

As mil faces do herói: o mito, o cavaleiro e suas razões androcêntricas nas HQ's de aventura*

Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti
UFRJ/PPGHC
carlosmhc@terra.com.br

Resumo: Estudo sobre a representação de heróis nas histórias em quadrinhos e suas fontes em mitos e romances. Interpretação das imagens, sua historicidade, suas propriedades de promoção de modelos e ideologias. Embora nossas bases estejam distribuídas entre vários teóricos entre a Literatura, a Antropologia, a Semiótica e a História, focalizamos a maior parte de nossas perspectivas em 5 deles: Edgar Morin, quanto às estruturas narrativas típicas de mitos implícitas em relatos biográficos de ícones culturais; Umberto Eco, na análise do esquema iterativo das HQ's e sua associação com o discurso que reitera os padrões que veremos em Morin; Pierre Bourdieu, em suas concepções acerca dos sistemas de dominação masculina, no que associamos sua visão a respeito do androcentrismo com freqüentes modos de representação de personagens masculinos e femininos em quadrinhos de aventura. Por fim, Norbert Elias e Georges Duby, no que diz respeito às considerações sobre a literatura cortês e sua participação em um processo civilizador.

Palavras-chave: propaganda, imagens, civilização, selvagem, medieval, quadrinhos, androcentrismo, gênero, estereótipos, mitos, imaginário, guerra.

* Este é o desenvolvimento de alguns aspectos trabalhados em artigo do mesmo autor, publicado em "História, imagem e narrativas" edição 1, intitulado: *Dois cavaleiros: o perfeito e o (ambi) Valente: Estudo comparativo sobre a propagação de modelos em "Lancelote, o cavaleiro da carreta" e em "Príncipe Valente nos tempos do Rei Arthur"*. O foco mantém-se na análise dos discursos das HQ's em sua historicidade e em suas apropriações artístico-literárias. Todavia, são acrescentados novos problemas e perspectivas teóricas que tocam em várias das muitas possibilidades de estudo sobre fontes imagéticas, mormente quadrinhos.

A liberdade extra é, evidentemente, a das viagens no tempo e no espaço: aventuras históricas ou exóticas. Esse outro mundo mais livre é o dos cavaleiros e mosqueteiros como o das selvas, das savanas, das florestas virgens, das terras sem lei. Os heróis desse outro mundo são o aventureiro, o justiceiro, o cavaleiro andante.

Edgar Morin

Parte I – O herói nas diversas literaturas e as questões sociopolíticas de seus esquemas de base no imaginário coletivo

Este artigo contém duas partes que, embora abordem problemas diferentes, são complementares. Em ambas é feita uma análise dos discursos das HQ's num contexto sociocultural e histórico e de suas apropriações de formas visuais, mitos e lendas. Elas serviriam como elemento promotor de modelos ideológicos e de conduta, potencializando sua circulação através do que autores como Edgar Morin e Umberto Eco entendem ser um procedimento preparado para gerar identificação entre o público leitor e a obra ou personagens. O principal foco desta primeira parte são os quadrinhos de aventura surgidos nos anos 1930-40, com ênfase no “Príncipe Valente”, embora sejam citados outros personagens que aludem a figuras-tipo associáveis ao topos narrativo do cavaleiro medieval (cortês), discutindo-se o modo como tais modelos encaixavam-se na propaganda anti-nazista e como os quadrinhos de aventura podiam servir como apologia a uma espécie de sentido “civilizador”, como alegorias do homem desbravador e do “sonho americano” e como um recurso catártico para anseios e expectativas coletivas. Já na parte 2, concentramos nossa atenção nas construções de estereótipos masculinos e femininos que recebem um olhar androcêntrico de seus produtores, que adaptam as estruturas narrativas e seus esquemas de base a normas, padrões, ideologias e interesses vigentes.

O senso comum e o preconceito quanto aos quadrinhos

Ainda hoje é possível que muitas pessoas ao verem um adulto lendo uma revista de histórias em quadrinhos fiquem intrigadas, vendo naquilo algo um tanto paradoxal: “um adulto divertindo-se com ‘gibis’?! Isso é literatura de criança!”. Em parte uma afirmação como essa é verdadeira: dependendo da linha editorial adotada, dependendo do público que

se quer atingir, quadrinhos realmente podem ser “literatura de criança”. Entretanto, é incorreto pensar que toda obra quadrinizada necessariamente é voltada para o público infantil ou que seria uma espécie de leitura de segunda categoria em relação a outras formas narrativas. Elas são, em grande medida, uma expressão do imaginário e podem servir, tal como outras obras da Cultura de Massa, como resposta a anseios e expectativas coletivas ou como modelos ideológicos e comportamentais, tanto em suas expressões textuais quanto em suas seqüências narrativas em imagens. É nesse ponto que reside um dos problemas a serem destacados aqui: de que maneira um personagem como *Príncipe Valente* vem a ter uma recepção tão profunda do público leitor a ponto de até cerca de 70 anos depois de sua aparição continuar a ser republicado em edições especiais?¹ E quanto a servir de referência para desenhistas que lhe copiam cenas e a funcionar como um estereótipo do cavaleiro medieval? Tal coisa tem sido freqüente tanto nos Estados Unidos quanto para leitores, aficcionados ou não, que, por exemplo, aqui no Brasil, com ele tiveram contato através do *Suplemento Juvenil* (a partir de 1937) e da publicação *Gibi*, nos anos 70².

