as HQs discutidas. Concentrei-me, à

exceção do ensaio de Umberto Eco mencionado a seguir, na recepção do maravilhoso existente no Ciclo Arturiano e nos textos acerca de Mélusine.

Respeitando-se a ordem cronológica das contribuições, cabe mencionar primeiramente o ensaio de Umberto Eco intitulado “Dez maneiras de sonhar a Idade Média”, publicado originalmente em *Sobre os espelhos e outros ensaios*, de 1985. Depois de expor panoramicamente a recepção da Idade Média pela modernidade e contemporaneidade italianas e de propor uma resposta para o porquê da permanência da Idade Média no imaginário de nossa época²², Eco propõe uma tipologia de dez maneiras de ler a Idade Média, das quais quatro – a Idade Média como maneira e pretexto, como revisitação irônica, como lugar bárbaro e ainda a Idade Média do Romantismo – possuem uma forte afinidade como o maravilhoso, como a de Wagner, incluída na terceira categoria, e a de Ariosto, incluída na segunda.

Cinema arturiana (1991), coletânea de ensaios organizada por Kevin J. Harty, inaugura o campo dos estudos sobre o cinema arturiano²³. Interessa-me mais de perto os ensaios sobre o filme *Excalibur*, de John Boorman, discutido em “Mythopoeia in *Excalibur*”, de Norris J. Lacy e em “Fire, Water, Rock: Elements of Setting in John Boorman’s *Excalibur* and Steve Barron’s *Merlin*”, de Muriel Whitaker. Lacy aborda a função mitopoética em *Excalibur*, ou seja, a criação e a renovação dos mitos sobre os quais se apóia o filme. O autor inicia o estudo expondo as disjunções entre o filme e sua fonte declarada, Thomas Malory, demonstrando então como motivos e mitos distintos na narrativa medieval – ou mesmo emprestados de outras narrativas, como *Tristão e Isolda* de Wagner – são deliberadamente fundidos pelo cineasta, emprestando-lhe novos significados. Whitaker, por sua vez, discute como a apropriação de Malory pelo filme é mediada por outras obras ou ideias: o poema vitoriano *Idylls of the King*, de Tennyson; uma ilustração de Arthur Rackham; arquétipos de Carl Jung etc. Whitaker discute ainda a abordagem da magia no filme *Merlin*, comparando-a com aquela observada em *Excalibur*.

²² “A Idade Média inventa todas as coisas com as quais ainda estamos ajustando contas, os bancos e o câmbio, a organização do latifúndio, a estrutura da administração e da política comunal, as lutas de classe e o pauperismo, a diátribe entre Estado e Igreja, a universidade, o terrorismo místico, o processo de acusação, o hospital e a diocese, até mesmo a organização turística [...]” ECO, Umberto. “Dez modos de sonhar a Idade Média”. In ECO, Umberto. *Sobre o espelho e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1989, p.78.

²³ ARONSTEIN. “Arthur’s American Round Table: The Hollywood Tradition” In FULTON”. In FULTON, Helen et. al. *A companion to Arthurian Literature*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.

De especial importância é também o livro organizado por Martin B. Shichtman, *Culture and the King: The social implication of the arthurian legend* (1994), em particular os ensaios “Was Merlin a ghibelline: Arthurian propaganda at the Court of Frederick II” – no qual Donald L. Hoffman discute o uso político da figura de Merlin em favor do imperador germânico Frederico II – e “A grave event: Henry V, Glastonbury Abbey, and Joseph of Arimathea’s bones”, em que James P. Carley discute o interesse político dos monges de Glastonbury em fabricar os despojos de José de Arimateia, o guardião do Santo Graal.

Em *The use of Arthurian legend in Hollywood film: from Connecticut Yankees to fisher kings* (1996), Rebecca A. Umland e Samuel J. Umland discutem o que identificam como as cinco categorias representacionais pelas quais Hollywood se apropria do Ciclo Arturiano - colagem intertextual, melodrama, propaganda conservadora, épico Hollywoodiano e busca pós-moderna –, tomando como *corpus* uma ampla cinematografia que abrange o período entre as décadas de 20 e 80 do século passado. De especial interesse aqui é a quinta categoria, que abrange, entre outras, duas leituras do mito do Graal – *Indiana Jones and the last crusade* (1989), de Steven Spielberg, e *The Fisher King* (1991), de Terry Gilliam – discutindo suas opções estéticas e ideológicas ao se apropriarem do mito.

O maravilhoso arturiano é discutido em três dos ensaios que compõem *King Arthur on film: new essays on arthurian cinema* (1999), organizado por Kevin J. Harty. Em “How to handle a woman, or Morgan at the movies”, Maureen Fries discute os diferentes avatares fílmicos de Morgan le Fay, retratada ora como fada benfazeja, ora como feiticeira maligna, ora como um híbrido de ambas as características na literatura medieval – e objeto de leituras igualmente variadas no cinema. Em “The Arhurian dilemma: faith and works in Syberberg’s Parsifal”, John Christopher Kleis compara a leitura do mito do Graal por Wagner àquela do diretor de *Parsifal*, Syberberg, à luz do conflito entre a fé e as obras como caminhos para a salvação. Em “The Fisher King in Gotham: New Age spiritualism meets the Grail Legend”, Robert J. Blanch discute o filme *The Fisher King*, de Terry Gilliam, do ponto de vista da filtragem do Santo Graal literário pela ideologia da Nova Era.

Em 2001, é publicado o livro *Sur les rivages de la terre du milieu*, no qual Vincent Ferré discute, entre outros aspectos do romance *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, as relações entre a referida obra e o mito do Graal, o qual, de acordo

do Ferré, é invertido no romance, cujo protagonista deve perder um objeto maravilhoso em vez de encontrá-lo.

Um gênero notadamente marcado pelo maravilhoso medieval, a fantasia, é o tema de *La fantasy* (2005), de Jacques Baudou, que traça a evolução do gênero desde suas raízes oitocentistas até suas manifestações ao início do século XXI. Sobre o mesmo tema escreve também Anne Besson, que noutro livro homônimo, *La fantasy* (2007), retoma a questão das origens e das transformações do gênero abordada por Baudou e a aprofunda ao discutir, entre outras questões, em que medida o gênero é devedor da literatura medieval.

Devo mencionar uma vez mais o livro *Le Roi Arthur au miroir du temps*, de 2007, que, além das HQs arturianas discutidas no ensaio já mencionado, aborda ainda, no ensaio *Les enfants de Merlin: le merveilleux médiéval révisité*, de Claire Jardillier, as diferentes estratégias de leitura do maravilhoso medieval arturiano pelas literaturas dos séculos XIX e XX.

Outro livro já mencionado, *Evoûtante Mélusine*, de Myriam White-Le Goff, dedica parte de seu capítulo final às leituras modernas e contemporâneas da fada Mélusine, da menção à personagem por Rabelais em seu *Pentagruel* à HQ de François Bourgeon, passando pelo Romantismo de Gérard de Nerval e pelo Surrealismo de André Breton (autores aos quais voltarei no capítulo III).

A recepção da lenda arturiana é tema de parte da seção V (“From medieval to medievalism”) e da totalidade das seções VI (“Arthur in the Modern Age”) e VII (“Arthur on film”) do livro *A companion to Arthurian Literature* (2009), organizado por Helen Fulton. Inga Bryden traça o percurso da lenda na poesia vitoriana – que, como se verá no capítulo seguinte, dará importante contribuição ao maravilhoso arturiano pelas mãos de Lord Tennyson – no ensaio “Arthur in Victorian Poetry”. Em “King Arthur in Art”, Jeanne Fox-Friedman aborda as leituras do Ciclo Arturiano por diferentes períodos artísticos – de esculturas em igrejas do século XII a tapeçarias de fins do século XIX, demonstrando como “[...] images of the Arthurian legend employ the materiality of their form and function to convey meaning and engender specific receptions.”²⁴ A viagem no tempo e no espaço de um norte-americano até a corte arturiana, narrada em um dos romances de Mark Twain, é discutida do ponto

²⁴ “[...] as imagens da lenda Arthúria empregam a materialidade de sua forma e função para expressar sentidos e gerar recepções específicas.” FOX-FRIEDMAN, “King Arthur in Art”. In: FULTON, 2009, p. 381.

de vista de suas relações com o livro de Malory no ensaio “A postmodern subject in Camelot: Mark Twain’s (re)vision of Malory’s Morte d’Arthur in A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court”, de Robert Paul Lamb.

A seção VII do livro, dedicada ao cinema, inicia-se pelo ensaio “Remediating Arthur”, na qual Laurie A. Finke e Martin B. Shichtman discutem quatro filmes – *Monty Python and the Holy Grail*, do famoso grupo humorístico britânico, *Camelot*, de Joshua Logan, *Excalibur*, de John Boorman, e *Parsifal*, de Hans-Jürgen Syberberg – à luz do conceito de “remediação”, referente ao processo pelo qual a forma da nova mídia – no caso, o cinema – transforma a mídia anterior – no caso, a literatura medieval – e pelo qual essa transformação “[...] nos faz visitar as mídias anteriores, fazendo-lhes outros tipos de perguntas”²⁵. Os autores discutem, entre outras questões, o modo pelo qual a simultaneidade e multimídia inerentes ao cinema permitem ao filme de Syberberg atualizar o mito do Graal. No ensaio *Arthur’s American Round Table: The Hollywood tradition*, Susan Aronstein apresenta um panorama do que ela considera as quatro principais vertentes do cinema arturiano produzido em Hollywood “[...] – filmes contemporâneos sobre o Graal, revisitações do Yankee de Connecticut [protagonista do romance de Mark Twain, romances de cavalaria, e revisitações cinematográficas de ‘Malory’ – no contexto dos mitos sobre a América e seu lugar no mundo”²⁶. Em “The Art of Arthurian Cinema”, Lesley Coote discute os filmes *Lancelot du Lac*, de Robert Bresson, *Perceval le Gallois*, de Eric Rohmer, e *Excalibur*, de John Boorman, do ponto de vista das soluções de compromisso entre o medievalismo e as expectativas de uma audiência do século XX.

Metodologia

A leitura comparativa que proponho nos capítulos ensaísticos deve bastante a precedentes metodológicos encontrados na literatura crítica mencionada acima. Meu objetivo geral, nesses capítulos, ecoa o apelo feito por Umberto Eco em “Dez

²⁵ “[...] causes us to revisit older media, asking of them new kinds of questions.” FINKE; SHICHTMAN, “Remediating Arthur” In FULTON, 2009, p.482.

²⁶ “[...] contemporary Grail films, Connecticut Yankee tales, chivalric romances, and cinematic retellings of “Malory” – in the context of myths about America and its place in the world.” ARONSTEIN, “Arthur’s American Round Table: The Hollywood Tradition” In FULTON, Ibid., p. 497.

maneiras de sonhar a Idade Média”: “sonhem com a Idade Média, mas perguntem-se sempre qual. E por quê”²⁷. A busca pelos porquês é, com efeito, o que move os capítulos ensaísticos, que procurando nas HQs aquilo que permanece do maravilhoso medieval, aí não se detém, perguntando ao texto, também, o que este diz através das maneiras pelas quais se apropria do maravilhoso. Essas maneiras consistem não apenas na escolha de qual maravilhoso medieval se retoma – por exemplo, elegendo por referência uma personagem retratada tal como texto X e não tal como no texto Y – mas também na escolha de que textos da modernidade se escolhem para intermediar, para filtrar esse maravilhoso – questão discutida no já mencionado estudo de Muriel Whitaker ao analisar o filme *Excalibur* e por mim retomada ao discutir *Camelot 3000* e *Les Compagnons du Crépuscule*. A partir da exposição e discussão dessas escolhas, espero tornar visíveis dois projetos ideológicos²⁸ distintos; projetos aos quais voltarei nos capítulos pertinentes.

²⁷ ECO, 1989, p.85.

²⁸ O conceito de ideologia utilizado aqui e nos próximos capítulos equivale à segunda das seis definições possíveis de ideologia propostas por Terry Eagleton: “[...] idéias e crenças (verdadeiras ou falsas) que simbolizam as condições e experiências de vida de um grupo ou classe específico, socialmente significativo”. EAGLETON, Terry. *Ideologia : uma introdução*. São Paulo : Editora Universidade Estadual Paulista : Editora Boitempo: 1997, p. 28.

Capítulo 2

Um panorama do maravilhoso arturiano

Da história ao mito

O século V foi um período conturbado no que hoje conhecemos por Inglaterra. As últimas legiões romanas tinham-se ido em 407, sob o comando de Constantino III, um soldado que os legionários romanos ali instalados haviam proclamado imperador²⁹. Com elas se foram a ordem e a estabilidade romanas. O que se seguiu foi um caos de guerras civis, do extremo oeste ao centro do país, e de invasões cada vez mais ousadas, ao leste, por um agrupamento de povos germânicos genericamente conhecidos por saxões.

Essas invasões enfrentaram, contudo, uma resistência feroz, liderada, segundo o monge Gildas, por um herói britânico que as conteve de maneira decisiva. Em *De Excidio e Conquestu Britanniae* (circa 548), Gildas narra como um certo líder guerreiro (*superbus tyrannus*), descendente de uma família aristocrática romana, teria unido os povos célticos, governantes do centro e do sul da ilha antes das legiões, e derrotado os saxões em duas batalhas célebres, a de Badon, em 500, e a de Camlam, em 539. Como sugere Mary Williams³⁰, é bem possível que tais feitos tenham originado o que, com o passar dos séculos, se tornaria o mito arturiano.

Esse Arthur prototípico reaparece na *Historia Britonnum*, de Nennius, morto em 811. Chamado por este de *dux bellorum* (senhor da guerra), Arthur – dessa vez devidamente nomeado – teria comandado os exércitos britânicos em doze batalhas, incluindo a de Badon, onde, sob os auspícios da Virgem Maria – cuja imagem lhe adornava o escudo –, teria matado 960 guerreiros inimigos com as mãos nuas. Como num eco dessa cristianização da batalha, a crônica conhecida por *Annales Cambriae* (século X) narra como Arthur “[...] carried the Cross of our Lord Jesus Christ for three days and three nights on his shoulders and the Britons were the victors”³¹. É difícil dizer exatamente quando o imaginário conferiu a esse ilustre herói

²⁹ FRERE, FRERE, Sheppard. *Britannia: a history of Roman Britain*. London: Pimlico, 1991, p.357.

³⁰ WILLIAMS. Mary. “King Arthur in History and Legend”. In: *Folklore*, v.73, n. 2, 1962, p.73-88.

³¹ “carregou nos ombros, por três dias e três noites, a cruz de Nosso Senhor Jesus Cristo, e os britânicos foram vitoriosos”. INGRAM, James. *The anglo-saxon chronicle*. Disponível em <http://www.fordham.edu/halsall/source/annalescambriae.html>. Acesso em 5/06/2011

seus atributos reais. Certo é que “Between the tenth and twelfth centuries Arthur had become a notable figure, accepted as historical, of literary as well as oral legend”³².

Igualmente certo é que, em 1135, a primeira edição da ilustre *Historia Regum Britanniae*, do galês Goeffrey de Monmouth, o inclui na genealogia real da ilha. Mas a mudança no *status* arturiano testemunhada por Goeffrey excede em muito o aspecto político: a *Historia* reivindica para Arthur uma grandeza mítica equiparável à dos heróis da Antiguidade, tanto pela ascendência clássica que o texto lhe atribui – Arthur descenderia de um príncipe troiano emigrado, tal qual o imperador Augusto de Virgílio – quanto pelo estatuto que o maravilhoso adquire em sua biografia, excedendo em muito o relativamente escasso maravilhoso arturiano dos textos de Gildas e Nennius. Caliburn – mais tarde chamada de Excalibur –, a espada mais poderosa do mundo, forjada na mística ilha de Avalon, é um dos elementos que o ligam ao mundo das fadas e dos encantamentos. Mas o vetor central do maravilhoso em Geoffrey é a introdução, no mundo arturiano, do mago Merlin, construído a partir de modelos da tradição galesa e de um certo Ambrosius, profeta que figura na já referida *Historia Britonnum*.

A ação de Merlin sobre os destinos da Inglaterra mítica de Geoffrey perpassa mais de uma geração. Durante o governo do rei Vortigen, uma das personagens centrais da *Historia*, o mago redige um tomo de profecias acerca da ilha; tomo ficcional que o imaginário medieval identificou com um livro intitulado *Profecias de Merlin* – também, na realidade, de autoria do próprio Geoffrey de Monmouth – que circulou, obtendo grande popularidade, na Europa da Idade Média³³. A localização atual de Stonehenge, círculo de megálitos druídicos, é também atribuída por Geoffrey à ação de Merlin, que os transporta magicamente da Irlanda para a Inglaterra. É graças aos conselhos e artes divinatórias do mago que Uther Pendragon, um dos pretendentes ao trono da ilha, chega ao poder. Mais tarde, um encantamento de Merlin confere a Uther a aparência de Garlois, marido de Igerne, duquesa por quem o rei se apaixonara e com quem, por obra desse ardil, pode passar uma noite. Dessa união nasce Arthur, que, ao subjugar os vários tiranetes em guerra civil e ao expulsar os invasores, torna-se rei da Inglaterra, casando-se em

³² “entre os séculos X e XII Arthur tinha se tornado uma figura notável, de real existência histórica, e matéria de tradição oral e literária” WILLIAMS, Mary. “King Arthur in History and Legend” In: *Folklore*, v. 73, p.76.

³³ HIGHAM, N. J. “Early Latin Sources: Fragments of a Pseudo-Historical Arthur”. In FULTON, 2009, p 30-43.

seguida com Gwenevere, descendente da nobreza romana. No auge de seu reinado – entre cujos feitos inclui-se a vitória contra um gigante –, seu sobrinho Mordred aproveita-se de uma ausência do rei para tentar tomar-lhe o poder. Arthur mata Mordred na batalha que se segue, mas é por ele ferido gravemente. O rei é então levado à mística ilha de Avalon, na esperança de lá encontrar a cura para suas feridas.

O livro deixa incerto o destino final de Merlin, que nem mesmo chega a conhecer Arthur nessa versão da narrativa: sua última participação na *Historia* ocorre quando, assumindo magicamente a forma de um cavaleiro, acompanha Uther Pendragon na ocasião em que este adentra o castelo de Garlois. O mago ganharia atuações mais duradouras no futuro; o desenvolvimento medieval do mundo arturiano estava longe de se completar.

Interlúdio: o ideal cavaleiresco e O Livro da Ordem da Cavalaria

Antes traçar a evolução subsequente desse mundo, convém deter-se por algum tempo no advento - em curso na Europa medieval enquanto a *Historia* era escrita - de uma instituição que ajudará a moldar o maravilhoso do restante da Idade Média e até além dela. O século XII a nomeia Cavalaria, “[...] expressão militar da nobreza, que a considera território particular e alicia seus membros”³⁴. Mas a Cavalaria é bem mais do que isso, é também a expressão de um ideal em que o ímpeto guerreiro é disciplinado pela Igreja:

Constatando o enfraquecimento do poder central, (...) ela [a Igreja] tenta proteger-se da fúria devastadora e saqueadora dos senhores da guerra, que são os potentados locais, castelões à frente de seus cavaleiros. Ela confia a defesa de seus estabelecimentos eclesiásticos, de seus bens e pessoas, a outros castelões ou a outros guerreiros recrutados para essa finalidade. Esses defensores de igrejas cumprem missão protetora antes reservada a reis e príncipes. Ao mesmo tempo, e de várias maneiras, a Igreja tenta inculcar nesses cavaleiros, e depois em toda a cavalaria, um ideal elevado: a proteção das igrejas, dos fracos e dos desarmados (*inermes*) no interior da cristandade; a luta contra os infiéis, no exterior.³⁵

³⁴ FLORI, Jean. “Cavalaria” In LE GOFF; SCHMITT, 2006, v. 1, p.185.

³⁵ *Ibid.*, p.185-186.

A Igreja trabalha, pois, incessantemente, a fim de promover a cavalaria do século X, estrato social meramente militar e secular, a Cavalaria, “[...] verdadeira 'ordem' impregnada de seus valores, instituição inteiramente dedicada à causa da Igreja”³⁶. O modelo de cavaleiro resultante desse processo e o discurso que o legitima – discurso cujo complemento e reforço é registrado em textos diversos dos séculos XII e XIII, os quais abordarei adiante – são formalizados de maneira coesa e abrangente no *Livro da Ordem da Cavalaria*, escrito pelo catalão Ramon Llull entre 1274 e 1276. O livro se inicia narrando o abandono, por um velho cavaleiro, de seus domínios, depois de uma vida de feitos heróicos. Trocando-a por uma vida de oração e penitência em uma ermida isolada, o cavaleiro recebe um dia a visita de um jovem escudeiro que viajava até uma corte para lá ser admitido na Cavalaria. Pergunta então ao escudeiro se ele conhecia a ordem e a regra da Cavalaria, e, como o jovem lhe revelasse sua ignorância, admoesta-o e entrega-lhe um livro que o instrui sobre a Cavalaria – livro que, depois de estudado pelo escudeiro, será por ele levado até a corte. Ali, o rei, muito satisfeito com a leitura, permitirá a cópia do livro pelos cavaleiros que por ele desejasse se instruir. Segue-se então o conteúdo do livro objeto dessa breve narração: O livro dentro do livro começa retomando um passado longínquo e indefinido, no qual

Faltou caridade, lealdade, justiça e verdade no mundo [...] e, para que [...] a justiça recuperasse a sua honra através do temor [...] todo o povo foi dividido em grupos de mil, e de cada grupo de mil foi eleito e escolhido um homem mais amável, mas sábio, mais leal e mais forte, e com mais nobre ânimo, com mais ensinamentos e boa criação que todos os outros.³⁷

O livro prossegue expondo e fundamentando os deveres do cavaleiro – proteger a fé cristã, servir ao seu senhor, manter a justiça e exercitar as práticas físicas próprias de seu ofício:

[...] andar a cavalo, justar, lançar o tavolo, andar com armas, participar em torneios, fazer távolas redondas, esgrimir, caçar veados, ursos, javalis, leões e outras coisas semelhantes a estas que são ofício de cavaleiro [...].³⁸

Deve, além disso, defender as viúvas, os órfãos, os pobres e os lavradores, tudo isso sem descuidar de seu cavalo e seus pertences – trazendo, por exemplo,

³⁶ Ibid., p.193.

³⁷ LULL, Ramon. *O Livro da Ordem da Cavalaria* (1274-1276). Lisboa: Assírio e Alvim, 2002, p.17.

³⁸ Ibid., p.26.

seu arnês sempre reluzente – nem de sua alma, praticando as virtudes que convém à sua ordem: “[...] justiça, sabedoria, caridade, lealdade, verdade, humildade, fortaleza, esperança e experiência [...]”³⁹.

O livro expõe ainda os requisitos que deve cumprir o aspirante a cavaleiro: os ritos apropriados para a cerimônia de ingresso na ordem, uma codificação simbólica das armas do cavaleiro – a espada, por exemplo, é feita à semelhança da cruz em memória de Cristo –; uma elaboração mais aprofundada das virtudes recomendáveis e, por fim, as honras devidas ao cavaleiro por seu suserano, pelo povo e por outros cavaleiros.

O velho cavaleiro de Lull encarna o papel que, já desde o século anterior, era representado pelos “homens bons” ou “homens valorosos” dos romances de cavalaria: eremitas cuja função nas narrativas é instruir os cavaleiros jovens. Esses eremitas fazem as vezes de exegetas do maravilhoso: quando perguntado sobre a maravilha da besta ladrador, mencionada antes, o “homem bõo” da *Demanda do Santo Graal* explicará aos cavaleiros que se trata da punição divina a uma jovem que, por ter matado seu irmão jogando-o aos cães, foi transformada no monstro.

O escudeiro, por sua vez, encarna o novo tipo de herói posto em voga pelos mesmos romances de cavalaria. Se as ações do herói das canções de gesta – poemas épicos acerca de grandes eventos militares –, surgidas no início do século XII, se inserem num quadro maior, no protagonismo coletivo da nação e do exército; as do herói do romance de cavalaria – que surgem a partir da segunda metade do mesmo século – ocorrem, sobretudo, na solidão das florestas ou em castelos que ele deve, sozinho ou em companhia de dois ou três cavaleiros, defender ou tomar. É assim que a besta ladrador e a dama da capela são encontradas por grupos pequenos, e que a visão final do Santo Graal reserva-se a não mais do que três cavaleiros.

Mas essa aventura individual, identificada por Lull com usos e virtudes e aprovados pela Igreja, conjuga-se com um outro ideal, um ideal profano [...] que também se encontra nos trovadores provençais: [...] o serviço à senhora, o amor dito 'cortesão', naturalmente adúltero, desprezando o casamento e desdenhando o ciúme. [...]”⁴⁰.

³⁹ Ibid., p.26.

⁴⁰ Ibid., p.196

Encontraremos esse segundo ideal cavaleiresco, que pode inclusive fundir-se ao primeiro, nos romances do mais célebre dos trovadores, Chrétien de Troyes.

Chrétien de Troyes e as maravilhas da Távola Redonda

Os feitos heróicos e os amores da corte arturiana são o motor dos Romances da Távola Redonda, escritos no século XII por Chrétien de Troyes. Esses Romances se iniciam todos em um reino já pacificado, onde Arthur domina em majestade e cada cavaleiro pode brilhar individualmente. O rei passa ao segundo plano, cedendo o protagonismo a figuras como Lancelot, cujo caso adúltero com a rainha Ginièvre – ou Gwenevere, como é mais conhecida por força dos textos ingleses – ganha então um tratamento literário. Os cinco romances sobreviventes (um sexto, sobre Tristão e Isolda, se perdeu) perpassam variados avatares do maravilhoso. Parte deste está ligado à mencionada busca amorosa - como a ponte de espadas atravessada por Lancelot para resgatar Gwenevere e o anel da invisibilidade (de grata posteridade literária) que ajuda o cavaleiro Yvain a escapar aos inimigos e a conquistar sua dama.

Mas a maior contribuição dos Romances da Távola Redonda ao maravilhoso arturiano é certamente o mito do Graal, cuja própria invenção (e não simples reescrita de tradições anteriores) Daniel Poiron atribui a Chrétien de Troyes⁴¹. Em seu *Perceval ou Li conte du Graal*, escrito entre 1181 e 1191, Chrétien põe em cena o jovem Perceval, cuja formação cavaleiresca é o fio condutor da narrativa. Maravilhado com as armas e paramentos – de cujo esplendor temos um eco no cavaleiro retratado na Figura 1 – de um grupo de cavaleiros da Távola que passavam pela floresta próxima à sua casa, Perceval decide procurar a corte para tornar-se cavaleiro. Ao chegar ao salão do rei, encontra-o angustiado e taciturno. Questionado por Perceval, explica-lhe que um guerreiro invencível, o Cavaleiro Vermelho, reclamou a posse de suas terras, ofendendo, além disso, a rainha Gwenevere, na qual atirou uma taça de vinho. O cavaleiro inimigo permanece desafiante ao pé do castelo, de onde nenhum dos cavaleiros da Távola é capaz de

⁴¹ POIRON, Daniel. *Le Livre du Graal I* (c.1215-1230). Paris : Gallimard, 2001.

removê-lo. Perceval então jura ao rei derrotar o Cavaleiro Vermelho e tomar-lhe as armas.

Ao se dirigir à saída do castelo, Perceval nota uma donzela especialmente bela e a saúda. Ela, que não havia rido em mais de seis anos, ri ao cumprimentá-lo de volta e profetiza, em voz alta o suficiente para toda a corte ouvir, que ele se tornará o maior cavaleiro que já houve. Perceval sai para enfrentar o adversário, a quem ordena que renda suas armas. Como resposta, recebe um golpe do cabo da lança do adversário. Perceval empunha então um javelin (pequeno dardo de arremesso) e com ele atinge a cabeça do adversário, que cai morto. Perceval se equipa com as armas do adversário e sai em busca de aventuras.



Figura 1 – Ilustração de uma adaptação renascentista em prosa do *Perceval de Chrétien de Troyes*, 1530. Biblioteca Nacional da França.

Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k103334g>. Acesso em 23/5/2011.

Depois de aprender o manejo das armas e os princípios da cavalaria com um cavaleiro mais velho que encontra pelo caminho, Perceval liberta uma cidade assediada por um mau cavaleiro, e obtém como recompensa os favores amorosos

de Blanchefleur, a governante do lugar. A perspectiva de se tornar marido e senhor de um domínio é, contudo, turvada pelas lembranças que Perceval tem de sua mãe, a quem decide rever. No caminho para casa, Perceval pede informações a um pescador que avista em um barco sobre onde passar a noite. O pescador indica-lhe o caminho para um castelo. Lá chegando, Perceval é recebido pelo mesmo pescador, que se revela o rei do lugar e cujos ferimentos não lhe permitem erguer-se da cama colocada em seu salão. Enquanto conversam, um pajem surge carregando uma lança de cuja ponta pinga uma gota de sangue. Intrigado, Perceval reprime seu desejo de questionar o anfitrião sobre o significado da lança; teme ser tomado por um rústico, já que o cavaleiro que o instruíra antes lhe recomendara que não falasse demais.

Dois outros pajens surgem então, trazendo candelabros de ouro. Em sua companhia, uma bela jovem traz nas mãos o Graal (palavra que, à época da escrita do livro, designa tigela ou bacia)⁴², objeto de ouro adornado com pedras preciosas, cujo brilho suplanta em muito o dos candelabros. É seguida por outra jovem, que carrega uma bandeja de prata. As jovens e os pajens passam em procissão diante da cama do cavaleiro, mas novamente Perceval, temendo ser inconveniente, mantém-se calado e reprime sua curiosidade. Cala-se uma terceira vez quando, após o banquete, a donzela passa novamente com o Graal diante da cama.

Deixando o castelo, Perceval acaba encontrando a corte de Arthur acampada ao longo do caminho. É saudado pelo rei e convidado a passar a noite no castelo de Caerleon. No terceiro dia da estada de Perceval no local, uma jovem surge montada em uma mula, e, à vista de todos, o repreende por ter se calado diante do rei ferido. Trata-se, segundo ela, do Rei Pescador, cujas feridas não podem ser curadas a não ser que um homem piedoso lhe pergunte a quem pertence o sangue na ponta da lança e a quem serve a tigela maravilhosa. Envergonhado, Perceval jura não dormir duas noites no mesmo lugar até descobrir a resposta.

Perceval descobre parte do mistério ao encontrar um ermitão, que acaba se revelando seu tio. O ermitão o instrui acerca dos ensinamentos da Igreja e lhe revela ser irmão do Rei Pescador, que é, portanto, igualmente tio de Perceval. O Graal serve ao rei ferido, nutrindo-o miraculosamente a cada vez que é trazido ao salão, suprimindo a necessidade de qualquer outro alimento. Por circunstâncias

⁴² POIRON, 2001, p. xi.

desconhecidas, o texto termina abruptamente sem que se saiba o significado da lança ou o destino de Perceval.

Continuadores de Chrétien e a trilogia do Graal

De acordo com David Staines, “The unfinished state of Chrétien’s romance, complemented by its inately mysterious subject matter, led to a series of continuations.”⁴³ O clérigo burgúndio Robert de Boron foi além: por volta de 1200, completou uma trilogia em versos franceses que abarcava a história completa do Graal. “He was the first writer to connect explicitly the grail of Chrétien’s romance with the vessel of the Last Supper [...]”⁴⁴.

Dos três volumes – *Joseph d’Arimathie*, *Merlin* e *Perceval* – apenas o primeiro e parte do segundo chegaram aos nossos dias, embora somente seja possível conhecê-los por adaptações em prosa e ainda haja dúvidas quanto à terceira adaptação basear-se ou não no poema de Boron⁴⁵. O primeiro volume – entre cujas páginas conta-se a do manuscrito da Figura 2 – narra como José de Arimateia, depois de coletar com o cálice o sangue de Cristo na cruz, é preso por Pilatos, sendo visitado na prisão por Cristo, que devolve o cálice e lhe instrui em seus segredos. Libertado pelo imperador Vespasiano (curado por outra relíquia cristã, o Véu de Verônica), José confia o Graal a um parente, Alain, que leva a relíquia à Inglaterra, onde permanecerá até que o cavaleiro escolhido venha ao seu encontro⁴⁶. O segundo volume da trilogia narra como Satã, tentando trazer ao mundo uma contraparte demoníaca de Cristo, gera Merlin ao fecundar uma virgem por intermédio de um incubo, e como a moça, descobrindo-se grávida, recorre a Blaise, um santo eremita que, no tempo devido, batiza a criança diabólica, livrando-a assim dos desígnios do pai. Merlin torna-se, desde então, servidor dos desígnios de Deus e elemento chave na derrota dos reis pagãos pelo rei Arthur e seus cavaleiros

⁴³ “O estado inacabado de romance de Chrétien, somado a seu tema intrinsecamente misterioso, levou a uma série de continuações”. STAINES, David. “Introduction”. In TROYES, Chétien de. *The Complete Romances of Chrétien de Troyes*. (c. 1159-1191) Bloomington: Indiana University Press, 1993, p.xxv.

⁴⁴ “Foi o primeiro autor a conectar explicitamente o Graal do romance de Chrétien com o cálice da Santa Ceia [...]” Ibid., p.xxv.

⁴⁵ BORON, Robert de. *Merlin* (c.1200). Paris : GF-Flammarion, 1994.

⁴⁶ WOOD, Juliette. “The Holy Grail: from romance motif to modern genre”. In: *Folklore*, Vol. 111, No. 2, 2000.

da Távola Redonda, seja por obra de sua clarividência – um dom recebido no batismo e provavelmente uma reminiscência do Merlin profeta da tradição oral –, ou de sua feitiçaria – uma vez que o batismo não o priva do conhecimento das artes paternas. Seu exílio voluntário da corte e seu retorno à floresta onde mais tarde encontrará seu fim, retratados na mininiatura gótica da Figura 2, é o primeiro dos reveses que prenunciam o fim do mundo arturiano.



Figura 2 – Merlin deixa a corte de Arthur em detalhe de manuscrito medieval do século XIII.
Biblioteca Nacional da França.
Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000108b> Acesso em 22/5/2011.

O terceiro volume narra a busca de Perceval, que, após ocupar o assento proibido – e destinado ao futuro vencedor da demanda do Graal – na Távola Redonda, parte em busca do cálice, sendo auxiliado por Merlin em sua jornada e tornado-se, por fim, o rei do castelo do Graal. Outras versões da narrativa,

igualmente protagonizadas por Perceval, surgiriam no século XIII⁴⁷, até que um novo ciclo de romances lhe tiraria o protagonismo.

O Lancelot-Graal

Escrito entre 1215 e 1235 por autores anônimos, provavelmente monges cistercienses⁴⁸, o ciclo em prosa conhecido por Lancelot-Graal combina elementos de várias narrativas anteriores, compondo-se de cinco livros: *La estoire del Saint Graal*; *Estoire de Merlin*; *Lancelot*; *Queste del Saint Graal* e *Le mort le Roi Artur*.

Os dois primeiros livros seguem de perto as adaptações em prosa de Boron, com o acréscimo de uma continuação de *Merlin* ao texto do segundo livro. Além da biografia do mago e das aventuras de cavaleiros da Távola, o livro narra a ascensão de Arthur ao trono e os primeiros feitos de seu reinado. A famosa espada que, no *Merlin* de Boron, Arthur adolescente retira da pedra, provando com isso sua linhagem real, volta a aparecer na narrativa, sendo desta vez identificada como Escalbor, forma francesa da posterior grafia *Excalibur*.

Lancelot (cujo protagonista combate um dragão na Figura 3) baseia-se parcialmente em *Le chevalier de la Charrete*, de Chrétien de Troyes, que explora o caso adúltero entre Sir Lancelot e a Rainha Gwenevere. Diferentemente do livro de Chrétien, porém, esse *Lancelot* traça a história do herói desde sua infância, quando é adotado pela Dama do Lago, passando por sua educação cavaleiresca e culminando na concepção de Galahad, filho de Lancelot e da filha do Rei Pescador, que se faz passar por Gwenevere com a ajuda de uma poção.

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Ibid.

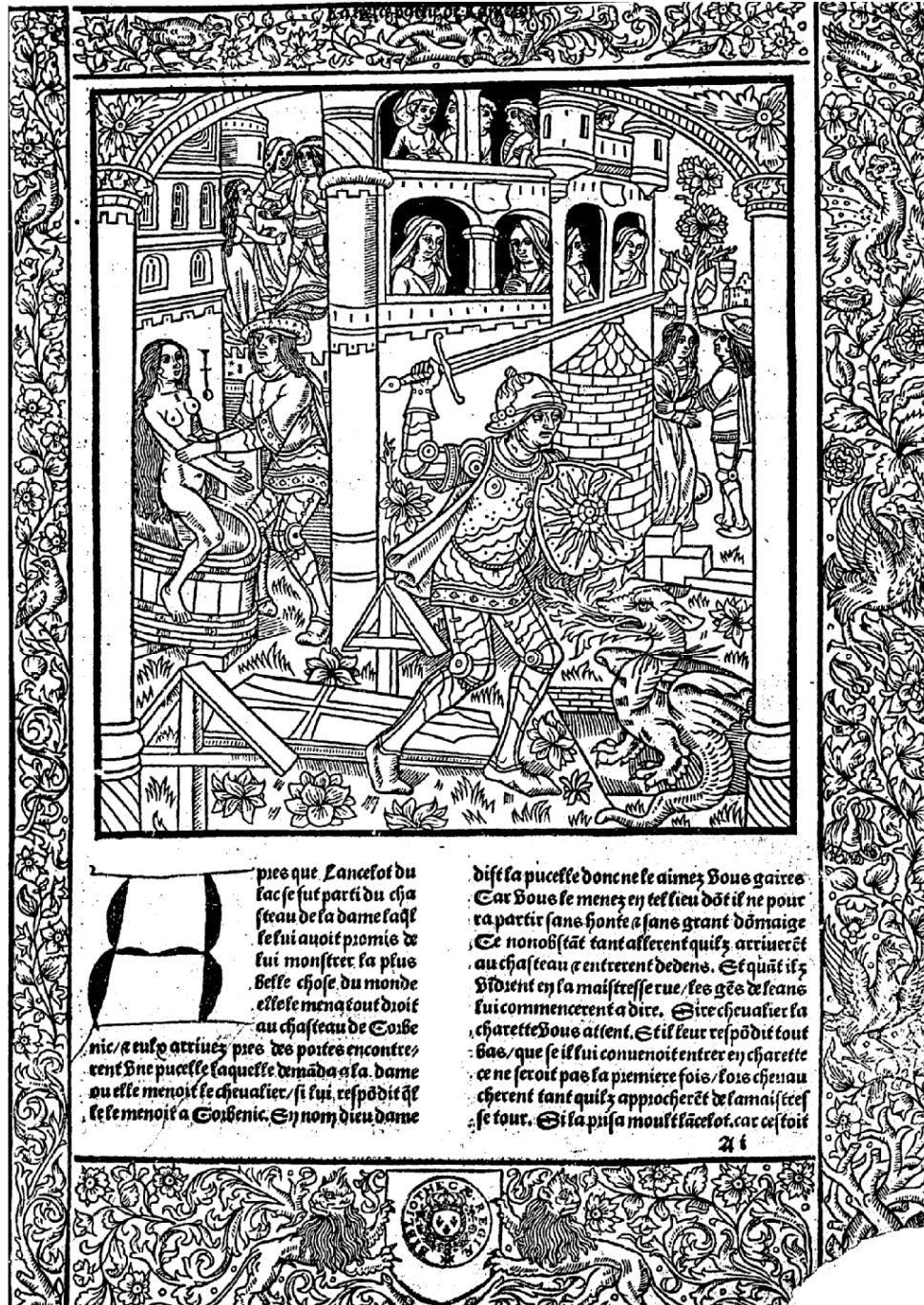


Figura 3 – Página de uma edição impressa de *Lancelot*, 1488, Biblioteca Nacional da França. Disponível em <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb30874788b> Acesso em 22/05/2011.

A *Queste del Saint Graal* narra como, em véspera de Pentecostes, uma donzela chega à corte de Arthur e pede a Lancelot que a acompanhe até uma abadia. Lá é apresentado por freiras a um jovem de beleza fora do comum, que lhe pede para fazer-se cavaleiro, com o que Lancelot concorda de bom grado. De volta

à corte no dia seguinte, Lancelot observa, junto a outros cavaleiros, que uma inscrição surgiu misteriosamente no assento proibido da Távola Redonda. A inscrição anuncia que, no dia de Pentecostes, esse lugar encontrará seu ocupante. Surge então um servo a trazer a notícia de um evento extraordinário perto dali: uma rocha de mármore vermelho que flutua sobre as águas, na qual está encravada uma espada em cujo cabo pode-se ler: “Ja nus ne m’ostera se cil non a qui costé jê pendrai et cil será li mildres chevaliers del monde”⁴⁹.

Lancelot, não se julgando digno, recusa a prova; Gauvain e Perceval tentam retirar a espada e falham. Retornam, todos, à Távola Redonda, onde um banquete é servido. Subitamente as janelas do salão fecham-se sozinhas, deixando o lugar na escuridão. Surge então, sem que se saiba por onde entrou, um eremita vestido de branco, trazendo pela mão o jovem feito cavaleiro no dia anterior: é Galahad, o cavaleiro destinado a completar a demanda do Graal. O jovem ocupa seu assento de direito e retira, depois, a espada da pedra vermelha. A corte sai então para a missa e, retornando ao salão, observa mais um prodígio: o Espírito Santo surge no salão sob a forma de um raio de sol, enquanto o Graal adentra pela porta principal, exalando à sua passagem perfumes deliciosos e servindo a cada um o alimento mais desejado, e desaparece em seguida. Os cavaleiros juram, então, sair em demanda e não descansar até que o Graal seja encontrado. Depois de inúmeras aventuras, os mais valorosos dentre deles – Lancelot, Bors, Perceval e Galahad – chegam ao castelo do Graal. Ao primeiro é permitido entrar no castelo, mas, por seu adultério com a rainha, é vedada a câmara onde está o Graal. Ao segundo e ao terceiro é permitido contemplar o cálice a certa distância. Apenas a Galahad o Graal se revela plenamente.

Le mort le Roi Artur narra a agonia do mundo Arturiano. Lancelot, que havia se arrependido de seus pecados, volta a se encontrar com Gwenevere. Despovoada de muitos de seus cavaleiros, mortos durante a busca pelo Graal e durante uma guerra entre Arthur e Lancelot, a Távola Redonda é incapaz de manter a ordem no reino, atacado pelos romanos ao mesmo tempo em que Mordret, filho bastardo de Arthur, tenta tomar o poder, sendo morto pelo pai na batalha de Salesbières, após ter ferido gravemente o rei. Arthur pede então a Girflet, um de seus cavaleiros, que atire sua espada Escalebor em um lago próximo. Girflet executa a ordem e vê a espada ser

⁴⁹ “Jamais alguém me retirará, senão aquele ao lado do qual devo pender. Ele será o melhor cavaleiro do mundo”. POIRON, 2001, p. 815.

pega no ar por uma mão que emerge do lago e leva Escalbor para as profundezas. Retornando ao local onde deixara seu senhor, encontra-o agonizante, mas ainda com forças para despedir-se e ordenar-lhe que o deixe. Girflet obedece, e voltando-se a meio caminho, observa de uma colina Arthur ser transportado até um barco pela irmã do rei, Morgan, e por outras damas. O navio some rapidamente no horizonte. Dias depois, descobre-se numa capela o túmulo real.

O ciclo Pseudo-Boron

Escrito não muito depois do *Lancelot-Graal*, ou talvez durante a composição deste⁵⁰, o conjunto de textos em prosa francesa denominado Ciclo Pós-Vulgata ou Pseudo-Boron é assim conhecido pela falsa identidade assumida por seu autor, que se faz passar pelo verdadeiro Robert de Boron⁵¹. O ciclo se inicia com *Merlin*, que pouco se diferencia da versão de Boron, seguido por *Suite du Merlin*, *Queste del Saint Graal* e *Mort Artu*.

A *Suite du Merlin* acrescenta ao universo do *Lancelot-Graal* o tema da *Terre Gaste* (Terra Devastada), um reino calamitoso e infértil, domínio do Rei Ferido ou Rei Pescador – reintegrado à narrativa a partir de elementos de Chrétien de Troyes –, ligado a ele por um encantamento: sua devastação reflete a ferida que aflige o rei, cujas coxas foram trespassadas por um golpe da lança de Longuino – a mesma que ferira Cristo na cruz –, aplicado por um cavaleiro desleal. A busca pelo Graal na *Queste* desse ciclo objetiva não apenas a realização espiritual de seus protagonistas e a cura do rei, mas também a restauração da Terra Devastada. *Mort Artu*, grosso modo uma versão abreviada do último livro do *Le mort le Roi Artur*, diferencia-se deste pelo toque de mistério que confere à morte do rei: como na versão mais longa, a *Mort Artu* narra o encontro do túmulo de Arthur por Girflet, algum tempo depois de este assistir ao rei ser levado por um barco; mas desta vez, Girflet duvida da identidade do corpo a jazer ali e, ao questionar um ermitão que servia na capela, ouve que um corpo fora de fato trazido até ali por certas damas, as quais lhe disseram tratar-se do rei, mas que era impossível ter certeza. Girflet conclui então:

⁵⁰ LACY, Norris J. *The Lancelot-Grail reader*. New York: Garland, 2000.

⁵¹ Ibid.

[...] em vão me trabalharei de perguntar como rei Artur morreu. Verdadeiramente esse é o rei aventureiro, cuja morte ne uu homem nom saberá; e bem disse el verdade, que assi como ele veo ao reino de Logres por ventura, assi se foi em per ventura.⁵²

Le morte d'Arthur, de Thomas Malory

Terminado entre 1469 e 1470, *Le morte d'Arthur* tem como escopo – diferentemente das narrativas francesas, cuja cronologia remonta aos tempos de Cristo – a vida de Arthur, iniciando-se com sua concepção pela duquesa Igraine e terminando com sua morte. Muito do material mais antigo que narra esse meio-tempo é compilado e re combinado pelo autor da *Morte*, Thomas Malory. Como nos ciclos em prosa franceses, Arthur é levado de seus pais por Merlin para ser criado como filho adotivo de um cavaleiro humilde, e depois reconhecido como herdeiro legítimo pela prova da espada na pedra. Suplanta em batalha os outros pretendentes ao trono, repele uma invasão romana e estabelece um reinado onde, na ausência de guerras, seus cavaleiros podem brilhar individualmente ao saírem pelo reino em busca de aventuras. O Santo Graal é buscado e encontrado, Lancelot e Arthur guerreiam por Gwenevere e, por fim, depois de vencer o traidor Mordred e devolver Excalibur às águas, Arthur é levado por um barco. Como no ciclo Pseudo-Boron, um túmulo é encontrado em uma capela, sem que se pudesse dizer com certeza se o rei, de fato, jazia ali. A essa dúvida, expressa pelo eremita encarregado da capela, o narrador acrescenta:

Yet som men say in many parts of Inglonde that Kynge Arthure ys nat ded, but had by the wyll of Our Lorde Jesu into another place; and men say that he shall com agayne, andhe shall wynne the Holy Crosse.⁵³

⁵² O original francês da Queste pertencente a esse ciclo se perdeu, restando apenas traduções para o espanhol e para o galego-português, esta última denominada *A demanda do Santo Graal*. Cf. MAGNE, 1944, v. 2.

⁵³ “No entanto há quem diga em muitas partes da Inglaterra que o Rei Arthur não está morto, mas descansa noutro lugar pelo desejo de Nosso Senhor; e há quem diga que ele retornará, e que retomará a Verdadeira Cruz”. MALORY, 2004, p.689.

Declínio e renascimento do mundo arturiano

A valorização da cultura clássica pela Renascença não implica o abandono do maravilhoso arturiano. No século XVI, Ludovico Ariosto põe em cena o espírito de Merlin a fazer profecias e dar conselhos à guerreira Bradamante, uma das personagens do épico de cavalaria *Orlando Furioso*, onde pode-se encontrar também um anel de invisibilidade similar àquele usado pelo Yvain de Chértien de Troyes. Merlin auxiliará também a heroína Britomart, modelada a partir da guerreira de Ariosto pelo inglês Edmund Spenser, de cujo épico *The Faerie Queene* participa também o próprio Arthur. No século XVII, pode-se contar entre os autores maiores a se dedicarem ao tema o poeta barroco John Dryden, autor da ópera *King Arthur*. Além disso, fora do cânone

An ongoing chronicle tradition, romances, plays, ballads, topographical and other poems, prophecies, satires, almanacs, antiquarian exploration – all kept the Arthurian legends alive and provided a significant body of transitional material between the late Middle Ages and the Victorian age.⁵⁴

Ainda assim, a cronologia que precede o texto de *Le morte d'Arthur* na edição crítica aqui utilizada assinala que em 1816 “As primeiras duas edições de Malory desde 1634 são publicadas⁵⁵”. De fato, com raras exceções, é preciso esperar até as primeiras décadas do século XIX por um renascimento arturiano entre os artistas canônicos. Entre 1803 e 1804, Friedrich e Dorothea Schlegel, recombinao e traduzindo para o alemão textos medievais franceses, compõem *A História do Mago Merlin*. Em 1828, o poeta inglês William Wordsworth escreve *The egyptian maid*, baseado na lenda do Santo Graal. Uma busca pelo termo *Graal* nos arquivos digitais da Bibliothèque Nationale francesa encontrará dois tomos de uma única edição de um livro arturiano entre os arquivos do século XVIII (e nada nos do século XVII), mas encontrará dez edições nos do século XIX.

Caberá ao inglês Lord Tennyson escrever aquela que é provavelmente a obra arturiana mais célebre de seu século, o longo poema épico *The idylls of the King*. Bebendo de várias fontes – Malory, ciclos franceses, textos em prosa galesa, entre

⁵⁴ “Uma tradição contínua de crônicas, romances, peças, poemas topográficos [relativos à localização histórico-geográfica de eventos da lenda arturiana] e acerca de outros temas, profecias, sátiras, almanaques, itens de antiquário – tudo isso manteve vivas as lendas arturianas e proveu um corpus significativo de material de transição entre a Idade Média e a Era Vitoriana”. LUPACK, “The arthurian legend in the sixteenth to eighteenth centuries” In: FULTON, 2009, p. 340.

⁵⁵ MALORY, 2004, p.xxxi.

outras –, Tennyson lhes acrescentaria uma boa dose de material original⁵⁶, da qual é exemplo a narração da origem de Arthur, trazido ainda bebê até uma praia por um navio misterioso, em forma de dragão – vindo, sugere-se, do mundo das fadas –, e levado até os braços de Merlin por uma onda flamejante. O final do poema combina o episódio em que Excalibur é atirada às águas e levada pela Dama do Lago, tal como em Malory e em textos franceses, com a menção explícita à ilha de Avalon como destino final do rei, assim como em Geoffrey de Monmouth:

But now farewell. I am going a long way [...]
 To the island-valley of Avilion,
 Where falls not hail, or rain, or any snow,
 Nor ever the wind blows loudly; but is lies
 Deep-meadow'd, happy, fair with orchard lawns
 And bowery hollows crown'd with summer sea
 Where I will heal me of my grievous wound.⁵⁷



Figura 4 – *How Sir Galahad, Sir Bors, and Sir Percival were fed with the Sanc Grael ; but Sir Percival's sister died by the way*, 1867, Dante Gabriel Rossetti. Tate Gallery.

Fonte: WOOD, 2000, p. 29

⁵⁶ TENNYSON, 2004.

⁵⁷ “Mas agora adeus. Espera-me um longo caminho [...] /Até o vale na ilha de Avilion,/ Onde não cai granizo, nem chuva, nem neve,/ Nem sopra o vento com forte alarido; mas repousa o vale/ sob vasta relva, feliz, ornado de pomares em flor/ e sombreados bosques coroados pelo mar de verão,/ Onde me curarei de meu atroz ferimento”. Ibid., p. 299.

Ainda na Inglaterra, o movimento artístico conhecido como Irmandade Pré-Rafaelita, vivamente interessado por temas e valores medievais, produziria algumas das mais notáveis leituras visuais do ciclo arturiano, das quais são exemplo a aquarela *How Sir Galahad, Sir Bors, and Sir Percival were fed with the Sanc Grael; but Sir Percival's sister died by the way* (1867) (Figura 4), de Dante Gabriel Rossetti, e *The Beguiling of Merlin*, de Edward Burne-Jones (Figura 5). Combinando soluções visuais emprestadas à arte gótica (como a estilização decorativa da natureza, a composição e, em alguns casos, a paleta) e uma sensibilidade tipicamente vitoriana, essa iconografia acabou provavelmente por suplantar as representações arturianas genuinamente medievais na imaginação do mundo anglófono.



Figura 5 – *The Beguiling of Merlin*, Edward Burne-Jones, 1874. Lady Lever Art Gallery, Fonte: WOOD, 2000, p. 117.

Também na música oitocentista ressoou o mundo arturiano: Richard Wagner buscará ali inspiração para duas de suas óperas, *Tristão e Isolda* (1857-1859) e *Parsifal* (1882). Em 1888, Paul Verlaine publica os poemas *Parsifal* e *Le Saint Graal*. Uma leitura cômica da lenda foi a opção do escritor americano Mark Twain, que em *A Connecticut Yankee in King Arthur's court* (1889) põe em cena um homem comum de seu país a viajar no tempo e no espaço até Camelot, onde, ao prever

acertadamente um eclipse solar, convence a todos de seus poderes mágicos e torna-se conselheiro do rei, até que as confusões que causa levam Merlin a enviá-lo de volta à sua época.



Figura 6 – Ilustração para *The Romance of King Arthur*, 1919, Arthur Rackham.
Fonte: MENGES, 2005, p.53.

O século XX

A vaga arturiana não arrefece no novo século. A adaptação inglesa de *Le morte d'Arthur* para um público adolescente, ricamente ilustrada por Arthur Rackham em 1919 (Figura 6), dá testemunho dessa sobrevivência. Em 1922, T. S. Eliot

revisita o tema da *Terre Gaste*, no que se tornaria um dos poemas centrais do modernismo, *The Waste Land*, entre cujos versos finais ecoa a voz do Rei Pescador: “I sat upon the shore/ Fishing, with the arid plain behind me/ Shall I at least set my lands in order?”⁵⁸

Em 1976, o estadunidense John Steinbeck publica *The acts of King Arthur and his noble knights*. O livro, pensado inicialmente como uma adaptação mais ou menos fiel de Thomas Malory para uma linguagem atualizada, passa a divergir de sua fonte depois dos primeiros capítulos, suprimindo episódios e acrescentando outros, como a escolha que as três rainhas feiticeiras impõem a Lancelot entre as ofertas de cada uma: metamorfose, poder e luxúria.



Figura 7 – Fotograma de *Perceval le Gallois*, de Eric Rohmer. Les Films du Losange, França, 1979.

À mesma época, o diretor francês Robert Bresson filmava uma versão desencantada do fim da corte arturiana, *Lancelot du Lac*, (1974), no qual a Távola

⁵⁸ “Sentei-me junto às margens / A pescar, com a árida planície às minhas costas / Porei em ordem minhas terras, ao menos?” ELIOT, T. S. *The Waste Land*, 1922. Disponível em: http://www.gutenberg.org/catalog/world/readfile?fk_files=1445308&pageno=1 Acesso em 22/5/ 2011.

Redonda sucumbe não apenas ao adultério e à guerra, mas à crise de fé originada pelo fracasso na busca pelo Graal. Como que a lhe fazer um contraponto, o também francês Eric Rohmer recria uma Idade Média idealizada em *Perceval le Gallois* (1978), cujos cenários emulam a proporção e a perspectiva própria de parte da arte medieval (Figura 7). O filme segue de perto o texto de Chrétien de Troyes, mantendo inclusive os diálogos em verso. Também idealizada, mas a partir de outras opções estéticas, é o mundo arturiano que o cineasta britânico John Boorman constrói em *Excalibur* (1982), em que referências diversas – Thomas Malory, Chrétien de Troyes, Tennyson – se cruzam para narrar um quadro abrangente do início, do apogeu e do fim de Camelot (Figura 8).



Figura 8 - Fotograma de *Excalibur*, de John Boorman, Orion Pictures, EUA/Reino Unido, 1981.

The Mists of Avalon é a resposta feminista da escritora Marion Zimmer Bradley ao protagonismo tradicionalmente masculino da literatura arturiana. Tendo como palco as ilhas britânicas do século V, o romance narra, pela voz da sacerdotisa Morgaine, uma aliança entre o mundo guerreiro de Arthur e os poderes místicos das sacerdotisas da ilha de Avalon pela vitória contra os invasores saxões. O maravilhoso ganha aqui a forma de uma deusa-mãe – reverenciada por uma versão romanceada da religião céltica – e das diversas manifestações de seu poder, como visões do futuro e do passado – Igraine relembra assim sua vida com Uther numa outra encarnação – e a invulnerabilidade conferida ao portador de Excalibur

pela bainha da espada. Arthur, que a recebe na qualidade de defensor de Avalon, acaba, no entanto, cedendo aos pedidos de Gwenwyfar – uma cristã fervorosa que culpa a tolerância para com o paganismo por sua infertilidade – e abandona sua lealdade à ilha. Quando o cálice sagrado de Avalon está prestes a ser usado em uma missa cristã, Morgaine é possuída pela deusa e, transfigurando-se em uma imagem luminosa, apodera-se do cálice e o envia magicamente à ilha mística. Os cavaleiros presentes tomam a manifestação da deusa por uma visita do deus cristão, e juram buscar o cálice desaparecido. Como nos textos medievais, muitos perecem na busca, e esse despovoamento da Távola Redonda deixa o reino vulnerável à rebelião de Mordred. Arthur, gravemente ferido depois de derrotá-lo, é levado a Avalon, cujas fronteiras com este mundo fecham-se então completamente.

O capítulo que se segue terá mais a dizer sobre a ilha das fadas.

Capítulo 3

Mélusine e um panorama do maravilhho feérico

Antes de abordar o *Romance de Mélusine* propriamente dito, convém retomar as diferentes concepções que a palavra *fada* pode evocar. O *Peter Pan* dos estúdios Disney, e outras tantas obras, habituaram-nos à imagem de um diminuto ser de forma humana – no mais das vezes, ao que parece, uma forma feminina, mas há também suas contrapartes masculinas –, dotado de asas transparentes e, em geral, poderes mágicos. Essa concepção ecoa uma tradição já de alguns séculos de idade: pode-se traçá-la pelo menos até o poeta elizabetano Michael Drayton, que, em *Nymphidia*, põe um alado Oberon, rei das fadas, a viver aventuras humorísticas entre perigos como um vaga-lume e uma vespa, que o ameaça com seu ferrão, enquanto o cavaleiro feérico Pigwiggen cavalga uma centopeia.

Outra é a concepção medieval. Ela ecoa, sobrevivendo à Idade Média, ainda em poetas contemporâneos de Drayton: Shakespeare, em *Sonho de uma noite de verão*, imagina Oberon e Titânia, soberanos do mundo feérico, como seres cuja estatura não difere da humana. Semelhante é a concepção do também elizabetano Edmund Spenser, cujo épico *Rainha das Fadas* alude precisamente à semelhança física entre fadas e humanos: o Cavaleiro da Cruz Vermelha, um dos heróis do poema, acredita pertencer ao povo-fada, sendo-lhe depois revelada sua origem humana. Retoma-se aí, como em Shakespeare, a tradição das crianças *changelings*: seres humanos raptados na infância pelas fadas e criados entre elas, que em lugar do *changeling* deixam uma criança de seu próprio povo.

Recuando mais um pouco até meados do século XVI, reencontraremos diferenças físicas, mas de outro tipo: sem abandonar a forma humana, a fada é, contudo, um ser de beleza fora do comum e de longevidade igualmente impressionante – assim é Logistilla, personagem do épico *Orlando Furioso*, de Ludovico Ariosto, e assim é a fada que o rei da Albânia, Elinas, encontrará um dia a banhar-se numa fonte, dando início à história de Mélusine.

Jean d'Arras e a lenda de Mélusine

Mélusine ou *La noble histoire des Lusignan*, narrativa em prosa terminada por Jean d'Arras em 1393, narra a história da fada Mélusine e de sua linhagem, os Lusignan. Segundo d'Arras, Mélusine seria uma das três filhas da fada Présine e do rei Élinas. O casal se conhece quando o rei, dirigindo-se a uma fonte para aplacar a sede, escuta, à medida que se aproxima,

[...] une voix qui chantoit si melodieusement qui il ne cuida pas pour l'eure que ce ne feust voix angeliquemais tuttefoyz il entendy asséz par la grant douçour de la voix que c'estoit voix femenine. [...] Et a l'approuchier de la fontaine apperceut la tresplus belle dame qu'il eust oncques jour veu a son adviz. Lors s'arresta tous esbahiz de la grant beauté qu'il perceust en celle qui tous jours chantoit si melodieusement que oncques seraine, faee ne nimphe ne chanta tant doucement.⁵⁹

Casando-se com a fada sob a promessa de que não a veria jamais no período de resguardo, o rei esquece o interdito ao entrar, movido pelo entusiasmo, no quarto onde a esposa acabara de dar à luz as trigêmeas Mélusine, Mélior e Palestine. Présine abandona Élinas e se exila com as filhas na ilha de Avalon. Crescidas, as irmãs conhecem a transgressão do pai e decidem puni-lo, exilando-o em uma prisão inexpugnável no alto de uma montanha, onde morre. Présine, que apesar de tudo continuava a amar o rei, pune com maldições o excesso de rigor das filhas: Mélior e Palestine são encerradas em prisões encantadas, enquanto Mélusine é condenada a, todos os sábados, transformar-se em serpente do umbigo para baixo. Assim deverá viver até o dia do Juízo Final (tal é a natureza das fadas nesse universo ficcional), quando, não possuindo uma verdadeira alma humana, perderá a vida tanto neste mundo quanto no outro. Pode, no entanto, escapar a essa segunda sina ao se casar com um homem que cumpra a promessa de jamais vê-la aos sábados, durante as transformações. Nesse caso, viverá o tempo de uma mulher comum e ganhará uma alma como as outras.

⁵⁹ “[...] uma voz que cantava tão melodiosamente que ele acreditou, num primeiro momento, tratar-se daquela de um anjo, compreendendo em seguida, pela doçura singular do som, que se tratava de uma voz feminina. [...] Ao chegar mais perto, ele viu a dama mais bela que já contemplara em sua vida. Ele estacou, fascinado pelo espetáculo que lhe oferecia essa mulher que cantava sem cessar, mais doce e melodiosamente que qualquer sereia, fada ou ninfa”. D'ARRAS, Jean. *Mélusine ou La noble histoire des Lusignan* (1393). Paris : Librairie Générale Française, 2003, p.120-122.

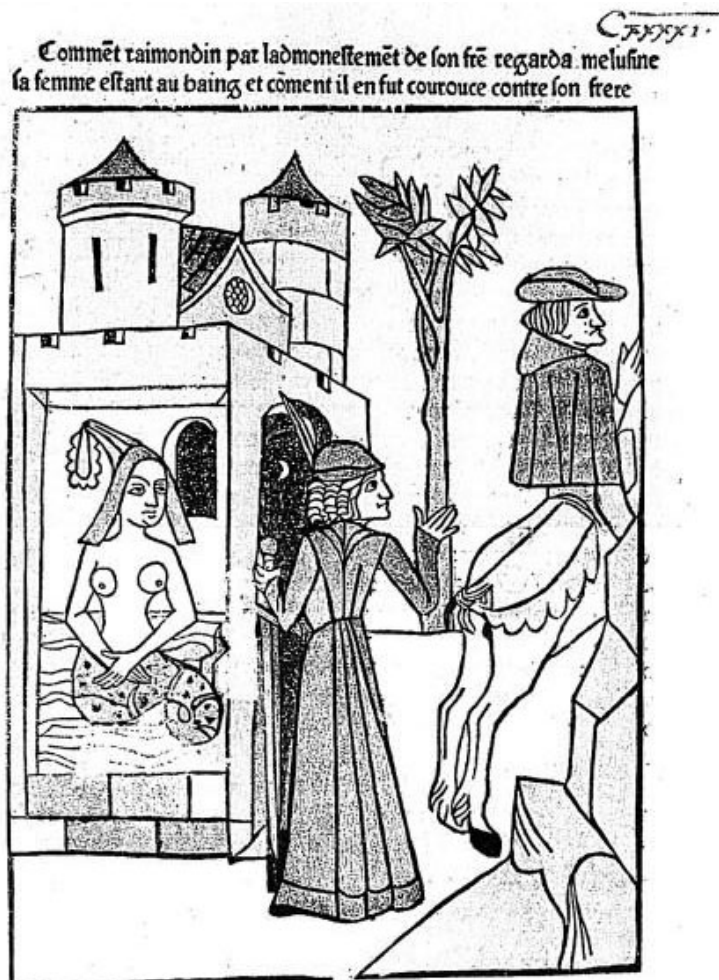


Figura 9 – Ilustração de *Mélusine* de Jean d'Arras, 1478, Biblioteca Nacional da França. Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b22000077>. Acesso em 23/5/2011.

Mélusine alimenta por algum tempo essa esperança, ao se casar com o cavaleiro Raymondin. O início do casamento é marcado pela riqueza crescente que Mélusine faz surgir com seus poderes de fada. Na terra que ela dá a Raymondin, Mélusine constrói o castelo de Lusignan, nome que é também o da linhagem que funda com o marido. Vivem felizes até que Raymondin, suspeitando que sumiços da esposa aos sábados escondam alguma infidelidade, espia por um buraco na porta do aposento onde Mélusine passa o dia, descobrindo seu segredo – como vemos na Figura 9, onde o rei parece prestes a espiar pela porta a dama transformada. A descoberta, no entanto, não lhe inspira horror, mas ternura e piedade pela provação da esposa, e o arrependimento imediato de Raymondin pela quebra da promessa retarda, de algum modo (o texto medieval não é muito claro nesse aspecto), as

consequências da transgressão. Mas quando, mais tarde, os crimes de um de seus filhos com Mélusine o deixam fora de si, Raymondin culpa a natureza monstruosa da esposa, insultando-a e renegando-a. Arrepende-se depois, mas desta vez nada pode impedir que se cumpra a maldição de Présine: Mélusine, revelando perante a corte sua cauda de serpente, alça vôo e parte para o exílio onde viverá até o dia do Juízo Final. Reaparecerá, a dar voltas em torno de uma torre do castelo, a cada vez que um de seus descendentes estiver próximo da morte.

Uma história contada muitas vezes

O nome de Mélusine aparece pela primeira vez no romance de Jean D'Arras, seguido pouco depois pela narrativa em versos de Coudrette⁶⁰. Sobre as possíveis fontes de ambos, Philippe Walter afirma que nenhum documento a menciona anteriormente, aludindo a uma possível fonte comum que, no entanto, teria se perdido.⁶¹

Outros elementos da história, no entanto, podem ser facilmente traçados até uma outra fonte, uma vez o próprio Jean d'Arras a designa no prefácio de seu romance: trata-se do autor dos *Otia Imperialia*, Gervásio de Tilbury, aqui mencionado no capítulo 1. Ao retomar a obra de Gervásio e invocá-lo como autoridade, d'Arras discorre sobre algumas características das fadas:

Nous avons ouy raconter a noz anciens que en plusieurs parties sont apparues a plusieurs tresfamilièrement choses lesquelles aucuns appelloient luitons, aucuns autres les faees, aucuns autres les bonnes dames qui vont de nuit. Et de ceux dit uns, appeléz Gervaise, que les luitons vont de nuit, entrent dedens les maison sans les huys rompre ne ouvrir et ostent les enfants des berceulz et bestournent les membres ou les ardent, et au departir les laissent aussi sains comme devant e a aucuns donnet granteur en ce monde. Encore dit le dit Gervaise que autres fantasies s'apperent de nuit en guise de femme a face ridee, basses et en petiti estature, et font des besoingnes des hostelsz liberalment et nul mal ne faisoient. [...] Et dit enconres que le dictes faees se mettoient en forme de tresbelles femmes, et en aucunes convenances qu'elles leur faisoient jurer, les uns qu'il ne les verroient jamais nues, les autres que le samedy n'enquerroient qu'elles seroient devenues ; aucunes, si eles avoient enfants, que leurs maris ne lesverroient jamais en leur gesine. Et tant qu'ilz leur tenoient leurs convenances, ils estoient regnans en grant audition et prosperité et, si tost qu'ilz defailloient, ilz les perdoient et decheoient de tout leur boneur petit a petit. Et aucuns convertissoient en serpens un ou plusieurs jours la

⁶⁰ WALTER, Philippe. *La fée Mélusine, le serpent et l'oiseau*. Paris: Imago, 2008.

⁶¹ *Ibid.*, p.12

sepmaine. Et dit le dit Gervaise qu'il croit que ce soit par aucuns meffais secréz au monde et desplaisans a Dieu porquoy il les punist si secretement en ces misereres que nulz n'en a cognoissance fors lui [...].⁶²

D'Arras continua a citar Gervásio, ao retomar o relato dos *Otia Imperialia* sobre um cavaleiro chamado Rogier du Chastel de Rousset, que se casou com uma fada sob a condição de não a ver jamais nua, e viveu desde então em grande prosperidade; mas que espiando um dia, por curiosidade, o banho da fada – aparentemente num rio ou num lago – faz com que esta mergulhe, transforme-se em serpente e nunca mais seja vista.

Gervásio, como se viu, escreve no século XIII. Terá esse relato raízes ainda mais profundas? A fim de responder a essa questão, Philippe Walter começa por mencionar o reaparecimento de certos motivos melusinianos – o encontro entre um homem e uma mulher com alguma característica não-humana, o casamento entre ambos e o desaparecimento da mulher – em relatos de civilizações bastante separadas pelo tempo e pelo espaço. Walter retoma inicialmente o texto medieval *Gralent*, que narra como um homem encontra uma mulher-pássaro que havia abandonado sua vestimenta emplumada para se banhar, e como, roubando-a, o homem constrange-a a se casar com ele, sendo depois abandonado quando a mulher recupera o traje. Prossegue então Walter:

La situation mélusinienne du lai de Graelent se retrouve ainsi d'un bout à autre du continent eurasiatique. Dans la Völundarkvida scandinave, trois frères nommés Völundr, Egill et Slagfid découvrent sur un rivage des plumages de cygne abandonnés par trois jeunes filles célestes pendant qu'elles se baignent. Ils cachent ces plumes et obligent ainsi les jeunes filles à les épouser. Au bout de sept ans, les jeunes filles retrouvent leur plumes et partent survoler les champs de bataille pour choisir les guerriers

⁶² "Ouvimos de nossos ancestrais que em várias regiões apareceram para diversas pessoas, com toda a familiaridade, esses seres aos quais alguns chamam lutins, outros fadas, outros ainda boas mulheres. No que se refere aos lutins, diz um certo Gervásio que eles saem à noite, penetram nas casas sem forçar nem abrir as portas e retiram as crianças dos berços, mutilam-nas ou queimam-nas. E quando eles se vão, deixam-nas em tão boa saúde quanto as encontraram, e que eles dão a algumas delas grande felicidade neste mundo. O mesmo Gervásio acrescenta que se pode perceber, à noite, outras aparições fantásticas que tomam a forma de mulheres de rosto enrugado, de pequena estatura, e que generosamente realizam as tarefas domésticas sem causar nenhum mal. [...] Ele diz ainda que as referidas fadas pode tomar a forma de belas mulheres, e alguns homens as desposaram, com a condição do juramento que elas lhes exigem: que eles não as vejam jamais nuas, e que não procurem jamais saber o que elas fazem aos sábados. E que, se elas engravidam, que seus maridos não as vejam jamais ao darem à luz. E, enquanto cumprem o combinado, esses homens vivem em grande prestígio e prosperidade e, tão logo o descumprem, vão perdendo pouco o pouco tudo o que haviam ganho. E algumas dessas mulheres transformam-se então em serpentes um ou mais dias da semana. E o referido Gervásio crê que isso se deva a certos maldições não revelados ao mundo e desagradáveis a Deus, razão pela qual ele lhe inflige tão secretamente essa pena, da qual apenas ele próprio sabe". D'ARRAS, 2003, p.116-119.

morts au combat et les conduire vers le Walhalla. Ce sont les Valkyries. Em Inde, les apsaras, créatures celestes, se font subtiliser leur vêtement par des hommes qui les poussent ainsi au mariage. À Java, le héros Jaka Tarub contraint au mariage une femme du ciel (bidadari) en volant la robe ailée qu'elle a déposée pendant son bain sur le bord d'un étang. Elle promet de nourrir toute la famille tant qu'il ne cherchera pas à s'approcher de la marmite où couit toujours un unique grain de riz. Jaka Tarub soulève un jour le couvercle et la déesse reprend sa robe de plumes pour retourner au ciel d'où elle ne reviendra que pour allaiter son enfant. Dans le récit central des Mille et une Nuits, Hassan de Bassorah connaît une aventure amoureuse avec une femme oiseau qui se baigne dans un bassin à chaque nouvelle lune. Au Japon, c'est dans le nô de Hagoromo qu'on lit exactement la même histoire. Ce sont généralement des femmes cygnes qui viennent se poser près des lacs, mais on les trouve également sous formes de choucas dans les Balkans, de mouettes chez les Tchoukches, de grues chez les Yakoutes ou au Japon, de buffles ou d'antilope en Afrique, de phoque aux Iles Shetland, de boeufs en Chine, de tortues au Vietnam, de chiens en Amérique, etc.⁶³

Walter se pergunta então o que explica o reaparecimento da mesma história em culturas tão diferentes e, em alguns casos, sem contato entre si, como a França e o Japão feudais; e sugere tanto a possibilidade de que através dessa repetição haja um arquétipo a se expressar quanto a possibilidade de que por trás dela haja uma distante e desconhecida fonte oral comum.

Não me parece possível, aqui, ir mais longe à busca pelas raízes do esquema narrativo melusiniano. Mas é certamente possível sondar outros tipos de afinidade entre o texto de Jean d'Arras e outras narrativas, bem como entre o texto e suas leituras visuais.

⁶³ "A situação mélusiniana do lai de Graelent se encontra assim de uma extremidade à outra do continente euro-asiático. Na Völundarkvide escandinava, três irmãos chamados Völundr, Egill e Slagfid descobrem sobre uma praia plumagens de cisne abandonadas por três moças celestiais enquanto elas se banham. Eles escondem essas plumagens e obrigam assim as três moças a lhes desposarem. Decorridos sete anos, as jovens recuperam as plumagens e partem a sobrevoar os campos de batalha para escolher os guerreiros mortos em combate e conduzi-los ao Valalha. São as Valquírias. Na Índia, as apsaras, criaturas celestes, têm suas roupas roubadas por homens que assim lhe constroem ao casamento. Em Java, o herói Jaka Tarub leva ao casamento uma mulher dos céus (bidadari) ao roubar o vestido alado que ela havia deixado às margens de um riacho enquanto se banhava. Ela promete alimentar toda a família desde que ele não se aproxime da panela onde cozinha sempre um único grão de arroz. Jaka Tarub levanta um dia a tampa da panela e a deusa retoma seu vestido emplumado para retornar ao céu, de onde retornará apenas para amamentar seu filho. No conto central das Mil e uma Noites, Hassan de Basra vive uma aventura amorosa com uma mulher-pássaro que se banha numa bacia a cada lua nova. No Japão, é no nô de Hagoromo que se lê exatamente a mesma história. Trata-se geralmente de mulheres-cisnes que pousam nas proximidades de lagos, mas pode-se encontrá-las igualmente sob a forma de galinhas, nos Bálcãs, de gaivotas nos Chukchi, de grouns nos Yakuts e no Japão, de búfalos ou antílopes na África, de focas nas Ilhas Shetland, de bois na China, de tartarugas no Vietnam, de cães na América, etc." WALTER, 2008, p. 22

As várias formas de Mélusine

Diz o texto de Jean d'Arras que, ao deixar o castelo de Lusignan, “[...] Mélusine saltou de uma das janelas [...] tão rapidamente como se voasse e tivesse asas”⁶⁴. O que no texto medieval é sugestão e comparação, tornou-se, em alguns de seus ilustradores medievais, um dado concreto, fazendo de Mélusine uma criatura alada (Figura 10).

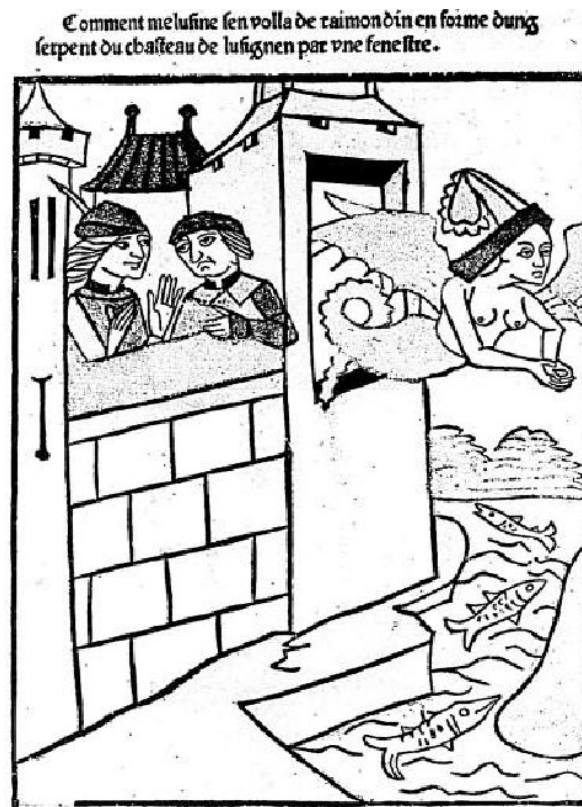


Figura 10 – Ilustração de *Mélusine* de Jean d'Arras, 1478. Biblioteca Nacional da França. Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b22000077>. Acesso em 23/05/2011.

Houve quem tomasse liberdades ainda maiores. Outro ilustrador medieval estenderá a transformação monstruosa ao corpo inteiro da fada, pintando-a como um dragão alado (Figura 11). Curiosamente, as leituras visuais que o medieval fez da narrativa tomam outra forma ao abordarem outra passagem da narrativa. Como aponta Myriam White-Le Goff, enquanto as imagens de Mélusine à janela evocam as sereias aladas, as imagens que a retratam no banho evocam, sobretudo, as sereias

⁶⁴ D'ARRAS, 2003, p.700.

com cauda de peixe⁶⁵. A ilustração da Figura 12, que representa Mélusine a amamentar um filho seu, segue de perto essa concepção.

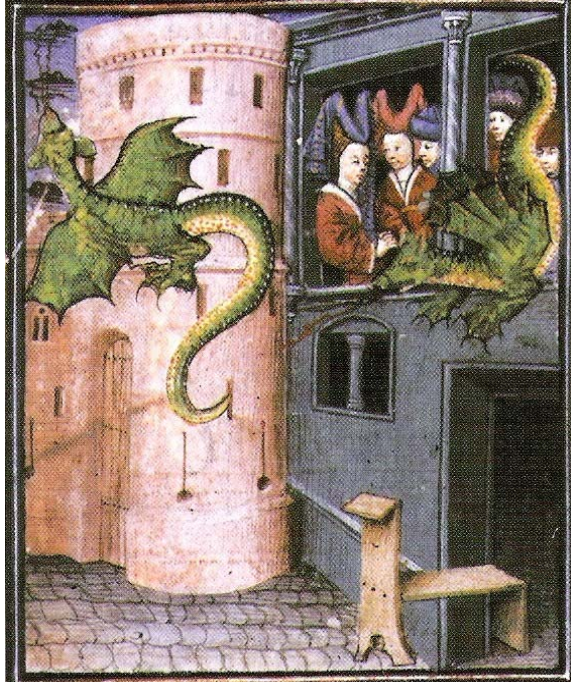


Figura 11 – Ilustração de *Le Roman de Mélusine* (Ms. Harley 4418, fol. 214 v^o), s.d. Biblioteca Britânica. Fonte: D'ARRAS, 2003, p.1.

Essa dupla possibilidade de leitura evoca também uma dupla ascendência. A mulher alada remonta às sereias da Antiguidade, que, diferentemente da concepção predominante no imaginário atual, habita sobre e não sob as águas (Figura 13). Essas sereias chegam, através de autores do início da Idade Média, como Isidoro de Sevilha, até a Idade Média mais tardia do manuscrito ricamente ilustrado conhecido como *Bestiário de Oxford*, mas, em algum momento não claramente definido, o imaginário medieval passa a confundi-las com a figura da mulher com cauda de peixe. Essa ambiguidade é bem ilustrada pelo *Bestiário*: enquanto o trecho acerca das sereias segue de perto a concepção clássica, sua ilustração retrata mulheres-peixe a tentarem os marinheiros (Figura 14).

⁶⁵ WHITE-LE GOFF. Myriam. *Envoûtante Mélusine*. Paris: Klincksieck, 2008.

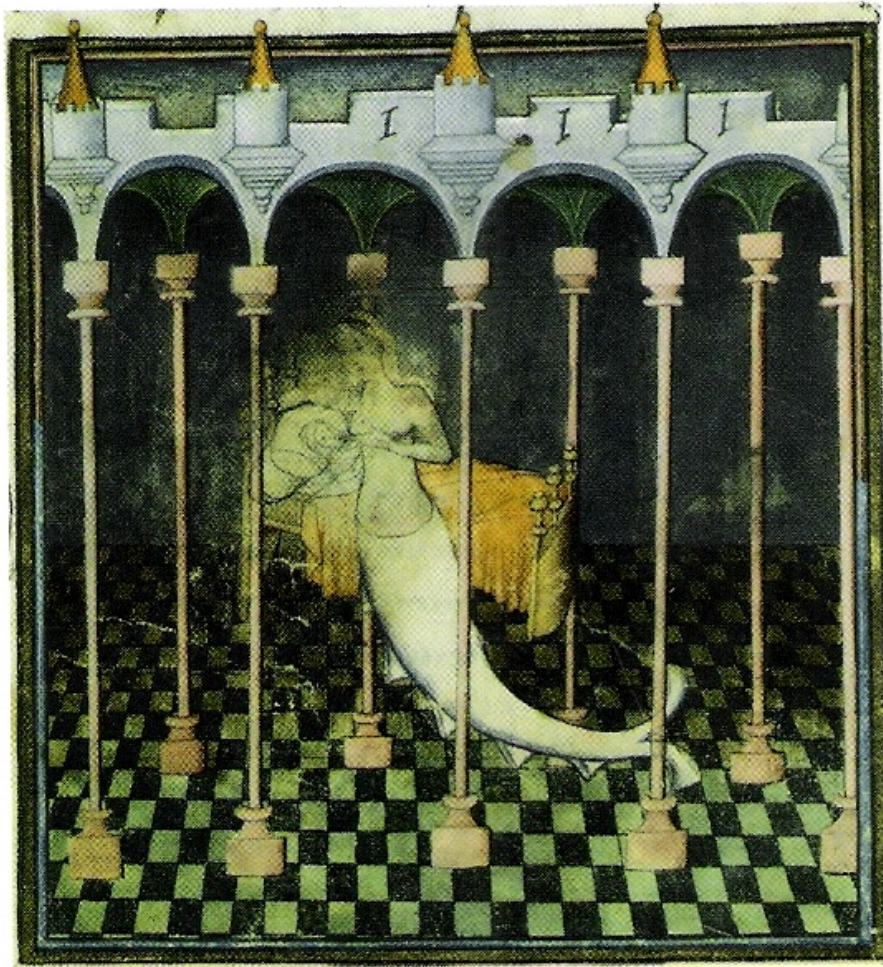


Figura 12 – Ilustração do *Roman de Mélusine* de Coudrette. (MS. Fr. 12675), s.d. Biblioteca Nacional da França. Fonte: WHITE-LE GOFF *Envoûtante Mélusine*, p.1



Figura 13 – *Ulisses tentado pelas sereias*, Mosaico Romano, 260- 280 A.C. Museu do Bardo, Túnis. Disponível em http://www.museedebardo-tunisie.tn/test/detail_collection1.php?id=8. Acesso em 17/05/2011.



Figura 14 – Ilustração do *Bestiário de Oxford*, 1220-1250. Bodleian Library, Oxford. Fonte: BARBER, 2006, p. 150.

A associação com o peixe é de resto bastante compreensível numa narrativa em que a relação entre a água e a fada é onipresente: seus pais se conhecem às margens de uma fonte; assim é também seu primeiro encontro com Raymondin; seu segredo é descoberto enquanto ela se banha; e o canto de sua mãe, como se viu anteriormente, é explicitamente associado ao das sereias⁶⁶. Reforça essa afinidade o fato de que, como se verá a seguir, duas outras das mais ilustres fadas da Idade Média habitam também as proximidades das águas.

O mundo das fadas

Mencionei, no capítulo anterior, a ilha de Avalon, onde Arthur se recupera de suas feridas e onde se exila a fada Présine. Mas em vão se procurará nos mapas de hoje essa terra venturosa. É verdade que, em fins do século XII, ela é associada a Glastonbury, na atual Inglaterra, onde, ao escavar o chão de uma abadia, então já em ruínas, um grupo de monges alegadamente encontrou no interior de um esquife um esqueleto de homem e outro de mulher, os quais pertenceriam – assim dizia uma inscrição no esquife – a Arthur e Gwenevere. Essa alegação, contudo, não é mais levada a sério pelos historiadores, que consideram a história um golpe de propaganda dos monges na tentativa de conseguir fundos para a reconstrução da abadia⁶⁷.

Se bem que a localização permaneça elusiva, é possível ainda assim encontrar sobre Avalon outras informações, igualmente interessantes, em outro texto de Geoffrey de Monmouth, o poema *Vita Merlini* (Vida de Merlin). A certa altura desse poema – onde ademais encontramos um Merlin bastante paganizado (Geoffrey chama-o de “bardo-profeta”) em relação ao filho do demônio de textos posteriores –, Geoffrey põe na boca do protagonista as seguintes palavras:

She who is first of them is more skilled in the healing art, and excels her sisters in the beauty of her person. Morgen is her name, and she has learned what useful properties all the herbs contain, so that she can cure sick bodies. She also knows an art by which to change her shape, and to cleave the air on new wings like Daedalus; when she wishes she is at Brest, Chartres, or Pavia, and when she will she slips down from the air onto your shores. And men say that she has taught mathematics to her sisters,

⁶⁶ WALTER, 2008.

⁶⁷ FULTON, 2009.

Moronoe, Mazoe, Gliten, Glitonea, Gliton, Tyronoe, Thitis; [...]Thither after the battle of Camlan we took the wounded Arthur [...].⁶⁸

Como aponta Philippe Walter, a Ilha Afortunada liga-se a Avalon da lenda de Mélusine não apenas pela óbvia menção à lenda arturiana, mas também, pela habilidade do voo que compartilham Morgane e Mélusine⁶⁹. É verdade que, em textos arturianos posteriores, o *status* feérico de Morgane é bastante atenuado. A partir do século XIII, ela passa a ser irmã de Arthur, e seus poderes extraordinários passam a se dever ao estudo da magia, que no *Lancelot-Graal* lhe é ensinada por Merlin. É conhecida no reino por Morgane, a fada, mas o epíteto, nesse caso, refere-se apenas à sua grande beleza e às suas habilidades mágicas. A fada arturiana por excelência, a partir de então – e aí se restabelece a afinidade com Mélusine – passa a ser a Dama do Lago. É ela a guardiã de Excalibur, a qual, na ocasião da morte ou do desaparecimento de Arthur, leva consigo para seu mundo subaquático. É dela também que, de acordo com uma tradição alternativa, o rei recebe a espada lendária. Segundo essa versão – narrada no Ciclo Pseudo-Boron, mencionado no capítulo anterior –, a famosa espada retirada da pedra quebra-se em combate, após o que Merlin conduz Arthur até um lago onde, segundo ele, habitam fadas que não permitem que ninguém o adentre. Como previsto pelo mago, a Dama do Lago aparece, montada em um cavalo, e, apeando, caminha sobre as águas até um braço que se elevava no meio do lago a portar a espada, da qual a Dama se apodera para, em seguida, confiá-la ao rei. Mélusine, como se viu, confere ao marido poder e prestígio; a entrega da espada pela Dama do Lago perfaz igualmente essa função feérica.

O episódio da doação da espada inexistente no ciclo *Lancelot-Graal*, no qual, em compensação, encontra-se uma versão curiosa do lago onde habita a Dama (retratada como uma benévola e maternal dama medieval na miniatura reproduzida na Figura 15):

⁶⁸ “A primeira entre elas é a mais habilidosa na arte da cura, e supera em beleza suas irmãs. Morgen é seu nome, e ela aprendeu as propriedades úteis de todas as ervas, de modo que ela pode curar corpos enfermos. Ela conhece ainda uma arte pela qual ela pode mudar de forma, e cruzar, alada, os ares, como Dédalo; Basta-lhe querer para estar em Brest, Chartres ou Pavia, e à sua vontade ela desliza dos ares até nossas praias. E há quem diga que ela ensinou matemática a suas irmãs, Moronoe, Mazoe, Gliten, Glitonea, Gliton, Tyronoe, Thitis; [...] Para lá, após a batalha de Camlan, nós levamos Arthur [...]”. MONMOUTH, Geoffrey of. *The history of the kings of Britain* (1136). London: Penguin, 1977, p.26-27.

⁶⁹ WALTER, 2008, p.146

[...] li las [...] n'estoit se par enchantement non : si estoi el plain [...] assez plus bas [...]. Et en ce lieu ou li las sambloit en grans et parfons avoit la dame moult beles maisons et moult riches, et el plain desous couroit une riviere petite et plentive de poissons. Si estoit cil herbergements si celés que nus ne le porroit trouver, car sa samblance del lac le couvroit, qu'il ne pooit estre veüs.⁷⁰



Figura 15 - Ilustração de manuscrito do *Lancelot-Graal* retratando a Dama do Lago com o pequeno Lancelot nos braços, c. 1475. Biblioteca Nacional da França.

Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b60000903>. Acesso em 23/5/2011.

Um outro mundo feérico, que empresta elementos dos anteriores mas é ao mesmo tempo marcadamente original, será proposto pelo filósofo renascentista Teophrastus Paracelsus, em seu *Liber de Snympphis, Sylphis, Pygmaeis et Salamandris et Caeteris Spiritibus* (1550). É verdade que ele não usa o termo *fada*, mas as criaturas assim designadas são, no *Liber*, implicitamente incluídas na categoria dos espíritos elementais, através da qual Paracelso pretende sistematizar um determinado *corpus* do maravilhoso medieval. Paracelso começa sua exposição discorrendo sobre a natureza desses espíritos. Tratam-se, segundo ele, de seres

⁷⁰ “[...] o lago [...] não passava de uma ilusão criada por um encantamento. Na realidade, ele se encontrava sobre um vale [...]. Ali onde o lago parecia mais profundo, a dama possuía belas e ricas habitações, e no meio do vale corria um rio cheio de peixes. Essa morada era tão bem dissimulada que ninguém a podia descobrir, pois a imagem do lago a recobria de modo que não se podia vê-la”. POIRON, Daniel. *Le Livre du Graal II* (c.1215-1230). Paris : Gallimard, 2003, p.47-48.

feitos à imagem do homem tal como o homem foi feito à imagem de Deus. Esses espíritos superam o homem em intelecto e possuem corpos menos grosseiros que o seu; mas não possuem uma alma, perecendo com a morte física como os animais. Sua morada consiste nos elementos que compõem toda a matéria tal como a entendiam a Idade Média e a Renascença – terra, água, fogo e ar. As cavernas encontradas sob montanhas, por exemplo, seriam, segundo Paracelso, obra dos espíritos da terra.

Os membros de cada uma das quatro raças do *Liber* reproduzem-se entre si do mesmo modo que os seres humanos, sendo os gigantes e as sereias frutos excepcionais dessas uniões e banidos da comunidade dos espíritos. Os espíritos aquáticos – as ninfas ou ondinas – são os fisicamente mais próximos do homem, e são eles a raça mais propensa a se unir amorosamente aos seres humanos. Ao se casarem com um de nós, os espíritos recebem uma alma, razão pela qual as ondinas, por exemplo, anseiam por seduzir um homem. Como na lenda de Mélusine, elas se vão para sempre ao serem ofendidas ou verem quebrada sua confiança. Paracelso chega, inclusive, a referir-se explicitamente à fada medieval:

We must pay equally great attention to Melusine, for she was not what the theologians consider her, but a nymphe. It is true, however, that she was possessed by the evil spirit, of which she would have freed herself IF she had stayed with her husband to the end. For such is the devil that he transform these beings into different shapes, as he also does with the witches, transforming them into cats and werewolves, dogs, etc. This happened to her also, for she never was free of witchcraft but had part in it. [...] on Saturdays she had to be a serpent. This was her pledge to the devil for his helping her in getting a man.⁷¹

Mas Paracelso não se limita à descrição; seu tratado interpreta o universo dos espíritos elementais à luz de uma teoria da natureza herdada da Idade Média, segundo a qual o mundo natural é um grande livro de pedagogia divina⁷². No *Bestiário de Oxford*, por exemplo, afirma-se que a formiga e a abelha foram criadas

⁷¹ “Devemos igualmente conceder grande atenção a Mélusine, pois ela não era aquilo que os teólogos a consideram, mas uma ninfa. É verdade, no entanto, que ela foi possuída pelo diabo, do qual ela teria se libertado se tivesse permanecido com seu marido até o fim. Pois tal é o diabo que ele transmuta esses seres em formas diferentes, assim como ele faz com as bruxas, transformando-as em gatos e lobisomens, cachorros, etc. Isso também aconteceu a ela, pois ela não esteve jamais livre da bruxaria, mas tomou parte nela. [...] aos sábados ela tinha de ser uma serpente. Esse foi o trato que ela fez com o diabo para conseguir um homem”. PARACELSUS. “A book of nymphs, sylphs, pygmies, and salamanders, and on the other spirits”. In PARACELSUS et. al.. *Four treatises*. London: The John Hopkins University Press, 1996, p. 245-246.

⁷² GREGORY. “Natureza”, In: LE GOFF; SCHMIDT, 2006, v. 2, 264.

para ensinar ao homem as virtudes da humildade, da obediência e da laboriosidade, enquanto o pelicano, que, segundo o *Bestiário*, derrama o próprio sangue para ressuscitar suas crias, instrui sobre a paixão de Cristo. É assim que, segundo Paracelso, a monstruosidade das sereias e dos gigantes adverte o homem perverso ao dizer-lhe “[..] olha para os monstros, assim serás tu após a morte; estejas avisado, cuidado [...]”⁷³. Do mesmo modo, o fato de os espíritos não possuírem alma, mas ganharem uma, consiste para o *Liber* em uma advertência ao orgulho do homem, que não deve tomar por certo seu posto mais alto na criação: Deus pode sempre eleger para tanto uma outra criatura.

Depois de Paracelso: Mélusine entre os séculos XVII e XX

As numerosas traduções e reedições dos romances de Jean d'Arras e Coudrette, bem como da adaptação alemã de Thüring von Ringoltingen, atestam a permanência de Mélusine no imaginário europeu do século XVII⁷⁴ (Madame d'Aulnoy, célebre ainda hoje por *A Bela e a Fera*, retomará a lenda de Mélusine no conto-de-fadas *L'histoire de Mira*, de 1691). Atenuada em seus elementos maravilhosos, a lenda permanece lida no século XVIII, sobretudo através de adaptações como as da “Bibliothèque officielle de romans”⁷⁵.

O Romantismo dará à fada uma rica fortuna literária. Friedrich de la Motte-Fouqué retomará elementos das Mélusines medievais e dos espíritos de Paracelso ao criar a novela *Undine* (*Ondina*, na edição brasileira). A narrativa ambienta-se na Idade Média, iniciando-se na tarde em que Huldbrand, o cavaleiro, encontra a ninfa da água Undine, ao perder-se na floresta. O que parece um encontro fortuito é, na verdade, um ardil da ninfa, desprovida de uma alma imortal que só se pode conseguir amando um ser humano. Ambos se casam, mas as coisas se complicam quando o casal, ao chegar à corte, depara-se com Berthalda, ex-favorita de Huldbrand. Sem deixar de amar Undine, o cavaleiro volta, contudo, a inclinar-se à antiga amada, na medida em que as qualidades humanas e terrenas desta parecem cada vez mais desejáveis em relação às de sua esposa sobrenatural e pouco afeita

⁷³ PARACELSUS, 1996, p.243.

⁷⁴ WHITE-LE GOFF, 2008.

⁷⁵ Ibid.

às convenções sociais. Rejeitada, Undine retira-se para o mar Mediterrâneo, rogando a Huldbrand que mantenha selada a fonte do castelo onde viviam – uma forma de impedir o acesso do vingativo povo das águas ao marido infiel. Porém Berthalda, desconhecendo o fato, restaura a fonte. Undine, obrigada a retornar, mata Huldbrand, conforme a lei de seu povo. Sepultado o cavaleiro, a ninfa converte-se em um lago, a circundar o promontório onde jaz Huldbrand, como que abraçando o amor perdido.

A novela de Fouqué não passou despercebida por seus colegas Românticos, sendo retomada ainda até bem depois do fim do movimento:

Encabeçando a lista, está a ópera *Undine*, do romântico E. T. A. Hoffmann, que estreou em Berlim, em 1816 [...]. Em 1845, seguiu-se a ópera homônima de Albert Lortzing. A ninfa criada por Fouqué também inspirou numerosos balés, de Taglioni a Hans Werner Henze, além de obras puramente instrumentais, das quais a mais famosa é, talvez, a primeira peça do *Gaspar de La nuit*, de Maurice Ravel. Na literatura, contam-se a peça *Ondine*, de Jean Giraudoux e o monólogo da escritora alemã Ingeborg Bachmann, *Undine geht*, além do conhecido ensaio de Edgar Allan Poe.⁷⁶

⁷⁶ MOTTE-FOUQUÉ, 2006, p.7-8.



Figura 16 – *La Belle Dame Sans Merci*, 1893, John Williams Waterhouse. Hessisches Landmuseum, Darmstadt. Fonte: WOOD, 2000, p. 143.

Concomitantemente, as leituras visuais de Mélusine e de figuras melusinianas, como a Undine de Fouqué, desdobraram o tema nos estilos visuais mais diversos. John Williams Waterhouse retrata o encontro entre o cavaleiro e a fada que protagonizam o poema romântico *La belle dame sans merci*, de John Keats (Figura 16), afastando-se das soluções formais medievalizantes caras aos Pré-Rafaelitas e emprestando à cena, através das sombras em que a envolve e da simplicidade da composição, uma atmosfera mais próxima da pintura simbolista do continente. Igualmente distante do medievalismo formal é edição inglesa de *Undine*, de Fouqué, ilustrada pelas linhas revolteantes e pelos tons pastéis de Arthur Rackham nas primeiras décadas do século XX (Figura 17). A virada do século traz

consigo ainda as ondinas de Gustav Klimt, cujo erotismo se combina com os gestos estilizados e fundos dourados reminscentes da pintura gótica e bizantina (Figura 18).



Figura 17 – Ilustração para edição inglesa de *Undine*, 1909, Arthur Rackham.
Fonte: MENGES, 2005, p. 26.

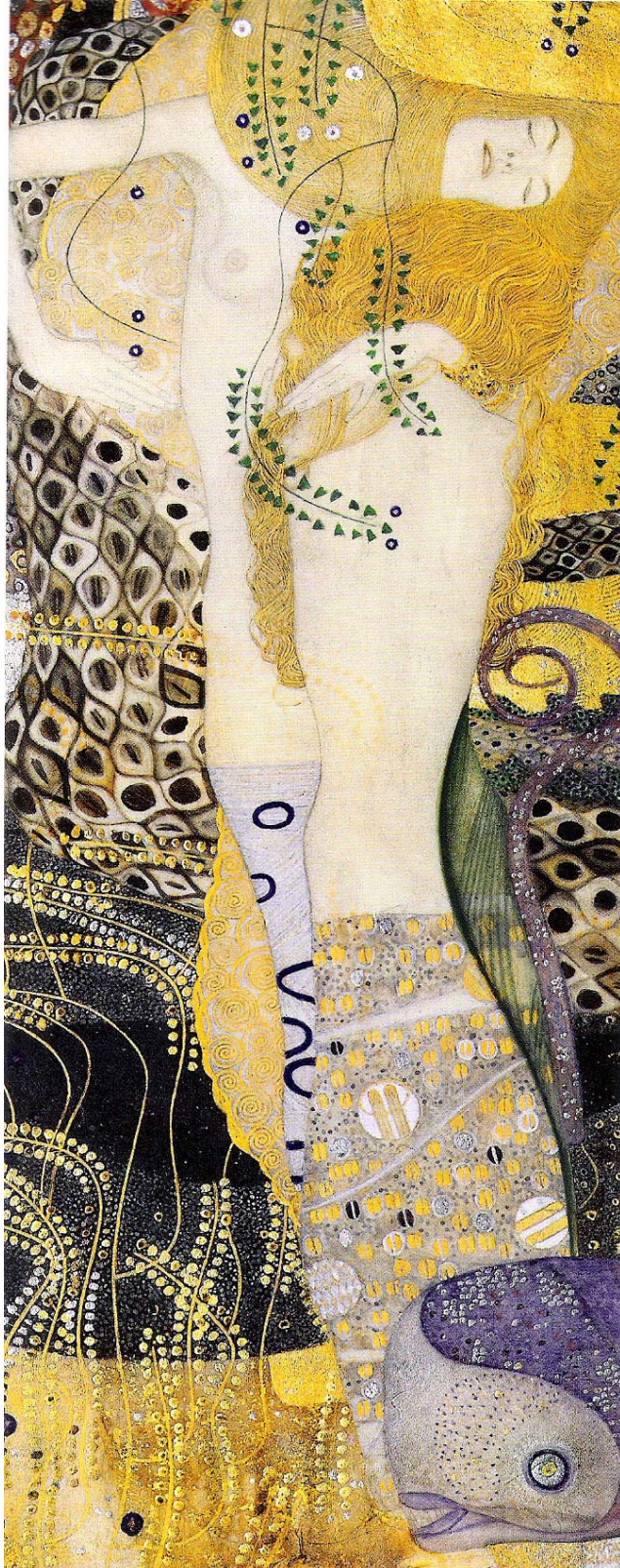


Figura 18 – *As Serpentes de Água I*, Gustav Klimt, 1904-1907. Österreichische Galerie.
Fonte: FLIEDL, 2006, p.147

O mesmo século vê surgir, na literatura, a leitura surrealista de André Breton, que evoca a fada em *Nadja*, de 1928, e em *Arcane 17*, de 1947. Em 1957, Octávio Paz retoma o assunto nos seguintes versos do poema *Piedra de sol*:

yo vi tu atroz escama,
Melusina, brillar verdosa al alba,
dormías enroscada entre las sábanas
y al despertar gritaste como un pájaro
y caíste sin fin, quebrada y blanca,
nada quedó de ti sino tu grito [...]⁷⁷

O cinema, por sua vez, se não recriou com muita freqüência a lenda de Mélusine propriamente dita, não deixou de ecoá-la nas numerosas leituras da sereia medieval ou da ondina renascentista que fez ao longo do século XX, em filmes quase sempre centrados no relacionamento, tipicamente melusiniano, entre a mulher maravilhosa e um homem mortal. Contam-se, entre eles, o filme mudo *Neptune's Daughter* (1914), de Herbert Brenon, a comédia *Mad About Men* (1954), de Ralph Thomas, e o filme de animação *A Pequena Sereia* (1989), dos estúdios Disney, adaptação do conto oitocentista de Hans Christian Andersen.

⁷⁷ PAZ, Octavio. *Piedra de sol*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988, p.8.

Capítulo 4

O maravilhoso medieval nos *comics* e na *bande dessinée*⁷⁸

O maravilhoso medieval nos *comics*

Uma história das revisitações do maravilhoso medieval nos *comics* dificilmente escapará de lacunas graves até mesmo para os padrões de um relato breve e despretensioso. Como afirma James Tondro ao realizar tarefa semelhante, “muitos *comics* raros das décadas de 1930 e 1940, por exemplo, contêm referências arturianas, mas poucas pessoas dispõem do tempo e do dinheiro necessários para localizá-los e adquiri-los”⁷⁹. Dito isto, é improvável que se encontre, entre os *comics* medievalistas do referido período, uma HQ tão relevante quanto *Prince Valiant*, escrito e desenhado pelo norte-americano Harold Foster de 1937 a 1970 (quando o autor passou a encarregar-se apenas dos roteiros). Serializada em capítulos semanais e publicada em jornais diversos, a HQ é protagonizada por Valiant, príncipe exilado que sonha em ser cavaleiro da Távola Redonda arturiana. O maravilhoso tem lugar principalmente nos primeiros anos de publicação, quando em mais de uma ocasião o mago Merlin e a feiticeira Morgan le Fay confrontam-se magicamente. Relativamente simplificados em relação a suas contrapartes literárias medievais, essas personagens alinham-se a um esquema maniqueísta que faria escola nos *comics*: Merlin é um ancião sábio, cujos encantamentos resultam sempre no bem de Camelot, ao passo que os feitiços da sensual Morgan trabalham sempre na direção contrária.

A opção por uma ambientação gradativamente mais realista nos capítulos produzidos a partir dos anos 1940 faz com que o maravilhoso perca destaque na obra, de modo que, embora Merlin e Morgan ainda tomem parte ativa nos

⁷⁸ Devido às dificuldades de acesso a parte do vasto objeto em questão, este capítulo baseia-se parcialmente em fontes secundárias, referenciadas sempre que for o caso. Dentre as HQs aqui citadas, foram diretamente consultadas: *Sandman - Estação das brumas*; *Les tours de Bois Maury* (v. 1-10); *Prince Valiant, Thorgal* (v. 1-5); *Hellboy, Le clan des Chimères* (v. 1-4); *Corto Maltese – As Célticas*; *Journey into mystery* (v. 83-86); *Batman: The Chalice; The Demon* (v.1-3); *Parsifal; Le Troisième Testament, Complainte des landes perdues* (v. 1 e 2); *Merlin* (v. 1 e 2) e *Arthur*.

⁷⁹ “Many rare comics from the 1930s and 40s, for example, contain Arthurian references, but few people can afford the time and money required to locate and purchase them”. TONDRO, Jason. “Camelot in comics” In SKLAR, Elizabeth S. et. al. (Org.). *King Arthur in popular culture*. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2002, p.169.

acontecimentos, sua participação a partir de então passa a envolver mais conselhos e intrigas que poderes mágicos. A opção pelo realismo influi também na abordagem do Santo Graal, que no ciclo Lancelot-Graal e noutras fontes medievais, é identificado como um cálice ou uma tigela com a qual se teria colhido o sangue de Cristo crucificado. Esse elemento central do maravilhoso arturiano torna-se, na HQ, uma relíquia meramente histórica, tendo seus poderes miraculosos suprimidos.

Nas décadas seguintes, muitos outros quadrinhistas tomaram por tema elementos do Ciclo Arturiano, que parece ter sido desde muito cedo uma das principais fontes dos *comics* medievalizantes. Entre os expoentes mais longevos desse universo destaca-se uma criação de Craig Flessel, o *Shining Knight* (*Cavaleiro Brillhante*),

[...] a member of the Round Table who is accidentally frozen in ice after defeating a monstrous giant. He awakens at the outset of World War II in time to safeguard Winston Churchill from assassination and later join the '7 Soldiers of Victory.' [...] Equipped with a winged steed and a sword that deflect bullets, he was more of a superhero than a traditional Arthurian Knight.⁸⁰

Essa hibridização dos cavaleiros medievais, que assumem no processo diversos atributos dos super-heróis, tornar-se-ia bastante popular nos *comics*. Um de seus traços mais notórios – que já se observa no *Shining Knight* – é a malha de aço colante, fusão do traje de anéis metálicos entrelaçados usado pelos cavaleiros históricos com os trajes justos e coloridos dos super-heróis.

A exemplo do príncipe Valente, o *Shining Knight* não pertence à formação original da Távola Redonda, sendo uma criação do século XX – como o será, mais tarde, o igualmente hibridizado *Black Knight*, personagem criada por Stan Lee em 1955. *Sir Percy de Scandia*, como também é conhecido, protagoniza inicialmente as cinco edições da HQ *The Black Knight*, na qual integra a corte arturiana. Ao longo dos anos 1950 e durante as duas décadas seguintes, a personagem participaria de vários outros títulos, como *Marvel Super Heroes*, *Solo Avengers* e *Ultraforce*.

⁸⁰ “[...] um membro da Távola Redonda que é acidentalmente congelado após derrotar um gigante monstruoso. Ele acorda durante a Segunda Guerra Mundial a tempo de impedir o assassinato de Winston Churchill e depois junta-se aos ‘7 Soldados da Vitória’ [...]. Contando com um cavalo alado e uma espada que deflete balas, ele está mais próximo de um super-herói que de um cavaleiro arturiano tradicional”. *Ibid.*, p.172.

Conecta-a ao maravilhoso medieval a *Ebony Blade* (Espada de Ébano), espada encantada empunhada pelo cavaleiro e criada por Merlin a partir de um meteoro⁸¹.

Noutras ocasiões, são os super-heróis tradicionais que se medievalizam. Em *Sir Batman at King Arthur's court* (1946), o homem-morcego viaja através de um portal no tempo e se junta aos cavaleiros da Távola Redonda contra Mordred e Morgan le Fay. Em 1966, numa história intitulada *The pawns of the jousting master* (publicada na edição 162 da revista *World's Finest*), o homem-morcego viajará novamente no tempo (desta vez em companhia de Superman) para se juntar aos cavaleiros da Távola Redonda, que são

[...] presented as a medieval superhero group, with Arthur's invincible sword and Gawain's strenght increasing towards noon being joined by other, less traditional "super-powers" including invulnerable armor for Lancelot, a cloak of invisibility for Kay, and a flame-emitting ring for Bors.⁸²

Hibridizado será, também, o panteão escandinavo (cujo modelo literário são os textos medievais *Eda Poético* e *Eda em Prosa*) que serve de base para criação de Thor (Figura 19), versão atualizada de um de seus principais deuses. Sua primeira aparição data de 1966, quando protagoniza a edição 83 da revista *Journey into mystery*. Essa primeira aventura, escrita por Stan Lee e desenhada por Jack Kirby, apresenta uma biografia alternativa da personagem, segundo a qual o deus Odin, pai de Thor na HQ, exila-o na Terra, sem lembranças de sua existência divina, a fim de ensinar-lhe humildade. A personagem recupera a memória ao reencontrar o martelo encantado usado em sua existência anterior, ganhando, nessa ocasião, poderes de super-herói. Antecipando uma função ideológica que seria retomada mais tarde (vide capítulo seguinte), o herói medieval combate não apenas antagonistas ressurgidos da Idade Média, mas também os adversários políticos do presente: na segunda aventura de Thor, o herói derrota o exército comunista que ameaça a fictícia ilha de San Diablo (Figura 20).

⁸¹ STEWART, Alan. *Camelot In Four Colors*, Part 4. Disponível em: <http://www.camelot4colors.com/interact.htm> Acesso em 10/4/2010

⁸² “[...] retratados como um grupo de super-heróis medievais, em que a espada invencível de Arthur e a força de Gawain, que aumenta à aproximação do meio-dia, são complementados por ‘superpoderes’ menos tradicionais, incluindo uma armadura invulnerável para Lancelot, uma capa de invisibilidade para Kay e um anel lança-chamas para Bors”. Ibid.



Figura 19 – Página de *Thor the mighty!*, 1966, Jack Kirby. Fonte: KIRBY, 1955, p. 2.



Figura 20 – Página de *Thor the mighty!*, 1966, Jack Kirby, 1966. Fonte: KIRBY, 1966, p. 6.

A temática arturiana é retomada por Jack Kirby em *The Demon* (1972). O título é protagonizado por Etrigan, um demônio a serviço de Merlin que assume a forma de um homem mortal após o fim de Camelot, não sendo visto novamente até seu reaparecimento no século XX, sob a identidade de Jason Blood, demonologista em busca da tumba de Merlin na Europa central. Trazendo-o de volta à vida, a personagem alia-se ao mago contra Morgan Le Fay (como se vê, um embate persistentemente retomado nos *comics*). A exemplo do que já havia ocorrido com as armaduras, os poderes mágicos sofrem uma hibridização, tornando-se mais preeminente visualmente, em seus usos e efeitos, do que nas fontes medievais: os raios destrutivos desses feiticeiros atualizados devem mais ao Superman do que a qualquer modelo mais antigo (Figura 21).



Figura 21 – Detalhe de *The Demon*, 1972, Jack Kirby. Fonte: KIRBY, 1972, v.2, p.22.

Essa preeminência do visual no maravilhoso quadrinizado deve-se, até certo ponto, à natureza do próprio gênero de super-heróis, concentrado em proezas físicas, e a uma ênfase no visual herdada do próprio maravilhoso literário medieval (ênfase que, como se viu anteriormente, começa pela própria raiz latina

mir). Mas, se na literatura medieval essa ênfase é matizada por outros tipos de manifestação, a linguagem dos quadrinhos condiciona o maravilhoso a uma expressão quase que exclusivamente visual. Assim, enquanto que as versões literárias do Graal se fazem perceber por outros sentidos além da visão – o perfume e os sabores que acompanham a aparição no cálice em Camelot, por exemplo – os signos que acompanham o Graal quadrinizado são sobretudo aqueles que falam ao olho, como labaredas e fochos de luz. Exemplos semelhantes são fartos nos quadrinhos medievalistas produzidos até o lançamento de *The Demon*, tendência que permanecerá naqueles quadrinhos produzidos em décadas posteriores, independentemente de sua procedência.

Parsifal (1977), de P. Craig Russell, não é exceção. A HQ adapta parte da saga da personagem-título, conforme narrada pela ópera homônima de Richard Wagner (por sua vez inspirada no romance de cavalaria *Parsifal*, de Wolfram von Eschembach). Buscando compensar visualmente as perdas incontornáveis inerentes à diferença entre os meios, Russel confere ao maravilhoso um tratamento singular se comparado àquele dos *comics* de sua época, tanto pelas cores aquareladas, afastando-se dos tons chapados que dominavam o período, quanto pelo hibridismo estilístico, devedor do *art-nouveau* e da pintura tradicional sino-japonesa, como no quadro em que Parsifal adentra o jardim encantado da feiticeira Kundry (Figura 22):

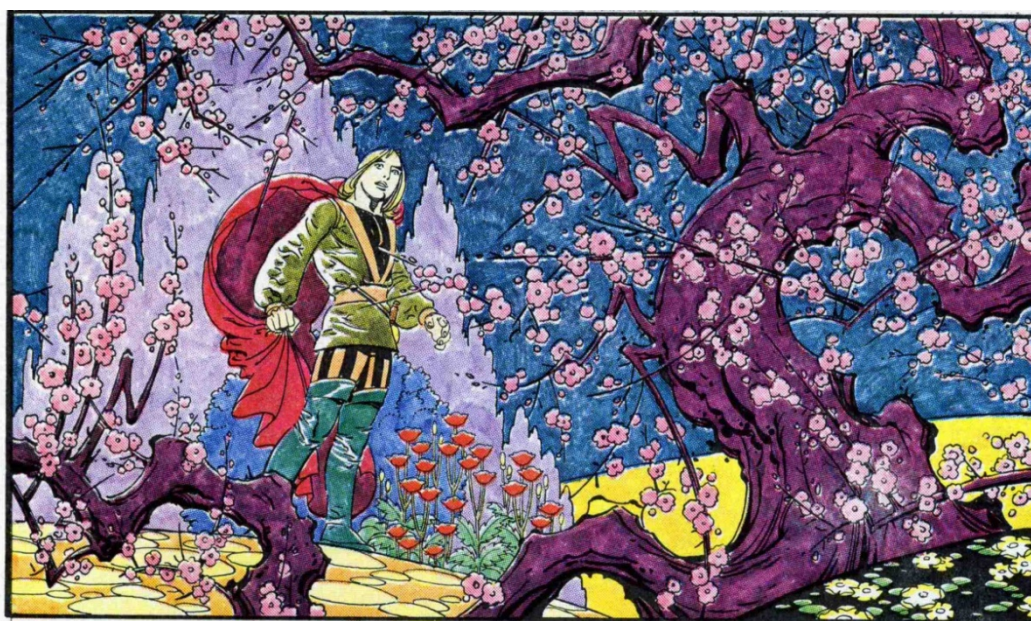


Figura 22 – Detalhe de *Parsifal*, 1978, P. Craig Russell. Fonte: RUSSELL, 1978, p. 7.

A popularidade da temática arturiana nos *comics* não arrefeceu nas duas décadas seguintes. Segundo Michael Torregrossa, 231 *comics* inspirados no Ciclo foram publicados nos Estados Unidos entre os anos de 1980 e 1998⁸³. Para ficarmos em alguns dentre os exemplos mais relevantes, podemos destacar *Mage* (iniciada em 1984 e publicada até hoje), de Matt Wagner – que narra como Kevin Matchstick, um americano dos tempos atuais, descobre ser Arthur reencarnado, encontrando ao longo de suas aventuras personagens medievais como Merlin, a Dama do Lago, Beowulf e Rolando⁸⁴ –, e *Lady Pendragon* (1996-2000), HQ escrita por Matt Hawkins e protagonizada inicialmente pela rainha Gwenevere, que herda a espada encantada Excalibur e a responsabilidade de proteger Camelot após a morte de Arthur. A esse primeiro enredo, narrado em volume único de 1996, seguiu-se uma minissérie homônima (1999-2000) na qual Jennifer Drake, uma romancista dos dias atuais, torna-se a nova Lady Pendragon ao retirar de uma rocha a espada Caliburn. Auxiliada por Merlin, Jennifer combate Morgan e Mordred reencarnados⁸⁵. Ambas as décadas deram continuidade também aos cruzamentos temporais entre Camelot e o universo dos super-heróis tradicionais. Para ficarmos num exemplo, os Vingadores, grupo de super-heróis criado por Stan Lee e Jack Kirby,

[...] battled against Morgan Le Fay and Mordred on several occasions. They came to the aid of Spider-Woman in her struggle against Morgan [...], and stood against Morgan and Mordred when the former of the two villains magically transformed the modern world into a medieval world in which she ruled as queen[...].⁸⁶

O fim da década de 1990 dá continuidade à medievalização dos super-heróis na tradição de *Sir Batman at King Arthur's court*.

In Tangent Comics: The Batman (Sept., 1998) DC Comics introduced a new character with nothing in common with the familiar hero save the name. This Batman is the spirit of Sir William, a knight of King Arthur's time, animating a

⁸³ TORREGROSSA, Michael A. *Camelot 3000 and Beyond: An Annotated Listing of Arthurian Comic Books Published in the United States c. 1980-1998*

<http://www.lib.rochester.edu/camelot/acpbibs/comicbib.htm>

Acesso em 12/02/2010.

⁸⁴ TONDRO. "Camelot in comics". In SKLAR, 2002, p.177.

⁸⁵ STEWART. *Camelot In Four Colors*, Part 4.

Disponível em: <http://www.camelot4colors.com/interact.htm>. Acesso em 10/4/2010

⁸⁶ "[...] lutaram contra Morgan e Mordred em diversas ocasiões. Eles vêm também em ajuda à Mulher-Aranha em sua luta contra Morgan [...], e combatem Mordred e Morgan quando esta transforma magicamente o mundo moderno num mundo medieval no qual ela governa como uma rainha [...]"

STEWART. *Camelot In Four Colors*, Part 4.

Disponível em: <http://www.camelot4colors.com/interact.htm>. Acesso em 10/4/2010.

suit of armor to battle evil in present-day London. William had turned against Arthur at the behest of his wife, who turned out to be a disguised Morgan Le Fay, and William was cursed by Merlin to dwell a prisoner in his own castle, only emerging in spirit as the Batman, until he can atone for his crimes.⁸⁷

Entre as muitas referências literárias de *Sandman* (1989-1996), escrito por Neil Gaiman e desenhado por artistas diversos, estão os *Edas* escandinavos. *Sandman* é protagonizado por Morpheus, governante do mundo dos sonhos que se torna, em *Season of mists* (quarto volume da HQ, conhecido por *Estação das brumas* na edição brasileira), governante também do Inferno, quando Lúcifer decide se aposentar. Morpheus passa então a receber ofertas tentadoras de deuses, demônios e outros seres mitológicos em troca do cargo. Entre os proponentes está a comitiva formada pelos deuses escandinavos Odin, governante do panteão nórdico, Thor, deus do trovão, e Loki, figura semidivina associada a trapaças e intrigas nos Edas. Outra criação de Gaiman, *The books of magic* (1990-2000), narra a saga de Tim Hunter, um adolescente britânico destinado a ser o maior feiticeiro de sua época. No curso da narrativa a personagem encontrará Merlin em sua juventude, antes do reinado de Arthur.⁸⁸

Arturiana será, também, a temática de *Batman: The Chalice* (1999), de Chuck Dixon (roteiro) e John van Fleet (desenhos). Batman é contratado por um certo lorde Winsleygate, que, em seu leito de morte, lhe confia o Santo Graal. Revela-se, então, que Batman descende de uma linhagem de guardiães do cálice, que se encontrava em poder do lorde em caráter provisório. Confirmando os poderes miraculosos do Graal, que o cura de um grave ferimento, Batman começa a pensar em uma forma de usar o cálice em prol da regeneração de Gotham City. Contudo, a tarefa de guardar o Graal acaba se mostrando um fardo pesado demais para o herói, já sobrecarregado por sua eterna guerra contra o crime. Após proteger o cálice de uma primeira leva de inimigos cobiçosos, o homem-morcego decide legá-lo ao

⁸⁷ “Em Tangent Comics: The Batman (Setembro de 1998) a DC Comics introduz uma nova personagem que nada tem em comum com o famoso herói além do nome. Esse Batman é o espírito de Sir William, um cavaleiro dos tempos do Rei Arthur, animando uma armadura a fim de combater o mal na Londres de hoje. William volta-se contra Arthur por influência de sua esposa, que se revelara Morgan Le Fay disfarçada, sendo condenado por uma maldição de Merlin a permanecer prisioneiro em seu próprio castelo, podendo sair dali apenas em espírito, sob a forma de Batman, até que se redima de seus crime”. STEWART. *Camelot In Four Colors*, Part 4. Disponível em: <http://www.camelot4colors.com/interact.htm>. Acesso em 10/04/2010.

⁸⁸ STEWART. *Camelot In Four Colors*, Part 4.

Disponível em: <http://www.camelot4colors.com/interact.htm>. Acesso em 10/4/2010.

Superman, que o confina num lugar inacessível não revelado, possivelmente no espaço sideral.

Dois procedimentos já observados em *Camelot 3000*, de Mike Barr e Brian Bolland (discutidos em detalhes no capítulo seguinte), serão retomados em *The Chalice*. Um deles, o reencenamento de episódios de narrativas medievais em um novo contexto, identifica-se com o exílio final do Graal, levado a cabo por Superman, que, desse modo, torna-se um êmulo atualizado da mão divina que leva embora o cálice em textos como o Lancelot-Graal e *Le morte d'Arthur*. Um segundo procedimento – a utilização da tecnologia como recurso arcaizante – se observa quando o lorde agonizante lega o Graal a Batman. O herói não interage diretamente com seu interlocutor; a conversa se dá mediante uma tela na qual se vê uma imagem fantasmagórica de Winsleygate (Figura 23), que se torna, assim, uma versão tecnológica do fantasma guardião que lega o Graal aos heróis em releituras do tema, tais como no filme *Indiana Jones and the Last Crusade* e a própria *Camelot 3000* – sendo que, neste caso, o que se evoca é um contexto pseudomedieval, uma vez que o dito fantasma inexistia nas narrativas arturianas tradicionais.



Figura 23 – Detalhe de *Batman: The Chalice*, 1999, Chuck Dixon e John Van Fleet.
Fonte: DIXON; FLEET, 1999, p. 25.

Hellboy, personagem criado por Mike Mignola e John Byrne, apareceu pela primeira vez em 1993, na HQ *Seed of destruction*, e desde então protagonizou e participou de diversos *comics*. Resultado de um ritual mágico executado por oficiais nazistas ao fim da Segunda Grande Guerra, Hellboy é uma criatura de aparência demoníaca (Figura 24) que, em sua infância, é levado por militares aliados aos Estados Unidos, onde cresce sob custódia das forças armadas norte-americanas. Adulto, o protagonista trabalhará para uma agência federal dedicada a combater ameaças sobrenaturais. Embora a maior parte das referências ao sobrenatural nas histórias de Hellboy pertença ao século XIX e ao início do XX (como a obra do escritor H. P. Lovecraft, a quem uma das HQs é dedicada), o imaginário medieval tem evidentemente um lugar de destaque, a começar pela caracterização do protagonista. As referências vão além do Inferno medieval e sua legião de demônios – dos quais a *Divina Comédia* é o modelo principal –, incluindo também os bestiários da Idade Média: na história intitulada *The third wish* (2002), Hellboy é capturado por três sereias medievais (diferenciadas daquelas da Antigüidade por suas caudas de peixe) (Figura 25). Nessas três irmãs ecoam as três irmãs-fada presentes no *Romance de Mélusine*, de Jean d'Arras – não apenas pelo número idêntico, mas pelo destino de uma das sereias que, como as fadas de d'Arras, deve carregar sua maldição até o dia do Juízo Final.



Figura 24 – Detalhe de *Hellboy - Seed of destruction*, 1993, Mike Mignola.
Fonte: BYRNE; MIGNOLA, 1993, p.1.



Figura 25 – Detalhe de *Hellboy - The third wish*, 1993, Mike Mignola.
Fonte: BYRNE; MIGNOLA, 1993, p.14.

O maravilhoso medieval na *bande dessinée*

A tematização da Idade Média pela *bande dessinée* parece ter ocorrido um pouco mais tarde que nos *comics*: não foi possível encontrar, seja na bibliografia dedicada ao tema, seja em arquivos virtuais como o site *BDGest*, menção a HQs anteriores àquelas protagonizadas pelo pajem (e futuro cavaleiro) Johan, criado em 1946 por Puyo, pseudônimo do belga Pierre Culliford. Após protagonizar por anos a HQ que leva seu nome, Johan ganha um parceiro cômico em *Johan et Pirlouit*, HQ publicada regularmente na revista *Spirou* a partir de 1952⁸⁹. Florence Plet-Nicolas⁹⁰ destaca a manifesta influência do protagonista de *Prince Valiant* na caracterização de Johan, mas o tom humorístico que domina suas aventuras as distancia do modelo americano. De um teor mais realista nas primeiras histórias, essas aventuras passariam mais tarde a incluir o maravilhoso: *Le maître de Roucybeuf* (história compilada na forma de um álbum homônimo em 1952) introduz na narrativa as poções mágicas da bruxa Rachel, na primeira de várias intervenções da magia na HQ. Das aventuras de Johan, derivaria ainda a criação mais famosa de Peyo: em *La flûte à six schtroumpfs*, as pequenas criaturas do folclore medieval conhecidas como *lutins* ganham uma versão quadrinhística sob a forma de pequenos duendes azuis chamados *schtroumpfs* – protagonistas, mais tarde, de suas próprias HQs e de uma série de desenhos animados, cujas versões exportadas os designam por um nome mais familiar para o resto do mundo, *smurfs*.

Mais próximo gráfica e tematicamente de *Prince Valiant* seria *Chevalier Ardent*, do belga François Craenhals, publicada a partir de 1957 na revista *Tintin*. Ardent, protagonista-título da narrativa, aventura-se por uma idade média fantasiosa aparentada ao mundo arturiano, tendo como mentor Sir Gaudin, êmulo, provavelmente, do mentor de Valiant, Sir Gawain. Apaixonado por Gwendolin, filha do rei Arthus, o herói esbarra na resistência do monarca ao romance, e percorre a Europa e o Oriente próximo até provar-se digno da princesa. O maravilhoso arturiano, contudo,

[...] n'est aucunement convoqué ; à peine peut-on compter quelques sorcières aux pouvoirs rationalisés (chirurgienne et guérrisseuse au t.1,

⁸⁹ PLET-NICOLAS, Florence. "Les cases de l'oncle Arthur : BD arthuriennes". In BESSON, Anne et al. *Le roi Arthur au miroir du temps*. Dinan : Terre de Brume, 2007, p.186.

⁹⁰ Ibid., p.186.

païenne viking au regard hypnotique dans La corne de Brume) ; des trolls qui s'avèrent n'être que conjurés ; un vrai déflerement infernal dans Les Cavaliers de l'apocalypse ; et un mystérieux vieillard au nom révélateur (Thanatos) qui prélève au roi des jours de vie en échange de visions prophétiques.⁹¹

Mas não faltariam, nos anos subsequentes, quadrinhistas dispostos a retomar as maravilhas de Camelot. Entre eles conta-se Hugo Pratt – artista italiano radicado na França entre 1970 e 1984, e lá então publicando –, que fez com que sua criação mais célebre, o aventureiro Corto Maltese, interagisse com o mundo arturiano em duas histórias do álbum *Les Celtiques*, de 1980 (o qual reúne seis histórias publicadas originalmente na revista *Pif Gadget* entre 1971 e 1972). Em *Sonho de uma manhã de inverno*, ambientada, como as demais, na Europa durante a Primeira Grande Guerra, Merlin, Morgan, o rei das fadas Oberon e o elfo Puck (sendo estes dois últimos oriundos de *Sonho de uma noite de verão*, de Shakespeare, obra à qual o título alude) intervêm três vezes (“como nas fábulas”, diz Merlin) na vida de Corto, a fim de ajudá-lo a impedir uma invasão marítima alemã à Inglaterra, evento que teria como efeito colateral uma invasão sobrenatural das terras britânicas pelos seres lendários teutônicos, como as ondinas e as valquírias. Passado e futuro tocam-se aí numa fronteira tênue entre sonho e realidade, como quando Puck, na forma de um corvo, fala com Corto a fim de acordá-lo, e este pensa tratar-se do efeito de uma ressaca. Já em *Extravagâncias entre Zuydcoote e Bray-dunes* (referência a duas localidades do norte da França), o maravilhoso fica por conta de um casal de atores que encenam os papéis de Merlin e Viviane num teatro de sombras, em cujos diálogos se entremeiam mensagens militares cifradas.

Referências arturianas se entremeiam ao mundo viking e à ficção científica em *Thorgal*, criada por Jean Van Hamme (roteiro) e Grzegorz Rosinski (desenhos). Publicada a partir de 1977, a HQ narra a saga da personagem-título, órfão encontrado por vikings em uma embarcação misteriosa – na verdade uma espaçonave na qual o herói, de origem alienígena, é enviado à Terra. Thorgal, batizado pelos pais adotivos em homenagem ao deus escandinavo Thor, viaja por uma Escandinávia mítica ao lado da bela Aaricia, encontrando, ao longo de suas

⁹¹ “[...] não é jamais evocado; podem-se contar apenas algumas feiticeiras de poderes racionalmente explicáveis (cirurgiã e curandeira no volume 1, pagã viking de olhar hipnótico em La corne de brume) ; trolls que acabam se revelando simples revoltosos ; uma verdadeira conflagração infernal em Os Cavaleiros do Apocalipse ; e um misterioso ancião de nome revelador (Thanatos) que encurta o tempo de vida do rei em troca de visões proféticas”. Ibid., p.197.

andanças, figuras oriundas do maravilhoso medieval escandinavo – como gigantes – ou de outras tradições: a barca sobrenatural que, em meio à névoa e sob o crepúsculo, leva embora uma feiticeira (Figura 26), ecoa aquela que leva Arthur ao descanso regenerador na ilha de Avalon ao final de *Le morte d'Arthur*.

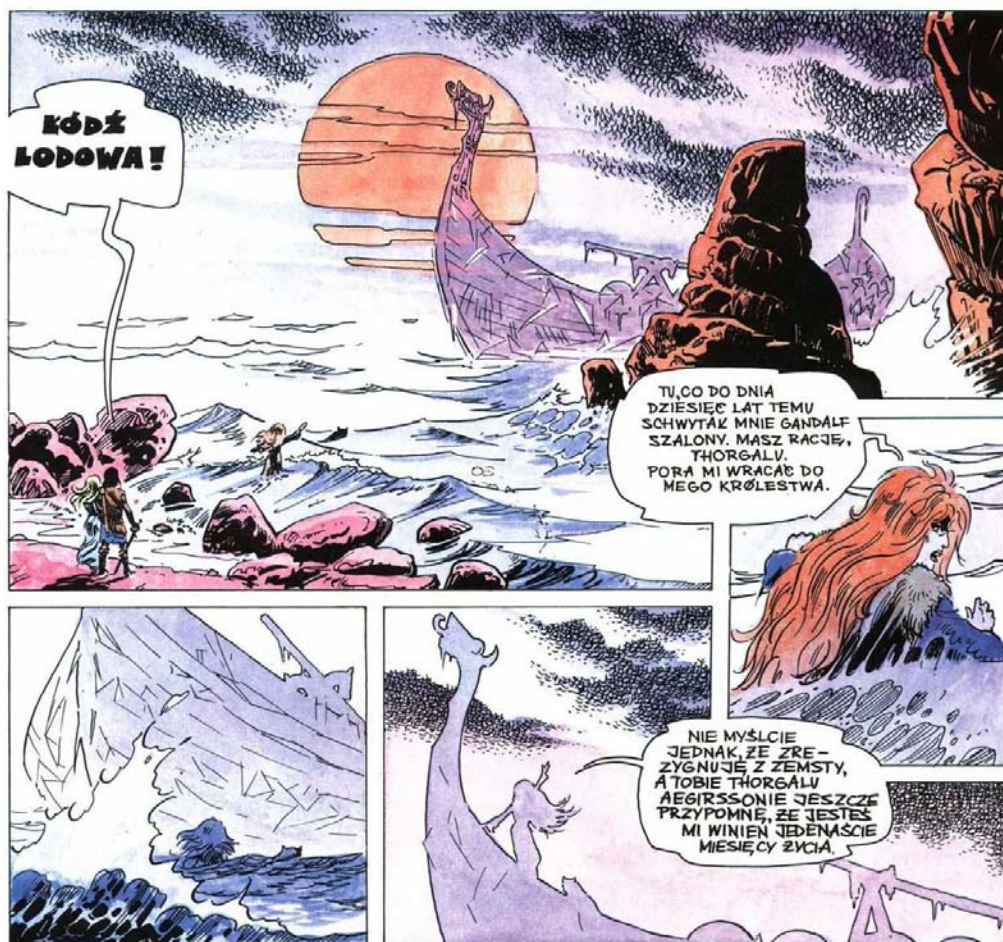


Figura 26 – Detalhe de *Thorgal*, 1977, Jan Van Hamme e Grzegorz Rosinski.
Fonte: HAMME; ROSINSKI, 2004, p. 31.

Les tours de Bois-Maury (1984-1994), do belga Hermann Huppen, narra as aventuras do cavaleiro Aymar de Bois-Maury, que viaja pela Europa do século XI em busca do castelo e das terras que lhe foram tomados. O maravilhoso é aí filtrado pelo *fantástico*, ou seja, por aquele sobrenatural em suspenso, cuja “realidade” não pode ser comprovada ou desmentida⁹². Em determinados trechos de *Bois Maury* não é possível dizer com certeza se as personagens de fato interagem com o

⁹² TODOROV, 2004.

sobrenatural ou se apenas o alucinam, como no caso da garota que, afirmando ouvir conselhos de uma fada, acha, contra todas as probabilidades, a saída de um terreno congelado onde se perde Aymar. O maravilhoso propriamente dito ocorre apenas no sexto volume da HQ, intitulado *Sigurd*, que narra como Aymar, viajando ao extremo norte do território que hoje chamamos de França, aventura-se pelos subterrâneos de um castelo assombrado em busca do cavalo de Hërvor, animal sobrenatural que costumava ser visto pelo povo local antes de que este se convertesse ao cristianismo, cem anos antes dos eventos narrados.

Na coletânea de poemas medievais escandinavos conhecida como *Eda Poético*, Hërvor é uma valquíria – guerreira sobrenatural que, montada num cavalo voador, leva os guerreiros mortos em batalha ao Valalha, o pós-vida dos combatentes escandinavos. A referência tem sua razão de ser: embora nenhuma valquíria participe de Bois-Maury, o cavalo de Hërvor é perseguido pelo espírito de um nobre recentemente morto que venerava em segredo os antigos deuses escandinavos, na esperança de que o animal o conduzisse ao Valalha pagão. O desfecho da narrativa, no qual o guerreiro fantasmagórico alcança seu objetivo, evoca ainda, de forma indireta (e já observada em *Thorgal*), o maravilhoso arturiano: análogo à barca de Avalon é o navio-fantasma viking que vem buscar o último guerreiro pagão.

A figura do Anticristo, evocada na Primeira Epístola de João e retomada e desenvolvida por autores medievais como o abade Odo de Cluny⁹³, ecoará no principal antagonista de *Le Troisième Testament* (1998-2003), de Xavier Dorison (roteiro) e Alex Alice (desenhos). Ambientada no século XIII e protagonizada pelo ex-inquisidor Conrad Maubourg, a trama gira em torno da caçada a um manuscrito perdido (o Terceiro Testamento do título) que, revelado, destruirá a autoridade da Igreja Católica. Na companhia da Elizabeth d'Elsenor, filha de um amigo seu assassinado pelos antagonistas, Maubourg enfrentará um homem de poderes possivelmente sobrenaturais (pois aqui também o fantástico se sobrepõe ao maravilhoso) que, como o Anticristo bíblico e medieval, afirma ser o Messias. Como em *Les Tours de Bois-Maury* – embora sem o mesmo rigor iconográfico – procurou-se datar e localizar com razoável exatidão os eventos do enredo, entremeando-os

⁹³ TÖPFER. Bernard. "Escatologia e Milenarismo". In LE GOFF; SCHMITT, 2006.

de episódios reais da história medieval, como o extermínio dos Cavaleiros Templários.

É bem verdade que, se tal relação com a história singulariza a *bande dessinée* em relação aos *comics* (cuja Idade Média é quase sempre mítica, anistórica), ela está longe de ser regra nos quadrinhos francófonos, como o demonstram outras HQs medievalizantes, transcorridas em universos tão ficcionais quanto a Terra-Média de J. R. R. Tolkien. Pode-se mencionar, como exemplo, *Complainte des landes perdues*, roteirizada por Jean Dufaux e desenhada por Grzegorz Rosinski (de 1993 a 1998) e Philippe Dellaby (de 2004 a 2008). O título, que poderia ser traduzido por *Lamento das terras perdidas*, faz referência à usurpação do reino de Eruin Dulea pelo feiticeiro Bedlam, de cujas mãos a herdeira legítima, a princesa guerreira Sioban, tenta retomar o trono. A presença de uma mitologia própria e de um universo até certo ponto original torna relativamente rara a presença de alusões diretas a nomes e motivos da literatura medieval. O que se encontra com mais frequência na obra são elementos medievais (armas, vestimentas, arquitetura etc.), revestindo um maravilhoso tão hibridizado que parece inadequado chamá-lo medieval. Isso não significa que o maravilhoso esteja completamente ausente da HQ: ele se faz ecoar vagamente, por exemplo, na ocasião em que Bedlam, como o rei Uther do ciclo arturiano, assume a forma do amante da princesa Letitia para possuí-la.

Referências bem mais diretas ocorrerão em *Arthur* (1999-2006), de David Chauvel e Jérôme Lereculey, uma das recriações mais ambiciosas e originais do Ciclo Arturiano na *bande dessinée*. Evitando os castelos góticos e outros anacronismos (muito posteriores à época à qual pertencem os eventos narrados) comumente observados nas revisitações do ciclo, como *Prince Valiant* ou o filme *Excalibur*, os autores ambientaram a narrativa num cenário historicamente mais coerente com a Britânia do século V, na qual Arthur teria vivido. Esse retorno às raízes célticas da narrativa se reflete não apenas em elementos como a arquitetura e a forma pré-romana dos nomes das personagens (Merlin torna-se Myrdinn etc.), mas também na abordagem paganizante do maravilhoso na HQ: o batismo cristão de Myrdinn, por exemplo, é excluído da narrativa, conquanto muitos dos elementos maravilhosos associados à personagem – como a luta entre dois dragões cujo significado profético a personagem desvenda (Figura 27) – sejam preservados,

como o são Morgan, Excalibur e mesmo o Graal, que deixa de ser parte do maravilhoso cristão para se tornar uma relíquia pagã.



Figura 27 – Página de *Arthur: Myrdinn, o louco*, 2005, David Chauvel e Jerome Lereculey. Fonte: CHAUVEL; LERECULEY, 2005, p. 26.

Le clan des chimères (2001-2007), de Eric Corbeyran (roteiro) e Michael Suro (desenhos), narra a saga da família Roquebrune, senhores feudais cujo passado se entremeia com o de um clã de criaturas demoníacas conhecidas como *chimeres* (Figura 28). Central na narrativa é também a figura dos *changelings*, crianças-fada por quem, segundo o folclore medieval, as fadas substituíam os recém-nascidos que raptavam: Abeau, filho de Payen, senhor de Roquebrune, é uma dessas crianças. A

feiticeira participa da HQ na figura de Sméralde, feiticeira amante de Payen, e na filha de ambos, Cylinia, herdeira dos poderes da mãe.



Figura 28 – Detalhe de página de *Le clan de chimères: sortilège*. Eric Corbeyran e Michael Suro, 2001. Fonte: CORBEYRAN; SURO, 2001, p. 10.

Ao contrário do que se costuma observar nos *comics*, é sobre a feiticeira que as simpatias recaem em *Le clan des chimères*. Sméralde, uma das principais personagens da trama, é uma feiticeira não como a concebia a Inquisição, mas, de certo modo, como a imaginou o medievalista Jules Michelet em seu ensaio *A feiticeira*: uma herdeira do conhecimento pagão a respeito da natureza e vítima tanto do clero quanto da nobreza. O amor desinteressado que a personagem demonstra por Payen – é graças à infusão preparada por Sméralde que a esposa deste consegue engravidar – é retribuído com ódio por sua beneficiária e por ingratidão pelo próprio Payen, que nada faz para impedir que a amante seja queimada por bruxaria.

Isso não significa, contudo, uma recusa do maniqueísmo: se há nos comics uma tendência à nostalgia pelo medieval, existe em *bande-desinéés* como *Le clan de Chimères* certo pendor iluminista que não raro inverte os sinais ideológicos sem alterar substancialmente seu simplismo moral. O negativismo sem nuances que nos *comics* cabe à feiticeira é então direcionado ou à Igreja Católica, como na HQ de Corbeyran e Suro, ou, como em *Le Troisième Testament*, a um genérico bloco obscurantista – amálgama de fanatismo milenarista e misticismo vagamente oriental –, contra o qual se impõe uma nova e benigna ordem racional, como bem resume a heroína da HQ:

Mais déjà les idées des anciens retrouvent le chemin des esprits. Des copies de textes que l'on croyait perdus circulent dans université d'europe. Depuis l'île forteresse qui fut le couer des ténèbres, nous répandons la lumière de la raison et l'espoir d'une renaissance...⁹⁴

Há, decerto, obras que escapam a essa tendência. É o caso de *Merlin* (2000-2008), do roteirista Jean-Luc Istin e do desenhista Éric Lambert. Partindo de uma tradição do século XIII (registrada pela primeira vez no poema *Merlin*, de Robert de Boron), segundo a qual Merlin teria sido gerado numa virgem por obra Satã, e posteriormente convertido ao lado de Deus pelo batismo, a HQ substitui Satã por um espírito do ar a serviço da sacerdotisa dos antigos deuses britânicos (Figura 29), cujo culto enfraquecido ela pretende restaurar. O tom violentamente anticristão de *Le clan de chimères* é aqui preterido em favor de uma solução de compromisso encarnada em Blaise, mentor de Merlin e ex-druida que, converso ao cristianismo, tenta conciliar as duas crenças.

⁹⁴ “Mas as idéias do antigos já reencontram o caminho das mentes. Cópias de textos que se acreditava perdidos circulam nas universidades da Europa. Passada a ilha-fortaleza que foi o coração das trevas, nós espalhamos as luzes da razão e a esperança de uma renascença...” DORRISON, Xavier; ALICE, Alex. *Le Troisième Testament – Mac ou Le Réveil* do Lion. Grenoble: Glénat, 1997, p. 73.

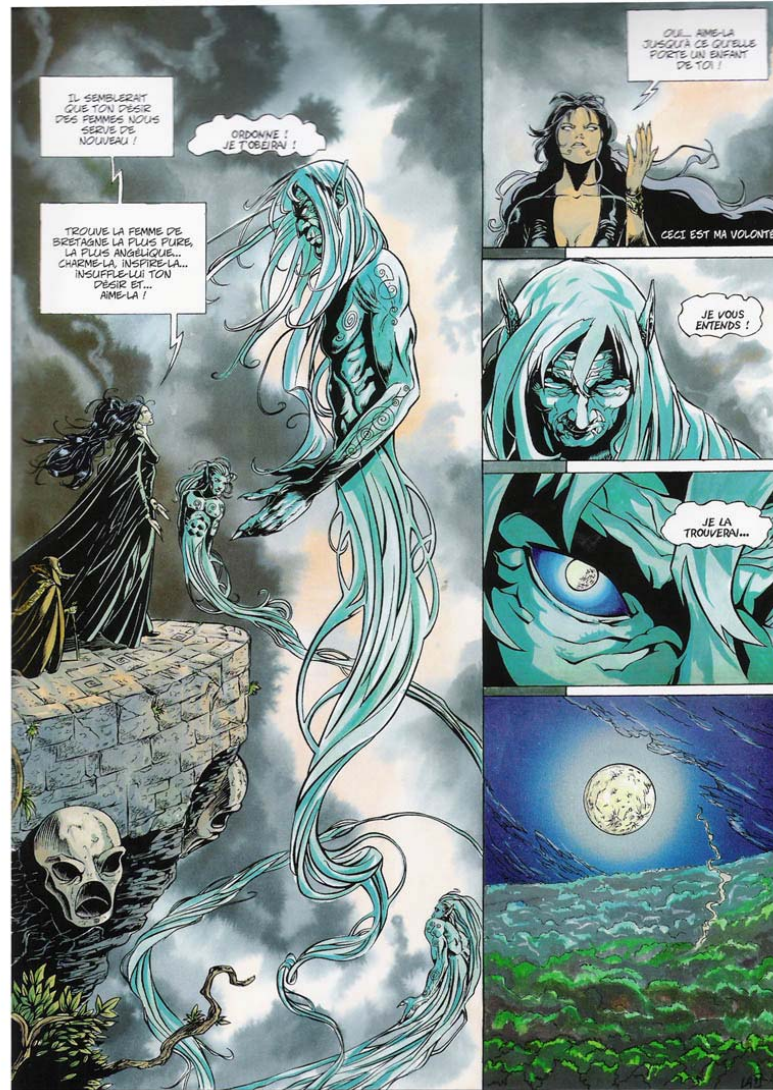


Figura 29 – Página de *Merlin: la colère d'Ahès*, 2003, Jean-Luc Istin. Fonte : ISTIN, 2003, p.13.

Capítulo 5

De cavaleiros redivivos e castelos no céu: o maravilhoso medieval em *Camelot 3000*

No início de 1975, o roteirista norte-americano Mike Barr, então estudante na universidade de Akron, iniciava a leitura de *Le morte d'Arthur*, de Tomas Malory, um dos vários textos medievais estudados por ele em um curso chamado *Seminary: Arthurian Literature*. Fascinado pela narrativa, Barr, que já havia vendido dois trabalhos à editora de quadrinhos DC Comics, começou a pensar em uma quadrinização da lenda – e em como ser original em um terreno já tão explorado (vide capítulo 3). A epifania, como o próprio Barr a descreve, veio no mesmo ano, quando o autor se aproximava do final da leitura de *Le morte*: ao deparar-se com o trecho segundo o qual “[...] som men say in many partys of Inglonde that Kyinge Arthure ys nat dede, but had by the wyll of Oure Lorde Jesu into another place [...]”⁹⁵, ocorreu-lhe que, em vez de recontar o mito, seria possível continuá-lo, trazendo o rei lendário de volta de seu descanso. A ideia tomou forma no final dos anos 1970 sob o título de *Pendragon* – referência ao título máximo de nobreza usado por Arthur e dois outros reis mitológicos britânicos –, um projeto de minissérie submetido por Barr à DC Comics. A ideia despertou pouco interesse na época, mas em 1981, já como editor da DC, Barr submeteu mais uma vez o projeto, que desta vez foi muito melhor recebido. O quadrinhista britânico Brian Bolland, popular no Reino Unido devido a seu trabalho em *Judge dreed*, foi contratado para desenhar os 12 volumes da obra, cujo primeiro número chegaria aos pontos de venda em 1982, sob o título definitivo de *Camelot 3000*⁹⁶ (Figura 30).

⁹⁵ “[...] alguns dizem em muitas partes da Inglaterra que o Rei Arthur não está morto, mas descansa pela vontade de nosso Senhor Jesus em outro lugar [...]” MALORY, 2004, p.689.

⁹⁶ Relatado no posfácio intitulado “What it is, and how it came to be”, de Brian Bolland, publicado em BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. Vol. 1. New York: DC Comics, 1982, p. 26.



Figura 30 – Capa do primeiro volume de *Camelot 3000*, 1982, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1982, p. 1.

À época de seu lançamento, *Camelot 3000* foi considerada um divisor de águas por sua própria editora. No posfácio escrito por Mike Barr, publicado no volume I da HQ, afirma-se que a obra

[...] will [...] present a complete story which will come to an end. This means – unlike the overwhelming majority of the comics you're used to reading – that sweeping changes can happen to the characters; they can fall in love

and marry, then fall out love and divorce, or change their costumes (in this case, armor), or even die.⁹⁷

Para os leitores de uma época em que a *graphic novel* e a popularização dos mangás no ocidente tornaram natural a ideia de HQs com início, meio e fim, pode ser difícil conceber o impacto da proposta. Bem diferentes, porém, eram a experiência e as expectativas da maior parte do público da DC Comics em 1982, público para quem os quadrinhos eram praticamente sinônimo de super-heróis – e, em certo sentido, sinônimo de heróis imortais. Super Homem e Batman gozam de uma espécie curiosa de imortalidade, chamada por Umberto Eco de *esquema iterativo*, no qual fica vedada não apenas a morte do protagonista, mas toda situação que de algum modo denote a passagem do tempo, como casamento e filhos⁹⁸. Um estado de coisas que, se permite à personagem-*trademark* existir indefinidamente, limita severamente as possibilidades dramáticas das narrativas.

O posfácio destacava, ainda, a ausência de conexões diretas entre a nova obra e o universo ficcional da DC Comics – ao contrário do que costumava ocorrer noutras incursões anteriores da editora na Idade Média, em que personagens medievais célebres interagiam com super-heróis (vide capítulo 3).

Evitando as ambientações medievais de *comics* anteriores, optou-se por situar a trama num apocalíptico ano 3.000, quando uma invasão alienígena devasta o mundo. O volume I introduz Tom Prentice, jovem britânico cuja família é morta pelos invasores nas primeiras páginas da HQ. Perseguido pelos alienígenas, o rapaz refugia-se em ruínas dentro das quais descobre o túmulo onde Arthur jaz em seu sono místico. Despertando providencialmente em momento crítico, o rei salva Tom dos perseguidores, fazendo-o em seguida seu escudeiro. Ambos saem então em busca do mago Merlin, antigo mentor de Arthur, e o libertam de um feitiço de aprisionamento.

Conquanto a proposta declarada dos autores fosse continuar a narrativa medieval, percebe-se, a partir do segundo volume, que se trata também de recontá-la. Não em seus pormenores, é certo, mas reencenando determinados eventos-

⁹⁷ “apresentará [...] uma história completa, que chegará a um fim. Isso significa – ao contrário da imensa maioria das histórias em quadrinhos que você costuma ler – que mudanças dramáticas podem acontecer às personagens; elas podem se apaixonar e se casar, e então se desapaixonar e se divorciar, ou trocar de roupa (nesse caso, de armadura), ou mesmo morrer”. BARR, BOLLAND, 1982, p.27. Grifos do original. A tradução para o português é minha, o mesmo valendo para os demais trechos da HQ aqui citados.

⁹⁸ ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

chave no novo contexto. Uma vez mais a espada encantada Excalibur é retirada de uma bigorna, após o que Arthur e seus companheiros começam a refazer a Távola Redonda, saindo em busca de alguns de seus mais importantes cavaleiros. Encontram-nos reencarnados: Lancelot é agora Jules Futrelle, um megaempresário; Gawain, um pai de família sul-africano; Percival, um prisioneiro político; Kay, um trapaceiro mergulhado em dívidas; Galahad, um guarda-costas; e Tristão, reencarnado em corpo feminino, é Amber, uma feliz noiva a poucos dias do casamento. Com a ajuda de Merlin, os cavaleiros têm um a um suas memórias devolvidas, o mesmo acontecendo a Gwenevere, rainha na vida passada e comandante das defesas terrestres na atual. O mago revela aos companheiros reunidos a identidade do verdadeiro inimigo: os invasores são liderados por Morgan le Fay, meia-irmã de Arthur e poderosa feiticeira. Aliada ao redivivo Sir Mordred – agora secretário da ONU e outrora filho bastardo de Arthur com outra de suas meias-irmãs – Morgan trava contra Arthur uma guerra de morte. Nos interstícios desse embate, antigos amores renascem: Lancelot e Gwenevere, Tristão – agora confuso sobre a própria identidade sexual – e Isolda, também reencarnada. Tudo se dirige a um clímax transcrito no planeta dos alienígenas, onde se localiza o castelo de Morgan e onde Arthur, mais uma vez, derrota Mordred, perdendo a vida ao fim do combate.

O presente capítulo tem como objetivo discutir como o maravilhoso medieval presente em *Le morte d'Arthur* e noutras fontes medievais é recriado na HQ, e o que as escolhas implicadas nessa recriação – recortes, omissões, deformações, filtragens por outros textos – revelam sobre um projeto estético e ideológico marcado pela nostalgia.

Para tanto, faz-se necessária uma discussão preliminar da temporalidade do universo ficcional de *Camelot 3000*, cuja integração entre ficção científica e motivos medievais permite à narrativa medieval funcionar num contexto diferente do original, tornando possível o mencionado projeto.

O maravilhoso e a ficção científica: o futuro distante como retorno ao passado

Choques culturais entre a Idade Média e outras épocas têm uma longa tradição ficcional, tendo em *Dom Quixote* um de seus expoentes mais ilustres. Tal tradição sustenta-se quase sempre sobre o conflito irremediável entre os valores de um elemento intruso e aqueles de uma época incapaz de absorvê-lo. O herói cervantino, tentando viver no século XVII os ideais da cavalaria medieval, é invariavelmente incompreendido por uma época em que tal visão de mundo já não tem lugar. Uma interessante inversão de papéis que, no entanto, não altera a natureza do conflito, pode ser encontrada no romance satírico *A Connecticut Yankee in King Arhtur's Court*, de Mark Twain, em que uma personagem do século XIX, Hank Morgan, invade a Idade Média ao ser magicamente transportado no tempo até a corte arturiana, onde provocará toda sorte de transtornos até que Merlin reenvie à sua própria época. Em um caso como no outro, a tensão entre os dois mundos não tem solução de compromisso; tanto Quixote quanto Morgan são anacronismos ambulantes, corpos estranhos cuja presença é desnecessária, ou mesmo nociva, ao mundo que invadem e do qual são finalmente apartados.

Não faltam em *Camelot 3000* situações que põem em relevo tal tensão, que se manifesta em momentos cômicos (como quando um repórter de TV tenta entrevistar Arthur com um microfone futurístico, ao que o rei, indignado, responde que não conversará com quem “aponta uma salsicha” em sua direção) ou dramáticos (como quando Tristão, imbuído de valores medievais, recusa os avanços homossexuais de Isolda). Na HQ, contudo, esse tipo de conflito não leva à cisão definitiva dos exemplos anteriores, desenvolvendo-se paralelamente a um projeto de identificação entre os dois mundos – projeto essencial à proposta dos autores, que, como se viu, pretenderam não apenas dar seguimento à narrativa medieval como reconstruí-la em certa medida. A Idade Média de *Camelot 3000* deve irromper no futuro distante não como intrusa, mas fundido-se a ele – que, para tanto, deve sofrer uma “medievalização”.

É na refundação de Camelot, capital dos domínios arturianos no texto em *Le morte d'Arthur*, que essa fusão começa a ser delineada. O local escolhido é uma cidadela construída sobre um asteroide (Figura 31), residência de Jules Futrelle/Sir Lancelot, o primeiro dos cavaleiros a ser reintegrado à Távola Redonda.



Figura 31 - Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.2 p.19.

Em Nova Camelot, como é batizada por Merlin, estamos longe dos ambientes espaciais cientificamente plausíveis segundo a ciência do fim do século XX e de filmes como *2001 – A Space Odyssey*. Não há preocupação em explicar, por exemplo, como as personagens conseguem respirar a céu aberto na aparente ausência de atmosfera ou como um asteroide tão pequeno gera gravidade suficiente para que se possa caminhar. Tampouco há necessidade de explicação. Se, via de regra, ficções ambientadas num futuro próximo limitam-se a especular sobre desdobramentos mais ou menos previsíveis da tecnologia que lhes é contemporânea, para futuros distantes as convenções da ficção científica são outras, como resume um escritor que se celebrou nesse gênero, Arthur C. Clarke:

“Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia”⁹⁹. A gravidade “mágica” que nos pareceria tão pouco convincente quando situada a algumas décadas no futuro parece verossímil quando situada um milênio mais tarde, quando uma tecnologia avançada a ponto de se tornar inexplicável é precisamente o que se espera.

Essa flexibilidade quanto às possibilidades tecnológicas será essencial para a construção de uma atmosfera medievalizante no ano 3.000 da HQ. Herdeiros do aparato especulativo da ficção científica, mas livres das restrições de verossimilhança tecnológica, os autores podem fazer o progresso técnico trabalhar a favor do regresso simbólico, moldando, por exemplo, uma cidadela espacial que evoca uma cidade fortificada do passado. O próprio espaço sideral é arcaizado, ganhando uma conotação de oceano por força das associações insulares evocadas pelo asteroide verde que sustenta Nova Camelot, e, mais tarde, da astronave na qual viajam os heróis, cuja fuselagem e cujos captores de energia evocam o casco e as velas de um navio (Figura 32). Essa tecnologia arcaizante terá lugar também nas cenas de combate. As armas de raios são um avanço cujo curioso efeito colateral é tornar as espadas mais relevantes em combate do que o seriam contra balas (Figura 33). As próprias espadas podem receber um *upgrade* a partir das lições aprendidas com *Star Wars*, enquanto os escudos se beneficiam da ideia de campos de força, popularizada por ficções científicas como o romance *Duna*, de Frank Herbert.



Figura 32 - Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.10 p.14.

⁹⁹ “Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic”. CLARKE, Arthur, C. *3001: The final Odyssey*. London: Ballantine Books, 1997, p. 36.

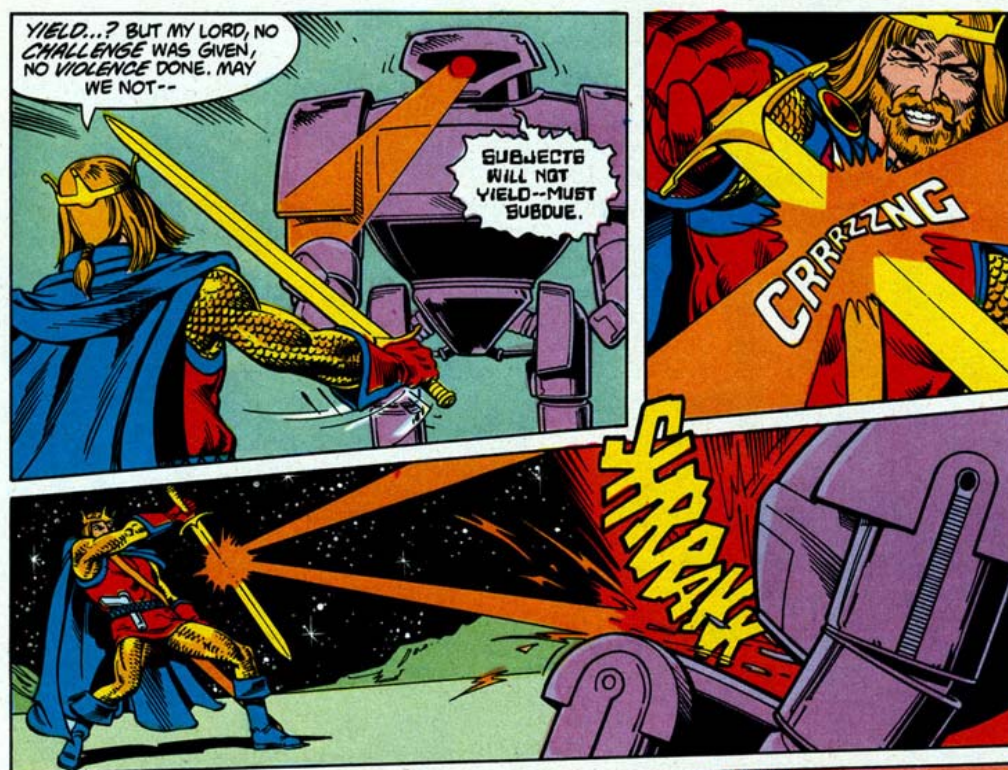


Figura 33 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.2 p.20.

Não que se busque, nesses casos, evocar uma referência medieval precisa: a arquitetura de Nova Camelot é de um hibridismo vago, emprestando elementos de *Flash Gordon*, da Acrópole ateniense e das fortalezas da Idade Média. Do mesmo modo, a espaçonave dourada pode lembrar mais um galeão renascentista ou um veleiro do século XIX do que uma embarcação medieval. Há, evidentemente, uma questão de verossimilhança interna a limitar uma “medievalidade” mais acentuada nesses elementos: os projetistas da cidadela e da espaçonave, construídas antes do retorno de Arthur, não poderiam saber que suas obras serviriam a heróis medievais, de modo que as conexões com o passado devem parecer produto de um acaso feliz. Tal limitação não impede que essa tecnologia *sui generis* cumpra suas funções na narrativa. Pelo contrário: é precisamente devido ao seu caráter híbrido – suficientemente arcaica e suficientemente convincente como produto do ano 3.000 – que ela é capaz de integrar, gráfica e simbolicamente, elementos mais puramente

medievais (como as armaduras de Gawain e Mordred) e mais puramente futurísticos, como as pistolas de raios.

Mas a tecnologia de *Camelot 3000* excede essa função integrativa, bem como a função meramente medievalizante. Sendo, para lembrar mais uma vez Arthur Clarke, “mágica”, torna-se ela mesma parte do maravilhoso, ainda que em um sentido limitado. Ao mesmo tempo em que as referências visuais ao passado arcaizam a tecnologia, esta lança um encantamento sobre o arcaico: o que se evoca não é simplesmente um castelo ou um navio, mas um castelo flutuante e um navio voador. Nos andróides de Nova Camelot conjugam-se os servos encantados do *Roman de Mélusine* e os autômatos da literatura medieval (presentes, por exemplo, nos *Canterbury tales* de Chaucer). Os sabres de luz fazem as vezes de espadas encantadas capazes de fender aço, como a Durandal de Rolando ou a Joyeuse de Carlos Magno, e o próprio cavaleiro do ano 3.000, ao ter seus poderes multiplicados pela ciência, torna-se êmulo do guerreiro maravilhoso da literatura medieval, como Galahad a enfrentar sozinho um exército inteiro em *A demanda do Santo Graal*. Os gigantes enfrentados pelos cavaleiros da Távola Redonda revivem sob a forma dos neo-humanos (*neo-men*), presos políticos transformados pelo estado em humanóides de cerca de três metros de altura, força descomunal e baixa inteligência, utilizados como polícia de choque pelos governos do ano 3.000. De maneira indireta, a tecnologia possibilitará uma outra atualização: a possibilidade de viagens a uma velocidade próxima a da luz permitirá aos heróis da HQ atacarem o planeta de origem dos alienígenas, que se torna assim o alhures medieval – o Oriente mitificado e a Índia do Preste João, lares de monstros fabulosos. Aguarda-os ali o dragão medieval, atualizado sob a forma de uma monstruosa rainha-mãe. (Figura 34)

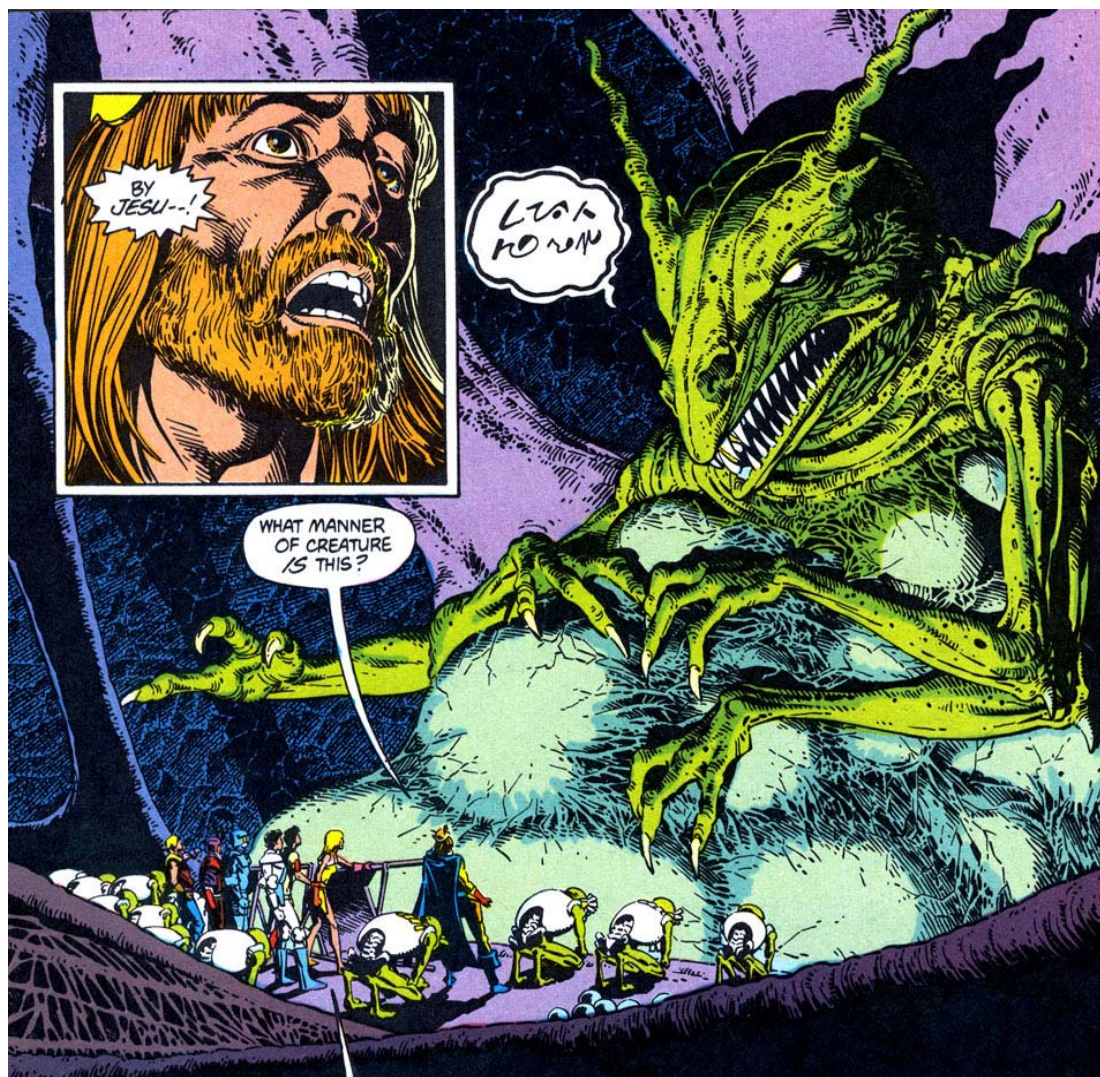


Figura 34 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.11 p.12.

Lembremos ainda que, diferentemente do que ocorre numa narrativa ambientada no presente, nada sabemos de antemão sobre a tecnologia do ano 3.000. Conhecemo-la à medida que é mostrada. Essa ignorância prévia criará oportunidades de recuperação da surpresa e do assombro originalmente associados ao maravilhoso medieval (visto no capítulo I): nada de notável se entrevê no prosaico foguete que vemos na página 12 do décimo volume (Figura 35) até o momento em que a metamorfose em veleiro nos surpreende na página seguinte.

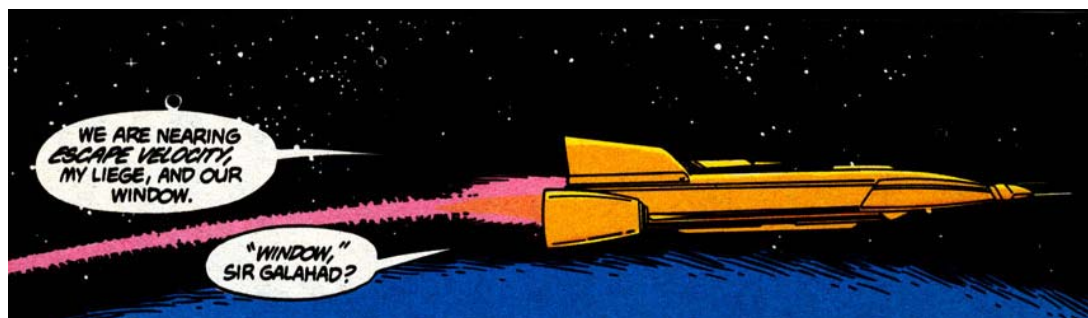


Figura 35 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.10, p.13.



Figura 36 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.4 p.8

A tecnologia mediará, por fim, a atualização dos principais motivos associados ao sagrado em *Le morte d'Arthur*. A transfiguração, a *Dolorous Stroke* (Ferida Dolorosa), a posterior intervenção milagrosa de Sir Galahad e sua elevação aos céus. No livro, a *Dolorous Stroke* consiste no ferimento causado pela lança de Longino¹⁰⁰ em um rei conhecido como *Maimed King* (Rei Ferido), que sofre por vários anos até que Sir Galahad, vencedor da demanda do Santo Graal, o cura ao

¹⁰⁰ Ou seja, a lança com a qual o soldado romano fere o flanco de Cristo na cruz de acordo com João 19: 31-37. Duas versões contraditórias da *Dolorous Stroke* são narradas em *Le Morte d'Arthur*. Na primeira, é um cavaleiro, Sir Balin, quem se apodera da lança e fere o Maimed King, que nessa versão se chama Pellam de Lystenoyse. na segunda, a lança de Longino, surgida não se sabe de onde, fere o rei (que agora se chama Pelles ou Pelleus) após este desobedecer a uma voz misteriosa (provavelmente celestial) que o adverte para que não tente desembainhar uma espada encantada. Cf. MALORY, 2004.

untá-lo com o sangue de Cristo. A *Dolorous Stroke* é traduzida duplamente pela HQ: na situação de Sir Percival, cuja transformação irreversível num monstruoso neo-humano (Figura 36) não pode ser impedida a tempo por seus companheiros, e na desfiguração e na doença fatal e incurável que acometem o escudeiro Tom Prentice após ser atingido por uma arma radioativa. Informado de que nem mesmo a ciência do ano 3.000 poderá mantê-lo vivo por muito tempo, Arthur ordena uma nova busca ao Graal, esperando uma cura milagrosa. É, de fato, o que acontece quando Lancelot, Gwenevere e Percival encontram o cálice. Galahad reencarnado não participa do episódio, sendo o papel místico e religioso assumido por ele no texto medieval transferido para Percival¹⁰¹, a quem uma visão mística revela a localização do Graal. A transfiguração, que em *Le morte d'Arthur* marca o início da busca, confunde-se com o desfecho desta na HQ. No livro, transfiguram-se todos os cavaleiros, assumindo momentaneamente semblantes de beleza extraordinária quando, num dia de Pentecostes, o Espírito Santo toma a forma do Graal e desce dos céus à Távola Redonda. Na HQ, somente Percival se transfigura, revertendo à forma humana ao beber do cálice (Figura 37) - ocasião em que a personagem, juntamente com Tom, assume o papel simbólico do *Maimed King* – e convertendo-se em seguida em uma labareda viva que ascende aos céus, parcialmente correlata à mão divina, no livro, que surge para levar a alma de Galahad.

¹⁰¹ Retoma-se, dessa maneira, uma tradição literária anterior à introdução da personagem Galahad no Ciclo Arturiano, segundo a qual é Percival quem conquista o Graal.

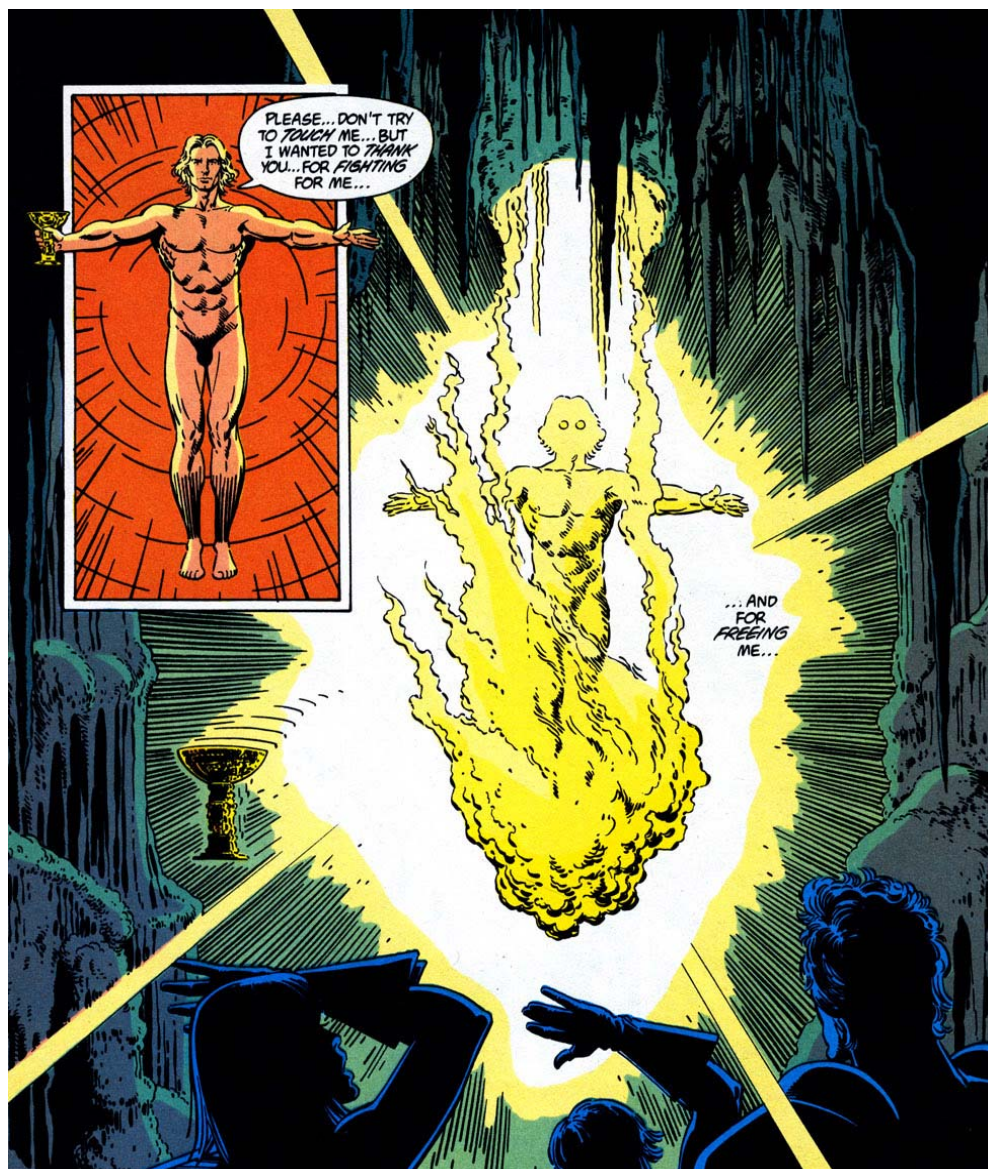


Figura 37 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.9 p.20.

Mas eis que, nesta última imagem, atingimos o maravilhoso sem necessidade de intermediação tecnológica; o que se representa é literalmente o fogo divino, e não uma analogia ou evocação. Evoquei no Capítulo I a distinção que se propôs, no século XIII, entre o maravilhoso, o mágico e o miraculoso. São esses três domínios – aí inclusas as zonas cinzentas onde, como se viu também no capítulo 1, passam a se confundir – e a maneira pela qual eles integram ao projeto nostálgico e idealizante da HQ, que serão discutidos agora.

Do pagão ao diabólico: o maravilhoso como resistência ideológica e repressão maniqueísta

Deixarei para um momento posterior a discussão do miraculoso – o *miraculosus* medieval – em *Camelot 3000* e, a fim de tornar mais clara a exposição do referido projeto, abordarei primeiro esses dois domínios chamados mágico e maravilhoso, os quais, como se viu no Capítulo I, compreendem respectivamente aquelas manifestações espantosas de origem satânica e aquelas cujas raízes estão no imaginário pagão.

É sobretudo em Merlin que o primeiro se manifesta no Ciclo Arturiano. A personagem figura como profeta na tradição céltica mais remota e, no século XII, torna-se mago e conselheiro dos governantes britânicos que protagonizam a *História dos Reis da Britânia* de Geoffrey de Monmouth. Como mencionado no Capítulo 2, a origem diabólica da personagem é invenção do século XIII, quando o francês Robert de Boron narra, em seu poema *Merlin*, como o futuro mago é gerado em uma virgem por Satã, e como o batismo desvia a criança dos desígnios do pai.

O destino literário da personagem parece ser um produto tardio de um processo, mais amplo e mais antigo, de apropriação do maravilhoso pela ideologia cristã. Com efeito, referindo-se à situação do maravilhoso na Alta Idade Média (grosso modo do século V ao século XI), Jaques Le Goff afirma:

Parece-me ter havido, de um modo geral, uma espécie, senão de recusa, pelo menos de repressão do maravilhoso. [...] O visível é essencialmente o cuidado, por parte da Igreja, ou de transformar profundamente – dando-lhe uma significação de tal maneira nova que já não estamos perante o mesmo fenômeno – ou de ocultar ou mesmo destruir aquilo que para ela é um dos elementos talvez mais perigosos da cultura tradicional e a que ela dá, em globo, o nome de pagã.¹⁰²

O perigo reside no fato de que o domínio do maravilhoso propriamente dito, sendo de origens pré-cristãs, escapa à visão de mundo proposta pela Igreja, uma vez que “[...] não está por completo nem do lado do bem (Deus) nem do lado do mal (Satanás)”¹⁰³. Deve, portanto, ser regulamentado, diferenciando-se “[...] a maravilha do milagre e isolando-a da feitiçaria e do diabólico”¹⁰⁴, e então cristianizando-se

¹⁰² LE GOFF, 1994, p.48.

¹⁰³ LE GOFF, 1994, p.61.

¹⁰⁴ LE GOFF, “Maravilhoso”. In LE GOFF; SCHMITT, 2006, v.2, p.113.

essa maravilha apartada do mal: “mais do que destruir ou rechaçar o maravilhoso, o cristianismo o recupera, integrando-o depurado pela água do batismo¹⁰⁵”. É assim que o profeta céltico se tornará filho de Satã para, então, ser cooptado pelas forças celestes.



Figura 38 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.2 p.2.

O Merlin da HQ segue de perto esse modelo literário mais tardio. Ao contrário do que ocorre em versões que atenuam ou eliminam o motivo do demoníaco na personagem (como no filme *A Espada era a Lei*, dos estúdios Disney), sua origem satânica é claramente explicitada na HQ, e não apenas verbalmente: os olhos vermelhos e o aspecto ameaçador de sua figura encarquilhada e carrancuda remetem igualmente à sua ascendência (Figura 38).

No caso de Merlin, no entanto, esses signos não emprestam ambigüidade moral à personagem. A benignidade do mago tal como retratado na literatura é rigorosamente respeitada na HQ. Seu comportamento aí não deixa entrever mais que lealdade constante à Távola Redonda e aos valores por ela defendidos.

Outro, porém, será o caso da contraparte feminina de Merlin em *Le Morte d'Arthur*, a feiticeira Nyvene. Na HQ, Nyvene é responsável pelo cárcere encantado onde o mago se encontra no início da narrativa, e também por aprisioná-lo uma segunda vez num momento decisivo da guerra contra os invasores. Em Malory,

¹⁰⁵ Ibid., p.113.

como em *Camelot 3000*, Nyvene é amada loucamente por Merlin, amor este que o torna incapaz de resistir às vontades da feiticeira. Mas, no caso da personagem, as semelhanças entre ambas as obras não vão muito além disso. Em Malory, Nyvene aprisiona o mago para se ver livre dele e de seus avanços sexuais indesejados. A HQ, por outro lado, retoma a tradição francesa registrada no ciclo romanesco *Lancelot-Graal*, no qual Nyvene (que nessa versão se chama Ninianne), apaixonada por Merlin, aprisiona-o para tê-lo perpetuamente a seu dispor, ao que a HQ acrescenta um aspecto destrutivo ausente na literatura: uma máscara dourada esconde uma bocarra monstruosa com a qual Nyvene anseia por “beijar” o mago (Figura 39).



Figura 39 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
Figura: BARR; BOLLAND, 1983, v.11 p.15.

Ainda que Nyvene não seja formalmente associada a Satã na HQ, ela não escapa ao esquema maniqueísta, uma vez que seu comportamento é inteiramente nocivo aos heróis da narrativa. Mas, ao passo que o maniqueísmo inerente ao Merlin da HQ encontra paralelo na literatura medieval, no caso de Nyvene parte-se de um modelo mais ambíguo. Em Malory, como no *Lancelot-Graal*, a feiticeira prejudica a Távola Redonda ao privá-la de seu maior aliado, mas é ela, também, quem desempenha o papel de conselheira/auxiliar mágica depois que Merlin desaparece

da narrativa: tendo aprendido do mago todo o seu conhecimento, salvará Arthur em duas ocasiões, impedindo-o de vestir uma capa envenenada e revelando-lhe a troca de Excalibur por uma réplica – perigos que adivinha graças a seus poderes mágicos. Será, mais tarde, mãe de criação de Lancelot, circunstância que condensa a dupla moralidade associada à personagem na literatura: seu filho adotivo será o maior cavaleiro de seu tempo, glória da Távola Redonda e campeão das virtudes cristãs – exceto quando se envolve amorosamente com a rainha Gwenevere, adultério que ajudará a destruir o mundo arturiano.

Houve, portanto, um domínio do maravilhoso medieval que não pôde ser cooptado pelos esforços da Igreja; um domínio que “[...] foi, em definitivo, uma forma de resistência à ideologia oficial do cristianismo”¹⁰⁶. A Nyvene literária encarna precisamente esse maravilhoso. Sequer se tenta, no *Lancelot-Graal*, disfarçar as conexões pré-cristãs da personagem: sua ascendência é atribuída a um nobre chamado Dyonas, afilhado (*filleus* no francês medieval) da deusa Diana, que lhe concede uma dádiva:

[...] que tu auras femele soit tant convoitie del plus sage home terrien après ma mort [...] et qu’il li ensaint la greignor partie de son sens par force d’ygremanche, en tel maniere qu’il soit si bien assoujetti, dès qui l’aura veüe, qu’il n’ait sor li pooir de faire riens encontre sa volenté.¹⁰⁷

Não é, portanto, apenas em sua falta de compromisso com o bem ou com mal que a personagem desempenha a função de resistência referida por Le Goff. Na medida em que Merlin e Nyvene encarnam princípios opostos (ele, a dicotomia cristã; ela o paganismo sobrevivente), ao subjugar o mago, a feiticeira realiza simbolicamente a inversão de papéis entre a ideologia vencedora e a ideologia vencida. Num outro nível de significação, a personagem contribui para o equilíbrio de poder entre os sexos na narrativa literária, não apenas quando assume as funções de Merlin, mas também como nota Geraldine Heng, através de sua relação com Excalibur, concedida a Arthur pela primeira Dama do Lago e devolvida à Nyvene, herdeira do título e da função daquela.

¹⁰⁶ LE GOFF, 1994, p.52

¹⁰⁷ “[...] que sua primeira filha seja extremamente cobiçada pelo homem mais sábio do mundo, após minha morte [...], e que por meios mágicos a criança lhe tome a maior parte de sua razão, de sorte ele seja subjugado por ela e que, desde o primeiro olhar, nada possa fazer contra a vontade dela”. POIRON, 2001, p.1055-1056

These are so strongly associated with feminine sources and ownership as sometimes to be only temporarily accessible to men. The bestowal of Excalibur occasions the first of otherworldly feminine interventions in Arthur's life, when his own sword, an early motif of his royal authority through its free acquisition from stone and anvil, shatters, failing him. The meaning of this replacement is carefully elaborated in a deliberate pointing to the secret powers of the new weapon, contained not in blade, but in scabbard or sheath (Lat. vagina), a significance to which its royal custodian is at first insensitive.¹⁰⁸

A resistência ideológica¹⁰⁹ mediada por Nyvene na literatura inexistente na HQ. A personagem quadrinhística passa a encarnar somente os motivos do mal, da magia e da sexualidade possessiva e destrutiva – perfeita imagem da bruxa medieval tal como a concebia a ideologia cristã. A multifacetada personagem medieval é desmembrada em três na HQ: Nyvene propriamente dita e duas outras personagens que podem ser enquadradas sem problemas no polo oposto da equação maniqueísta: uma Dama do Lago de quem só vemos o braço e cuja única função é trazer Excalibur de volta ao mundo (sendo assim inteiramente benigna) e uma segunda “dama do lago” que, sem que se lhe atribua o título, encarna as funções de auxiliar mágico nele imbuídas. Elaine, como se chama esse terceiro e diluído avatar da Nyvene original, é, na literatura, uma donzela que morre de tristeza devido ao seu amor não correspondido por Lancelot, não tendo qualquer conexão com o maravilhoso. Na HQ, o sofrimento de Elaine desperta a piedade de Merlin, que a transforma num espírito das águas, existência na qual “encontra a paz” e ganha poderes sobrenaturais, utilizados em benefício dos heróis.

Um eco da resistência ideológica presente no maravilhoso arturiano sobrevive somente na versão quadrinizada da Dama do Lago, que emerge com Excalibur no primeiro volume da HQ. Reconhecendo implicitamente uma equivalência de poderes, Merlin *solicita* à personagem a concessão da espada. Mas as duas páginas dedicadas ao episódio podem pouco contra a opção prevalente de um maravilhoso pelo qual os meios tons se atenuam em favor do campo cristão, benigno e

¹⁰⁸ “Estas [as espadas] são tão fortemente associadas a fontes e posses femininas quanto [conhecidas] por serem, ocasionalmente, acessíveis aos homens apenas de forma temporária. A concessão de Excalibur a Arthur ocasiona a primeira das intervenções femininas sobrenaturais na vida de Arthur, quando sua própria espada, signo inicial de sua autoridade real adquirido através da retirada da espada da pedra e da bigorna, quebra-se, falhando-lhe. O significado dessa substituição é cuidadosamente elaborado numa explicação deliberada dos poderes secretos da nova arma, contidos não na lâmina, mas na bainha (lat. vagina), um significado do qual seu usuário real de início não se apercebe”. HENG, Geraldine. “Enchanted Ground: The feminine subtext in Malory.” In, MALORY, 2004, p.837.

governado pelos homens, ou do campo pagão (paganismo este que, como mencionado anteriormente, passa a se confundir com o diabólico), maligno e feminino. As mulheres, como se viu, não estão excluídas do primeiro, mas apenas submissas à autoridade masculina e depuradas da sexualidade mais ostensiva das *vamps*. Mesmo a resistência ideológica inerente à submissão de Merlin a Nyvene é neutralizada pelo destino que a HQ dá à feiticeira: libertado a um só tempo da submissão mágica e da submissão amorosa no último volume da obra, Merlin destrói Nyvene, que aparentemente nada pode contra as forças superiores do mago (Figura 40). Já a leitura que a HQ faz do primeiro aprisionamento, narrado em *flashback*, confere a Nyvene uma nítida carga de culpa, eximindo desta a parte masculina (precisamente o contrário do que vemos em Malory): no primeiro volume da HQ, Merlin afirma ter sido *vítima* daquela “bruxa traiçoeira” (“scheming witch”).

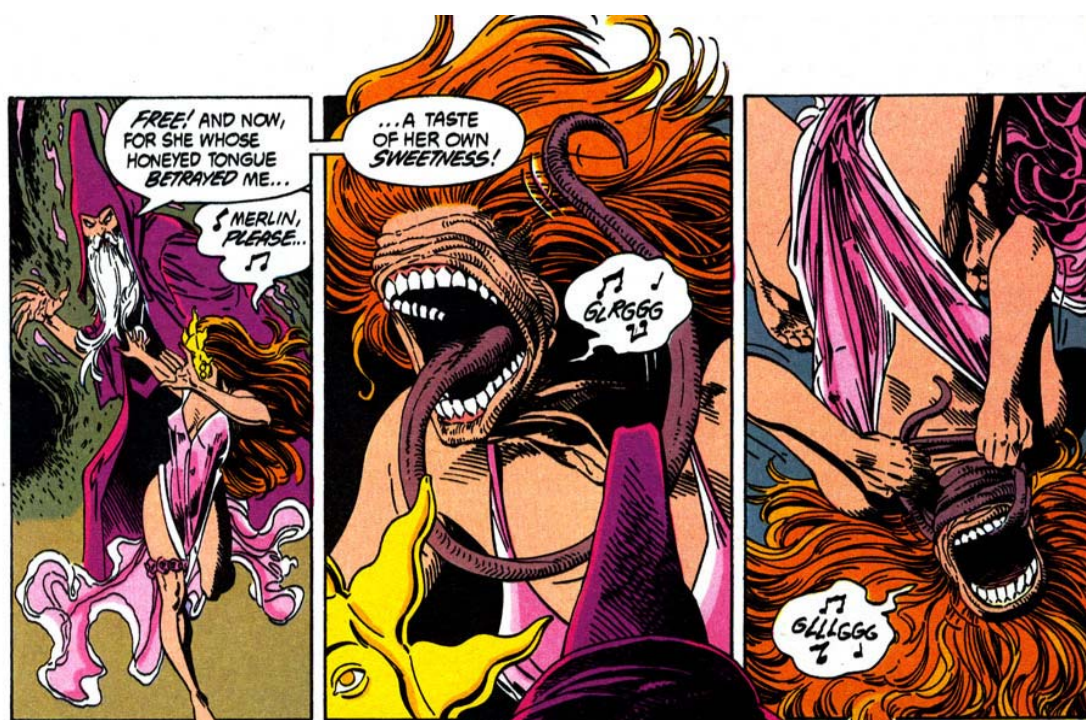


Figura 40 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1985, Mike Barr e Brian Bolland. Fonte: BARR; BOLLAND, 1985, v.12 p.20.

Morgan le Fay (Morgan, a Fada¹¹⁰), meia irmã de Arthur, sofre na HQ uma metamorfose simbólica similar à de Nyvene. Sua história, tal como é concebida em *Camelot 3000*, é relatada pela própria personagem na forma de um *flashback* no volume 5. Explica-se ali a origem do ódio da personagem por seu meio-irmão Arthur, cujo pai, Uther, assassinara o pai de Morgan e casara-se com sua mãe, a rainha Igraine. Em busca de vingança, Morgan torna-se versada em magia negra, através da qual tenta destruir Arthur, mas a intervenção de Merlin acaba sempre por frustrar seus planos. Percebendo ser impossível vencer o filho do demônio com um poder originado no próprio Satã, Morgan retira-se temporariamente do embate e, através de seu corpo astral, vasculha o espaço sideral em busca de outra fonte de poder. Encontra-a no décimo planeta do sistema solar, sob forma de uma lagoa mística na qual se banha. Domina então os habitantes do lugar, organizando-os militarmente e ensinando-lhes princípios científicos com os quais constroem uma civilização ultratecnológica. Sem se dar conta da enormidade do tempo transcorrido, a feiticeira, agora à frente de uma força invasora, retorna à Terra para se vingar de Arthur; tal é o estado do coisas que encontramos no início da HQ.

¹¹⁰ Conforme tradição registrada no Lancelot-Graal: “E ela foi de tal modo aplicada e aprendendeu tanto [daquilo que Merlin sabia] que, depois, o povo chamou Morgan a Fada à irmã do rei Arthur, em razão das maravilhas que ela realizaria mais tarde pelo reino” (“Et ele i mist molt sa cure et tant aprist que puis fu ele des gens de païs e de La terre apelee Morgain La Fee, la serour le roi Artu, par lês marveilles que ele fist puis el païs”). POIRON, 2001, p.1359.



Figura 41 – Capa do quinto volume de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983 v.5, p.1.

Essa Morgana guarda certa semelhança com sua versão literária (tal como se apresenta em *Le morte d'Arthur*), que, como sua contraparte quadrinhística, tem o pai morto pelo usurpador Uther e, em mais de uma ocasião, se vale de magia contra Arthur. Mas as similaridades terminam aí. Se Morgana é na HQ a perfeita encarnação do mal, a moralidade da personagem literária não pende para qualquer um dos dois lados em definitivo: é certo que por duas vezes põe Arthur em perigo de morte, mas é ela, também, quem vem em socorro do irmão quando este é mortalmente ferido em sua última batalha, levando-o ao descanso regenerador em Avalon – episódio

que ecoa a caracterização da personagem como fada curadora e benfazeja, e não como a meia-irmã feiticeira do rei (vide capítulo 2). Mesmo um episódio como o do roubo de Excalibur trai algum calor humano, na medida em que se liga a uma relação amorosa (Morgan presenteia seu amante, Sir Accolon, com a espada). Já a sexualidade que transparece nos trajes de Morgan quadrinizada (Figura 41) é puramente narcisística: em nenhum momento durante a narrativa a personagem demonstra desejo por quem quer que seja, e somente seduz outra personagem, o ditador africano Rakma, para matá-lo mais facilmente.



Figura 42 – Ilustração de *Le livre de Lancelot du Lac*, século XV. Biblioteca Nacional da França. Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000093b>. Acesso em 22/5/2011.

De importância central para essa demonização é a profunda filtragem visual que se interpõe entre a imagem medieval da personagem e sua versão quadrinizada. Comparada a uma história em quadrinhos ou a um romance realista do século XIX, a literatura arturiana é, via de regra, bastante econômica na caracterização visual de suas personagens: em vão se procurará a cor dos olhos e dos cabelos ou as cores dos trajes de Arthur e de Morgan em *Le morte d'Arthur*. As ilustrações nos manuscritos medievais arturianos – como a da Figura 42 – não revelam muito mais nesse sentido: reconhecemos o caráter da personagem mais

pelo texto verbal que acompanha a ilustração e pela ação que desempenha a personagem ilustrada – ela revela a Arthur painéis cujo assunto é a traição de Lancelot e Morgan – do que por algum índice visual especificamente demonizador. Bem diferente é o que se observa na Morgan de *Camelot 3000*. Duas faces explicitamente demoníacas estão presentes na Figura 41 – uma no cabo do tridente (instrumento usado também pelos torturadores do inferno) e outra no broche que prende a capa da feiticeira –, e algo bem próximo disso é sugerido pelas faces meio humanas, meio monstruosas do pedestal do globo à direita, pela criatura híbrida espremida no interior do globo à esquerda – talvez um demônio, talvez um produto de experiências mágicas – e pela sinistra criatura simiesca acariciada por Morgan. Estamos aí bem mais perto do século XIX que do medieval, como fica claro ao se compararem a Morgan do manuscrito medieval com aquela pintada pelo pré-rafaelita Frederick Sandys (Figura 43), na qual não faltam nem mesmo as faces demoníacas – há quatro delas na parte superior da pintura.



Figura 43 – Morgan-le-Fay, 1852-63, Frederick Sandys, Birmingham City Museum and Art Gallery.
 Fonte: WOOD, 2000, p.129.

Essa Morgan oitocentista, contudo, está ainda bem distante da sua versão quadrinizada no que toca à generosidade ao mostrar o corpo. Um modelo mais próximo, nesse sentido, é a Morgan recriada por John Boorman no filme *Excalibur* (Figura 44). Mas é preciso, nesse caso, ir além dos modelos arturianos. Mencionei anteriormente o paralelo entre o planeta dos alienígenas e a Índia do imaginário medieval. Esse paralelismo se estende a Morgan, com a ressalva de que não é apenas a Índia que se evoca na HQ, mas um sincretismo que conjuga mais de um Oriente: uma franja algo chinesa, uma evocação do Egito nos brincos piramidais, os trajes sumários da escultura indiana e, talvez o mais importante de tudo, a reminiscência do terceiro olho de Shiva (Figura 45) a adornar a testa da personagem.



Figura 44 – Fotograma de *Excalibur*, de John Boorman, Orion Pictures, EUA/Reino Unido, 1981.



Figura 45 – *Shiva e Parvati*, c. 1820. The Smithsonian's Museums of Asian Art. Disponível em <http://www.asia.si.edu/collections/zoomObject.cfm?Objectld=35166>. Acesso em 20/5/2011.



Figura 46 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.5, p. 8.

Acrescente-se a isso a característica grotesca que a HQ confere à personagem – a doença que adquire ao banhar-se na fonte mística (Figura 46) –, aspecto no qual se retoma, por outras vias, o motivo do pacto demoníaco: como neste, os poderes ganhos cobram um preço que implicam a perdição final, o que ocorre quando Merlin usa a doença para destruir Morgan, cujo corpo é consumido pelo mal em poucos instantes perto do clímax da narrativa. Completa a vinculação da personagem ao *magicus* a fauna de monstros/demônios que habitam seu castelo (talvez reminiscências daqueles de Hieronymus Bosch) (Figura 47).



Figura 47 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1985, Mike Barr e Brian Bolland.
Fonte: BARR; BOLLAND, 1985, p.16-17.

Eis, pois, como Morgan, habitante da zona intermediária entre o maravilhoso e o diabólico na literatura medieval, perde na HQ a ambiguidade que a caracterizava. Mas não se esgotam com isso todas as conexões do mágico. Males menores, mais mundanos, estão igualmente sujeitos a um princípio malévolo maior no esquema maniqueísta. Assim é com os quatro dos cinco principais líderes políticos do ano 3.000, que se unem ao secretário da ONU Jordan Matthew (atual identidade do traiçoeiro Sir Mordred e aliado a Morgan) numa conspiração para assassinar Arthur – conspiração cuja falência implica o levante da opinião pública contra o rei quando se atribui e este o assassinato dos líderes, na verdade obra de Mordred e Morgan. Mesmo descontadas suas más intenções em relação ao protagonista da narrativa, o que de imediato lhes empresta malignidade, trata-se de quatro figuras que despertam pouca simpatia: o presidente norte-americano Delmar Marks (único líder cujo primeiro nome é informado), burlesca caricatura de Ronald Reagan, sempre vestido de *cowboy* nas cores da bandeira de seu país; o arrogante e paranóico premiê soviético Syverov, que parece ser uma versão mais carrancuda de Leonid Brejnev, líder soviético de 1964 a 1982; a primeira-ministra chinesa Feng

(a figura menos claramente maligna dentre os quatro); e o ditador militar africano Rakma, condensação das brutais ditaduras terceiro-mundistas do século XX.

É, portanto, do presente, e não do futuro, que se fala nesse caso. E é na articulação deste com o passado que, finalmente, fica claro o projeto nostálgico e idealizante da HQ: pois este, a exemplo das feiticeiras, é um presente depurado da maior parte de sua complexidade, um presente em que capitalismo e comunismo, tecnocracia e burocracia são fervidos num caldeirão de bruxa de modo a integrarem um bloco maléfico claramente identificável, o qual se pode combater e destruir sem remorsos. Bloco que trai uma nostalgia de tempos em que não apenas se sabia claramente por que e contra quem lutar, como o sarraceno e o herege, mas, ao mesmo tempo e por oposição, de tempos em que era possível um heroísmo igualmente puro.

Tempos sobretudo imaginários: nem os infiéis eram tão homoganeamente hostilizados¹¹¹, nem o heroísmo tão puro e benfazejo (recordemos o saque de Bizâncio pelos cavaleiros cruzados) na Idade Média histórica. O que se idealiza, o que se divide em princípios estanques em *Camelot 3000* não é jamais uma época, que a HQ nunca atinge, mas os sonhos dessa época tal como outras os sonharam.

Mas dizê-lo não encerra minha tarefa. Tão importante quanto discutir como nosso próprio tempo apreende o passado é – para retomar o projeto de Umberto Eco – investigar o que essa recriação diz sobre quem somos e o que queremos. Tal é o assunto das páginas finais deste capítulo.

Utopia, redenção e milagre: o maravilhoso regenerador

Pode ser útil, ao se investigarem as funções do maravilhoso medieval numa narrativa dos nossos dias, perguntar a quem e para que finalidade ele servia na Idade Média. Ao elaborar sua resposta, Jacques Le Goff aponta primeiramente para a “[...] a evidente função de compensação do maravilhoso. O maravilhoso é um

¹¹¹ Segundo o medievalista Pierre Guichard, “Para os eruditos de meados do mesmo século [XIII], a discussão das próprias realidades teológicas não se podia fazer senão nos termos da filosofia árabe. No início do século XIV, Dante, cuja *Divina Comédia* deve muito à escatologia muçulmana, livra do Inferno e coloca no Limbo Avicena e Averróes, únicos ‘modernos’ ao lado dos heróis e sábios da Antiguidade”. GUICHARD, Pierre. “Islã”. In LE GOFF, 2006, v. 1, p. 642-643.

contrapeso para a vulgaridade e a regularidade cotidianas”¹¹². A despeito de todos os filtros e deformações, tal função parece ainda encontrar eco em *Camelot 3000*. Um episódio em particular endossa como nenhum outro essa leitura compensatória e escapista: aquele em que Arthur surge na sede da ONU para retirar Excalibur da bigorna e da pedra que brotam miraculosamente no meio do salão principal do prédio. O incidente ocorre no momento em que as delegações mundiais discutem o que fazer contra a invasão alienígena. Excalibur, que por obra de Merlin havia desaparecido em pleno ar depois de arremessada pela Dama do Lago e um instante antes que Arthur pudesse pegá-la, surge na ONU no momento em que ali se propunha como medida contraofensiva, uma censura verbal aos alienígenas, restando apenas decidir quem entregará a mensagem – uma vez que o último embaixador foi fulminado. Contra o ridículo e a evidente inutilidade da discussão, protesta uma multidão enfurecida. Como observado a respeito dos líderes mundiais, estamos assumidamente no ano 3.000, mas simbolicamente em nossa própria era: trata-se, sem dúvidas, de um mundo onde a “idade da cavalaria se foi”, sucedida por aquela em que políticos e burocratas, desprovidos da fibra dos heróis de outrora, contam dinheiro e discutem futilmente.

A irrupção do maravilhoso transformará profundamente esse mundo. Um repórter de TV, que até então comentava cinicamente as decisões da assembleia, é tomado de excitação e surpresa pela aparição da pedra, e mais ainda pela inscrição gravada na espada e televisionada ao vivo – “aquele que retirar esta espada desta pedra é por direito Rei de toda a Inglaterra”¹¹³. É então que,

All over the world, in people Who have t̄o long been denied a dream in this over-populated, much-beleaguered globe... somethings stirs in them now, as IF daring them to hope, something in their subconscious, something only hal-learned, and long forgotten. But as they see the inscription, they remeber.¹¹⁴

Lembrança essa refletida nas reações dos espectadores ao redor do mundo (Figura 48):

¹¹² LE GOFF, 1994, p.51.

¹¹³ “whoso pulleth out this sword of this stone is rightwise king Born of all Britain.” BOLLAND; BARR, 1983, v.2, p.2.

¹¹⁴ “Pelo mundo inteiro, em pessoas a quem por muito tempo negou-se um sonho nesse globo superpopuloso e oprimido... algo se agita, como se incitando-os à esperança, algo em seus subconscientes, algo apenas meio-aprendido, e há tempos esquecido. Mas ao verem a inscrição, eles se lembram”. Ibid., p.4.



Figura 48 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.2 p. 3.

Nesse momento Arthur e Merlin entram em cena, magicamente transportados até o prédio, ao mesmo tempo em que a multidão de manifestantes fura o bloqueio policial e começa a invadir o lugar. As autoridades, então, enviam uma tropa de neo-humanos para dispersá-los. Uma jovem mãe com um bebê não consegue fugir e está prestes a ser agredida (talvez morta) por uma das criaturas, quando é salva por Arthur, que com as mãos nuas derrota o gigantesco adversário; é então que, no público, “algo desperta”. (Figura 49):



Figura 49 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.2 p.6.

Depois disso, Arthur se dirige à espada e a retira da bigorna (de onde operários tentavam arrancá-la sem sucesso), levando ao ápice o entusiasmo dos telespectadores (Figura 50):



Figura 50 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland.
Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.2 p.11.

Entusiasmo motivado pelas possibilidades objetivas implicadas pelo surgimento do novo herói (vitória sobre os alienígenas, libertação dos regimes repressores), é certo, mas motivado também por o que ele implica subjetivamente: Arthur é uma *breaking new* que interrompe o noticiário político de sempre, um espetáculo excitante que tira da letargia um mundo que desespera.

Essa não é a única função do maravilhoso revelada pelo episódio. Ele prepara terreno para outra mais importante, cujas raízes pertencem em parte à Idade Média histórica, mas também a certa Idade Média imaginária. Chegaremos a elas através dos momentos que se seguem à recuperação de Excalibur, quando se verbaliza o ideal arturiano tal como o concebe a HQ; expressa-o o discurso de Arthur às câmeras:

People of Earth – list! Your minds may not know me, but your hearts surely do. I am Arthur, I am your king. I will unite your planet as I once united England, and I swear by Excalibur... That we shall be free!¹¹⁵

¹¹⁵ “Povo da Terra – escutem! Suas mentes podem não me conhecer, mas seus corações certamente conhecem. Eu sou Arthur, eu sou seu rei. Eu unirei seu planeta como uma vez uni a Inglaterra, e eu juro por Excalibur... Que nós seremos livres!” Ibid., p.11.

Liberdade que, como o heroísmo idealizado, busca-se mais uma vez numa Idade Média imaginária. Associada especificamente à nobreza pela literatura trovadoresca¹¹⁶, somente depois do século XVIII ganharia o caráter universal implicado na promessa de Arthur. O sonho monárquico de união, por sua vez, encontra de fato um paralelo na Idade Média, estando, além disso, intimamente relacionado ao milenarismo – uma tradição que remonta à Antigüidade, com o *Apocalipse* de São João – e continua a se desenvolver na Idade Média, e que remete, “[...] em seu sentido primeiro, à espera de um reino de mil anos sob a égide de Cristo, então de volta à terra antes do Juízo Final [...]” e em seu sentido mais amplo a “[...] todas as esperanças, todas as aspirações de conotações religiosas prevendo o surgimento sobre a terra de uma ordem perfeita, de certa forma paradisíaca”¹¹⁷. O milenarismo confunde-se com um anseio por unificação num outro *Apocalipse*, este apócrifo e redigido no século VII, que promete “[...] para antes do fim dos tempos ou da chegada do Anticristo, o surgimento de um soberano romano que submeterá todos os povos e trará paz ao mundo”¹¹⁸. Uma outra tradição, a dos monarcas adormecidos/desaparecidos de quem se espera o retorno (como o próprio Arthur), passará mais tarde a integrar as outras duas tradições: em 1348 João de Winterhur profetiza que

[...] Frederico II [imperador germânico morto em 1250] voltará para purificar a Igreja pela força [...]. Além disso, ele obrigará os homens ricos a desposar mulheres pobres e mulheres ricas a casar com homens pobres, restituirá às viúvas e aos órfãos os bens de que foram despojados e distribuirá a justiça com probidade. Depois desse reino glorioso, irá a Jerusalém e depositará sua coroa sobre o Monte das Oliveiras, anunciando assim o fim do mundo¹¹⁹.

Essa utopia medieval, filtrada pelos ideais de liberdade românticos e republicanos, sustenta o discurso de Arthur e constitui o cerne ideológico da metade benigna do maravilhoso de *Camelot 3000*, cuja função principal e cujo motivo unificador pode ser definido como *regeneração*: regeneração política na eliminação dos líderes criminosos e mesquinhos; regeneração moral no abandono da inação em favor de uma resistência ativa (exemplar é a cena em que pessoas comuns

¹¹⁶ BONASSIE, Pierre. “Liberdade e servidão”. In LE GOFF; SCHMITT, 2006, v. 2, pp.70-71

¹¹⁷ TÖPFER, Bernhard. “Escatologia e mineralismo” In: LE GOFF; SCHMITT, 2006, v. 1, p.353.

¹¹⁸ Ibid., p. 356.

¹¹⁹ Ibid., p. 359.

passam e emboscar os invasores após incitadas à luta por Arthur); regeneração espiritual na destruição da fonte diabólica do mal e no reencontro com o sagrado.

O Santo Graal será peça chave na construção desse discurso regenerativo. Embora a regeneração aí envolvida seja primeiramente espiritual, sua contextualização na narrativa condensa os demais desdobramentos. Vimos que a busca pelo Graal, na HQ, é motivada pela doença de Tom, e que também Percival acaba sendo curado pelo cálice. É esta segunda cura que define a função do Graal em *Camelot 3000*. Ao contrário do que ocorre com Tom, atingido por uma arma alienígena, Percival não é diretamente vítima do inimigo externo; e diferentemente do Maimed King, não se trata de um dano sobrenatural reparado por um meio sobrenatural: a cura de Percival permanece maravilhosa, mas aquilo que ela corrige é produto da ciência terrestre.

Vimos que uma importante função da tecnologia na narrativa é criar um futuro medievalizado, em alguns casos tornando-se, por seu poder de sugestão, uma forma limitada de maravilhoso. Vimos ainda como a *Dolorous Stroke* é traduzida nos termos da ficção científica. Mas o desfiguramento de Percival permite ainda uma outra leitura, ligada ao motivo da *Terre Gaste* (*Terra Devastada*), ausente de *Le morte d'Arthur* mas central na obra que introduz o Santo Graal na literatura cavaleiresca medieval: *Le conte du Graal* (*A história do Graal*), poema inacabado escrito por Chrétien de Troyes no século XII. A *Terre Gaste*, um reino calamitoso e infértil, é o domínio do Rei Ferido, estando ligada a ele de modo sobrenatural: sua devastação reflete a ferida que aflige a personagem. De modo similar, o estado de Percival é um microcosmo do mundo desfigurado do ano 3.000: um mundo que transforma dissidentes em monstros. A libertação, por Arthur e seus seguidores, de mulheres e crianças, todos de cabeças raspadas, de um campo de concentração destinado à fabricação de neo-humanos, conecta-os simbolicamente às vítimas do Holocausto, reforçando os motivos da moralidade e da ciência pervertidas. A cura dessa Terra Devastada – pois é isso que simbolicamente se torna – é prefigurada pela transfiguração que o Graal provoca em Percival, que, como se viu anteriormente, assume também o papel de Rei Ferido em *Camelot 3000*.

Mais uma vez não é apenas o futuro e o passado que se conectam; é também do presente que se fala. Campos de concentração (não tão ativos em tempos mais recentes, mas em todo caso ainda bem próximos de nós), armas

biológicas e experimentos de moralidade dúbia são problemas nossos. Também nós, sugere nostalgicamente a HQ, precisamos nos medievalizar.

E talvez, sugere-se também, precisaremos sempre – em qualquer tempo, em qualquer lugar: tal é o motivo que perpassa as páginas finais da obra. Vencida a guerra, Merlin se despede dos heróis sobreviventes, que lhe perguntam aonde vai. O mago responde que se retira “[...] para planejar e ponderar, até que o *ciclo* se inicie novamente”¹²⁰. Previsão confirmada pelo epílogo da obra: no que parece ser um outro planeta, vemos uma criatura vagamente humanoide ser perseguida por outras semelhantes que a atacam com armas de raios. Avança a custo até alcançar uma espada: é Excalibur. Retira-a da pedra e, com seu brilho, cega os inimigos. Fecham o quadro as palavras finais da narrativa: “...E a estrada prossegue eternamente...” (Figura 51)

¹²⁰ “[...] to plan and to ponder... until the *cycle* begins anew.” BARR; BOLLAND, 1985, v.12 p. 24.



Figura 51 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland, 1985.
 Fonte: BARR; BOLLAND, 1983, v.12 p.32.

Contra-discurso e relativização do maniqueísmo

Esse inusitado epílogo se presta a leituras diversas. Não fica claro, em primeiro lugar, o que exatamente está sendo narrado: trata-se do futuro ou do

passado? Serão as criaturas uma incrivelmente distante evolução biológica da humanidade, exilada noutra planeta? Ou serão nossos ancestrais?

Em outro nível, e para além dessas questões irrespondíveis, o epílogo pode ser lido como uma confirmação e uma elaboração do caráter perene e universal que a obra empresta àquele complexo de motivos identificados com uma certa Idade Média. Esta se torna, então, um antídoto não apenas contra os males de um tempo, mas de todos os tempos – e todos os lugares.

No remotíssimo espaço-tempo do epílogo, foram-se os castelos e as armaduras; mesmo a figura humana só sobrevive como vaga sugestão. Excalibur, contudo, permanece, e seu brilho cegante – cujos quatro raios sugerem graficamente uma cruz – aponta para além dela mesma, remetendo a toda uma polissemia da luz inerente ao milagroso – do *Fiat lux* à luminosidade ofuscante que impede os não-eleitos de contemplarem o Graal, passando pelo semblante luminoso de Moisés, ao qual não se pode contemplar sem morrer. Completa-se, segundo essa leitura, o já discutido processo de ocultação do maravilhoso pagão: a Dama do Lago, guardiã da espada, torna-se aqui completamente ausente.

Mas é possível também, um tanto paradoxalmente, ler o epílogo como uma rachadura no esquema ideológico principal da HQ. O caráter cíclico nele implicado, com seus inúmeros renascimentos e mortes, não se opõe – pelo menos nesse caso específico – completamente à linearidade do tempo cristão – não se trata de um círculo perfeito, uma vez que lições são aprendidas e não se volta exatamente ao ponto de partida – mas o submete a uma revisão: a linha reta não se torna círculo, mas é torcida de modo a tornar-se uma espiral – uma solução de compromisso entre linearidade e ciclicidade. O fato mesmo de a vitória final do maravilhoso cristão ser expressa em termos parcialmente pagãos implica uma curiosa ironia, tanto mais quando ela é reforçada pelo papel que a reencarnação assume na obra. O enredo se revela assim parte de um percurso de aprendizagem a ser percorrido por cada personagem ao longo de várias existências, percurso que, sendo individual em certo nível, é também coletivo e histórico. Considere-se o destino de Tristan e Isolda em *Camelot 3000*: é por ter estuprado uma mulher em sua encarnação medieval, como nos revela um *flashback*, que Tristan reencarna num corpo feminino. Mas essa dívida cármica – paga pela auto-repulsão e pela recusa auto-imposta aos avanços de Isolda e encerrada, ao final da HQ, com a consumação desse amor homossexual – pode ser lida também como uma dívida histórica da moral sexual medieval para com

aquela do nosso próprio tempo, que, sugere a HQ, pode também ter suas lições a dar ao medieval.

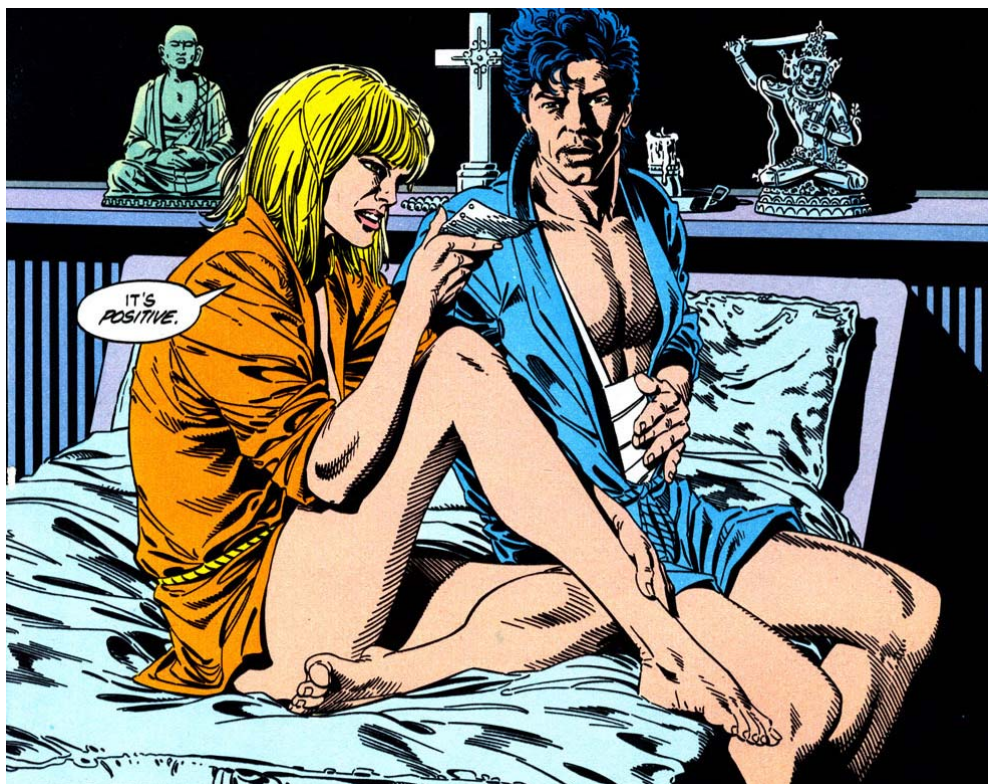


Figura 52 – Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1985, Mike Barr e Brian Bolland. In BARR; BOLLAND, 1985, v.12 p.29.

Não estou sugerindo que esse contra-discurso relativize de maneira decisiva o projeto ideológico discutido anteriormente; a diferença de ênfase entre um e outro está bem resumida no quarto onde, depois da batalha final, Lancelot e Gwenevere recebem a notícia da gravidez desta (Figura 52): à cabeceira encontram-se símbolos de três religiões, mas é o cruxifixo que está no centro, não permitindo que se esqueça que essa é, sobretudo, uma história cristã. O nosso tempo pode dar suas lições, mas ele tem certamente mais a aprender do que a ensinar.

A presença mesma das duas estatuetas, no entanto, sugere um patamar de complexidade ideológica que por si só destaca a HQ entre os *comics* medievalistas, diferenciação cuja vertente mais explicitamente política fica clara quando se compara *Camelot 3,000* a uma HQ como *Thor*, de Jack Kirby, mencionada no capítulo 4. Em ambas se entrecrocaram visões de mundo antitéticas, havendo nas duas obras uma nítida apologia a um dos campos; e ambas articulam o maravilhoso

com questões políticas de sua época. Mas, enquanto que *Thor* faz coincidirem, de forma perfeita, o bem e um determinado bloco político – Thor e a política externa americana são bons, seus adversários são maus – *Camelot 3,000* matiza o confronto ao criar uma relativa descoincidência entre seu ideal e as forças políticas factuais a que a narrativa alude: o presidente conservador que põe em cena é tão cínico quanto seu premiê soviético. Quanto a Arthur e ao maravilhoso que combate ao seu lado, não se pode dizer que constituam algo como um partido: faltam-lhe para tanto aquela dimensão essencial que é a busca pelo poder. Com efeito, o rei inspira e lidera militarmente sem chegar jamais a governar o mundo, saindo de cena ao mesmo tempo em que derrota os antagonistas. Se em sua leitura do maravilhoso a HQ não transige na defesa apaixonada dos valores românticos e medievalistas que a movem, recusa na mesma medida emprestá-los a qualquer oportunismo.

Capítulo 6

Ecoss de Mélusine:

O maravilhoso medieval em *Les Compagnons du Crépuscule*

Uma das figuras centrais da *bande dessinée*, como é chamada a HQ pelos organizadores de uma recente exposição de seus trabalhos¹²¹, o francês François Bourgeon (1945-) dedicou-se à Idade Média já em seu primeiro álbum (volume encadernado), publicado em 1978: *Maître Guillaume et le journal des bâtisseurs de cathédrales*, HQ roteirizada por Pierre Dhombre, narra, do ponto de vista de um entalhador de pedras que se torna mestre-arquiteto, a construção de uma catedral gótica no século XIII. O autor revisita o período em 1979, quando inicia a produção de uma primeira versão de *Les Compagnons du Crépuscule*, a qual planejava publicar em capítulos na revista *Géant*. O cancelamento da revista depois do primeiro número obriga o autor a esperar 1983 para retomar a obra, reelaborada e publicada desta vez em capítulos mensais na revista “À Suivre”, posteriormente compilados em três álbuns: *Le sortilège du Bois des Brumes* (O sortilégio da Floresta das Brumas), *Les yeux d’étain de la Ville Glauque* (Os olhos de estanho da Cidade Glauca) e *Le dernier chant des Malaterre* (O último canto dos Malaterre).

Ambientada na França durante a Guerra dos Cem Anos (1337-1453), essa versão definitiva da narrativa se inicia quando Mariotte, uma jovem camponesa que vive com a avó numa floresta, é acusada de bruxaria e atacada a pedradas por um grupo de jovens de um vilarejo próximo. Fugindo dos agressores, a moça acaba cruzando o caminho de uma tropa de mercenários em busca de saque, aos quais, por vingança, revela a localização do vilarejo. Censurada pela avó ao chegar em casa, Mariotte toma o caminho de volta e tenta alcançar o vilarejo a tempo de avisar do perigo aos aldeões, mas chega tarde: encontra-os todos mortos, à exceção de um dos jovens que a perseguiram, Anicet; preso ao laço de uma forca, o rapaz implora por socorro.

Enquanto Mariotte decide se o salva ou não, surge um cavaleiro misterioso cuja presença faz a moça fugir. Convencido por Anicet, que promete servi-lo fielmente, o

¹²¹ Trata-se da exposição *François Bourgeon: l'envers du décor*, organizada pela biblioteca de Brest em 2006, cf. site [HTTP://issuu.com/bibliobrest/doc/bourgeon_envers_decor](http://issuu.com/bibliobrest/doc/bourgeon_envers_decor).

cavaleiro tira-o da forca. Mariotte, que de início segue ambos em segredo com o intuito de roubá-los, decide depois acompanhá-los em sua jornada.

Flashbacks narram a história do Cavaleiro: fora no passado um grande campeão, cuja falta de posses e vujas vitórias provocavam o despeito de seus pares mais ilustres. Quando o Cavaleiro (nome que, por uma questão de clareza, passarei a grafar com maiúscula) foi acidentalmente arrastado por um cavalo, seus adversários nada fizeram para ajudá-lo. Permanentemente desfigurado pelo acidente, o Cavaleiro se restabeleceu e, no eclodir da Guerra dos Cem Anos, reuniu um exército com o qual assediou e venceu cada um de seus antigos oponentes, torturando-os e desfigurando seus rostos antes de matá-los. O último cerco teve como alvo a cidade governada pelo marido de Blanche, sua amante. Acreditando que o protagonista garantiria sua segurança, a dama se recusou a fugir. No entanto, a cidade caiu num momento em que o Cavaleiro encontrava-se ausente e, antes que este voltasse para impedi-los, seus soldados, inadvertidos, assassinaram Blanche e o marido, depois de torturá-los brutalmente.

Solitário e atormentado pelo remorso em uma sala do castelo conquistado, o Cavaleiro foi surpreendido por um homem em armadura. Mortalmente ferido, esse velho servidor de Blanche ainda tinha forças para maldizer o Cavaleiro e atacá-lo com uma espada quebrada. O homem agonizante foi facilmente vencido e decapitado. A cabeça decepada, porém, continuou a falar:

La mort, c'est toi !... La Mort, c'est vous !... La mort, c'est ceux qu'Il utilise. Ceux qui Le servent sans le savoir. [...] Lui, c'est le fer ! Lui c'est le feu ! Lui, c'est la guerre, la misère, la souffrance ! Lui, c'est la Force Noire ! La dernière des trois grandes puissances que ont crée ce monde...¹²²

O Cavaleiro pensou então estar sonhando: “Acordar! Preciso acordar!”; no entanto, o morto prosseguia de modo ainda mais enigmático:

Il n'y a plus que les pierres à se souvenir de la guerre des trois Forces. Et, contrairement aux arbres, les pierres ne parlent pas... [...] Écoute bien ! Le temps nous est compté ! La Force Blanche et la Force Rouge n'ont pas été anéanties mais pulvérisées en si petites parcelles que chaucune d'elle a pu trouver refuge au sein même de la matière vivante. Chaque créature détien une partie du pouvoir des Forces de la vie. Tant qu'il y aura en ce monde un

¹²² "A morte és tu!... A morte sois vós! A morte são aqueles a quem Ele usa. Aquelles que o servem sem sabê-lo. Ele é o ferro! Ele é o fogo. Ele é a guerra, a miséria, o sofrimento! Ele é a Força Negra! O último dos grandes poderes que criaram o mundo..." BOURGEON, François. *Les Compagnons du Crépuscule* – Le sortilège du Bois des Brumes. Bruxelles: Casterman, 1994, p.22.

ventre de mère ou un épi de blé, le Maître de la Morte n'aura pas sa victoire. [...] La Force Noire oeuvre à la grande désolation. Elle ne peut rien sans la complicité de l'homme. À ton insu, tu t'es dévoué pour Elle et Elle t'a remercié en t'arrachant le seul être encore capable de t'émouvoir. Accepteras-tu cela ?... N'iras tu pas réclamer pour cette vie et pour toutes celles volées à la pointe de ton épée?!¹²³

Uma invectiva e uma profecia fecham o discurso do morto: " Va t'en trouver ton maître. Si ce n'est pour La fille, que ce soit pour les gages ! Le chemin sera long mais tu trouveras en toi des vertus que tu ignores"¹²⁴. Ao acordar, o Cavaleiro descobriu que oito dias haviam se passado e que ele próprio era o único ser humano vivo restante na cidade. Pendurado em seu cavalo, encontrou algo que não estava lá: um escudo branco e vermelho, idêntico ao usado pelo cavaleiro misterioso do suposto sonho.

Esses estranhos eventos são relatados pelo Cavaleiro aos dois jovens exatamente um ano depois de acontecidos. O protagonista busca, desde então, o fugidio Mestre da Morte, ainda que ele próprio admita não ter ideia de onde encontrá-lo. Estranhos como possam parecer, tanto o relato quanto a busca soam convincentes a Mariotte (por razões mais profundas, veremos depois, que as que se mostram então): "Grand-mère contait parfois ce genre d'histoires... Si... Si cette Force Noire existait... [...] ... moi aussi, j'aurai quelques comptes à régler avec elle, monseigneur"¹²⁵. Anicet, um "bom cristão" segundo sua própria opinião, sente-se menos inclinado a dar ouvidos a tais coisas, mas também ele, não tendo para onde voltar e preso ao seu juramento, seguirá as visões de seu mestre rumo ao apocalíptico desfecho ao qual os três companheiros serão conduzidos.

O objetivo inicial deste capítulo é discutir como e por que o maravilhoso medieval é, na HQ, inicialmente filtrado por uma categoria chamada *fantástico*. O segundo objetivo é discutir a superação dessa categoria a partir do final do primeiro

¹²³ "Ninguém além das pedras se lembra da guerra das Três Forças. E, ao contrário das árvores, as pedras não falam..."

Escuta bem! Nosso tempo é contado! A Força Branca e a Força Vermelha não foram destruídas, mas pulverizadas em partículas tão pequenas que cada uma destas pôde encontrar abrigo no próprio seio da matéria viva. Cada criatura detém uma parte do poder das Forças da Vida. Enquanto houver no mundo um ventre de mãe ou uma espiga de trigo, o Mestre da Morte não terá sua vitória.

A Força Negra age na desolação. Ela nada pode sem a cumplicidade do homem. Por ignorância, tu te devotaste a Ela, e Ela te recompensou arrebatando-te a única capaz de comover-te. Aceitarás isso? Não pedirás contas por essa vida e todas aquelas roubadas pela ponta de tua espada?!" Ibid., p.22.

¹²⁴ "Vai encontrar teu mestre. Se não for pela moça, que seja pela afronta. O caminho será longo mas encontrarás em ti virtudes que ignoras". Ibid., p.22.

¹²⁵ "Minha avó contava às vezes esse tipo de histórias. Se... Se essa Força Negra existe... [...] ...Eu também teria certas contas a ajustar com ela, meu senhor". Ibid., p.23.

volume, superação esta na qual o fantástico cede lugar a um projeto de reintegração entre o maravilhoso e a natureza, superando também, dessa maneira, a categoria do sobrenatural. O terceiro objetivo, realizado paralelamente ao segundo, é discutir os fundamentos maravilhosos da mitologia criada por Bourgeon – Merlin, Mélusine e a alquimia medieval e renascentista – e a maneira pela qual o autor os articula entre si e os reveste de novos sentidos.

Parte deste terceiro objetivo foi realizada no livro *Dans le sillage des sirènes*, de Michel Thiebaut. A obra consiste essencialmente em um estudo de fontes, identificando e discutindo muitas das referências arquitetônicas, pictóricas, historiográficas, folclóricas e literárias utilizadas por Bourgeon ao construir o universo de *Les Compagnons du Crépuscule*. Uma vez que parte dessas fontes pertence ao maravilhoso medieval, existe uma dívida deste capítulo para com o estudo de Thiebaut, dívida que será assinalada sempre que for o caso. A identificação das fontes, contudo, não é aqui mais que o ponto de partida de uma discussão acerca do que se faz com elas – noutras palavras, das implicações simbólicas e ideológicas das escolhas de Bourgeon em sua leitura do maravilhoso medieval.

O maravilhoso filtrado pelo fantástico

Vivos e espíritos do além comunicam-se com razoável freqüência na literatura da Idade Média. O medievalista Georges Duby assim resume a crença medieval no assunto, tal como aceita pela Igreja a partir do século XI (e formalizada no século seguinte no conceito de Purgatório):

Les défunts vivent en effet ; ils lancent des appels, et l'on doit être attentif à percevoir ceux-ci. [...] Ils hantent un espace incertain entre la terre et la cité divine. Ils attendent là, de leurs amis et de leur parenté, des secours, un service, des prières, des gestes liturgiques capables de soulager leur peines. [...] Mais ceux qui perçoivent de tels messages de l'au-delà sont eux-mêmes très vite happés par la mort.¹²⁶

¹²⁶Com efeito, os mortos vivem. Fazem apelos, e a esses se deve prestar atenção. [...] Eles assombram um espaço incerto entre a terra e a cidade divina. Ali esperam, de seus parentes e amigos, socorro, serviços, preces, gestos litúrgicos capazes de amenizar suas penas. [...] Mas aqueles que percebem tais mensagens do além são, dentro em pouco, eles mesmos colhidos pela morte". DUBY, Georges. *L'An Mil*. Paris: Gallimard, 1980, p.95.

Duby toma como exemplo um dos numerosos relatos sobre contatos com o além-túmulo compilados pelo erudito Raoul Glaber no século XI. De acordo com um deles, um jovem monge chamado Goufier, habitante do monastério de Moûtiers-Saint-Jean, teria visto, num domingo, um cortejo de espíritos de monges que, mortos por sarracenos, surgem no monastério para assistir a missa celebrada por Goufier, que morre alguns meses depois¹²⁷. A comunicação será prolífica nos séculos seguintes: “As sagas da Alta Idade Média, mas também os romances arturianos dos séculos XII e XIII, evocam mortos que retornam para se vingar, para infligir punições, assim como para aconselhar, ensinar, dar presentes”¹²⁸. Em muitos desses casos, o desfecho será, com efeito, aquele assinalado por Duby: é o que ocorre, para ficarmos num exemplo, a Sir Galahad, que no século XIII liberta as almas de anciãos bíblicos dos tormentos do Purgatório, morrendo no mesmo ano em que o faz. O Cavaleiro de Bourgeon tampouco foge à regra: tendo conversado com um morto, encontrará o próprio fim no ano seguinte.

Menos precedentes na literatura medieval tem a incerteza em que Bourgeon deliberadamente nos deixa quanto à “realidade” dos fenômenos maravilhosos tais como surgem na narração do Cavaleiro. É bem verdade que o homem medieval nem sempre podia ter certeza quanto às origens de visões aparentemente sobrenaturais: acreditava-se, como se viu, que podiam de fato se tratar de espíritos dos mortos, mas que podiam, também, ser ilusões diabólicas (conclusão a que chegaram os algozes de Joana D’Arc) ou ainda sonhos, que, embora pudessem também eles, em determinados casos, provir de Deus ou do Diabo, podiam ainda nada ter a ver com o sobrenatural, não sendo mais que um produto da alma ou do corpo humano¹²⁹. Mas é igualmente certo que a dúvida como *efeito literário* não interessava aos narradores medievais¹³⁰: o marido da fada Mélusine, para termos novamente um exemplo, pode ter dúvidas quanto à origem dos poderes da mulher – virão ou não do Diabo? – mas jamais lhe ocorre duvidar de sua realidade.

É precisamente sobre esse segundo tipo de hesitação que se funda o referido episódio de *Le sortilège du Bois des Brumes*. É impossível decidir, ali, se tudo não passou de um sonho ou se de fato travou-se contato com o sobrenatural. Se foi sonho, parece difícil explicar o escudo do morto preso ao cavalo; mas, ao mesmo

¹²⁷ Ibid.

¹²⁸ LAUWERS, Michel. “Morte e mortos” In LE GOFF; SCHMITT, 2006, v. 2, p.247.

¹²⁹ LE GOFF, Jacques. “Sonhos”. In LE GOFF; SCHMITT, 2006, v. 2.

¹³⁰ LE GOFF, 1994, p. 63

tempo, não há evidências conclusivas que corroborem a hipótese contrária. Não é impossível, afinal de contas, que existisse outro escudo semelhante na cidade, nem que um ser humano de carne e osso o tivesse atrelado ao animal. E, no entanto, essa hipótese soa de tal modo improvável que nos impele de volta à explicação sobrenatural – sem confirmá-la.

Parte-se, assim, de um modelo literário que, na maior parte do primeiro volume, chega até nós filtrado por um gênero cujos exemplos mais tardios remontam ao século XVIII: o *fantástico*. Em seu livro dedicado ao assunto (*Introdução à literatura fantástica*), o teórico Tzvetan Todorov toma como exemplo do fantástico a novela *Le diable amoureux* (1772), de Jaques Cazotte. O livro narra os amores entre o protagonista Alvare e um ser feminino que ele suspeita ser um demônio, sem que jamais consiga ter certeza. É essa dúvida que, para Todorov, caracteriza o gênero, assim definido pelo teórico:

Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós [...].

O Fantástico ocorre nessa incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural¹³¹.

O teórico acrescenta ainda que, se na maioria das narrativas fantásticas a dúvida é experimentada também pela personagem, é condição fundamental do fantástico que a dúvida seja experimentada pelo leitor¹³². É o que acontece em *Le diable amoureux* e no referido episódio da HQ de Bourgeon, ao fim do qual nos encontramos, como o Cavaleiro, incapazes de decidir com certeza entre duas hipóteses.

Vale dizer que, em Todorov, *fantástico* pode designar não apenas um gênero, mas também o próprio efeito de hesitação sobre o qual o gênero se funda. É possível, assim, encontrar o efeito fantástico no interior de uma narrativa que, em seu conjunto, não pertence necessariamente ao gênero. É o caso não apenas do já

¹³¹ TODOROV, 2004, p.30-31.

¹³² *Ibid.*, p.37.

relatado episódio da HQ, mas também, sendo que agora de maneira mais elaborada, das páginas seguintes de *Le sortilège du Bois de Brumes*, que narram como, após o relato do Cavaleiro, os três companheiros cruzam durante a noite uma floresta enevoada. Ali são capturados por pequenas criaturas humanoides chamadas *lutins* (Figura 52) palavra francesa que, segundo o dicionário TLFi, designa uma raça de “pequenos demônios maliciosos e brincalhões que perturbam os homens e os animais durante a noite”¹³³.



Figura 53 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule- Le sortilège du Bois des Brumes.*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 a, p. 32.

Acusadas pelos *lutins* de terem matado três destes sob os cascos de seus cavalos, as personagens são julgadas e condenadas à morte, tendo como única chance de sobrevivência uma tarefa proposta pelos juizes: um dos três deve, até o amanhecer, matar a *Malebête*, um monstro que aterroriza as pequenas criaturas. Escolhido para a missão, o Cavaleiro e um casal de *lutins* que lhe servem de guias adentram o pântano onde vive o monstro.

¹³³ “petis démons malicieux et facétieux taquinant les hommes et les animaux pendant la nuit”. Também aqui, como no caso da conversa com o morto, haverá precedentes no maravilhoso literário medieval, ainda que nesse caso as referências sejam bastante escassas (o que pode explicar por que Michel Thiebaut, tão esclarecedor noutras ocasiões, nada diga sobre elas).



Figura 54 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège du Bois des Brumes*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 a, p. 40.

Também aí pairam suspeitas quanto à realidade objetiva dos acontecimentos. O fato de que o encontro com os *lutins* ocorre logo depois de as personagens terem parado para dormir no meio da floresta, faz-nos – a nós e às personagens – perguntar se o episódio todo não se trataria de um sonho; “In n’y a pas de lutins qu’il n’y a de morts qui parlent. Une fois de plus, ce que nous croyons voir n’est que le rêve enfanté par notre imagination”¹³⁴, diz o Cavaleiro, que, ainda assim, atende aos

¹³⁴ “Lutins não existem, como não existem mortos que falam. Uma vez mais, o que acreditamos ver não passa de um sonho nascido da nossa imaginação”. BOURGEON, 1994 a, p.35.

captos e parte em busca da *Malebête*. À medida que a jornada prossegue, a floresta, até certo ponto familiar, vai se tornando um pântano bizarro e onírico (Figura 53), cuja vegetação parece escapar ao domínio da lei da gravidade. Os ambientes parecem refletir a fluidez e a indeterminação das fronteiras entre realidade e sonho, seja na floresta, cuja névoa torna os contornos rarefeitos, seja no terreno liquefeito do pântano.

O próprio nível dos sonhos terá suas fronteiras internas borradas: o Mestre da Morte, mencionado na visão anterior do Cavaleiro, voltará a assombrá-lo no pântano sob a forma das Pedras Negras (Figura 54), cuja natureza é explicada por seus companheiros *lutins*:

Une Borne noire ! En sont sept fois sept de ce côté du monde, s'il faut en croire ce que disent les vieux qui composent les rondes. Qui trois fois dans sa vie a vu la Borne Noire, du Maître de La Mort foule le territoire !¹³⁵

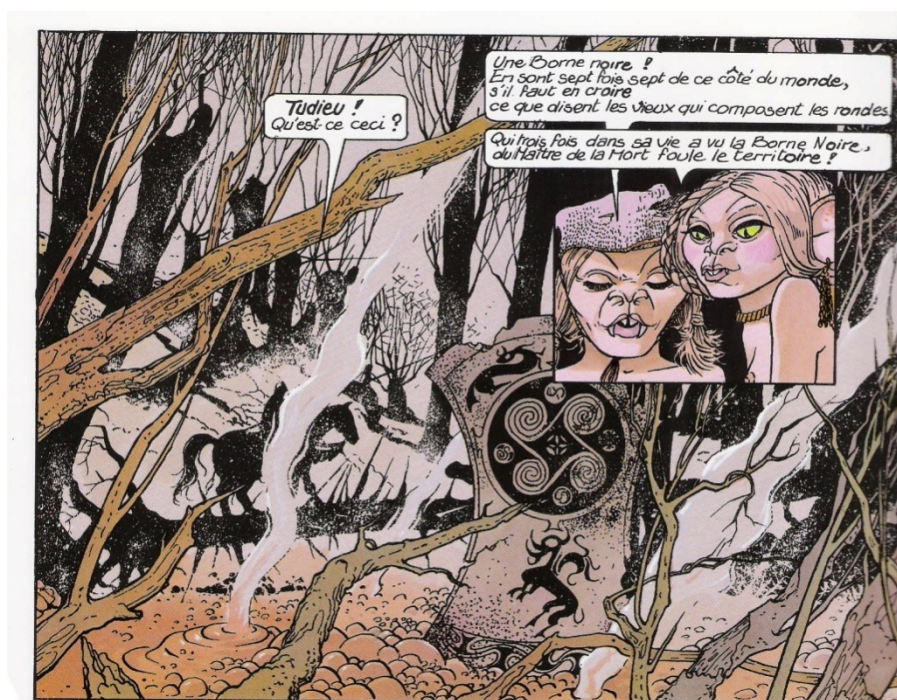


Figura 55 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège du Bois des Brumes*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 a, p.42.

Ao avistar, pouco depois, outra Pedra Negra, o Cavaleiro desvia-se do caminho sugerido por seus guias para perseguir sua antiga obsessão, caminhando

¹³⁵ “Uma Pedra Negra! Existem sete vezes sete nesta parte do mundo, a se crer no que dizem os velhos que compõem as canções. Quem três vezes na vida viu uma Pedra Negra, do Mestre da Morte penetra o território!” BOURGEON., 1994 a, p.42.

em direção à segunda Pedra e logo encontrando uma terceira, sobre uma colina. Dali avista, no topo de uma montanha, uma distante torre que julga ser a morada do Mestre da Morte. Como em resposta às palavras de desafio que o Cavaleiro lança à torre, uma violenta tempestade irrompe subitamente, forçando as personagens a se abrigar em uma caverna, que, coincidentemente ou não, revela-se a morada da *Malebête*: pilhas de crânios de *lutins* e de humanos jazem pelo chão. Eis então que, como se a caçada consistisse em um segundo sonho, tudo começa a se distorcer e a se desfazer diante dos olhos do Cavaleiro, que flutua no espaço (Figura 55): “Ce rêve est fou ! Mais quelque chose me dit que le danger, lui, est réel ... [...] Le danger est proche, réel, imminent ! Aucun doute. Il faut que je me sorte du sommeil. Il faut que je me bouge ! Je dois me réveiller... Je le dois!”¹³⁶

¹³⁶ “Este sonho é louco! [...] Mas algo me diz que o perigo é real... [...] O perigo é próximo, real, iminente. Não há dúvida. Preciso sair deste sono. Preciso me mexer. Preciso acordar. Preciso!” BOURGEON, 1994 a, p.47.



Figura 56 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège Du Bois de Brumes*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 a, p. 47.

Como se vê no último quadro da página, já era mesmo tempo: a *Malebête* (na verdade um urso) surgira e estava pronta a atacá-lo. Evitando narrar o combate em si, a página seguinte deixa bem claro seu resultado: a cabeça do animal é trazida aos *lutins* na ponta de uma lança.

Mas é mesmo disso que se trata? O quadro imediatamente posterior faz-nos duvidar de toda a aventura (Figura 56). As palavras seguintes do Cavaleiro dão a entender que nenhum deles saiu de perto da fogueira onde adormeceram: “Les ours sont friands de lutins! Nous devrions quitter ce bois si nous ne tenons pas á rencontrer de ce petit monde”¹³⁷.

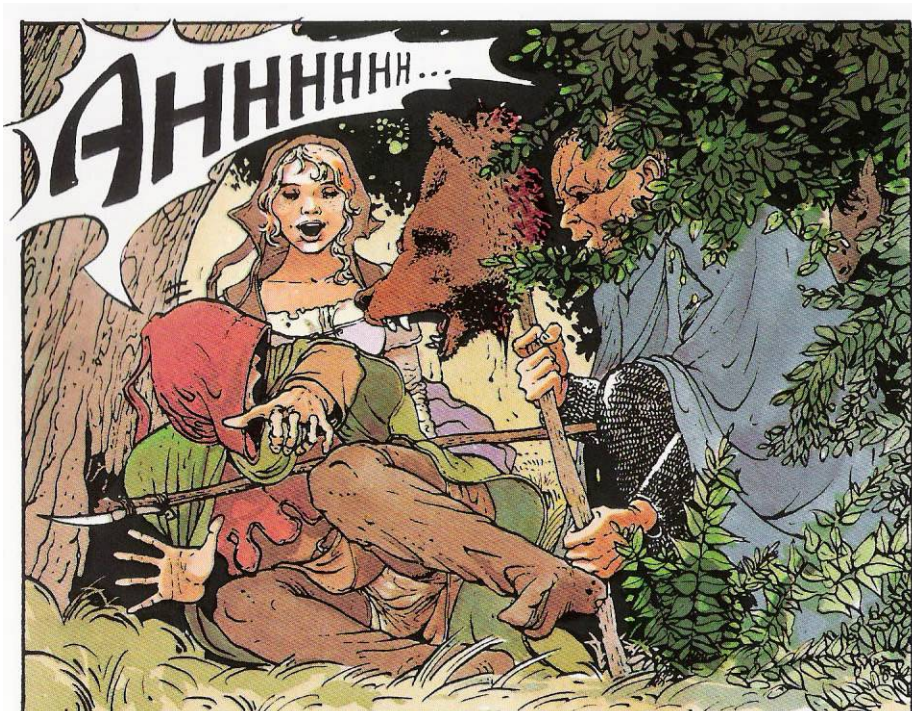


Figura 57 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le Sortilège du Bois des Brumes*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 a, p. 50

Resta, nesse caso, saber quem sonhava. Como parecem sugerir os quadros finais da caçada, o Cavaleiro é talvez o candidato mais provável, mas os comentários de Mariotte e Anicet sugerem uma experiência compartilhada: "C'est étrange !... Tu parles de lutins, et comme par hasard, dans mon rêve..."¹³⁸. Uma vez mais, uma coincidência bastante improvável põe em dúvida a hipótese do sonho, sem, contudo, descartá-la inteiramente: os comentários de Mariotte e Anicet

¹³⁷ "Tens um jeito curioso de montar guarda, Anicet. Acordei bem a tempo de impedir que este urso nos deixasse em maus lençóis." BOURGEON, 1994 a, p.50.

¹³⁸ "Os ursos têm apetite por lutins. Devemos sair desta floresta se não quisermos encontrar novamente esse pequeno mundo."; "Mas que estranho!... Falas de lutins, e por acaso, no meu sonho..." Ibid., p.50.

sugerem a familiaridade de ambos com histórias de *lutins*, não sendo impossível que, sugestionados pelo aspecto sinistro da floresta das brumas, seus sonhos tenham sido parecidos.

Por que o fantástico?

A julgar pelo universo discutido no capítulo 3, a opção pelo fantástico parece relativamente rara: nos *comics* como na *bande dessinée*, o maravilhoso concebido como *sobrenatural* – que é, como se viu no capítulo 1, a concepção corrente nos dias de hoje, mas um desvio em relação à concepção medieval – parece ser de longe o mais difundido. Talvez seja significativo que, dentre as HQs anteriormente mencionadas, a única a fazer uso do fantástico opta, como *Les Compagnons du Crépuscule*, por uma abordagem mais rigorosamente histórica da Idade Média: o universo construído por Hermann Huppen em *Les tours de Bois-Maury*, HQ ambientada no século XI, apresenta uma notável coerência temporal entre arquitetura, vestimentas, armas e costumes; todos pertencentes ao referido período. De modo semelhante, esses mesmos elementos ambientam firmemente no século XIV a HQ de Bourgeon. O fantástico seria, nesse sentido, uma maneira de por em cena um maravilhoso historicamente crível: se a presença de dragões ou gigantes tende a deslocar a narrativa para um tempo mítico, anistórico (se ocorreram em algum ponto da história, como explicar a ausência de fósseis?), um maravilhoso onírico ou semionírico, que não deixa marcas concretas (ou que deixa marcas que podem ser lidas sob outra chave que não a do sobrenatural), mantém-se coerente com o tempo histórico. A opção de Bourgeon por um maravilhoso ambíguo se inscreve, segundo essa leitura, no que Claire Jardillier chamou de “racionalização do maravilhoso”¹³⁹, abordagem utilizada no século XX por diversos romancistas que, evitando uma Idade Média mítica e atemporal, situam suas narrativas arturianas acuradamente entre os séculos V e VI, ao mesmo tempo em que, lançando mão da dúvida maravilhosa – ou seja, da impossibilidade de se decidir entre uma explicação racional e uma explicação sobrenatural para o mesmo fenômeno –, compatibilizam o maravilhoso com a plausibilidade histórica.

¹³⁹ JARDILLIER, Claire. “Les enfants de Merlin: le merveilleux médiéval revisité”. In BESSON, 2007, p.145-165.

Outra leitura possível (que não exclui necessariamente a primeira) põe em relevo os paralelos entre a leitura do maravilhoso feita por Bourgeon e um motivo onipresente na HQ: a ambiguidade. Onipresença que começa pelo próprio título de *Les Compagnons du Crépuscule*, que, não se referindo nem ao dia nem à noite em particular, evoca a difusa fronteira entre um e outro (ainda que, como veremos, ele se preste também a uma outra interpretação). As brumas que intitulam o primeiro volume podem igualmente ser lidas sob essa chave: aéreas e aquáticas a um só tempo, confundem os contornos da floresta à qual dão nome. Enevoados, também, encontram-se os limites entre bem e mal, impedindo que se disponham as personagens nesse ou naquele lado de um esquema maniqueísta: salvador dos *lutins* e amante devotado, o Cavaleiro comporta-se como carrasco nas cidades assediadas dos *flashbacks*; Anicet, autodenominado “bom cristão”, é também a encarnação da covardia, demonstrada não apenas ao apedrejar Mariotte, mas também ao implorar aos *lutins* para que executem a garota em seu lugar; e mesmo Mariotte, certamente a mais simpática do grupo, tem na consciência uma vingança algo desproporcional. Não por acaso, a aventura principal do primeiro volume da HQ ocorre numa floresta; floresta que é por excelência o entrelugar, o espaço de travessia no imaginário medieval, a fronteira entre dois mundos. É entrando na floresta que os cavaleiros da literatura arturiana deixam o prosaico universo da corte para encontrarem aquela da aventura e das maravilhas; é ali que Élinas encontra Présine; é da *selva oscura* que Dante parte para sua viagem pelos reinos do Além. Considerado sob este ângulo, o maravilhoso tal como se apresenta na HQ – ambíguo na medida em que flutua entre a vigília e o sonho, entre o plausível e o inacreditável – é menos uma opção que uma necessidade da narrativa, coerente com o que se observa nas esferas gráfica e ideológica da obra.

Um curioso paradoxo

No desfecho do primeiro volume da HQ o fantástico dará lugar a um outro tipo de ambiguidade. Esta começa a ser construída num detalhe aparentemente banal, no interior do já recapitulado desfecho da aventura onírica: pouco antes de o cavaleiro entregar aos *lutins* a cabeça do urso-*Malebête*, uma das criaturas arranca um dedo de Anicet, “apenas para degustar” (Figura 57). Ora, quando as

personagens supostamente despertam, na página seguinte, essa mutilação inexistente. Eis que saímos do fantástico, uma vez que, por força de um indício conclusivo, fica descartado o sobrenatural: as páginas anteriores devem necessariamente ter narrado um sonho.



Figura 58 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le Sortilège du Bois des Brumes*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 a, p. 49.

Mas eis então que, nas duas últimas páginas da narrativa, vemos os *lutins* do suposto sonho a observar e a seguir os companheiros no mundo da vigília (Figura 58). Eis outro dado conclusivo, que, no entanto, diz-nos exatamente o contrário da “prova” anterior.

O que era até então hesitação, transforma-se, assim, em paradoxo. Paradoxo que não apenas introduz na narrativa uma modalidade singular do maravilhoso como submete a uma leitura retroativa os eventos que, numa primeira leitura, produziram o efeito fantástico. E se, no caso do cavaleiro morto-vivo, não se tratasse de uma escolha entre duas hipóteses? E se, de algum modo misterioso, o mesmo evento pudesse ter ocorrido *simultaneamente* no sonho e fora dele? Eis como o fantástico passa, também em retrospectiva, a atuar como uma introdução – dada a familiaridade de boa parte dos leitores contemporâneos com o gênero – ao planeta desconhecido que é o maravilhoso inaugurado ao final do volume. Maravilhoso cuja natureza, motivações e implicações discutirei agora.

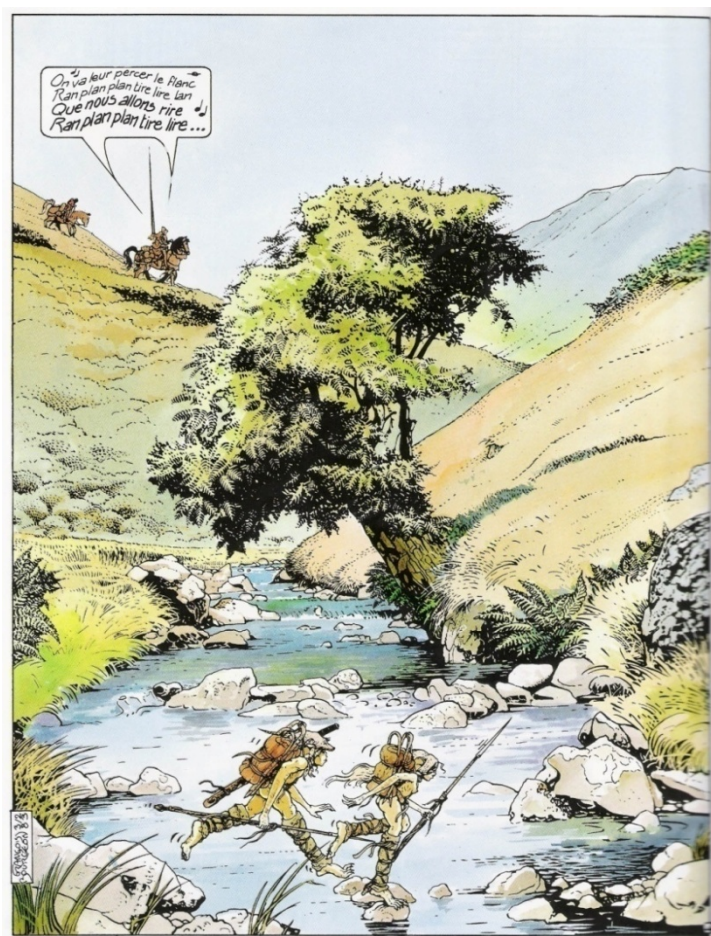


Figura 59 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le Sortilège du Bois des Brumes*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 a, p. 52.

Maravilhoso e pandeterminismo

É outono quando, em *Les yeux d'étain de La Ville Glauque* (*Os olhos de estanho da Cidade Glauca*), reencontramos os três companheiros de jornada. A Guerra dos Cem Anos continua a devastar o país, novamente com consequências decisivas para os protagonistas: após cruzarem o que restou de um vilarejo pilhado, são eles mesmos confundidos com mercenários e emboscados pelos furiosos sobreviventes. Anicet e o Cavaleiro conseguem se desembaraçar dos perseguidores, mas Mariotte tem mais dificuldades: perseguida pelos aldeões e pelo próprio senhor feudal do lugar, refugia-se no alto de uma rocha à beira-mar, em torno da qual se fecha o círculo de seus algozes.

Um *flashback* nos informa então que, sobre a mesma rocha, muito tempo atrás, um velho druida – sacerdote da antiga religião dos celtas (antigos habitantes do que hoje são a França e a Grã-Bretanha), tornada ilegal pelos conquistadores romanos no século I – instruía sua jovem discípula, ensinando-lhe o que parece ser um estranho poema ou canção. A menina, de face sardenta e cabelos ruivo-aloirados, poderia se passar por uma pequena Mariotte. As conexões entre uma e outra se mostrarão ainda mais significativas nas palavras da garota do passado:

...Il y a, dans la déchirure des vagues, tout comme un chant d'outre mémoire qui s'entremê-le au tien... [...] ...Un chant de chasse... Um appel à La clemence... ...Un apel à la mer... D'autres chants encore... lourds de colère...¹⁴⁰



Figura 60 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule* – Les yeux d'étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 13.

Presente e passado se alternam na seqüência de quadros (figura 59); e constatamos que, com efeito, as palavras da menina se aplicam justamente à situação de Mariotte. O ancião, no entanto, tranquiliza a aluna, ao mesmo tempo em que uma grande onda varre toda a praia à exceção do alto da rocha: “Ces rochers sont sacrés. Pour peu que tu n’insultes pás La mer, ils te seront refuge chaque fois

¹⁴⁰ “Há, no quebrar das ondas, algo como um canto de outra memória que se entremeia ao teu... [...] ...Um canto de caça... Um apelo à clemência... Um apelo ao mar... Outros cantos ainda... cheios de ira...” BOURGEON, François. *Les Compagnons du Crépuscule* – Les yeux d'étain de la Ville Glauque. Bruxelles: Casteman, 1994, p.13.

que tu auras à fuir La folie des hommes."¹⁴¹ O quadro seguinte mostra como, no futuro, uma onda semelhante intervém em favor de Mariotte, afogando seus algozes.

Tendo perdido a consciência ao ser salva pela onda, Mariotte acordará na cabana onde vivem uma anciã e sua neta, Yuna, as quais a haviam encontrado ao pilharem os corpos na praia. A avó canta constantemente trechos de uma canção misteriosa, cujo sentido intriga Mariotte:

Six petits enfants vivifiés par l'énergie de La lune. Si tu l'ignores, jê Le sais... Six plantes médicinales dans Le petit chaudron... [...] Cinq zone terrestres. Cinq ages dans La durée du temps. Cinq rochers sur notre coeur.... [...] Quatre pierres à aguiser quei aguisent les épées des braves...
142

Palavras que são completadas por Yuna, retomando aquelas da canção entoada pelo druida no *flashback*: "Trois parties dans le monde. Trois commencements, trois fins, pour l'homme comme pour Le chêne."¹⁴³ Como nos informa o próprio autor em texto anexo ao final do volume, os referidos trechos integram uma canção pertencente à tradição oral e popular da região da Bretanha, ao norte da França. Compilada por Théodore Hersart de La Villemarqué, que também a traduziu do bretão para o francês moderno, boa parte desse *corpus* poético foi publicada em 1839 sob o título de *Le Barzaz-Breiz*. A canção dos *Barzaz-Breiz* inserta na HQ chama-se *Les Séries*, sendo descrita nestes termos por Villemarqué:

La pièce qui ouvre ce recueil est une des plus singulière et peut-être la plus ancienne de la poésie bretonne. C'est un dialogue pédagogique entre un Druides et un enfant. Il contient une sorte de récapitulation, en douze question et douze réponses, des doctrines druidiques sur le destin, la cosmogonie, la géographie, la chronologie, l'astronomie, la magie, la médecine, la métempsicose . l'élève demande au maître de lui chanter la série de nombres, depuis un jusqu'à douze, afin qu'il les apprenne.¹⁴⁴

¹⁴¹ "Essas rochas são sagradas. Desde que não insultes o Mar, elas te servirão de refúgio cada vez que precisares fugir à loucura dos homens". Ibid., p.14.

¹⁴² "Seis pequenas crianças de cera, vivificadas pela energia da lua; se tu o ignoras, eu o sei. Seis plantas medicinais no pequeno caldeirão; o pequeno anão mistura a poção, seu pequeno dedo em sua boca. [...] Cinco zonas terrestres; cinco eras na duração do tempo; cinco rochas sobre nossa irmã. [...] Quatro pedras de afiar, quatro pedras de Merlin, que afiam as espadas dos bravos". Ibid., p.16.

¹⁴³ "Três partes no mundo. Três começos, três fins, para o homem como para o carvalho". Ibid., p.16.

¹⁴⁴ "O texto que abre esta coletânea é um dos mais singulares e talvez o mais antigo de poesia bretã. Trata-se de um diálogo pedagógico entre um Druida e uma criança. Ele contém uma espécie de recapitulação, em doze questões e doze respostas, das doutrinas druídicas sobre o destino, a cosmogonia, a geografia, a cronologia, a magia, a medicina, a metempsicose. O aluno pede ao mestre para que lhe cante a série de números, de um a doze, para que ele os aprenda".

Assim se inicia o poema na tradução de Villemarqué :

LE DRUIDE

– Tout beau, bel enfant du Druides; tout beau, que veux-tu que je te chante?

L'ENFANT

– Chante moi la série du nombre um, jusqu'à ce que jê l'apprenne aujourd'hui.

LE DRUIDE

– Pás de série pour le nombre um : la Necessite unique, le Trépas, père de la Douleur, rien avant, rien de plus.

Tout beau, bel enfant du Druides; réponds-moi; que veux-tu que jê chante?

145

Essa estrutura se repete até o final da canção, sendo que cada nova resposta do druida acrescenta uma nova série, após a qual são recapituladas as anteriores. A última resposta consiste, assim, na recapitulação das séries completas:

Douze mois et douze signes ; l'avant dernier, le Sagitaire, décoche sa flèche armée d'un dard. / Les douze signes sont en guerre. La belle Vache, La Vache Noire qui porte une étoile blanche au front, sort de la Forêt des Dépouilles ;/ Dans sa poitrine est le dard et la flèche ; son sang coule à flots ; elle beugle, tête levée:/ La trompe sonne ; feu et tonnerre ; pluie et vent ; rien ; plus rien ; ni aucune série !/ Onze prêtres armés, venant de Vannes, avec leurs épées brisées ; /Et leur robes ensanglantées ; et des béquilles de coudrier, de trois cents plus qu'eux onze./ Dix vaisaux ennemis qu'on a vus venants de Nantes : malheur à vous ! malheurs à vous ! hommes de Vannes ! / Neuf petites mains blanches sur la table d'aire, près de la tour de Lezarmeur, et neuf mères qui gémissent beaucoup./ Neuf corrigans qui dansent avec des fleurs dans les cheveux et des robes de laine blanche, autour de la fontaine, à la clarté de la pleine lune./ La laie est ses neuf marcassins, à la porte de leur bauge, grognant et fouissant, fouissant et grognant ; petit ! petit ! accourez au pommier ! le vieux sanglier va vous faire la leçon./ Huit ventsqui soufflent ; huit feux avec Le Grand Feu, allumés au mois de mais sur la montagne de la guerre. / Huit génisses blanches comme l'écume, qui paissent l'herbe de l'île profonde ; les huit génisses blanches de la Dame./ Sept soleils et sept lunes, sept planètes, y compris la Poule. Sept éléments avec la farine de l'air./ Six petits enfants de cire vivifiés par l'ernergie de La lune. Si tu l'ignores, jê Le sais. Six plantes médicinales dans Le petit chaudron ; le petit nain mêle le breuvage, son petit doigt dans sa bouge./ Cinq zone terrestres. Cinc ages dans La durée du temps. Cinq rochers sur notre coeur./ Quatre pierres à aguiser quei aguisent les épées

VILLEMARQUÉ, *Barzaz Breiz: chants populaires de la Bretagne*. Paris: Editions du Layeur, 2003, p.69.

¹⁴⁵ "O DRUIDA

– Muito bem, belo(a) filho(a) do Druida; reponde-me: que queres que eu te cante?

A CRIANÇA

– Canta-me hoje a série do número um, até que eu a aprenda.

O DRUIDA

– Nenhuma série para o número Um: a necessidade única, o Falecimento, pai da Dor: nada antes, nada além. Muito bem, belo(a) filho(a) do Druida: que queres que eu te cante?" VILLEMARQUÉ, 2003, p.70.

des braves./ Trois parties dans le monde : trois commencements et trois fins, pour l'homme comme pour le chêne./ Trois royaumes de Merlin, pleins de fruits d'or, de fleurs brillantes, de petits enfants qui rient. Deux boeufs attelés à une coque ; ils tirent, ils vont expirer, voyez la merveille ! / Pas de série pour le nombre un : la Nécessité unique, le Trépas, père de la Douleur ; rien avant, rien de plus.¹⁴⁶

Muito do significado original (isto é, druídico) da canção se encontra irremediavelmente perdido. Villemarqué, que a ouvira de camponeses bretões, não pôde obter destes maiores esclarecimentos; cantavam (como a avó de Yuna) “sem compreender”. O autor arrisca, nas notas à sua tradução, interpretações baseadas em paralelos entre as *Séries* e textos contemporâneos aos últimos tempos da religião druídica, em sua maioria relatos de segunda mão por autores gregos e romanos, e poemas célticos tardiamente compilados.

Foge aos meus objetivos discutir a interpretação de Villemarqué, mesmo porque, diferentemente deste, Bourgeon prefere deixar em aberto o sentido preciso dos versos. Assume apenas, como também faz o crítico oitocentista, que eles encerram uma doutrina cifrada, sendo que, diferentemente do primeiro, assume também – no plano ficcional – a realidade dos poderes místicos aos quais a doutrina

¹⁴⁶ "O DRUIDA

– Doze meses e doze signos; o penúltimo, o Sagitário, atira sua flecha penetrante. Os doze signos estão em guerra.

A Bela Vaca; a Vaca Negra que leva na frente uma estrela branca sai da floresta dos Despojos; em seu peito está a ponta da flecha; seu sangue corre aos borbotões; com a cabeça erguida ela muge; soa a trompa; fogo e trovão; chuva e vento; trovão e fogo; nada; nada mais; nenhuma outra série.

Onze padres armados, vindos de Vannes, com suas espadas quebradas; e suas vestes ensangüentadas; e suas muletas de aveleira; de trezentos apenas estes onze.

Dez navios inimigos que foram vistos vindo de Nantes. Malditos sejam! Malditos vós homens de Vannes!

Nove pequenas mãos brancas sobre a mesa de ar, perto da torre de Lezarmeur, e nove mães que muito gemem.

Nove fadas que dançam com flores nos cabelos e vestidos de lã branca, ao redor da fonte, à luz da lua cheia. A gironda e seus nove filhotes, junto à porta de seu chiqueiro, grunhido e fuçando; fuçando e grunhindo; pequeno! Pequeno! Acorrei à macieira! O velho javali lhe ensinará a lição.

Oito ventos que sopram; oito fogos com o Grande Fogo, acendidos no mês de maio sobre a montanha da guerra. Oito bezerras brancas como a espuma, que pastam a erva da ilha profunda; as oito bezerras brancas da Dama.

Sete sóis e sete luas, sete planetas, aí inclusa a Galinha. Sete elementos com a farinha do ar.

Seis pequenas crianças de cera, vivificadas pela energia da lua; se tu o ignoras, eu o sei. Seis plantas medicinais no pequeno caldeirão; o pequeno anão mistura a poção, seu pequeno dedo em sua boca.

Cinco zonas terrestres; cinco eras na duração do tempo; cinco rochas sobre nosso coração.

Quatro pedras de afiar, quatro pedras de Merlin, que afiam as espadas dos bravos.

Três elementos no mundo: três começos e três fins, para o homem como para o carvalho. Três reinos de Merlin, cheios de frutas de ouro, de flores brilhantes, de pequenas crianças que riem.

Dois bois atrelados a uma concha; eles puxam, eles vão expirar; vede a maravilha!

Nenhuma série para o número Um: a necessidade única, o Falecimento, pai da Dor: nada antes, nada além”. Ibid., p.75.

permitiria aceder. Poderes que incluem, entre outras coisas, o acesso ao passado distante, entrevisto por Mariotte com a ajuda de cogumelos alucinógenos oferecidos por Yuna: “Mâche longuement sans avaler... Tu vas faire de jolis rêves”¹⁴⁷. Com efeito, ela sonha. Primeiro com uma mulher a caminhar numa praia. Eis que, novamente, os *flashbacks* intervêm: a mesma imagem da mulher na praia é evocada pelo druida à menina do passado, também ela adormecida ou em transe, talvez induzido pelo mesmo tipo de cogumelo (Figura 60).

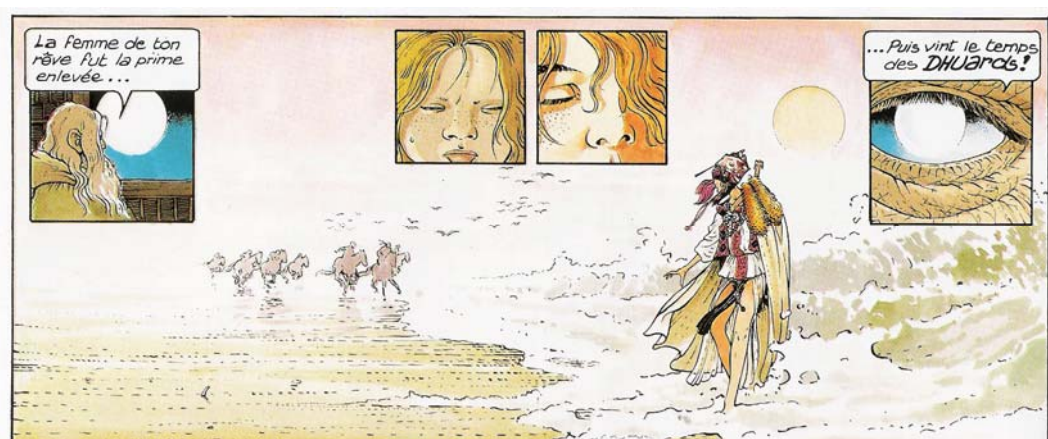


Figura 61 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule* – Les yeux d’étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 18

“La femme dont tu rêves avait choisi de servir La Force Blanche”¹⁴⁸, diz o druida. O mestre começa, então, a narrar uma espécie de mito, segundo o qual existiram, no início dos tempos, três clãs, cada um dos quais dedicados a uma das Três Forças criadoras: Branca, Vermelha e Negra. Os servidores da Força Negra, por alguma razão privados de suas mulheres, passaram então a raptar aquelas de outros clãs; a mulher da praia teria sido a primeira. Seguiu-se, a partir daí, o tempo dos *Dhuards* – mas então, sem que fiquemos sabendo ainda do que se tratam, a narração se interrompe; pois, em meio às visões sugeridas pela narração do mestre, a garota adormecida enxerga uma jóia chamada *Eclipse Azul* (*l’Éclipse Bleue*) (visão que coincidirá com a de Mariotte), cuja menção alarma o ancião.

Saberemos mais tarde o porquê. Por ora, a narrativa retorna a Anicet e ao Cavaleiro, que buscam na praia alguma pista da companheira. Encontram somente um bando de mercenários, provavelmente aqueles responsáveis pelo massacre do vilarejo. No que parece ser uma prova de boa-vontade, seu líder conduz o cavaleiro

¹⁴⁷ “Mastiga longamente sem engolir... Terás belos sonhos”. BOURGEON, 1994 b, p.16.

¹⁴⁸ “A mulher com a qual sonhas havia escolhido servir à Força Branca”. Ibid., p.17.

até um crucifixo esculpido no topo de um *menir*, rocha sagrada céltica, de onde pende, enforcada, uma das aldeãs assassinadas pelos mercenários. A seu pescoço está presa uma jóia – o próprio Eclipse Azul – com a qual o bandido presenteia o Cavaleiro.

Eis quando, mais uma vez, o passado se entremeia ao futuro: conduzido pela menina ao mesmo lugar onde, bem mais tarde, o cavaleiro encontrará o Eclipse Azul, o druida decifra o sentido das visões da discípula: “Elle apparaît en songe quand elle est en danger. L’avenir de l’homme est bien noir, si nous la laissons tomber en de méchantes mains”¹⁴⁹. É, de fato, o que está para ocorrer no futuro se, como se vê no quadro à esquerda na Figura 61, o mercenário tiver sucesso em seu artil. Na mesma figura, porém, o futuro parece responder à proteção mágica invocada no passado: um raio providencial trucida o antagonista.

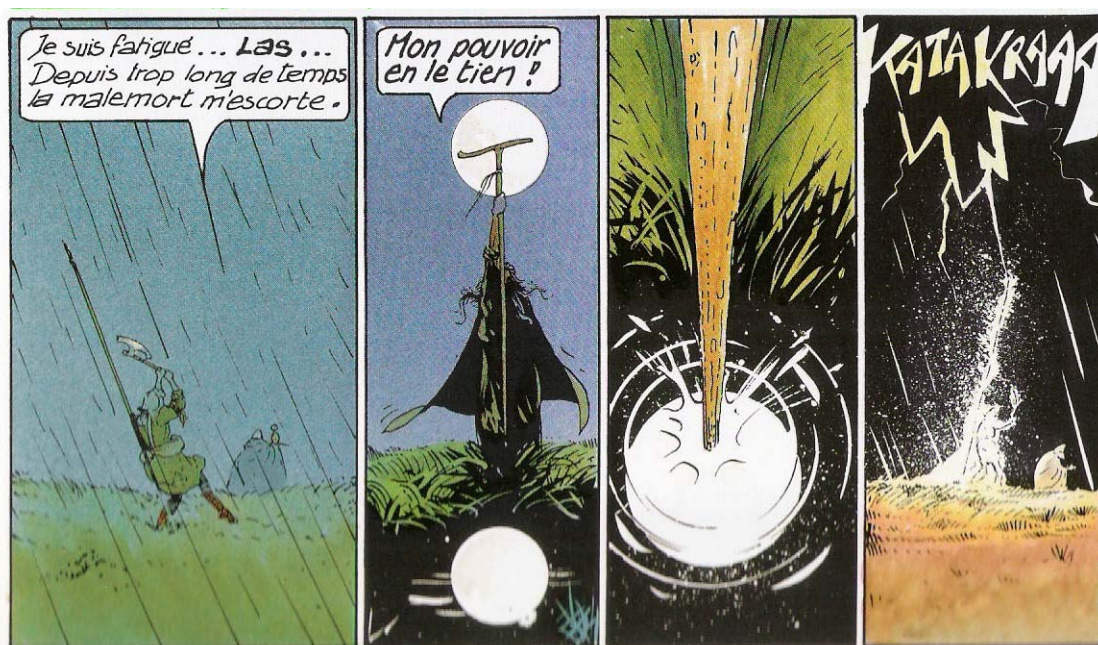


Figura 62– Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d’étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 24.

Entrementes, Mariotte e Yuna deixam para trás a cobiçosa anciã, que por pouco não matava a primeira para saber o paradeiro do Eclipse Azul. As garotas encontram, finalmente, os companheiros de Mariotte. Dormem todos no alto de uma falésia, com exceção de Anicet, que sai em busca da mula perdida do Cavaleiro. Durante a busca, é atacado por um monstro encapuzado, do qual o salvam dois

¹⁴⁹ "Ele [o Eclipse Azul] aparece em sonhos quando está em perigo. O porvir do homem será sombrio, se nós o deixáramos cair em mãos perversas". Ibid., p.23.

velhos conhecidos: o casal de *lutins* que, no volume anterior, acompanhara o cavaleiro em sua caçada. Em companhia de Anicet, desmaiado de susto, da égua perdida e de um desconhecido de manto negro, as pequenas criaturas chegam, pouco depois, ao local onde dorme o grupo. Mais uma vez se instaura a dúvida entre vigília e sono: “Tu n’a point pu me réveiller tant il est vrai que ne rencontre ces divertissantes créatures qu’en rêve”¹⁵⁰, diz o Cavaleiro ao estranho, de cuja identidade ele logo se recorda: trata-se do trovador Melaine Favennec, a quem o Cavaleiro conhecera num torneio.

Mas é preciso que todos se apressem: o monstro que atacara Anicet, avisam os *lutins*, é um dos muitos *dhouards* que, no cair da noite, infestam aquela praia. As personagens abrigam-se, pois, no único lugar seguro disponível, uma gruta sagrada, utilizada outrora pelo druida e sua aluna, a quem ele termina de narrar, em *flashback*, o mito Três Forças:

Aux premiers temps de La guerre des trois forces, les plus sages parmi les sages recevaient une Eclipse Bleue. Lune et Soleil, Eau Claire e Feu, ces pierres mages avaient la vertu de guérir, de maintenir en vie celui qui la portait, et de frapper de mort qui voulait la lui prendre. Hélas ! Pour conserver ses pouvoirs, chaque Pierre devait recevoir, au moins une fois l’an, les rayons bienfaisants de l’astre du jour, et de celui de la nuit. Le Maître de la mort fit enlever et enterrer vivants tous les porteurs de l’Eclipse. Au bout d’un an, La Pierre redevenant Pierre parmi les pierres, les malheureux pouvaient enfin rendre l’âme. Ainsi périrent tous les grands Sages et disparurent les pierres sacrées... Toutes... Sauf une! Cella de la Dame Blanche de ton rêve... La dernière des Eclipses bleues. Nul n’a jamais pu dire ce qu’il est advenu de cette femme, ni si même à distance, l’Eclipse bleue a pu la maintenir en vie. Cependant, il s’en trouve pour affirmer q’en réunissant de nouveau et la pierre et la fille, il pourrait être mis fin à l’ère des Dhuards.¹⁵¹

¹⁵⁰ "Não podes ter me acordado, já que é certo que somente em sonhos encontram-se essas divertidas criaturas". BOURGEON, 1994 b, p.27.

¹⁵¹ "Nos primeiros tempos da Guerra das três forças, os mais sábios entre os sábios recebiam um Eclipse Azul. Lua e Sol, Água Clara e Fogo, essas pedras mágicas tinham o poder de curar, de preservar a vida daquele que a portava, e de ferir mortalmente aquele que as quisesse roubar. Infelicidade! Para conservar seus poderes, cada Pedra devia receber, ao menos uma vez por ano, os raios benfazejos do astro do dia e do astro da noite.

O Mestre da Morte ordenou que se capturassem e enterrassem vivos todos os portadores do Eclipse. Ao fim de um ano, a Pedra se tornava uma Pedra entre as outras e o infeliz podia enfim entregar a alma.

Assim pereceram todos os grandes Sábios e desapareceram as Pedras sagradas... Exceto uma! Aquela da Dama Branca de teu sonho... O último dos Eclipses Azuis.

Ninguém pôde jamais dizer o que aconteceu a essa mulher, nem se, mesmo à distância, o Eclipse Azul pôde mantê-la viva. No entanto, há quem diga que reunindo-se de novo a pedra e a garota, poder-se-ia pôr um fim à era dos Dhuards." Ibid., p.29.

No presente, os *lutins* narram aos companheiros uma história semelhante, após a qual esclarecem a natureza dos *dhuards*: habitantes da Cidade Glauca onde vive sua rainha, esses servidores da Força Negra mantêm cativa a Dama Branca da lenda. Cativos, também, são dezenas de *lutins* capturados, de cujas fêmeas os *dhuards* abusam sexualmente. Os companheiros decidem, então, penetrar na Cidade e utilizar o Eclipse Azul para libertar a Dama Branca. Seguindo furtivamente um grupo de *dhuards* que para lá retornam, os protagonistas escolhem Mariotte e Yuna, únicas nadadoras do grupo, para transpor a passagem subaquática que leva à cidade. Com a ajuda do trovador Favennec, cuja música distrai os três gigantes globos luminosos que fazem as vezes de guardiães da passagem (os *olhos de estanho* do título), as duas escapam de vários perigos até chegarem à câmara da Rainha. Ali encontram a Dama Branca, reduzida a um esqueleto, e a gigantesca rainha dos *dhuards*. Yuna, com o Eclipse Azul preso à testa, parece ser de algum modo alcançada pelas palavras do druida moribundo, que a insta a avançar sem medo (Figura 62). A rainha a devora em instantes, mas seu triunfo é breve; no instante seguinte vamos a Cidade Glauca, à maneira de uma concha ou de um par de mandíbulas, fechar-se sobre si mesma, pondo fim ao domínio dos *Dhuards* (Figura 63).

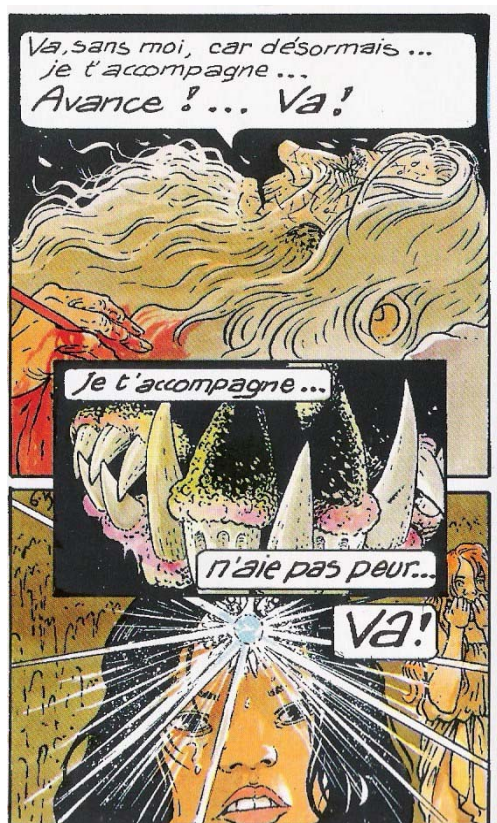


Figura 63 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule* – Les yeux d'étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon. In BOURGEON, 1994 b, p. 32

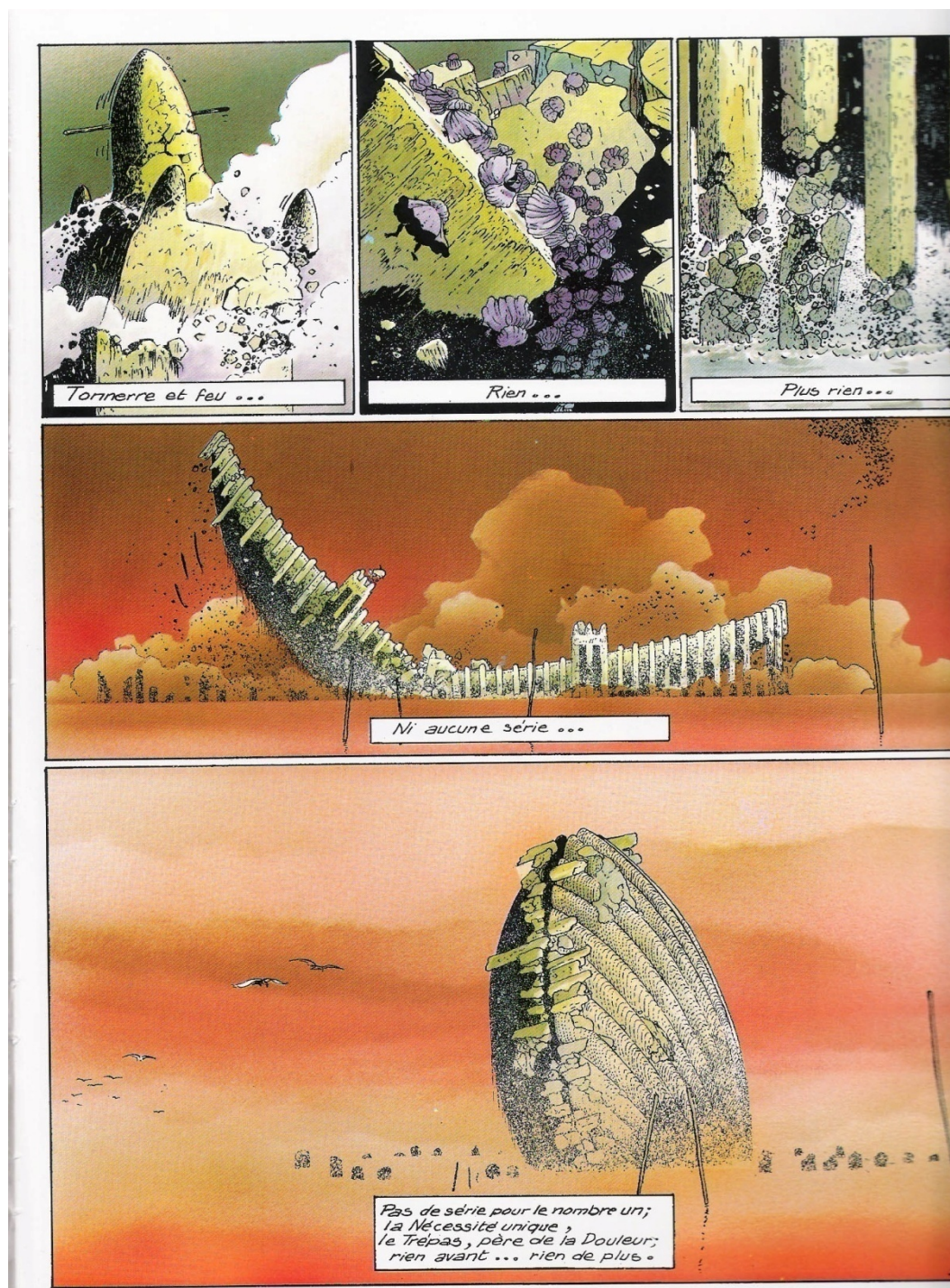


Figura 64 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule* – Les yeux d'étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 49.

Uma concha, também, é o que Mariotte tem diante de si quando acorda numa praia (Figura 64), após ter, de algum modo, escapado à devastação. A garota se depara então com uma mulher vestida com os trajes da Dama Branca – uma Dama Branca cujas suas feições poderiam ser as de uma Yuna crescida –, que a presentearia com um pingente – idêntico ao usado por Yuna – e vai embora

cavalcando a égua do Cavaleiro. Um segundo despertar de Mariotte, agora no alto da falésia onde dormira, é desta vez acompanhado pelo despertar de seus companheiros, que, ao se porem em marcha, deparam com Favennec, que lhes fala como se tivesse acabado de conhecê-los. Suas canções fecham o segundo volume.

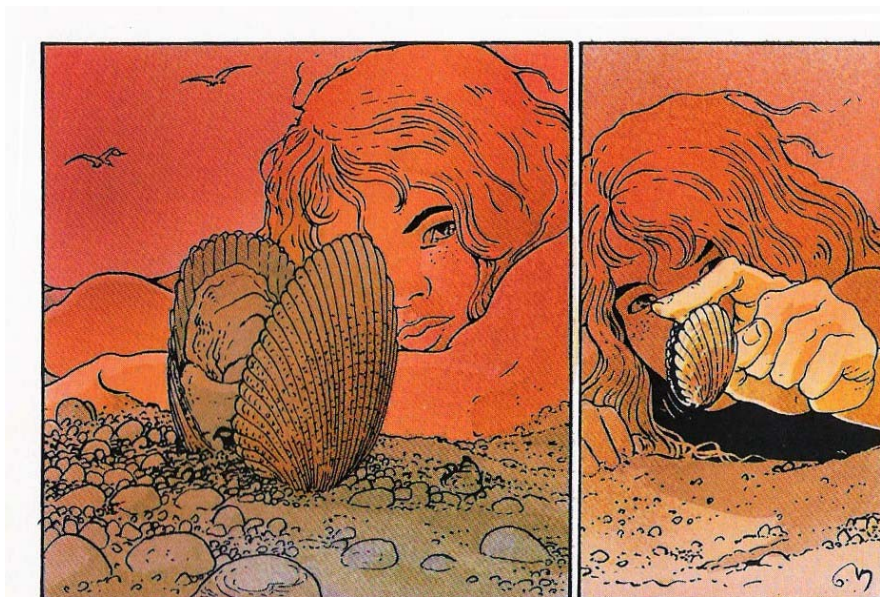


Figura 65 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d'étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 50.

Mas pretenderá esse novo apelo ao sonho colocar sob suspeita, como no fantástico, a “realidade” do maravilhoso? É verdade que, *isoladamente*, cada um dos episódios maravilhosos do segundo volume pode ser lido sob a chave do fantástico: é a uma intervenção deliberada de alguma força oculta ou a um acaso feliz que devemos atribuir, por exemplo, a onda que salva Mariotte? Deparando-se com coincidências análogas em narrativas fantásticas, Todorov cunhou o termo *pandeterminismo* – um determinismo generalizado no qual “[...] tudo, até o encontro de diversas séries causais (ou “casuais”) deve ter sua causa, no sentido pleno da palavra, mesmo que essa só possa ser de ordem sobrenatural”¹⁵². O teórico toma como exemplo a novela *Aurélia*, de Gérard de Nerval, cujo protagonista enxerga, por vezes seguidas, a ação do sobrenatural em eventos coincidentes – como quando, num dia de tempestade, esperando parar a inundaç o das ruas, atira um anel    gua, ap s o que a chuva de fato se acalma.¹⁵³ A profus o de coincid ncias que

¹⁵² TODOROV, 2004, p.118-119.

¹⁵³ *Ibid.*

domina *Les yeux d'étain de la Ville Glauque* – a onda providencial, os sonhos convergentes, trovadores idênticos no sonho e fora dele etc. – resulta num efeito semelhante, fundindo maravilhoso (no sentido de Todorov) e natureza num *continuum* indivisível. O paradoxo do primeiro volume da HQ aprofunda essa fusão. Ao localizar a aventura maravilhosa necessariamente dentro e fora da esfera dos sonhos, tal paradoxo trunca a dicotomia (essencial tanto para o maravilhoso em sua forma contemporânea quanto para o fantástico) entre natural e sobrenatural. O que é um problema central no fantástico (essa explicação *ou* aquela) torna-se em Bourgeon um falso problema, uma vez que em seu universo ficcional as explicações possíveis – sonho ou “realidade”, magia ou natureza - *são ambas verdadeiras*. Ou, para colocar o problema noutros termos, o paradoxo é percebido como tal apenas se apartamos do real o sonho e o extraordinário; eis como, numa leitura retroativa, o cavaleiro morto-vivo do início da narrativa se revelará, a um só tempo, o produto de um sonho e um ser real e concreto, como se confirma no terceiro volume.

É certo que algum grau de distinção subsiste entre o mundo dos sonhos e o da vigília tal como concebidos na narrativa. Estar em um deles pressupõe ainda a travessia – ao despertar ou ao adormecer – de uma fronteira. É certo, também, que leis distintas governam um e outro: o que é possível nos sonhos, como a reanimação dos mortos – o cavaleiro do castelo, Yuna, a Dama Branca –, não o é necessariamente fora deles. Mas a fronteira é tênue, porosa, enevoadá; causa e efeito a atravessam nos dois sentidos: Yuna/Dama Branca vai embora, no sonho, cavalcando a égua do Cavaleiro, e a montaria desaparece na vigília; obra de homens despertos, a descoberta do Eclipse Azul perturbará o sonho da menina druida.

Essa (re)integração nos aproxima de Gervásio de Tilbury (vide capítulo 1) e de sua concepção de maravilhoso como aquela parte inexplicável da natureza. Ao mesmo tempo, porém, ela não representa um retorno completo àquela concepção. Pois o que se funde à natureza em Bourgeon não são apenas as *mirabilia* medievais – com as fadas, os *lutins* etc. – ou aquela zona indefinida onde se tocam maravilhoso e milagroso – como as maravilhas do Graal – mas a própria divindade e também o próprio reino diabólico em sua totalidade, identificados com três Forças – que, diferentemente de Jeová e seus anjos, não pairam *sobre* o mundo: a Força Branca e a Força Vermelha, lembremos, foram “pulverizadas em partículas tão pequenas que cada uma destas pôde encontrar abrigo no próprio seio da matéria

viva”, e tampouco a Força Negra encontra-se fora ou acima do mundo: ela “age na desolação” – a saber, na guerra e no massacre, e não em manifestações sobrenaturais como as atribuídas a Satã – e “nada pode sem a cumplicidade do homem”¹⁵⁴. Como se verá a seguir, essa concepção aglutinadora dos reinos natural e divino estará a serviço de uma função específica.

Do filho do Demônio ao druida vingador: o maravilhoso como resistência ideológica

A concepção de maravilhoso no universo de Bourgeon tem implicações mais vastas que um efeito literário ou uma alteração conceitual: serve, além disso, a uma função de inversão e resistência ideológica. No segundo volume, essa função é encarnada, sobretudo, pelo mestre druida e sua jovem discípula. Contemporâneos da repressão romana à religião druídica (século I), estão ambos entre os últimos de sua ordem: “Le gens du village ont déjà reçu la visite des soldats... On dit qu'ils tuent, rapinent et violent. On dit qu'ils font périr atrocement les guerriers et les prêtres qui tombent entre leur mains”¹⁵⁵, diz a menina. Ela própria deverá, mais tarde, fugir dos perseguidores em companhia do mestre. Mortalmente ferido pela seta de um besteiro romano, o ancião tem forças apenas para se deixar conduzir pela discípula até uma gruta secreta, onde lhe ensina os últimos segredos druídicos (condensados nos versos das *Séries*) e a instrui sobre sua missão futura: “Apprends à d'autres ce que tu a appris. Conserve en toi le peu de force qui me reste et que j'abandonne pour seconder les tiennes au moment de l'épreuve”¹⁵⁶.

Historicamente, a religião druídica sobreviveu à repressão romana, conquanto esta tenha sido certamente um golpe duro. Foi o cristianismo que a derrotou; druidas e sacerdotes cristãos coexistiram por um tempo relativamente longo no que hoje são a Inglaterra e o norte da França, até que, no século VI, os últimos finalmente erradicaram os primeiros¹⁵⁷. Nem todo o legado druídico, contudo, se perdeu.

¹⁵⁴ BOURGEON, 1994 b, p.22.

¹⁵⁵ “O povo da vila já recebeu a visita dos soldados. Dizem que eles matam, saqueiam e estupram. Dizem que eles fazem perecer de modo atroz os guerreiros e sacerdotes que lhes caem nas mãos”. Ibid., p.29.

¹⁵⁶ “Ensina a outros o que aprendeste. Conserva em ti a força que me resta e que eu abandono para que se juntem às tuas no momento decisivo”. Ibid., p.48.

¹⁵⁷ ROBERTS, J. *Druidical remains and antiquities of the ancient Britons, principally in Glamorgan ; containing a general account of the same, in England , Wales, Scotland, France, &co ; with illustrations on the learning, origin and superstition of the Druids*. Swansea: E. Griffiths, 1842.

“Todos os antigos druidas eram também Bardos”¹⁵⁸, e nos bardos galeses, seus descendentes tardios, sobreviveu parte da tradição, preservada sob forma de poemas e canções. Especialmente célebre dentre esses bardos foi aquele conhecido como Taliesin. A um só tempo figura histórica e personagem ficcional, Taliesin viveu no século VI – e conservamos dele uma dezena de poemas autênticos – mas é também um poeta lendário, arquétipo do poeta galês¹⁵⁹. Sua biografia ficcional chegou até nós através de um manuscrito conhecido como *Ystoria Taliesin*, copiado (a autoria em si mesma é uma incógnita) pelo soldado galês Elis Gruffudd no século XVI¹⁶⁰.

O Taliesin lendário excede em muito a figura do bardo; confunde-se, na *Ystoria Taliesin*, com a do feiticeiro, ao mesmo tempo em que a poesia se confunde com a magia: a fim de livrar seu pai adotivo, Elffin, das acusações de um rei tirânico, Taliesin viaja à sua corte, onde

[...] il chanta un poème de secours ; aussitôt, dit-on, il s'éleva un vent de tempête, au point que le roi et sa court croyaient que le château allait leur tomber sur la tête. Le roi fit donc sortir en vitesse Elffin de la prison [...]¹⁶¹

Mestres dos elementos na *Ystoria*, os poetas não o serão menos na HQ. Vimos como, durante a invasão da Cidade Glauca, o trovador Favennec decide distrair com sua música os Olhos de Estanho. Não o faz sozinho: como de hábito, um *flashback* mostra o druida e a menina igualmente às portas da cidade, ela a cantar e ele a acompanhá-la com uma flauta. Captando um eco distante dos sons do passado, Favennec harmoniza com eles sua própria música, tendo sucesso em enganar o guardião. Mais tarde, o avanço suicida de Yuna em direção à rainha dos *dhouards* se entremeia à última das *Séries*, cantada pela jovem druida num *flashback*: como se de um ritual de sacrifício se tratasse, os versos místicos combinados ao sangue de Yuna (Figura 65) deflagram a destruição da cidade dos *dhouards* e a posterior ressurreição da Dama Branca.

¹⁵⁸ Ibid., p.76.

¹⁵⁹ GRUFFUDD. "L'histoire de Taliesin" In LAMBERT, Pierre-Yves, *Les Quatre Branches du Mabinogi*. Paris: Gallimard, 1993. p.333.

¹⁶⁰ Ibid., p. 333.

¹⁶¹ "[...] ele cantou um poema de socorro; imediatamente, diz-se, começou a soprar um vento de tempestade, com tal intensidade que o rei e sua corte pensavam que o castelo iria lhes cair sobre a cabeça. O rei então libertou prontamente Elffin [...]" Ibid., p.347.

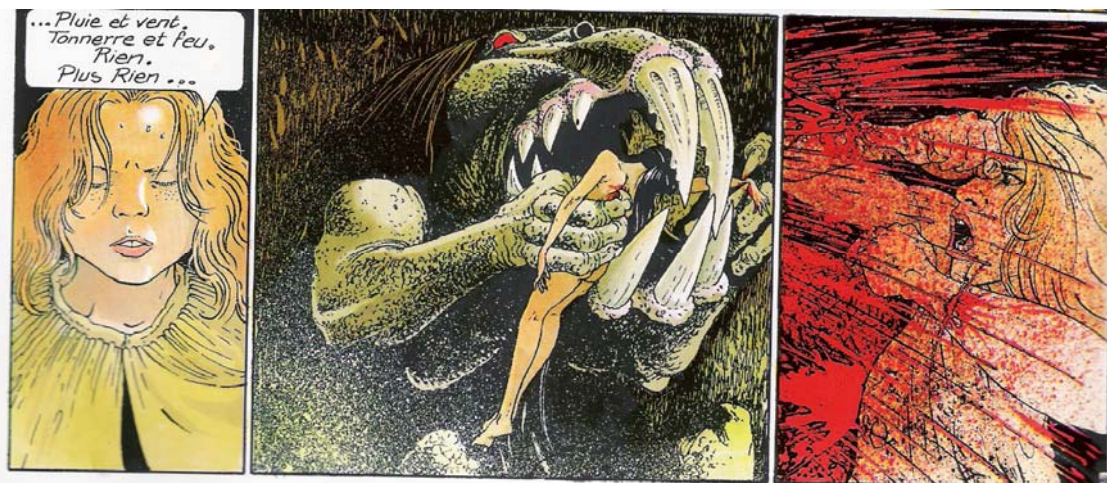


Figura 66 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d'étain de la Ville Glaucque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 48.

Poeta e feiticeiro, o Taliesin lendário é também profeta. Não por acaso, a personagem foi por vezes confundida com outro célebre profeta-mago do imaginário Medieval: Myrdinn, ou Merlin¹⁶². Assim acontece na própria *Ystoria Taliesin*, quando o protagonista responde ao rei que lhe pergunta seu nome: “Jehan le devin m’apellé Merlin ; / Mais désormais tous les rois m’apelleront Taliesin”¹⁶³. Não teria Bourgeon, pois, corroborado essa tradição quando, ao colocar em cena o druidismo, personifica-o em um par tão evocativo do casal Merlin-Viviane? É certo que o ancião da HQ não é jamais nomeado e que sua discípula pré-púbere é algo mais jovem que a aprendiz do mago arturiano; mas, de resto, a correspondência é notável: ambos anciãos, ambos detentores de grande conhecimento e poder legados a uma jovem, o mago e o druida terminam seus dias no interior de uma caverna (conforme a *Suite du roman de Merlin* do século XIII), a partir da qual, mesmo mortos, intervirão no mundo de forma limitada, enquanto a ex-discípula assume sua função e continua sua obra. Não poderia a versão tardia e cristianizada da lenda remontar a um distante casal pagão, sendo esse motivo preservado às distorções e refundições ideológicas de mil anos? Que esse casal original não tenha jamais existido e que não se possa encontrá-lo nas fontes é algo que faz pouca diferença na narrativa. Ele constitui, ainda assim, um *poderia ter sido* bastante verossímil, na medida em que a figura intermediária de Taliesin, pertencente a um só tempo à tradição antiga e à

¹⁶² Ibid., p.334.

¹⁶³ “Jehan, o adivinho, me chamou de Merlin./ Mas doravante todos os reis me chamarão de Taliesin”. Ibid., p.346.

tradição medieval, cimenta de forma convincente a ponte entre o druida e o mago. A HQ, segundo essa leitura, faz com que a lenda percorra o caminho de volta no tempo, decantando, por assim dizer, seu núcleo pagão dos elementos cristãos que os séculos lhe teriam anexado.

Esse retorno às “origens” passa por uma evidente valoração positiva do elemento pagão. De certo modo, como se viu no capítulo anterior, essa valoração estava presente mesmo no texto cristianizado da Idade Média (Viviane como avatar da Diana clássica, sucessão de Merlin pela Dama do Lago etc.) de uma forma mais ou menos velada, sendo bastante suprimida pelas releituras dos séculos XIX e XX (vide *Camelot 3000* ou filmes como *Excalibur*). *Les yeux d’étain de la Ville Glauque* retoma, como se viu, o elemento pagão do texto medieval (Viviane e sua função na narrativa), mas a resistência ideológica inerente a este será, na HQ, articulada de um modo mais contundente. Central, para tanto, é o destino de uma personagem secundária do segundo volume. Não chegando a ser nomeada, ela surge na narrativa ao observar, do alto de uma colina, a perseguição dos aldeões a Mariotte. Está grávida e porta no pescoço o Eclipse Azul, embora não se saiba ainda, a essa altura da narrativa, a importância da jóia. Uma das poucas a não tomar parte na perseguição e a única do lugar a permanecer fiel aos deuses antigos, a garota preserva na memória os fragmentos de um conhecimento perdido: meio druida, meio bruxa, narra a um criador de cães o princípio do mundo: “Au tout début [...] il y avait trois Clans”¹⁶⁴. A súbita chegada de soldados mercenários a interrompe. Saberemos o que fizeram à garota quando o Cavaleiro, em companhia de um dos mercenários, a encontrar enforcada a pender de um crucifixo, ainda portando o Eclipse Azul, que é então jogado ao chão pelo soldado (Figura 66).

¹⁶⁴ “No início [...] havia três clãs”. Ibid., p.17.



Figura 67 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d'étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 24.

Como se viu, esse crucifixo fora um dia o topo de uma rocha sagrada celta, venerada pela religião druídica. Ali, quando esta perdurava ainda, estiveram o ancião druida e sua aluna (Figura 67). Viu-se anteriormente como um raio, respondendo à invocação do druida, salva o Cavaleiro e o Eclipse Azul ao eliminar o mercenário. Mas não é este a única vítima: o crucifixo é igualmente destruído (Figura 68).



Figura 68 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d'étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 23.



Figura 69 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d'étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 b, p. 24.

Esse raio vingador, cuja função ideológica é análoga à da vitória de Viviane sobre Merlin no século XIII, é, no entanto, um signo bem mais explícito que sua contraparte medieval. Se nesta os signos adversários só podiam ser confrontados indiretamente – atinge-se o filho de Satã para, por tabela, atingir-se a visão de mundo na qual ele se insere –, a reação pagã atinge na HQ um dos signos maiores da cultura dominante¹⁶⁵. A gravidez da garota supliciada pode ser lida, nesse sentido, como mais que um testemunho dos horrores da Guerra dos Cem Anos: o que pende do crucifixo é mais que um indivíduo, é mais que uma cultura e um sistema de valores; é, também, o corpo e a sexualidade, fortemente reprimidos pelos sucessores do paganismo:

Sob a influência do cristianismo, uma nova ética sexual impôs-se na Idade Média. A carne e o corpo são demonizados, como fonte do pecado. E a virgindade se torna o ideal da Igreja. Durante séculos, o Ocidente viveu a era do recalque.¹⁶⁶

O casal druida perfaz, nesse sentido, um ajuste de contas que prefigura o renascimento daquilo que fora reprimido. Pois ele está a caminho: libertada da Cidade Glauca, a encarnação de uma das “forças da vida” voltará em breve ao mundo.

Duas mulheres a libertam, únicas capazes de percorrer os caminhos subaquáticos que levam à Cidade Glauca (veremos mais tarde que essa associação entre água e feminilidade nada tem de accidental). Encarnam, como a grávida supliciada, mais que individualidades. É especialmente significativo, nesse sentido, que caiba em parte a Mariotte, agredida por razões misóginas no início da narrativa, pôr abaixo a Cidade Glauca, onde só habitam machos (à exceção das *lutins* fêmeas escravizadas e da rainha, que de todo modo é uma espécie de consorte do Mestre da Morte). E não se tornará ela, ao fazê-lo, uma sucessora de Viviane, ou mesmo sua reencarnação? A crença druídica na transmigração das almas, atestada por Júlio César (*De Bello Gallico*, VI, 13), parece sancionar essa possibilidade, reforçada pela semelhança física entre as personagens e pelas palavras finais do ancião

¹⁶⁵ Ainda que nesse caso a História se afaste parcialmente das conotações emprestadas à cruz pela HQ: como afirma Jacques Le Goff, o cristianismo foi marcado por uma elevação da condição feminina: “[...] creio que houve [no cristianismo] uma verdadeira promoção da mulher, que avançou, pelo menos doutrinariamente, no cristianismo, e que isso foi sentido, para além de todas as influências familiares e sociais que tendiam a mantê-la numa certa inferioridade”. LE GOFF. *Uma Longa Idade Média*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008, p. 124.

¹⁶⁶ *Ibid.*, p.137.

druida: não é em Mariotte, afinal, que se concretiza a promessa feita à jovem druida de ajudá-la no momento decisivo? Metáfora da natureza, mas também da feminilidade, na medida em que evoca a Vênus clássica, a concha que, por assim dizer, devora a civilização dos *dhuards* condensa poeticamente o percurso da personagem.

Yuna é igualmente sucessora de um poder mais antigo, acabando, como Mariotte, por se confundir com ele. “Deixo-te isto, para que te lembres de mim”¹⁶⁷, diz a Dama Branca ressuscitada ao presentear a ruiva com um pingente usado por Yuna. É a última vez que a veremos sob essa forma, mas, como de hábito, não tardaremos a encontrá-la sob outras faces.

Os bastidores de uma mitologia: Mélusine e o maravilhoso alquímico

O destino dos companheiros será decidido em Montroy, cidade que os três alcançam no início do último volume da HQ, *Le dernier chant des Malaterre* (*O último canto dos Malaterre*). Sua chegada parece, como de hábito, resultado do acaso ou das intuições erráticas do Cavaleiro, mas, também como de hábito, deve-se desconfiar dessa aparente falta de propósito, como descobre o Cavaleiro logo em sua primeira noite na cidade. Alarmado pela menção ao nome *Malaterre* pelos clientes da hospedaria onde está alojado, o protagonista é informado, ao questionar um monge sobre o assunto, que as respostas podem ser encontradas numa abadia próxima à cidade. A razão de sua inquietude logo fica clara: Malaterre é o nome de família de Blanche e suas duas irmãs, apenas agora mencionadas na narrativa. Como ficamos sabendo pelo erudito abade Jean, Montroy é governada pela irmã mais velha, a viúva Neyrelle, cujo feudo faz fronteira com Torneirie, domínio da irmã do meio, Carmine – cujo gosto pela cor vermelha iguala o de Neyrelle pela negra –, e de seu marido, Noal de Torneirie.

As irmãs Malaterre, prossegue Jean, descenderiam dos Lusignan, uma linhagem de senhores feudais cujo ramo principal foi, de acordo com a história oficial, extinto com a morte de seu último senhor, Hugues XIII. Segundo o abade, uma filha bastarda de Hugues teria dado continuidade à linhagem, sendo oferecida

¹⁶⁷ "Je te laisse ceci en memoire de moi". BOURGEON, 1994 b, p.50.

em casamento a Jean de Malaterre, pai das três irmãs, que descenderiam, assim, do primeiro senhor de Lusignan, Raymondin, e da sereia Mélusine – ou, pelo menos, é como se refere o abade à fada que protagoniza *Mélusine* ou *La noble histoire des Lusignan*, narrativa em prosa terminada por Jean d'Arras em 1393. “Pour les chrétiens d’antan, la Sirene était fée.”¹⁶⁸; essa identificação, pelo abade, de duas figuras lendárias distintas será compartilhada por Neyrelle, que, orgulhosa de suas origens, é a responsável pelo acréscimo de três sereias ao brasão de armas de Montroy (Figura 69).

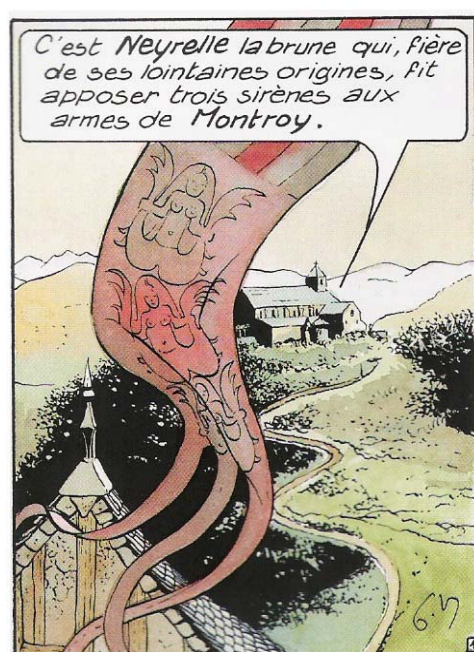


Figura 70 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 c, p. 25.

A referência tríplice mais imediata, nesse caso, são as próprias irmãs Malaterre, mas, ainda que não mencionado pelo abade, um outro modelo as precede. Segundo Jean d'Arras, Mélusine seria uma das três filhas da fada Présine e do rei Élinas, cujo encontro, se não abona de todo a versão do abade, certamente justifica as afinidades entre a fada e as sereias: dirigindo-se a uma fonte para aplacar a sede, o rei escuta, à medida que se aproxima,

[...] une voix qui chantoit si melodieusement qui il ne cuida pas pour l'eure que ce ne feust voix angeliquemais tuttefoyz il entendy asséz par la grant

¹⁶⁸ “Para os cristãos de outrora, a Sereia era fada”. BOURGEON, François. *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*. Bruxelles : Casterman, 1994, p.25.

doulçour de la voix que c'estoit voix femenine. [...] Et a l'approuchier de la fontaine apperceut la tresplus belle dame qu'il eust oncques jour veu a son adviz. Lors s'arresta tous esbahiz de la grant beauté qu'il perceust en celle qui tous jours chantoit si melodieusement que oncques seraine, faee ne nimphe ne chanta tant doulcement.¹⁶⁹

Afinidades que, na HQ, são reforçadas quando o Cavaleiro, como um avatar ou um eco do rei lendário, relembra seu encontro com Blanche à beira d'água – elemento simbolicamente replicado pelo azul dos olhos e adereços da dama (Figura 70). O mesmo quadro evoca, nos subquadros à direita, a confiança traída: Blanche, morta depois de esperar em vão a chegada do amante salvador. Traída, também, é a confiança de Présine em Élinas no texto de d'Arras (vide capítulo 3).

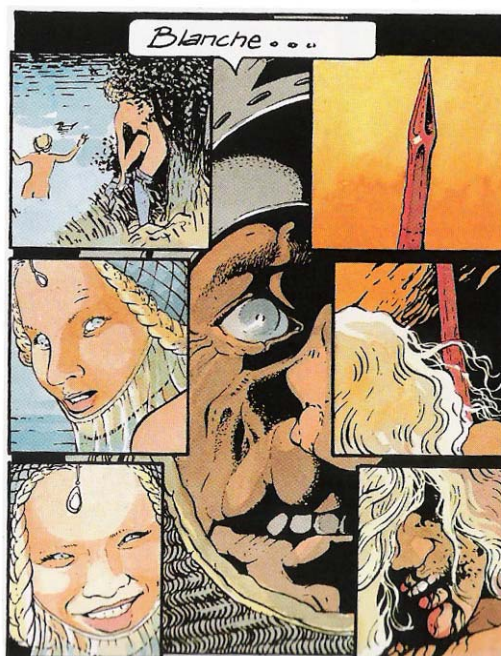


Figura 71 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 c, p. 26.

Lida à luz da lenda de Mélusine, a chegada do cavaleiro aos domínios das irmãs Malaterre encerra uma promessa funesta. Como no texto de Jean d'Arras, a sedução a precede: amante de Blanche outrora, o Cavaleiro se envolverá com

¹⁶⁹ "[...] uma voz que cantava tão melodiosamente que ele acreditou, num primeiro momento, tratar-se daquela de um anjo, compreendendo em seguida, pela doçura singular do som, que se tratava de uma voz feminina. [...] Ao chegar mais perto, ele viu a dama mais bela que já contemplara em sua vida. Ele estacou, fascinado pelo espetáculo que lhe oferecia essa mulher que cantava sem cessar, mais doce e melodiosamente que qualquer sereia, fada ou ninfa". D'ARRAS, 2003, p.120-122.

Neyrelle quando esta, descobrindo sua identidade, o convidar a passar o Natal em seu castelo.

Ali lhe revelará, durante um jantar a dois, uma outra versão da morte de Blanche: espiões a mando de Noal de Torneirie, marido de Carmine, teriam propositalmente afastado o Cavaleiro da cidade sitiada, enquanto o capitão deste, também a soldo de Noal, tratava de eliminar Blanche e seu marido. Torneirie teria, desse modo, herdado o feudo da cunhada. O senhor de Torneirie busca agora, diz Neyrelle, um meio de eliminá-la para tomar posse dos três domínios, menos pelo poder político que para possuir as três fontes que brotam nos feudos, as quais, reunidas pela terceira vez, confeririam o poder sobre as Três Forças.

A torre solitária de onde governa – evocativa daquela avistada ao longe durante o volume 1 –, a figura sinistra e a própria etimologia de seu nome de família, somadas às revelações de Neyrelle, tornam Noal, aos olhos do Cavaleiro, o perfeito avatar do fugidio Mestre da Morte – associação que não passa despercebida à dama negra: "Torneirie ! La tour noire !... C'est bien lui que tu cherches ! Tu vas enfin pouvoir être fidele à ton serment !" ¹⁷⁰ Com essas e outras invectivas, Neyrelle convence o Cavaleiro a esperar Noal numa torre do Castelo, onde poderá matá-lo. Mas um mal-entendido intervém: ao interpretar equivocadamente um encontro do Cavaleiro com Carmine, Neyrelle julga-se traída e muda de lado, arranjando para que ambos sejam presos por adultério – e, depois, condenados por bruxaria, usando como pretexto o interesse de Carmine por astrologia.

Suspeitos de cumplicidade com os supostos bruxos, os dois companheiros do Cavaleiro têm a prisão ordenada pela Inquisição. Anicet, acobertado por uma amante, tem tempo de esconder-se numa ala do castelo, onde espera por uma chance de fugir. Mariotte é capturada, e com ela uma atriz itinerante chamada Anaïs, arrolada no processo por praticar leituras de mãos. Luce, ator e pai adotivo de Anaïs, consegue escapar e busca o auxílio do monge Aymon, amante de Mariotte e discípulo do abade Jean, que está também a par do plano de resgate: penetrar no castelo por uma rede de túneis secretos que o ligam à abadia e por ali levar embora as prisioneiras. Quanto aos dois principais acusados, não haverá remédio. Os companheiros em fuga podem apenas observar ao longe enquanto as chamas os devoram.

¹⁷⁰ ""Torneirie ! A torre negra ! É ele mesmo que procuras ! Vais enfim poder ser fiel a teu juramento!" Ibid., p.108.

Condenada ao fogo é também a recém-completada obra-prima de Aymon, um manuscrito ricamente ilustrado contendo a história de Merlin, julgada anticristã pela missão inquisitorial enviada a Montroy. Trazido por uma comitiva de monges chefiados por um bispo, o livro encontra-se a caminho da praça de execução quando a pira é acesa. Mas não chega até lá; no caminho da comitiva, interpõe-se um cavaleiro, que desde a chegada dos companheiros a Montroy era visto a rondar os arredores e o interior da cidade. Esse estranho indivíduo revela-se então o cliente que, em troca de trinta bois (à frente dos quais surge agora), havia encomendado à abadia o livro sobre Merlin. Diante da recusa do bispo em entregar-lhe o livro, o cavaleiro simplesmente ergue três dedos da mão direita, como que respondendo a um sinal. Os bois precipitam-se furiosamente sobre a comitiva, esmagando todos os homens da Igreja à exceção do velho abade, mestre de Aymon, que entrega o livro ao novo proprietário. Enquanto isso, os animais enfurecidos, ainda em disparada, provocam o caos na praça de execução (Figura 71).

Espalhadas com os destroços da fogueira derrubada e sopradas pelo vento, as brasas não demoram a incendiar a floresta que cerca a cidade: dentro em pouco esta mesma arde em chamas. Os habitantes em fuga são vítimas de um exército itinerante acampado perto dali. Ao fogo e ao massacre poucos escapam: aqueles abrigados nos subterrâneos - Mariotte, Luce, Aymon, Ancelinotte, Anaïs e uma outra amante de Anicet (morto ao tentar salvar o Cavaleiro da fogueira), além do misterioso proprietário do manuscrito. O cavaleiro desaparecerá com o inverno, após largar na neve o precioso livro, cujas páginas encontram-se enigmaticamente em branco.

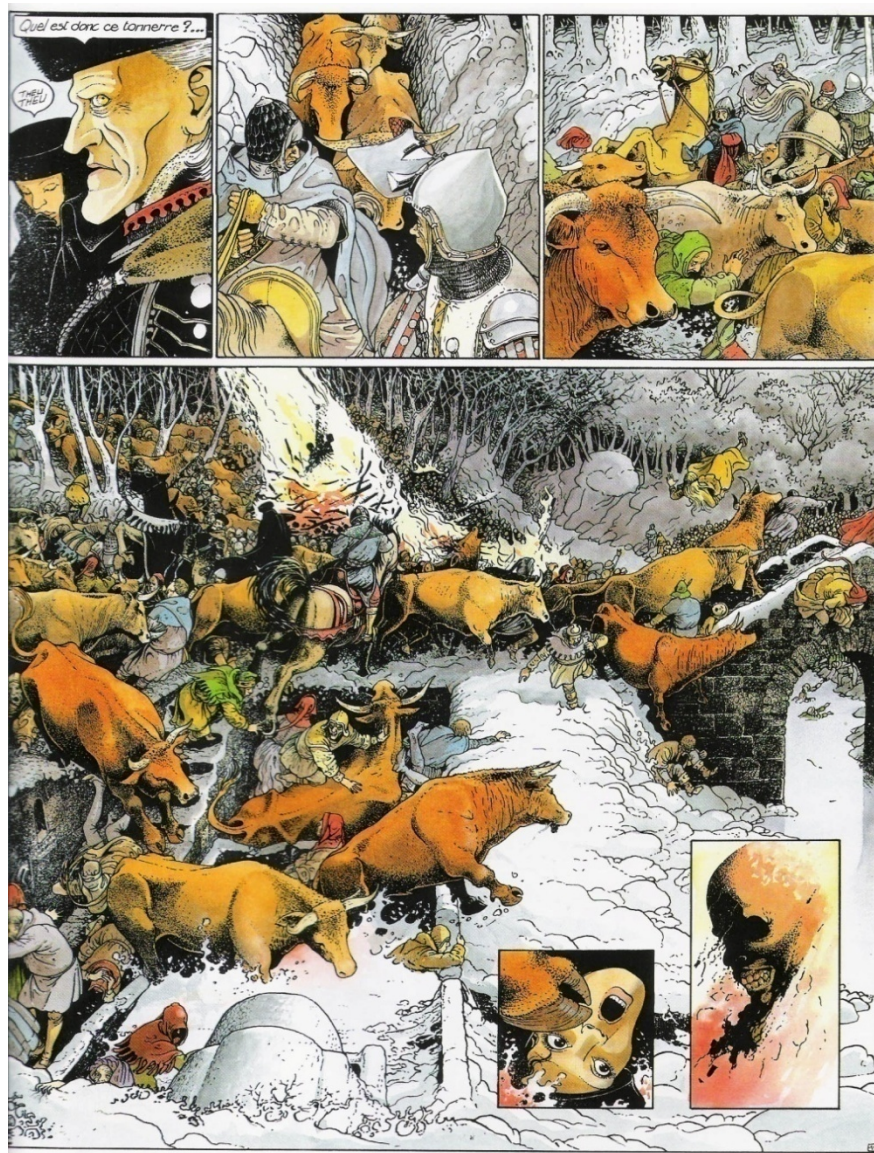


Figura 72 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 c, p. 131

Mas não é o único enigma a envolver a personagem. Sobre sua identidade, jamais revelada claramente, pode-se apenas especular. Michel Thiebaut o identifica com Merlin. Com efeito, signos diversos aproximam a personagem do mago arturiano: como nos lembra Thiebaut, a afinidade especial do cavaleiro com o mundo animal, como quando controla os bois com um simples gesto ou amansa o urso de estimação de Luce, está de acordo com a faceta selvagem de Merlin conforme descrita na *Vita Merlini* de Geoffrey de Monmouth, o qual narra, entre outras coisas, a existência solitária que o mago teria levado na floresta¹⁷¹. As metamorfoses

¹⁷¹ THIEBAUT, Michel. *Dans le sillage des sirènes: autour des Compagnons du Crépuscule de François Bourgeon*. Torunai: Casterman, 1992, p.94.

aproximam igualmente as personagens – em criança e em guerreiro (e em animais diversos, no caso de Merlin-Taliesin) – na literatura medieval, e em lobo, cavaleiro, servo e monge na versão quadrinhística, com a diferença de que, no segundo caso, a transformação é coerente com as já discutidas regras do maravilhoso de Bourgeon: Mariotte, que testemunha as metamorfoses, as atribui depois à febre e ao delírio. E não nos esqueçamos, evidentemente, do livro encomendado à abadia. Cabe perguntar por que Merlin estaria interessado num manuscrito que narra sua própria história, mas não seria possível, baseando-se no segundo volume, assumir que a personagem seja não o Merlin original, em carne e osso, mas uma reencarnação em busca das próprias memórias perdidas?

Evitando, em todo o caso, a possibilidade de uma resposta peremptória, Bourgeon abre caminho para várias leituras possíveis. Para a que se vai propor é de importância central inquirir sobre as raízes e a natureza do mito cosmogônico de *Les Compagnons du Crépuscule*. Do primeiro volume se apreende sua natureza; do segundo, que podem assumir formas específicas, avatares, um pouco à maneira do Deus cristão sem, no entanto, provirem de ou ascenderam a algum plano transcendente; do terceiro, a natureza dupla de cada uma delas, na medida em que se confundem com a figura da sereia (voltarei a esse terceiro aspecto ao final do capítulo), e na medida em que compreendem, cada uma, um princípio masculino e outro feminino, como explica Anaïs: “C’en sont trois cavaliers qui les trois vont encontre. Ténèbre est le visage du premier. Absence est celui du second. Double, celui du troisième; tant Il est vrai qu’il est en chaque chose, aussi que son contraire.” Dos três volumes, apreendemos o sentido ou a propriedade específica de cada um dos princípios femininos: “Sont trois siérines soeurs, et qui ne font qu’un. Celle-ci est Vie, celle-là est Mort, et la puînée s’en fut de Vie à Mort, et de Mort à Vie passe...”¹⁷². No entanto, nem a lenda de Mélusine, da qual o caráter tríplice deriva em parte, nem as narrativas arturianas parecem oferecer qualquer pista quanto a um possível modelo desse mito na literatura ou nas outras artes medievais. Um paralelo suficientemente sugestivo será, todavia, encontrado numa fonte algo insuspeita.

¹⁷² “São três cavaleiros que as três [sereias] vão encontrar. Treva é a face do primeiro. Ausência, do segundo. Duplicidade, do terceiro ; tanto é verdadeiro que existe em cada coisa o seu contrário.” ; “São três irmãs sereias, que em sendo três são também uma. Esta é Vida, aquela é Morte, e a mais nova foge da Vida em direção à Morte, e da Morte à Vida caminha...” BOURGEON, 1994 c, p.12.

Trata-se de uma das imagens que compõem um tratado medieval conhecido como *Splendor Solis* (*O Esplendor do Sol*), reproduzida na Figura 72:



Figura 73 – Ilustração de um manuscrito do *Splendor Solis*, século XVI, Salomon Trimosin.
Fonte: ROOB, 2006, p.136.

Supostamente de autoria do alemão Salomon Trimosin (cuja existência nunca chegou a ser comprovada), o tratado descreve os princípios da alquimia, termo que designa, num sentido estrito, a suposta arte de transmutar metais menos nobres em prata e ouro¹⁷³, e, num sentido mais amplo,

[...] alchemy appears as a system of philosophy which claimed to penetrate the mystery of life as well as the formation of inanimate sub-stances.

¹⁷³ READ, John. "Alchemy and Alchemists", In: *Folklore*, v.44, n.3, 1933. p.251.

Alchemy was thus a complex and indefinite mixture of chemistry, astrology, philosophy, occultism, magic, and other ingredients.¹⁷⁴

Se os primeiros documentos relativos à alquimia na latinidade medieval, datados do século XII, raramente lançavam mão de elementos picturais, ao final da Idade Média produziam-se textos alquímicos que não empregavam palavras em absoluto – textos cujo sentido estava claro somente para os iniciados em seu simbolismo¹⁷⁵. É o caso do *Splendor Solis*, que consiste em nada mais do que vinte e duas imagens. Seu suposto original, que dataria do século XV, nunca foi encontrado, restando somente cópias realizadas no século XVI. O manuscrito inglês ao qual pertence a figura 72 data de 1582. A referida imagem pertence a um subgrupo de outras sete miniaturas que representam os sete estágios da transmutação de uma substância bruta, impura, em uma substância superior. Os três pássaros em luta no interior do frasco de vidro (onde reside também a substância a ser transmutada) representam a chamada *tria prima*, os três princípios hipostáticos da alquimia: enxofre, associado à cor vermelha e à inflamabilidade; mercúrio, associado à cor negra e à volatilidade; e sal, associado à cor branca, às cinzas e à imutabilidade¹⁷⁶. A interação entre os três princípios associada ao fogo provocado pelo alquimista ocasionaria a ebulição da substância inferior contida no frasco, primeiro estágio do processo que culminaria na sua metamorfose em ouro ou prata¹⁷⁷.

Isso nos traz de volta ao cavaleiro misterioso de *Les Compagnons du Crépuscule*. Não é sua obra em Montroy, metaforicamente (e talvez mesmo literalmente), análoga à de um alquimista? Não é precisamente a sua intervenção, somada à interação das irmãs branca, vermelha e negra, que em última análise leva ao “fim de um mundo” (como a destruição de Montroy é descrita por Anaïs), e, presume-se, ao início de outro? É certo que uma das irmãs não se encontra literalmente presente no desfecho, mas seu papel neste não é menos essencial: é sua existência passada que, em última análise, permite a Neyrelle envolver o

¹⁷⁴ “[...] a alquimia era um sistema de filosofia que alegava penetrar o mistério da vida bem como da formação de substâncias inanimadas. A alquimia era assim uma complexa e indefinida mistura de química, astrologia, filosofia, ocultismo, magia e outros ingredientes”. Ibid., p.251.

¹⁷⁵ OBRIST, Barbara. “Visualization in Medieval Alchemy”. In *HYLE – International Journal for Philosophy of Chemistry*, disponível em: <http://www.hyle.org/journal/issues/9-2/obrist.htm>. Acesso em 15/03/2010.

¹⁷⁶ READ, John. “Alchemy and Alchemists”, In *Folklore*, v.44, n.3 p.262.

¹⁷⁷ ROOB, Alexander. *Alquimia e Misticismo*. Köln: Taschen, 2006.

Cavaleiro em seus planos. Lança uma luz complementar sobre essa leitura um texto alquímico conhecido como *Aurora Consurgens*. Datando do início de século XV, trata-se também de um texto visual: sua cópia mais famosa consiste em 38 miniaturas em aquarela, uma das quais é reproduzida na Figura 73.



Figura 74 – Ilustração do *Aurora Consurgens*, século XV. In OBRIST, 2003. Disponível em <http://www.hyle.org/journal/issues/9-2/obrist.htm>. Acesso em 15/03/2010.

A imagem “[...] combines the motifs of Mercury decapitating the Sun and the moon with a vase filled with silver and gold flowers”¹⁷⁸. A miniatura pode ser lida como uma elaboração do relacionamento entre os três princípios, cabendo ao negro sacrificar o branco e o vermelho. Evidentemente, os paralelos com a HQ são perfeitos: é a mulher vermelha, e não a branca, que se encontra fisicamente presente na fogueira; mas também essa segunda foi sacrificada, e mais de uma vez (lembramos de Yuna e da antiga portadora do Eclipse Azul), sacrifício que, como se viu, liga-se ao desfecho por uma cadeia de causalidades. A miniatura do *Aurora Consurgens* não deixa, pois, de ser especialmente reveladora quando a justapomos

¹⁷⁸ “[...] combina os motivos de Mercúrio decapitando o sol e a lua com um frasco preenchido com flores de ouro e prata”. OBRIST, Barbara. “Visualization in Medieval Alchemy”. In *HYLE – International Journal for Philosophy of Chemistry*, disponível em: <http://www.hyle.org/journal/issues/9-2/obrist.htm>. Acesso em 15/03/2010.

aos eventos finais da HQ, na qual a mercurial Neyrelle (descendente de Mélusine, a qual a cauda de serpente da figura negra do *Aurora Consurgens* pode facilmente evocar) sacrifica o Carmine e o Cavaleiro, perfazendo, assim, uma função análoga à da rainha dos *Dhuards*, que, ao destruir Yuna, deflagra uma inadvertida e cataclísmica revolução.



Figura 75 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 c, p. 127

Fica clara, pois, a razão pela qual Bourgeon escolheu, dentre tantas Idades Médias possíveis, a do século XIV. A saber, a crise, o crepúsculo, o início do desmoronamento das estruturas medievais: é sobre essa chave crepuscular de leitura (que encerra, ao mesmo tempo, a promessa de um renascimento) que Merlin, o alquimista – ele, que atíça o fogo que faz ferver os princípios – completa assim a tarefa de Merlin, o druida. De maneira análoga, o segundo sacrifício complementa o primeiro. Este era prefigurado pela destruição do crucifixo pelo raio no segundo volume; aquele, pelos escombros da arte clássica que, expurgados de Montroy, jazem nos túneis subterrâneos – e novamente se metaforiza a repressão sexual, desta vez pela mutilação genital do torso clássico (Figura 74) –, e pela emergência, a partir dessas profundezas, de Mariotte, essa nova Viviane, e de seus companheiros, que viverão para ver uma nova primavera do mundo (Figura 75).

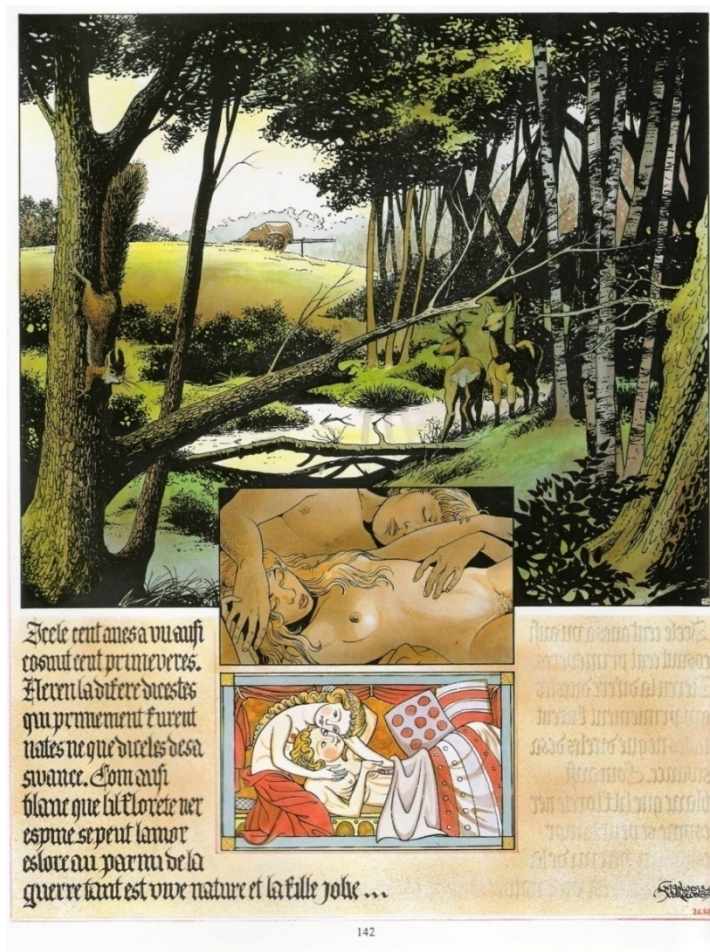


Figura 76 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule* – Le dernier chant des Malaterre, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 c, p. 142.

Nessa primavera se reequilibram os opostos – criação e destruição, a Força da morte e as Forças da vida – e se resolve o conflito que esterilizava a ambos: como aponta Jean-Jacques Vincensini em sua leitura do terceiro volume da HQ, os amores malfadados das fadas e dos senhores – Présine e Elinas, Raymondin e Mélusine – dão lugar a uma união harmoniosa entre essa Mélusine renascida que é Marinote e esse novo Raymondin que é Aymon – cujo nome, nota Vincensini, está contido no do cavaleiro de Jean D'Arras¹⁷⁹.

¹⁷⁹ VINCENSINI, Jean-Jacques. "Modernité de Mélusine". In: GALLY, Michelle. *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*. Paris: Presses Universitaires de France, 2000.

A recusa do maniqueísmo

Se o primeiro e o segundo volume parecem dispor em campos antitéticos a força da morte e as forças da vida, o terceiro submete essa impressão a uma leitura retrospectiva. Ao encarnar as Forças míticas nas irmãs Malaterre, Bourgeon confere a cada uma dessas Forças uma dupla natureza, na medida em que seus avatares se confundem com a ambígua figura da fada/sereia/mulher-serpente de quem descendem. O cavaleiro pode temer a Força Negra, pode não a ostentar em seu escudo vermelho e branco; mas o Merlin do terceiro volume, mais velho e mais sábio, veste-se com todas as três cores. Sabe que Neyrelle e o poder nela encarnado são tão centrais para o que pretende quanto o são os outros dois poderes, as outras duas sereias. E serão elas assim tão diferentes umas das outras? Neyrelle não se torna, por um momento, Blanche, quando, ao seduzir o cavaleiro na fonte, ambos cercados pelo branco invernal, diz não conhecer mais sua própria cor? Carmine é igualmente sugestiva nesse sentido: “Neyrelle, Blanche... Ou bien Carmine, cela n'est pourtant qu'une affaire de noms”¹⁸⁰.

Que não é possível isolar um princípio maléfico na narrativa, nem atribuí-lo a um campo específico, provam-no Aymon e o abade, que, ao preservarem com respeito o saber que os precedeu e ao salvarem Mariotte, encarnam um contradiscurso que relativiza o que de outro modo seria uma simplificação maniqueísta da Igreja pela HQ. Prova-o também Anaïs, a atriz itinerante. Pois também ela encarna a Força Negra. No palco, interpreta a Morte. Uma morte, contudo, destituída daqueles motivos negativos associados, por exemplo, aos *dhuards* ou a Noal de Torneirie; uma morte justiceira, que improvisa um aparte para responder ao comentário antissemita de um espectador (ainda que a própria peça já fosse um tanto antijudaica): “C'est à moi que tu parles ?!”, diz ela, ao que seu colega complementa: “Il s' imagine peut-être qu'une fois tous les juifs, et autres Sarrasins, em enfer, nous n'aurons plus de place pour les avars de son espèce ?!”¹⁸¹. Se a Força Negra pode sem dúvida assumir a face do agressor, encarna-se também no lado oposto: pois Anaïs mesma é judia, tendo sido adotada por Luce depois de uma multidão de fanáticos massacrar sua família. Particularmente conectada, como Neyrelle, Mariotte

¹⁸⁰ “Neyrelle, Blanche... Ou ainda Carmine, tudo isso não passa de um uma questão de nomes”. BOURGEON, 1994 c, p.121.

¹⁸¹ “É comigo que falas?”; “Ele imagina, talvez, que uma vez que todos os judeus e sarracenos estiverem no inferno, não teremos mais espaço para os avaros de sua espécie?!” Ibid., p.34.

e Yuna, à magia e ao maravilhoso, Anaïs é talvez a única a adivinhar a identidade do cavaleiro misterioso e uma das poucas a compreender a complementaridade e a natureza das três Forças: "Tu avais raison, Anaïs, notre vie est em grand balance et le Mal plane sur nous", diz-lhe o Cavaleiro, ao que ela responde: "Il es *en nous*..."; "Branche ignorait le mal", insiste ele, para ser mais uma vez corrigido: "Si vous aimez la blanche Lune, apprenez à aimer le Soleil et la Nuit !... Sans eux, Il n'est de blanche Lune"¹⁸².

Complementaridade que se confirma em uma das páginas finais da narrativa, nas quais Mariotte, Ancelinotte e Anaïs – respectivamente feiticeira, serva e judia que sobrevivem à outra ordem tríplice, aquelas dos senhores, levada embora pelo fogo vingador – encarnam, metafórica e literalmente, as três Forças reunidas (Figura 76). Sob o gesto de silêncio da ruiva, a neve se acumula sobre o manuscrito que contém a história de Merlin, deixado para trás pelo cavaleiro misterioso. Suas páginas estão em branco, tendo as palavras sido ditadas pelo cavaleiro "[...] à la neige e à la brume"¹⁸³.

Isolado de seu contexto, esse desaparecimento a um só tempo físico e simbólico de Merlin guarda certa semelhança com um motivo central da ficção arturiana, seja angófona ou francófona, motivo a que se poderia chamar *desencantamento do mundo*. O mundo arturiano em seu ocaso é um mundo despojado de todo o maravilhoso, exilado em reinos inacessíveis como o céu que acolhe o Graal e a Ilha de Avalon onde Arthur repousa em exílio. Esse motivo persiste na parte mais nostálgica da arte medievalista da modernidade, mas pode servir igualmente àquele projeto iluminista mencionado no capítulo 4: uma ordem racionalista não pode ter lugar enquanto anjos e magos agirem no mundo a olhos vistos. O mito deve morrer para que a História comece. Mas na HQ de Bourgeon História e mito são esferas complementares, desenrolam-se numa continuidade em que é frequentemente impossível separar um do outro. As palavras do livro ditadas aos elementos podem ser lidas, nesse contexto, como uma recusa a dois projetos simplificadores – a volta idealista à uma Idade de Ouro e a superação racionalista de uma Idade das Trevas –, numa chave que é praticamente oposta à do

¹⁸² "Tinhas razão, Anaïs, nossa vida está em grande perigo e o Mal paira sobre nós!"; "Ele está em nós..." "Branca ignorava o mal"; "Se amais a branca Lua, aprendei a amar o Sol e a Noite!... Sem eles, não há branca Lua". Ibid., p.83.

¹⁸³ "[...] à neve e à bruma". Ibid., p.136.

desencantamento: o maravilhoso não mais cede lugar ao mundo concreto e histórico, mas o reintegra e o reencanta.

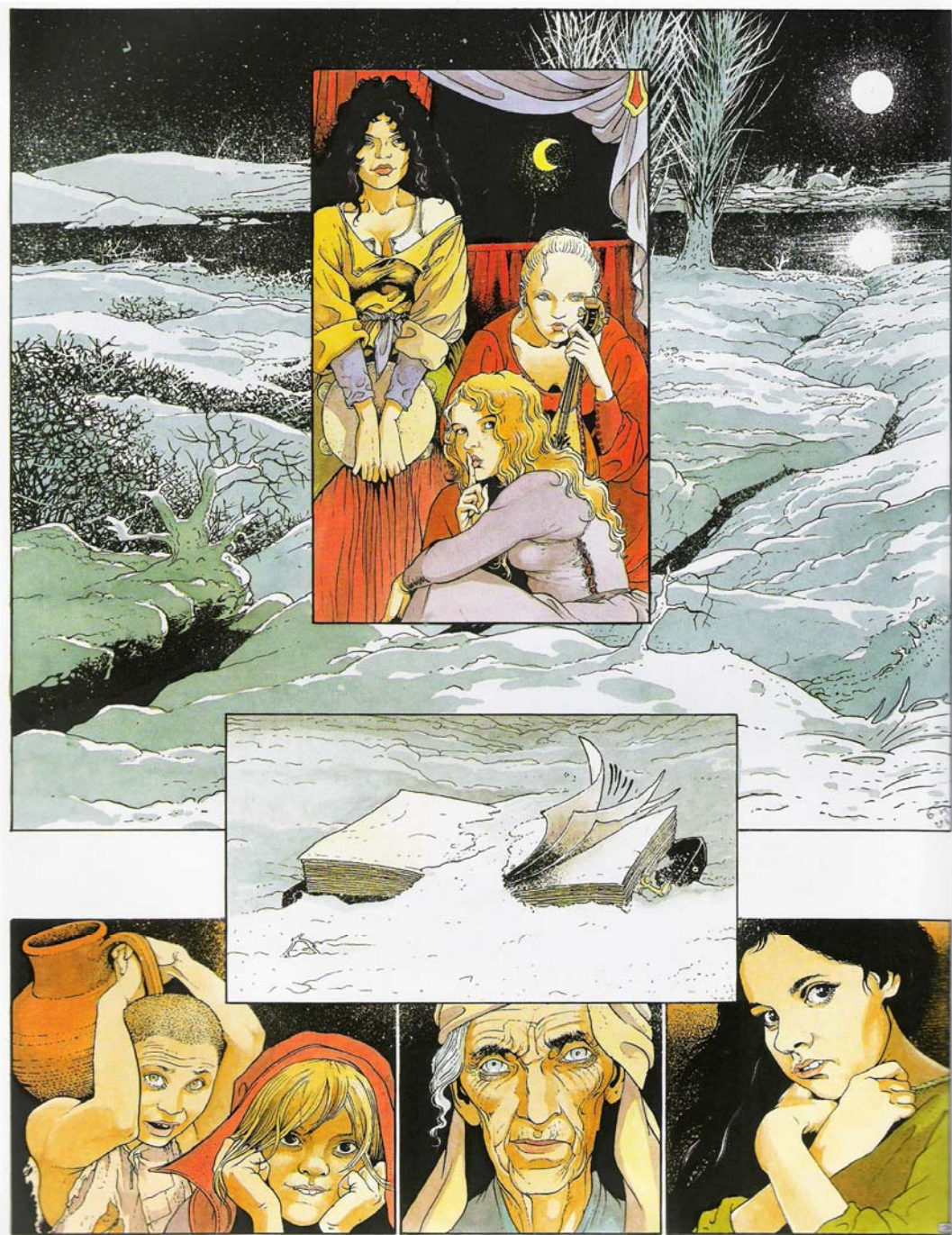
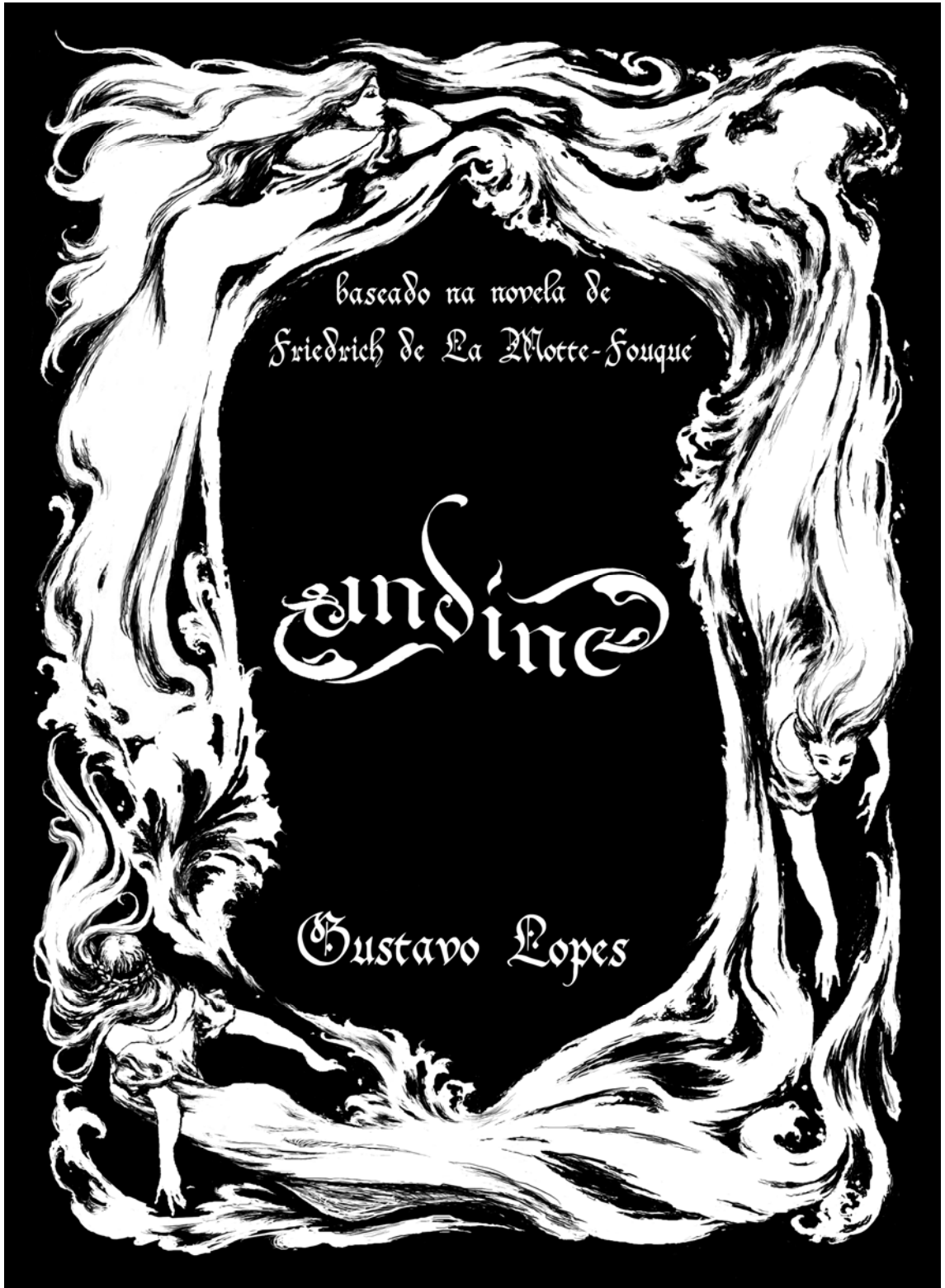


Figura 77 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994 c, p. 138.

Capítulo 7

***Undine* – Desenhos preparatórios para os próximos capítulos –
Pós-escrito a *Undine***

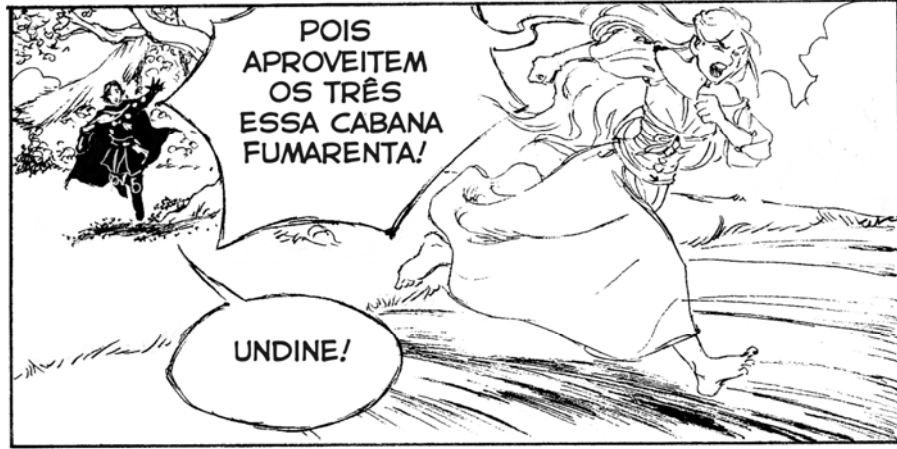
















POR UM MOMENTO PERMANECEMOS MUDOS, COMO SE DIANTE DE NÓS ESTIVESSE UMA FADA OU UM ESPÍRITO...

E ENTÃO, VOLTANDO A NÓS, A TROUXEMOS PARA DENTRO.



IMAGINAMOS QUE SE TIVESSE PERDIDO DE ALGUM CASAL DE VIAJANTES, MAS A HISTÓRIA QUE NOS CONTOU ERA BEM OUTRA:

FALOU-NOS DE TORRES DE CORAL E DOMOS DE DIAMANTE, E DE TANTOS ABSURDOS MAIS!

NÃO MENOS ESTRANHO ERA SEU NOME, UNDINE, QUE NÃO ME SOAVA EM NADA COMO UM NOME CRISTÃO...



E NÃO TIVERAM NUNCA NOTÍCIA DE SEUS PAIS?

OH, POR MESES OS PROCURAMOS...

MAS NÃO, NADA.



DE MODO QUE DESDE ENTÃO ELA FICOU SENDO NOSSA FILHA, A QUEM NOSSO SENHOR NOS ENVIOU COMO CONSOLO POR AQUELA QUE PERDEMOS.



MAS, MEUS AMIGOS, ESTÁ TARDE E COMEÇO A ME PREO...







PRONTO, AQUI NINGUÉM NOS ATRAPALHA.

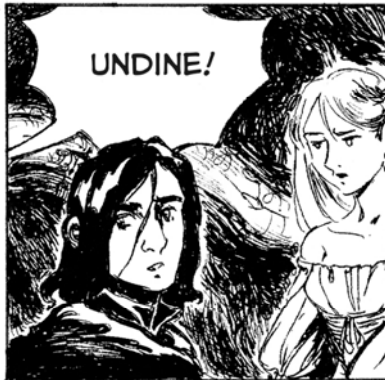


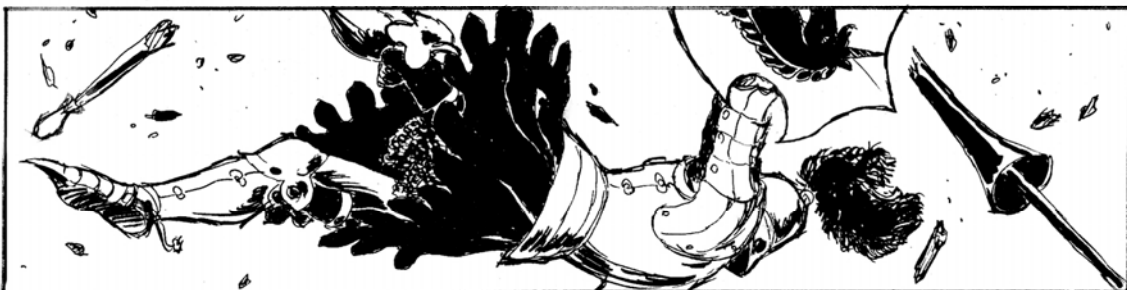
DEM.

ME FALA DE TI ENQUANTO A CHUVA NÃO PASSA.

UNDINE, NÃO É HORA PARA ISSO...

TEU PAI TE PROCURA.







BERTA É SEU NOME, FILHA DO SENHOR DA CIDADE.



MAS A CHAMAM TAMBÉM DE ANJO NEGRO... UMA DAMA TÃO BELA E TÃO NOBRE COMO NÃO SE ENCONTRA NEM NAS CORTES DA ESPANHA.

DANCEI COM ELA AQUELA NOITE. MAS, COMO ELA ME NEGASSE QUALQUER COISA DE MAIS...



...PERGUNTEI O QUE ERA PRECISO PARA GANHAR SUA AFEIÇÃO. ELA ENTÃO...
UNGH!



UNDINE! NÃO ESTÁ CERTO MORDER UM SENHOR!

A CULPA FOI DELE MESMO!



HRAM-RRHAM

COMO EU DIZIA, ELA ME RESPONDEU QUE SEU MAIOR DESEJO ERA QUE LHE TROUXESSEM UMAS DAS MARAVILHAS DA FLORESTA AO LESTE DA CIDADE IMPERIAL.



DEIXEI ENTÃO
SUAS MURALHAS...

...E ENTREI NA
FLORESTA
ASSOMBRADA.

CONTINUA...

***Undine*: desenhos preparatórios
para os próximos capítulos**

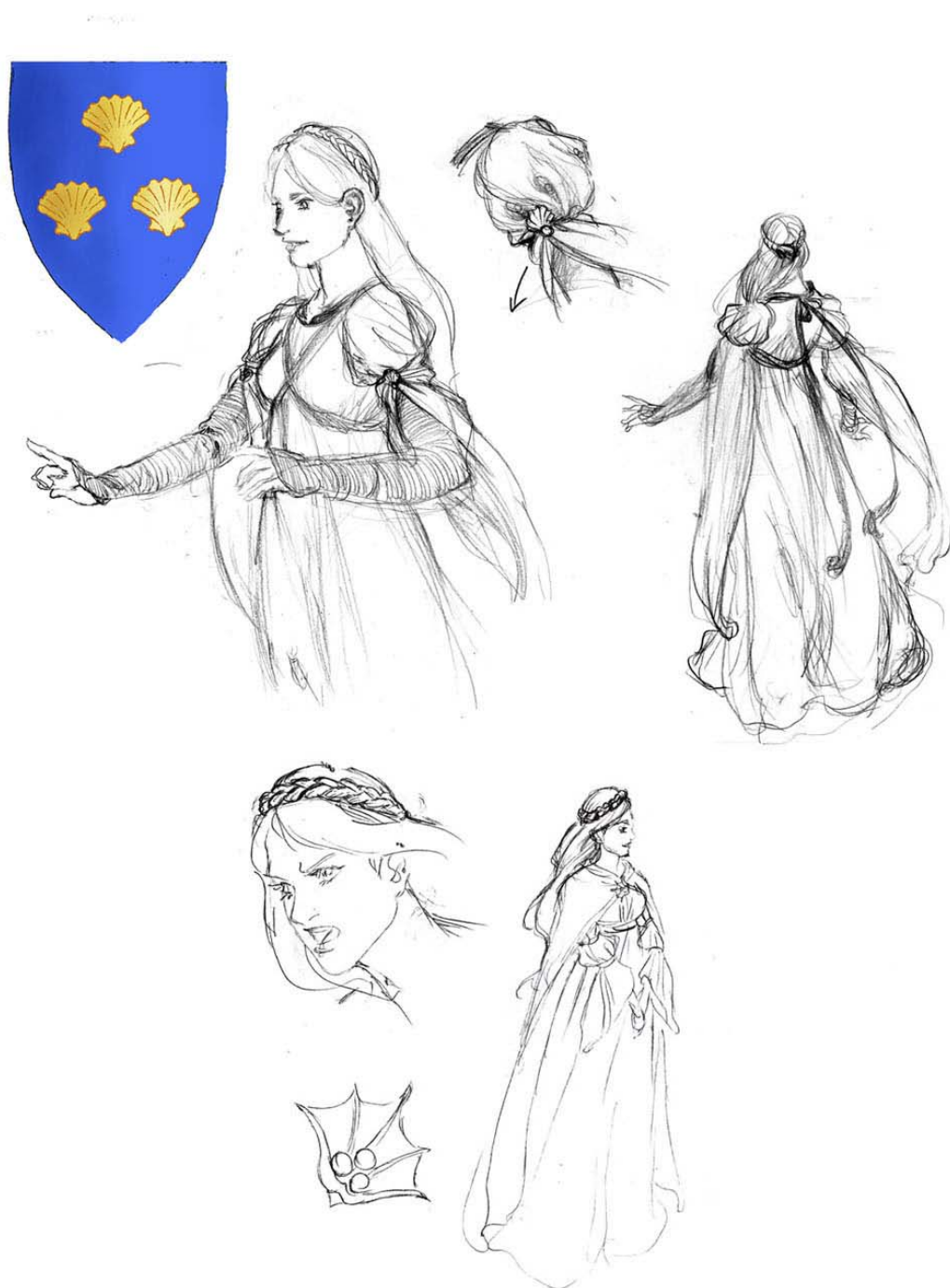


Figura 78 – Brasão e trajes da protagonista.



Figura 79 – Trajes e acessórios da protagonista.



Figura 80 – Trajes de Hans.

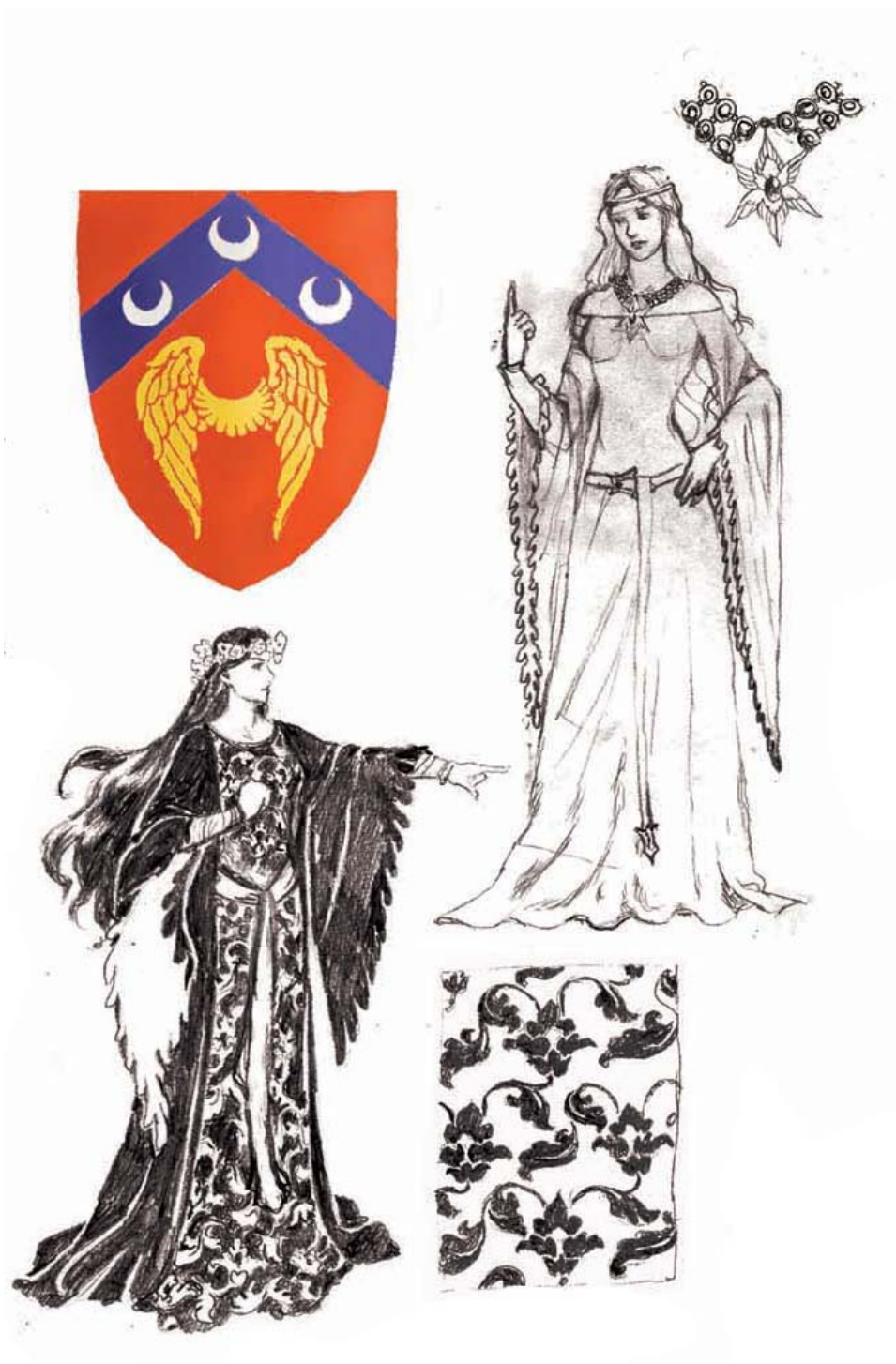


Figura 81 – Brasão e trajés de Berta.



Figura 82 – Trajes de Berta.



Figura 84 – O espírito do Danúbio.



Figura 85 – Monge e bispo.

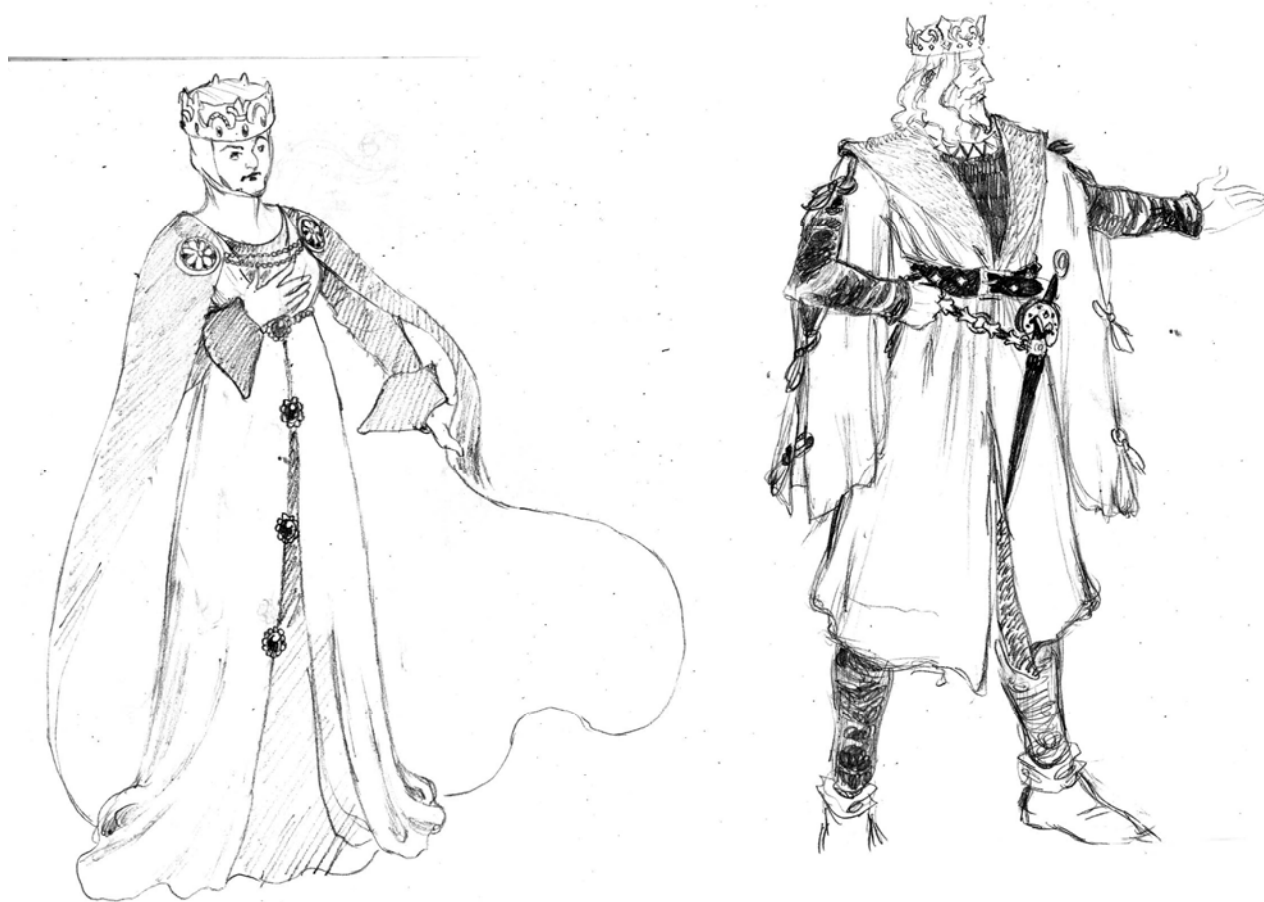


Figura 86 – A senhora e o senhor da cidade.



Figura 87 – O Castelo dos senhores da cidade.



Figura 88 – Castelo de Hans.

Pós-escrito a *Undine*

Última na ordem dos capítulos, *Undine* está na origem da pesquisa que os tornou possíveis. Surgiu, como projeto, quando eu terminava uma pesquisa anterior. Escrevia então sobre adaptações em HQ de obras literárias e desejava pôr em prática, artisticamente, certas conclusões teóricas a que havia chegado.

Esse projeto artístico encontrava-se ainda em estado de ideias e possibilidades – apenas o livro a ser adaptado havia sido escolhido – quando, desejando dar continuidade à minha vida acadêmica, perguntei-me se não seria possível aliar a produção da HQ a este segundo projeto, de modo que os dois integrassem uma mesma coisa.

O resultado foi um primeiro projeto de tese onde se previa a produção de *Undine* e um estudo da genealogia literária e artística da lenda que lhe dera origem. Como mencionei na Introdução, esse estudo inicial me levou a outros textos, que por sua vez ajudaram a dar à pesquisa teórica a sua forma definitiva. Mencionei ainda, brevemente, que essa pesquisa, originada da HQ, acabou afetando em grande medida o processo criativo desta última. É essa conexão que procurarei tornar clara aqui.

Tomemos como exemplo inicial a dívida mais direta de todas, e que é também, depois do romance original, a primeira do ponto de vista cronológico: a do *design* da protagonista para com uma ilustração. Trata-se, nesse caso, de obra de Arthur Rackham, que ilustrou, em 1909, uma tradução inglesa de *Undine*, conferindo uma interpretação pessoal a cada uma das personagens principais. Minha visão diferiu da dele quanto à maior parte do elenco, exceto quanto às ilustrações que retratam a protagonista nos primeiros capítulos do livro (Figura 89): não encontrei, nesse caso, nada que desejasse alterar, razão pela qual mantive essencialmente a mesma caracterização em minha versão da personagem.



Figura 89 – ilustração de *Undine*, 1909, Arthur Rackham.
Fonte: MENGES, 2005, p. 26.

Uma dívida mais complexa está envolvida na criação do frontispício de *Undine*, imagem que deve bastante a mais de uma obra encontrada no curso da pesquisa. Temos aí, no nível temático, as três irmãs fadas encontradas nas lendas de Mélusine – as quais, seguindo os passos da peça *Ondine*, de Jean Giraudoux, acrescentei ao roteiro dos últimos capítulos de minha versão. O nível da composição deve também à literatura, mas indiretamente: no curso das leituras necessárias à pesquisa, cheguei ao épico renascentista *The Faerie Queene*, de Edmund Spenser (mencionado no Capítulo 2). A obra é protagonizada por seis cavaleiros medievais,

cada um dos quais sendo a incorporação de uma virtude específica – temperança, amizade etc. Entre 1894 e 1896, o artista Pré-Rafaelita Walter Crane ilustrou a obra; entre as imagens que produziu então conta-se a da Figura 90, que primeiro me sugeriu o *design* do frontispício.



Figura 90 – Ilustração de *The faerie Queene*, 1894-96, Walter Crane. Fonte: CRANE, 1999, p. 55.

Algumas das ilustrações de Crane prefiguram, além disso, uma qualidade metonímica própria da personagem quadrinhística, na qual o todo é sugerido por um ou mais detalhes característicos. É o caso, nos quadrinhos, dos brasões e

das cores dos super-heróis, e, na ilustração da Figura 90, dos peixes que decoram a sela do cavalo e das escamas na armadura do cavaleiro, que sugerem sua identidade – trata-se de Marinell, filho de uma deusa dos mares. Foi esse misto de medievalidade e de funcionalidade moderna que busquei ao integrar nas caracterizações das personagens os motivos da concha e da lua.

Quanto aos referidos motivos em si mesmos, fui encontrá-los quando estudava, também no curso da pesquisa, a arte da própria Idade Média – como, por exemplo, nas seis tapeçarias conhecido por *La Dame à la Licorne*, cujas cinco primeiras peças são alegorias dos cinco sentidos, enquanto o significado da sexta, aqui reproduzida na Figura 91, permanece incerto. Baseei-me, ao criar o brasão de Berta, no esquema de cores e nas três luas do brasão que figura nas tapeçarias – cores que não figuram nas páginas narrativas da HQ mas que podem ser utilizadas em capas e ilustrações promocionais.



Figura 91 – *À Mon Seul Désir*, c. 1500. Fonte: DELAHAYE, 2007, p. 38.

Quanto à concha, encontrei-a com razoável freqüência ao pesquisar brasões de armas da Idade Média. Não discutirei, contudo, a significação que esses motivos assumiam na heráldica medieval, uma vez que me ative menos às convenções simbólicas desse período que a um sistema próprio de associações de idéias, no qual a Idade Média entra sobretudo como forma exterior. Creio que a atribuição da concha a um espíritos das águas seja por demais óbvia para que se precise discuti-la em detalhes, exceto pelo fato de que não se encontra no livro original: vale aí, mais uma vez, lembrar a busca pelas associações metonímicas que mencionei anteriormente.

A essa seguiram-se outras atribuições menos óbvias, que derivam da primeira no sentido de que lhe fazem algum tipo de oposição. Assim, se as conchas

pertencem em certo sentido às profundezas, escolhi para lhes opor um motivo associado aos céus. A caracterização do cavaleiro, definida depois dessas duas, deriva delas por associação: o leão arinho alado – que encontrei pela primeira vez no brasão de armas de uma cidade inglesa – combina fortuitamente profundezas e alturas, ecoando a hesitação da personagem entre Undine e Berta.

Essa etapa do processo criativo deve também à parte literária da pesquisa. O livro original é econômico na caracterização visual das personagens, e quando foge a essa regra minha versão da história não coincide de todo com a dele. É o caso da descrição do cavaleiro, que surge no livro trajado de cores vivas e um chapéu emplumado. Mais de acordo com a concepção que eu buscava era o epíteto que a personagem recebe em *Ondine*, versão teatral de Jean Giraudoux: “o cavaleiro negro”. Tampouco presente no livro de Fouqué é o epíteto aplicado a Berta na mesma peça, “o anjo negro” – idéia da qual também me apropriei. Ambos os modelos estavam de acordo com o jogo de oposições visuais e temáticas que eu tentava construir nessa etapa, jogo que levava em conta a opção, definida desde o início, pelo uso do preto e branco na execução dos desenhos. O branco foi, assim, associando-se a mundo pagão dos espíritos, ao passo que o preto foi associado à paisagem citadina e aos personagens humanos.

Essa esquematização nos leva de volta aos modelos visuais. Pois, se um esquema simples como o mencionado pode servir a uma narrativa mais curta, parecia-me, do ponto de vista visual, que uma HQ mais longa pedia uma complexidade um pouco maior. Uma constância muito rígida de motivos ou padrões visuais era algo que eu queria evitar ou relativizar. A caracterização tríplice de Berta (uma cor e dois motivos visuais – a lua e as asas) dá margem a suficientes combinações e a uma razoável complexidade visual, possibilidade que no caso de Hans procurei alcançar com o acréscimo da flor de lis ao brasão, e, no de Undine, com o recurso à espiral como motivo correlato. Trata-se aí, mais uma vez, de um acréscimo ao romance original, tendo o motivo sido emprestado parcialmente à arte céltica, mas também à arte medievalista oitocentista, mais especificamente à figura à esquerda na tela *The Bower Meadow* (Figura 92), de Dante Gabriel Rossetti – cuja obra, como a de Crane, conheci graças à pesquisa –, onde o motivo se desdobra em diversas possibilidades, incluindo o broche do qual me apropriei num dos *designs* da protagonista.



Figura 92 – *The Bower Meadow*, 1872, Dante Gabriel Rossetti. Fonte: WOOD, 2000, p. 99.

O medievalismo do século XIX, etapa cujo estudo é incontornável numa pesquisa sobre o medievalismo do século XX, foi assim uma fonte contínua de inspiração no desenvolvimento subsequente do processo criativo. Desenvolvendo as linhas gerais estabelecidas pelos brasões e pela oposição cromática, recorri novamente àquele período ao dar uma forma final aos conceitos gerais. Assim, a exemplo do broche em espiral, o broche no formato de concha que integra um dos *designs* de Undine foi tomado de empréstimo a um artista Pré-Rafaelita – foi o caso, mais uma vez, das ilustrações de Walter Crane, de quem adaptei as conchas que adornam os cantos da imagem (Figura 93).

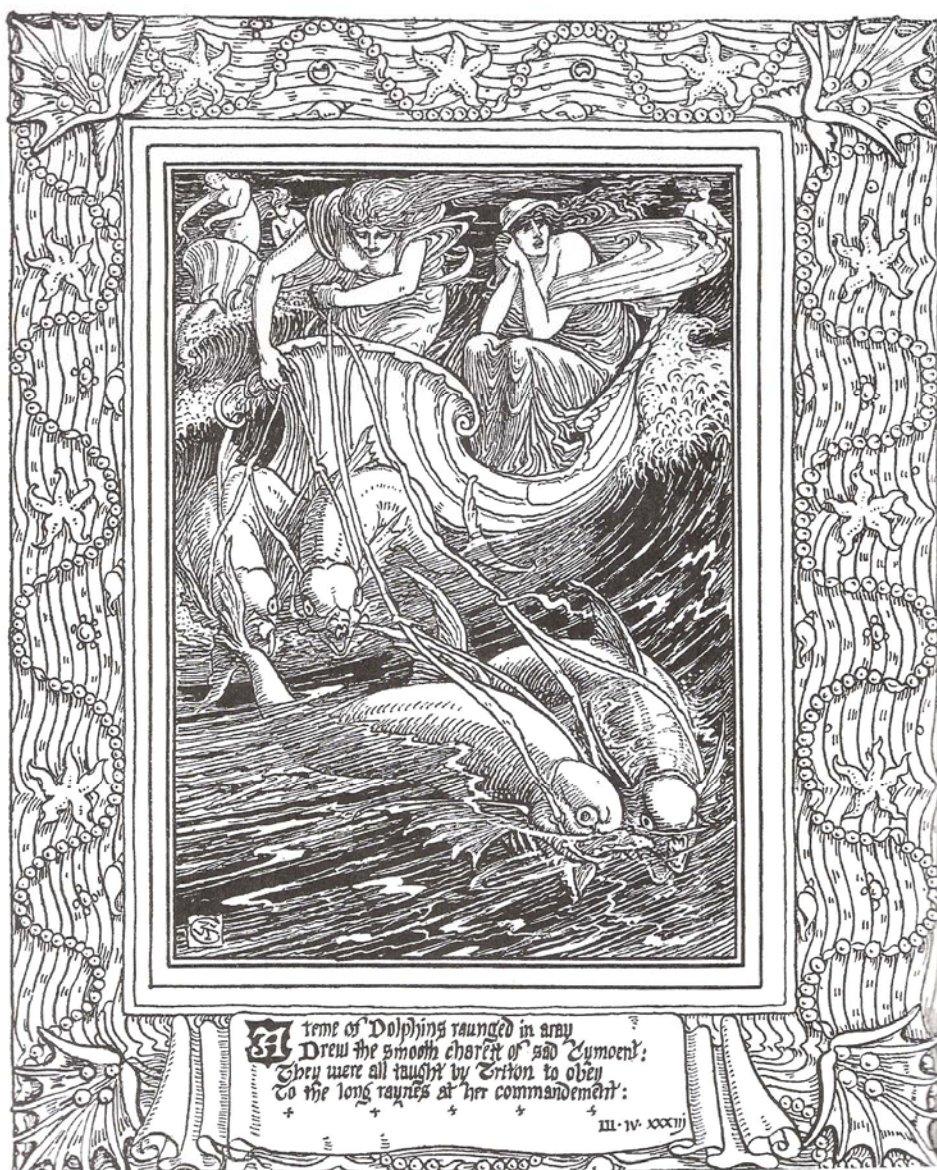


Figura 93 – ilustração de *The Faerie Queene*, 1894-96, Walter Crane.
Fonte: CRANE, 1999, p. 56.

Seria possível mencionar diversos outros exemplos de empréstimos à arte oitocentista e também à própria arte medieval ocorridos no processo de criação das personagens, mas, a fim de evitar uma exposição exaustiva desse ponto, passemos à etapa que sucedeu a essa: aquela a que em cinema se chamaria cenografia, e que, pelo menos no meu modo de trabalhar, realiza-se simultaneamente à criação dos *storyboards*, ou esboços de páginas. Pode-se aqui, para estabelecer o elo entre

esta etapa e a caracterização de personagens, retomar o motivo da espiral, que assume então uma função mais ampla, integrando-se ao cenário da narrativa – no caso, nos megálitos próximos à casa do pescador. Concorrem aí, mais uma vez, dois modelos: embora eu tenha encontrado, ao longo da pesquisa, megálitos adornados com espirais e imagens figurativas, eles se parecem pouco com aqueles que desenhei. Os motivos serpenteantes que figuram numa das páginas dos quadrinhos constituem um empréstimo não a qualquer megálito real, mas a miniaturas anglo-irlandesas tais como a reproduzida na Figura 94.

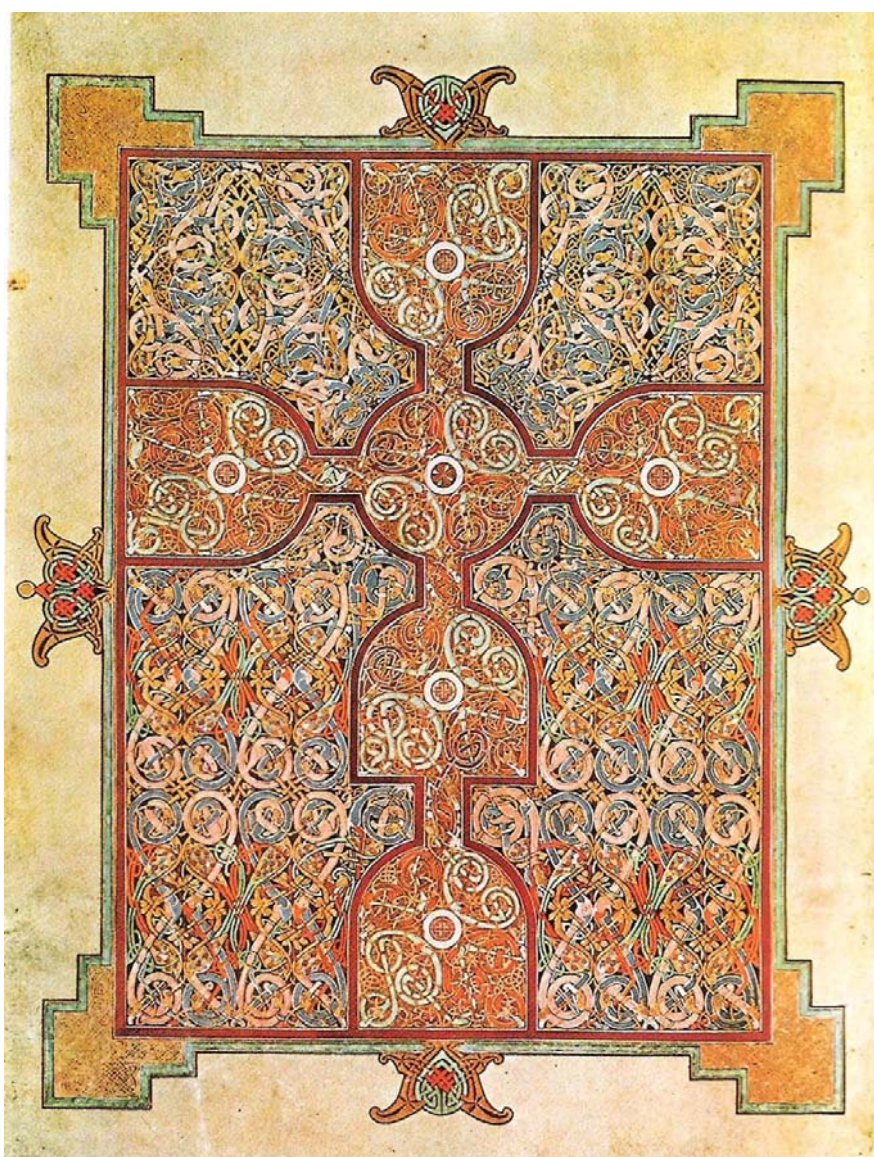


Figura 94 – *Página da Cruz*, do *Evangelário de Lindisfarne*, c. 700. British Library, Londres.
Fonte: JANSON, 2007, p. 387.

Quanto aos megálitos em si, trata-se de outro elemento que não se encontra no livro original; constituem uma solução para um problema narrativo – a sugestão de uma atmosfera maravilhosa e misteriosa que, no livro, é construída em boa parte por recursos literários. Sendo outras as potencialidades de uma história em quadrinhos, optei por emprestar essa solução ao segundo volume de *Les Compagnons du Crépuscule* (Figura 95), onde, como em *Undine*, os menires constituem o signo de uma fronteira entre dois mundos.



Figura 95 – Quadro de *Les Compagnons du Crépuscule* – Les Yeux d'Étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon. Fonte : BOURGEON, 1994 b, p. 16

Quanto aos megálitos em si, trata-se de outro elemento que não se encontra no livro original; constituem uma solução para um problema narrativo – a sugestão

de uma atmosfera maravilhosa e misteriosa que, no livro, é construída em boa parte por recursos literários. Sendo outras as potencialidades de uma história em quadrinhos, optei por emprestar essa solução ao segundo volume de *Les Compagnons du Crépuscule* (Figura 95), onde, como em *Undine*, os menires constituem o signo de uma fronteira entre dois mundos. Concorreu para essa mesma solução outra apropriação HQ de François Bourgeon: *O homem verde*, como é conhecido o rosto constituído de folhagens que se vê no na Figura 96, adorna os aposentos de Carmine no último volume de *Les Compagnons de Crépuscule*, como o faz ainda hoje em algumas catedrais medievais. Emprestei-o à HQ com o mesmo intuito com que o fiz no caso dos menires: sugerir graficamente uma atmosfera de maravilha e mistério.



Figura 96 – Quadro de *Les Compagnons du Crépuscule* – *Le Dernier Chant des Malaterre*, 1990, François Bourgeon. Fonte : BOURGEON, 1994 c, p. 95.

Considerações finais

Busquei, nos capítulos 4, 5 e 6, discutir como o maravilhoso medieval foi traduzido pelos *comics* e pela *bande dessinée*. Depois de uma necessária exposição introdutória de ambos os universos, concentrei a discussão propriamente dita numa HQ norte-americana e numa HQ francesa, escolhidas tanto por suas qualidades artísticas intrínsecas quanto pela presença, nelas, de certas características específicas que acredito ter identificado nos quadrinhos medievalistas norte-americanos e franceses.

Demonstrar a existência de características definidoras de um universo inteiro de quadrinhos demandaria uma discussão muito mais extensa que aquela aqui proposta; limitei-me, portanto, no que toca ao extenso *corpus* dos quadrinhos medievalistas, a *sugerir* sua presença. Creio, não obstante, ter demonstrado sua existência nos casos específicos de *Camelot 3000* e *Les Compagnons du Crépuscule*. Essas características, que defini como projetos ideológicos, estão diretamente ligadas às opções dos quadrinhistas ao se apropriarem da História: a HQ norte-americana, como o faz a maior parte do *corpus* de *comics* aqui estudados, retoma uma Idade Média que não pertence a nenhum período histórico definido, ao passo que a HQ francesa, como é de hábito na *bande dessinée*, ancora seu enredo firmemente num período específico – nesse caso, o século XIV. Dessas opções decorrem os limites e as possibilidades de recriação do maravilhoso medieval: a Idade Média mítica de *Camelot 3.000* desobriga o maravilhoso a se ater às convenções do realismo, enquanto que em *Les Compagnons du Crépuscule* o maravilhoso deve respeitar a verossimilhança histórica, o que se alcança pelo recurso à ambigüidade emprestada às narrativas fantásticas do século XIX. Tal ambigüidade estende-se ao posicionamento crítico da obra em relação ao medievo, o qual a HQ isenta de maniqueísmos. *Camelot 3000*, por seu lado, estabelece com a Idade Média uma relação nostálgica, emprestando ao período virtudes redentoras.

Duas tarefas complementares articularam-se ao longo dos dois capítulos ensaísticos: à identificação e discussão das fontes medievais soma-se a demonstração de como essas fontes são mediadas por filtros diversos, filtros cuja identificação e análise ajudam a explicar os projetos a que me referi anteriormente.

Viu-se que, na HQ norte-americana, tal mediação é bastante heterogênea, incluindo o universo dos super-heróis, o cinema arturiano, o budismo e o hinduísmo. Verificou-se, contudo, que o papel principal cabe à ficção-científica. Fundamental, aí, é a especificidade dessa ficção científica, ambientada num futuro suficientemente avançado para que a tecnologia pouco se distinga da magia e para que os elementos tais como veículos e armas possam, graças à superação das restrições tecnológicas de futuros mais próximos, evocarem livremente formas do passado – como, por exemplo, no caso do foguete-navio de *Camelot 3000*. Essa medievalização do futuro – medievalização, como se viu, mais referente a um construto ficcional de Idade Média que a qualquer referência histórica precisa – constrói um palco no qual as façanhas dos heróis medievais ressuscitados podem ser reencenadas de maneira verossímil. Nesses heróis estão imbuídos valores medievalizantes e cavaleirescos como honra, bravura fé, que, contrapostos a um futuro decadente, apontam para uma volta à Idade Média como solução regenerativa.

A HQ francesa, por sua vez, contextualiza o maravilhoso medieval num universo ficcional mais próximo da Idade Média histórica, sendo, por isso, algo mais contida ao tomar como filtros textos de outras épocas. Como na HQ norte-americana, a filtragem tem papel central, mas limita-se, como se viu no capítulo referente, à participação de textos que não se contraponham à já mencionada verossimilhança histórica. Essa verossimilhança é fundamental para a eficácia da metáfora que perpassa a HQ, metáfora na qual a jornada dos protagonistas espelha e prefigura o fim da Idade Média, vista aí como uma época entre outras: tempo, como o são todos, de trevas e de luz frequentemente imbricadas.

Busquei, ainda, demonstrar como ambas as HQs transcendem tendências simplificadoras presentes em seus respectivos contextos – uma tendência à identificação da Idade Média com uma Idade de Ouro, no caso dos *comics*, e com uma era de obscurantismo a ser superado pela razão, no caso da *bande dessinée*. *Camelot 3,000* relativiza seu próprio maniqueísmo ao valorizar positivamente a moral sexual de sua própria época em detrimento daquela da Idade Média, e, sem abrir mão do cristianismo como vetor ideológico central, matiza essa centralidade ao introduzir o carma e a ciclicidade pagãos na lenda arturiana. *Le Compagnons du Crépuscule*, por sua vez, desfaz as contradição entre maravilha e razão e entre mito e história ao historicizar o maravilhoso.

Tais projetos totalizam, entretanto, apenas uma fração daquelas que me pareceram as mais interessantes e singulares no universo dos quadrinhos medievalistas. Não cabe aqui discuti-las além do que fiz no capítulo 4 – exceto para constatar que, juntamente com as duas HQs discutidas a fundo, elas constituem, em primeiro lugar, um testemunho da vitalidade do maravilhoso medieval, que, depois de retomado e explorado continuamente pela pintura e pela literatura dos últimos dois séculos, mostra-se capaz de se recriar nos quadrinhos com variedade e originalidade; em segundo lugar, e por conseqüência, constituem um testemunho da eficácia dos quadrinhos como veículo dessa renovação contínua.

Contribuir para esse processo, dentro das possibilidades de uma HQ inconclusa, foi o que busquei no capítulo final desta tese. Ao contrário do que ocorreu nos capítulos 5 e 6, meu foco foi aí menos o conteúdo que a forma. Desviei-me pouco, creio, do texto literário original no que diz respeito à visão de mundo do autor, concentrando-me em questões mais puramente estéticas e funcionais bastante próximas daquelas que ocupam um tradutor: a busca de equivalentes numa segunda linguagem, os limites e as possibilidades de cada uma das duas linguagens, as instâncias em que a fidelidade ao espírito original exige a traição à letra. Tendo proposto, no entanto, enfrentar essas últimas questões num nível artístico e não num nível ensaístico, remeto, por ora, os desdobramentos de ambas as tarefas a um futuro próximo, tendo os objetivos presentes chegado ao seu termo.

Referências

Textos medievais

ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia* (1321). Tradução de Vasco Graça Moura. São Paulo: Landmark, 2005. 895 p.

BARBER, Richard. *Bestiary* (c. 1220-1250). Woodbridge: Boydell, 2006. 205 p.

BORON, Robert de. *Merlin* (c.1200). Tradução de Alexandre Micha. Paris : GF-Flammarion, 1994, 231 p.

CHAUCER, Geoffrey. *Canterbury tales* (1372) New York : Alfred A. Knopf, 1992. 612 p.

COUDRETTE. *Le Roman de Mélusine* (c. 1400) Tradução de Laurence Harf-Lancner. Paris: Flammarion, 1993. 192 p.

D'ARRAS, Jean. *Mélusine ou La noble histoire des Lusignan* (1393) Paris : Librairie Générale Française, 2003. 860 p.

ESCHENBACH, Wolfram Von. *Parsifal* (c. 1200-1210). Tradução de A. R. Schmidt Pater. São Paulo: Antroposófica. 1995. 529 p.

JONIN, Pierre. *A Canção de Rolando* – Edição preparada por Pierre Jonin (c. 1140-1170). Tradução de Rosemary Costhek Abílio. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 182 p.

LAMBERT, Pierre-Yves. “L’histoire de Taliesin”. Tradução de Pierre Yves Lambert. In *Idem, Les Quatre Branches du Mabinogi*. Paris : Gallimard, 1993. p. 331-351.

LULL, Ramon. *O Livro da Ordem da Cavalaria* (1274-1276). Tradução de Arthur Guerra. Lisboa: Assírio e Alvim, 2002. 75 p.

MAGNE, Augusto. *A demanda do Santo Graal* – volume 1 (c. 1220-1240). Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1944. 437 p.

_____. *A demanda do Santo Graal* – volume 2 (c. 1220-1240). Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1944. 436 p.

MARCOTTE, Stéphane. *La suite du roman de Merlin* (c. 1235-1240). Tradução de Stéphane Marcotte. Paris : Honoré Champion, 2006.

MALORY, Sir Thomas. *Le morte d’Arthur* (1485). New York : Norton, 2004.

MONMOUTH, Geoffrey of. *The history of the kings of Britain* (1136). Tradução de Lewis Thorpe. London: Penguin, 1977. 373 p.

_____. *The life of Merlin*. Tradução de John Jay Parry. Forgotten Books, 2008. 55 p.

POIRON, Daniel. *Le Livre du Graal I* (c.1215-1230). Paris : Gallimard, 2001. 1918 p.

_____. *Le Livre du Graal II* (c.1215-1230). Paris : Gallimard, 2003. 1967 p.

_____. *Le Livre du Graal III* (c.1215-1230). Paris : Gallimard, 2009. 1707 p.

STURLUSON, Snorri. *The Prose Edda*. (1220) Tradução de Arthur Gilchrist Brodeur. Mineola : Dover, 2006.

TROYES, Chétien de. *The Complete Romances of Chrétien de Troyes*. (c. 1159-1191) Tradução de David Staines. Bloomington: Indiana University Press, 1993. 542 p.

VILLEMARQUÉ, Theodore Hersart de La. *Barzaz Breiz: chants populaires de la Bretagne*. Paris: Editions du Lateur, 2003. 592 p.

Textos literários das Idades Moderna e Contemporânea

BRADLEY, Maryon Zimmer. *The Mists of Avalon*. London : Penguin, 1993. 1009 p.

CERVANTES, Miguel de. *Don Quixote de la Mancha* (1605-1615). Madrid: Real Academia Española, 2004. 1249 p.

CLARKE, Arthur, C. *3001: The final Odyssey*. London: Ballantine Books, 1997. 237 p.

DUBY, Georges. *L'An Mil*. Paris: Gallimard, 1980. 295 p.

ECO, Umberto. *O Nome da Rosa* (1980). Tradução de Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983. 563 p.

_____. *Apocalípticos e Integrados*. Tradução de Perola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2001. 391 p.

ELIOT, T. S. *The Wasteland*. (1922). Edição eletrônica do Project Gutenberg, 1998. p. 14. Disponível em : http://www.gutenberg.org/catalog/world/readfile?fk_files=1445308&pageno=1 Acesso em 22/05/ 2011.

GOETHE, Johann Wolfgang. *Memórias: Poesia e Verdade*. Porto Alegre: Globo, 1971 (2 vol.).

GRUFFUD, Elis. *L'histoire de Taliesin* (início do século XVI). Tradução de Pierre Yves Lambert. In LAMBERT, Pierre-Yves, *Les Quatre Branches du Mabinogi*. Paris : Gallimard, 1993. p. 331-351.

HENG, Geraldine. "Enchanted Ground: The Feminine Subtext in Malory." In MALORY, Sir Thomas. *Le Morte Darthur* (1485). New York : Norton, 2004. p. 835-849

KEATS, John. "La belle dame sans merci" (1819). In KEATS, John. *Poems*. New York : Everyman, 1994. p. 47-49.

L'ARISTOTE. *Roland Furieux 1* (1532). Tradução de Michel Orcel. Paris: Seuil, 2000. 964 p.

_____. *Roland Furieux 2* (1532). Tradução de Michel Orcel. Paris: seuil, 2000. 1160 p.

LAUWERS, Michel. "Morte e mortos". Tradução de Eliana Magnani. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p. 243-261.

MOTTE-FOUQUÉ, Friedrich de La. *Ondina* (1811). Tradução de Karin Volobuef. São Paulo: Landy, 2006. 149 p.

_____. "Ondine" (1811). Tradução de Jean Thorel. In MAXIME, Alexandre et. al. *Les Romantiques Allemandes*. Paris : Gallimard, 1976. p. 1347-1438.

NERVAL, Gérard de. *Aurélia* (1855) Paris: Libro, 2003. 93 p.

_____. "Aurélia" (1855). In NERVAL, Gérard de. *Aurélia suvi de Pandora*. Paris: Libro, 2003. p. 9-79.

PARACELTUS. "A book of nymphs, sylphs, pygmies, and salamanders, and on the other spirits" (1591). Tradução de Henry E. Sigerist. In PARACELTUS et. al.. *Four treatises*. Tradução de Henry E. Sigerist et. al. London: The John Hopkins University Press, 1996. p. 213-253.

PAZ, Octavio. *Piedra de sol/Pedra de sol*. Trad. de Horácio Costa. Ed. bilíngue Castelhana/Português. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.

SCHLEGEL, Dorothea; SCHLEGEL, Friedrich. *A história do Mago Merlin* (1804). Tradução de João Azenha Jr. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SHAKESPEARE, William. "A midsummer night's dream" (1596). In:_____. *The complete works of William Shakespeare*. London: Hmlym, 1971. p.139-158

SPENSER, Edmund. *The Faerie Queene* (1590-1609). London: Penguin, 1987. 1247 p.

STEINBECK, John. *The acts of King Arthur and his noble knights* (1952). New York: Penguin, 2007. 402 p.

TENNYSON, Alfred Lord. *The idylls of the King* (1874). London: Penguin, 2004. 371 p.

Obras críticas e historiográficas

AMALVI, Christian. “Idade Média”. Tradução de José Carlos Estêvão. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p. 537-551.

ARONSTEIN, Susan. “Arthur’s American Round Table: the Hollywood tradition” In FULTON, Helen et. al. *A companion to Arthurian Literature*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009. p. 496-510

BADOU, Jacques. *La Fantasy*. Paris: Presses Universitaires de France, 2005. 127 p.

BESSION, Anne. *La Fantasy*. Paris: Klincksiek, 2007. 205 p.

BONASSIE, Pierre. “Liberdade e servidão”. In In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval – Volume 2*. Bauru: Edusc, 2006. p. 63-77.

CANI, Isabelle. “Des Temps Mythiques à l’ère Kennedy : le cinéma arthurien, si loin ou si proche de nous ?” In BESSION, Anne et al. *Le roi Arthur au miroir du temps*. Dinan : Terre de Brume, 2007. p. 159-183.

CARPEAUX, Otto Maria. O Romantismo. In:_____. *História da Literatura Ocidental*. Rio de Janeiro: Alhambra, 1981.

DELAHAYE, Elizabeth. *La Dame à la licorne*. Paris: Editions de la Réunion des musées nationaux, 2007. 95 p.

ECO, Umberto. “Dez modos de sonhar a Idade Média”. In:_____. *Sobre o espelho e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1989. p. 74-85.

EAGLETON, Terry. *Ideologia : uma introdução*. Tradução de Luís Carlos Borges e Silvana Vieira. São Paulo : Editora Universidade Estadual Paulista : Editora Boitempo : 1997. 204 p.

FERRÉ, Vincent. *Sur les rivages de la terre du milieu*. Paris: Christian Bourgois, 2001. 353 p.

FINKLE, Laurie A.; SHICHTMAN, Martin B. “Remediating Arthur”. In FULTON, Helen et. a. *A companion to Arthurian Literature*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009. p. 481-495.

FLIEDL, Gottfried. *Klimt*. Tradução de Casa das Línguas, Ltda. Köln: Taschen, 2006. 233 p.

FLORI, Jean. “Cavalaria”. Tradução de Lênia Márcia Mongelli. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p. 185-198.

FOX-Friedman, “King Arthur in Art”. In FULTON, Helen et. a. *A companion to Arthurian Literature*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.

FRERE, Sheppard. *Britannia: a history of Roman Britain*. London: Pimlico, 1991. 432 p.

FULTON, Helen et. al. *A companion to Arthurian Literature*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009. 571 p.

GREGORY, Túlio. “Natureza”. Tradução de Lênia Márcia Mongelli. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval – Volume 2*. Bauru: Edusc, 2006. p.263-277.

GUICHARD, Pierre. “Islã”. Tradução de José Rivair Macedo. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p. 633-649.

HARTY, Kevin J. *Cinema Arthuriana*. Jefferson: McFarland, 2002. 292 p.

HARTY, Kevin J. et. al. *King Arthur on film: new essays on arthurian cinema*. Jefferson: McFarland, 1999, 275 p.

HIGHAM, N. J. “Early Latin Sources: Fragments of a Pseudo-Historical Arthur”. In FULTON, Helen et. al. *A companion to Arthurian Literature*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009. p. 30-43.

JANSON, H. W. *História Geral da Arte – O Mundo Antigo e a Idade Média*. São Paulo : Martins Fontes, 2007. 523 p.

JARDILLIER, Claire. “Les enfants de Merlin: le merveilleux médiéval revisité”. In BESSON, Anne et al. *Le roi Arthur au miroir du temps*. Dinan : Terre de Brume, 2007. p. 135-155.

LACY, Norris J. *The Lancelot-Grail reader*. New York: Garland, 2000. 430 p.

LE GOFF, Jacques. “Além”. Tradução de José Carlos Estevão. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p.21-33.

_____. “Maravilhoso”. Tradução de Mário Jorge da Motta Bastos. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p. 105-120.

_____. *A civilização do Ocidente Medieval* (1964). Tradução de José Rivair de Macedo. São Paulo: Edusp, 2005. 400p.

_____. *O Imaginário medieval*. Tradução de Manuel Ruas. Lisboa: Editorial Estampa, 1994. 367 p.

_____. Jacques. *Uma longa Idade Média*. Tradução de Marcos Castro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008. 316 p.

LEWIS, C. S. *The discarded image: an introduction to Medieval and Renaissance Literature* (1964). Cambridge: Cambridge University Press, 2009. 231 p.

LUPACK, Alan. "The Arthurian Legend in the Sixteenth to Eighteenth Centuries". In FULTON, Helen et. al. *A companion to Arthurian Literature*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009. p 340-354.

NAREMORE, James. *Film Adaptation*. News Brunswick: Rutgers University Press, 2000. 258 p.

PLET-NICOLAS, Florence. "Les cases de l'oncle Arthur : BD arthuriennes". In BESSON, Anne et al. *Le roi Arthur au miroir du temps*. Dinan : Terre de Brume, 2007. p. 185-206.

READ, John "Alchemy and Alchemists" . In *Folklore*, Vol. 44, No. 3, 1933. p. 251-278

RÉGNIER-BOHLER, Danielle. "Amor Cortesão". Tradução de Lênia Márcia Mongelli. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p.47-56.

ROBERTS, J. *Druidical remains and antiquities of the ancient Britons, principally in Glamorgan; containing a general account of the same, in England, Wales, Scotland, France, & co; with illustrations on the learning, origin and superstition of the Druids*. Swansea: E. Griffiths, 1842. 101 p.

ROOB, Alexander. *Alquimia e Misticismo*. Köln: Taschen, 2006. 575 p.

SHICHTMAN, Martin B. et. al. *Culture and the king: the social implication of the arthurian legend*. Albany: State University of New York Press, 1994. 324 p.

SPINOZA, Baruch. *Spinoza: The Ethics*. Tradução de R H. M. Elwes. Forgotten Books, 2008. 243 p.

THIEBAUT, Michel. *Dans le sillage des sirenes: au tour des Compagnons du Crépuscule*. Torunai: Casterman, 1992. 160 p.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castelo. São Paulo: Perspectiva, 2004. 188 p.

TOMAN, Rolf. et. al. *A arte do gótico*. Tradução de Ana Camacho Simões, Madalena Almeida, Miguel Granja e Catarina Faria. Köln: Könemann, 2000. 5521 p.

TONDRO, Jason. "Camelot in comics" In SKLAR, Elizabeth S. et. al. (Org.). *King Arthur in popular culture*. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2002. p. 169-181.

TÖPFER, Bernard. "Escatologia e Milenarismo". Tradução de José Carlos Estêvão. In: LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006. p. 353-366.

UMLAND; Rebeca A. et. al. *The use of Arthurian legend in Hollywood film: from connecticut yankees to fisher kings*. Westport: Greenwood, 1996. 205 p.

VINCENSINI, Jean-Jacques. "Modernité de Mélusine". In: GALLY, Michelle. *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*. Paris: Presses Universitaires de France, 2000. p. 163-178.

WALTER, Philippe. *La fée Mélusine, le serpent et l'oiseau*. Paris: Imago, 2008. 254 p.

WILLIAMS, Mary. "King Arthur in History and Legend" In: *Folklore*, vol. 73, No. 2 (Summer, 1962). London: Taylor & Francis. p. 73-88

WHITE-LE GOFF, Myriam. *Envoûtante Mélusine*. Paris: Klincksieck, 2008. 234 p.

WOOD, Christopher. *The Pre-Raphaelites*. (1981). London: Seven Dials, 2000. 160 p.

WOOD, Juliette. "The Holy Grail: From Romance Motif to Modern Genre". In: *Folklore*, Vol. 111, No. 2. Taylor & Francis, 2000. p. 169-190.

Histórias em quadrinhos

BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. Volume 1. New York: DC Comics, 1982. 27 p.

_____. *Camelot 3000*. Volumes 2 a 9. New York: DC Comics, 1983. 26 p.

_____. *Camelot 3000*. Volumes 10 e 11. New York: DC Comics, 1983. 26 p.

_____. *Camelot 3000*. Volume 12. New York: DC Comics, 1985. 39 p.

BOURGEON, François. *Les Compagnons du Crépuscule – Le sortilège du Bois des Brumes*. Bruxelles: Casterman, 1994. 60 p.

_____. *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d'Étain de la Ville Glauque*. Bruxelles: Casterman, 1994. 60 p.

_____. *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*. Bruxelles: Casterman, 1994. 142 p.

BYRNE, John; MIGNOLA, Mike. *Hellboy – Seed of Destruction*. Milwaukee, Dark Horse Comics, 1994. 128 p.

CHAUVEL, David; LERECULEY, Jerome. *Arthur – Vol. 1 : Myrddin, o louco*. Rio de Janeiro: Golconda, 2005. 63 p.

_____. *Arthur – Vol. 2: Arthur, o combatente*. Rio de Janeiro: Golconda, 2005.

_____. *Arthur* – Vol. 3: Gwaltchmei, O Herói. Rio de Janeiro: Golconda, 2005.

CORBEYRAN, Eric; SURO, Michael. *Le Clan des Chimères* – tome 1 : Tribut. Paris: Delcourt, 2001. 48p.

_____. *Le Clan des Chimères* – tome 2 : Bucher. Paris: Delcourt, 2002. 48p.

_____. *Le Clan des Chimères* – tome 3 : Ordalie. Paris: Delcourt, 2003. 48p.

_____. *Le Clan des Chimères* – tome 4 : Sortilège. Paris: Delcourt, 2004. 48p.

DIXON, Chuck; FLEET, John Van. *Batman: the Chalice*. New York, DC Comics, 1999. 95 p.

DORISON, Xavier; ALICE, Alex. *Le Troisième Testament* – Mac ou Le Réveil do Lion. Grenoble: Glénat, 1997. 48 p.

_____. *Le Troisième Testament* – Mathieu ou le visage de l'Ange. Grenoble: Glénat, 1998. 48 p.

_____. *Le Troisième Testament* – Luc ou le souffle du Taureau. Grenoble: Glénat, 2000. 56 p.

_____. *Le Troisième Testament* – Jean ou le jour du Corbeau. Grenoble: Glénat, 2003. 73 p.

DUFAUX, Jean; ROSINSKI, Grzegorz. *Complainte des Landes Perdues* – Blackmore. Paris: Daugard, 1994. 61p.

_____. *Complainte des Landes Perdues* – Sioban.. Paris: Daugard, 1993. 56p.

FOSTER, Hal. *Príncipe Valente – Nos tempos do Rei Arthur*. São Paulo: Opera Graphica, 2006. 46 p.

GAIMAN, Neil et. al. *Sandman* – Vol. 4. Estação das Brumas. Tradução de Daniel Pelizzari. São Paulo: Conrad, 2006. 232 p.

HAMME, Jean Van; ROSINSKI, Grzegorz. *Thorgal* – Zdradzona Czarodziejka (1977). Warszawa: Egmond. 2004.

HUPPEN, Hermann. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 1: Babette. Grenoble: Glénat, 1984. 46 p.

HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 2: Eloïse de Montgri. Grenoble: Glénat, 1985.

HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 3: Germain. Grenoble: Glénat, 1986. 46 p.

- HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 4: Reinhardt. Grenoble: Glénat, 1987. 46 p.
- HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 5: Alda. Grenoble: Glénat, 1989. 46 p.
- HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 6: Sigurd. Grenoble: Glénat, 1990. 46 p.
- HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 7: William. Grenoble: Glénat, 1991. 46 p.
- HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 8: Le Seldjouki. Grenoble: Glénat, 1992. 46 p.
- HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 9: Khaled. Grenoble: Glénat, 1993. 46 p.
- HUPPEN, Hermann. _____. *Les tours de Bois-Maury* – Tome 10: Olivier. Grenoble: Glénat, 1994. 46 p.
- ISTIN, Jean-Luc et. al. *Merlin* – Tome 1. La colère d'Ahès. Toulon: Soleil, 2003. 50 p.
- _____. al. *Merlin* – Tome 2. L'éveil du pouvoir. Toulon: Soleil, 2003. 48 p.
- KIRBY, Jack. *The Demon*. Volumes 1 a 3. New York: DC Comics, 1972. 24 p.
- _____. *The Mighty Thor*. In *journey into mystery* nº 83. New York: Marvel Comics, 1966. p. 2-14.
- MIGNOLA, Mike. *Hellboy - The Third Wish v.1* Milwaukee, Dark Horse Comics, 2002. 36p.
- _____. *Hellboy - The Third Wish v.2* Milwaukee, Dark Horse Comics, 2002. 36p.
- PRATT, Hugo. *As Cêlticas* (1980). Tradução de Ana Ban. Rio de Janeiro: Pixel, 2007, 136 p.
- RUSSELL. P. Craig. *Parsifal*. Rayward: Star Reach, 1978. 35 p.
- STEWART, Alan. "Camelot" In: *Four Colors*, Part 4: Stories featuring characters not generally associated with the Arthurian legend who interact with it on a temporary basis. Disponível em <http://www.camelot4colors.com/interact.htm> Acesso em 10/04/2010.

Filmes

Camelot. Direção de Joshua Longan. Warner Bros., EUA, 1967.

- Excalibur*. Direção de John Boorman. Orion Pictures, EUA/Reino Unido, 1981.
- Lancelot du Lac*. Direção de Robert Bresson. Mara Films, Itália/ França, 1974.
- Mad about men*. Direção de Ralph Thomas. General Films, Reino Unido, 1954.
- Neptune's daughter*. Direção de Herbert Brenon. Universal Films, EUA, 1914.
- Perceval le Gallois*. Direção de Eric Rohmer. Les Films du Losange, França, 1978.
- The little mermaid*. 1989. Direção de Ron Clements e John Musker. EUA, 1989.
- The sword in the stone*. Direção de Wolfgang Reitherman. Estúdios Disney, EUA, 1963.

Coletâneas de Ilustrações:

- CRANE, Walter. *Illustrations and Ornamentations from The Faerie Queene*. Mineola: Dover, 1999. 137p.
- DORÉ, Gustave. *Doré's Illustrations for "Idylls of the King"*. Mineola: Dover, 1995. 73 p.
- MENGES, Jeff A. *The Arthur Rackham treasury*. Mineola: Dover, 2005. 84 p.

Dicionários:

- MICHAELIS: *Dicionário escolar língua portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos, 2008. 951 p.
- Dicionário Latim-Português*. Porto: Porto Editora, 2001. 717 p.

Referências do meio eletrônico:

- Camelot in Four Colors
<http://www.camelot4colors.com/>
 Acesso em 08/02/2010.
- Biblioteca Nacional da França
<http://gallica.bnf.fr/>
 Acesso entre 07/05/2011 e 09/06/2011.
- DRAYTON, Michael. *Nymphydia* (1627).
<http://www.luminarium.org/editions/nymphydia.htm>
 Acesso em 15/05/2011

Museu do Bardo

http://www.museedebardo-tunisie.tn/test/detail_collection1.php?id=8

Acesso em 17/05/2011.

INGRAM, James. *The Anglo-Saxon Chronicle*, 1998.

<http://www.fordham.edu/halsall/source/annalescambriae.html>

Acesso em 05/06/2011

IVERSEN, Gunnar. *Clearly, from a distance: the image of medieval period in recent Norwegian films*.

http://www.hf.ntnu.no/estetisk_teknologi/personer/Gunnarmappe/Medieval.pdf

Acesso em 10/01/2010

LANGER, Johni. "As representações do deus Thor nas HQs." In *Brathair – Revista de Estudos Celtas e Germânicos*, edição de janeiro de 2006 (revista eletrônica)

<http://www.brathair.com/revista/numeros/06.01.2006/thor.pdf>

Acesso em 17/01/2010.

LINDLEY, Arthur. *The historicism of medieval film*.

<http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fir598/ALfr3a.htm>

1998. Acesso em 14/02/2010.

OBRIST, Barbara. *Visualization in medieval alchemy*. In *HYLE – International Journal for Philosophy of Chemistry*, Volume 9, nº 2, Outubro de 2003.

<http://www.hyle.org/journal/issues/9-2/obrist.htm> Acesso em 15/03/2010.

The Columbia Encyclopedia, Sixth Edition. 2008. Disponível em

<http://www.encyclopedia.com> Acesso em 8/01/2010.

The Smithsonian's Museums of Asian Art

<http://www.asia.si.edu/> Acesso em 20/05/2011.

TORREGROSSA, Michael A. *Camelot 3000 and Beyond: An Annotated Listing of Arthurian Comic Books Published in the United States c. 1980-1998*

<http://www.lib.rochester.edu/camelot/acpbibs/comicbib.htm>

Acesso em 12/02/2010.

Referências do meio eletrônico – documentos medievais e renascentistas digitalizados

ADAM. *Roman Arthurien* (1201-1300). s/d. Disponível em

<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000108b>

Acesso em 22/05/2011.

BOURGEOIS, Jean Le; DUPRÉ, Jean. *Livre fait et composé à la mémoire des vertueux fais et gestes de plusieurs nobles et excellentz chevaliers... spécialement à la louenge... du très vaillant chevalier Lancelot du Lac... Volume 2 (La tierce partie. La partie du saint graal. La dernière partie de la table ronde)* (1448). s/d. Disponível em

<http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb30874788b>

Acesso em 22/05/2011.

D'ARRAS, Jean. *Illustrations de La Mélusine. L'Histoire de la belle Mélusine, reproduction en fac-similé de l'édition de 1478* (1478). s/d. Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b22000077>

Acesso em 23/05/2011.

LONGIS J. et. al. *Très plaisante et récréative hystoire du très preulx et vaillant chevalier Perceval le Galloys, jadis chevalier de la Table ronde, lequel acheva les adventures du Sainct Graal , avec aulchuns faitz belliqueux du noble chevalier Gauvain et aultres chevaliers estans au temps du noble roy Artus* (1530). s/d. Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k103334g>

Acesso em 23/05/2011.

MAP, Gautier. *Messire Lancelot du Lac*. (c.1475). s/d.

Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b60000903>

Acesso em 23/05/2011.

MAP, Gautier. *Le Livre de Lancelot du Lac* (século XV). s/d.

Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000093b>

Acesso em 22/05/2011.