Diferentemente do que se costuma pensar, entretanto, publicações com o detalhismo realista³ de boa parte dos quadrinhos heróicos e de aventura de um período anterior aos anos 1980⁴, são direcionados a um público majoritariamente adolescente, especialmente quando falamos de personagens centrais que representam justamente essa fase da vida, como ocorre em grande parte das aventuras do *Príncipe Valente*. O adolescente e seu fulgor passional, suas contradições e necessidade de provar a si mesmo, desafiando ou não uma autoridade, tudo isso está envolvido num padrão que pode ser visto tanto em personagens de quadrinhos, como o nobre de nosso tema central, quanto em

¹ Nos EUA e na Europa, até hoje são feitas republicações, sendo que entre os norte-americanos ainda há versões recentes de histórias do herói escritas e desenhadas por outros autores que não os tradicionais. No Brasil as republicações chegaram até os anos 90.

² O termo “gibi”, usado para designar as revistas em quadrinhos em geral, provém do nome de uma publicação lançada por Roberto Marinho, em 1939, e, segundo Gonçalo Junior, o termo passou a ter conotação pejorativa quando detratores de Marinho o acusavam de publicar revistas que “induziam seus leitores mirins ao crime”. (JUNIOR, 2004, p. 11) – Nos anos 1970, a Rio Gráfica e Editora passou a publicar uma revista em formato tablóide com o mesmo nome, onde reunia diversos personagens famosos dos *comics* norte-americanos.

³ É um lugar-comum, no ramo editorial de quadrinhos, denominar “realista” um traço rebuscado como o de Hal Foster, criador de *Príncipe Valente*, que busca uma aproximação o mais fiel possível daquilo que é visível, ou plausível, em termos arquitetônicos, anatômicos, paisagísticos, de vestuário etc. A distinção entre os tipos de traço e seu “realismo” ou não dá-se também na comparação entre o desenho de humor ou o infantil (“não-realistas”) e o desenho de quadrinhos épicos (“realista”) como *Príncipe Valente*, *Flash Gordon*, *Tarzan*, entre outros de mesmo teor e estilo.

⁴ Quando as versões de roteiros mais complexos e voltados para um público considerado adulto parecem começar a surgir com maior freqüência – é o caso da série *Batman, o cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, que chegou a resgatar a popularidade do personagem que não estava em sua melhor fase até então.

heróis do cinema, como James Dean, verdadeiro modelo cinematográfico da adolescência. É Edgar Morin quem escreve todo um capítulo sobre o ator/exemplo, associando-o ao mito do herói que aspira ao absoluto e que acaba por encontrar a morte⁵, coisa que apesar de destruí-lo, torna-o imortal. Diz ele:

(...) James Dean exprime as necessidades da individualidade adolescente, que, ao se afirmar, recusa as convenções da vida embrutecida e especializada que se abre à sua frente. A necessidade de totalidade e de absoluto é a necessidade real do indivíduo humano quando ele se liberta do ninho da infância e das amarras da família – e só vê diante dele as novas amarras e mutilações da vida social. (MORIN, 1989, p.115)

Aqueles quadrinhos tinham como uma de suas prováveis propostas levar àquele tipo de público algo com o que se identificassem, mas ainda assim grande parte dos leitores de HQ's é composta de adultos. Estes estão entre os que consomem as tiras de jornal e as páginas dominicais, até os que adquiriam seus *comic books* e as modernas *graphic novels* e que podem, tanto quanto fãs de astros de cinema, assumir um ou outro trejeito, uma ou outra forma de expressão/crença propagada pelo modelo com o qual se identifica. Em vista dessa relativa amplitude de acesso ao público, fica difícil não pensar nas possibilidades disseminadoras de condutas exemplares e estereótipos de acordo com as posições de seus produtores, e na promoção/legitimação de categorias de pensamento e percepção sobre o universo circundante. Pressupondo que tanto narrativas textuais quanto imagens podem servir como um passo na identificação de visões de mundo, de interesses de um ou outro grupo detentor formas variadas de poder em sociedade, chegar a pensar nas HQ's como um potente e eficaz elemento propagador de idéias, crenças e modelos, sobretudo em momentos de intensa crise ou política ou econômica como os anos 30 e 40 do século XX nos EUA e Europa, não é absurdo. É o que começaremos a verificar a seguir, relacionando, inclusive, a utilização da figura do cavaleiro medieval com esse herói-exemplo, que é tanto adolescente mítico quanto tradução de questões civilizacionais de um tempo.

⁵ Como Belerofonte, que após matar a Quimera, acreditou-se digno de ficar ao lado dos deuses do Olimpo e, voando a grande altura com o cavalo Pégaso, é atingido por um raio de Zeus que o fulmina, punindo-o pelo descomedimento. (GRIMAL, 1992, p. 59-60)

Heróis e vilões: a maniqueização como instrumento exemplar

Os quadrinhos heróicos, produções da Indústria Cultural/Cultura de Massa⁶, de um modo um tanto semelhante ao da literatura cortês dos séculos XII e XIII, utilizam-se de polarizações. Elas giram em torno do considerado certo e o errado, o bom e o mau, a luz e as trevas, justiça e injustiça, o amor e ódio. Por fim, há a dialética do “civilizado”, legitimado pelos poderes vigentes, e o incivilizado: aquilo que, na narrativa, é passível de ser detido, eliminado ou moldado conforme os padrões desejáveis às estruturas de poder; no caso medieval, o “selvagem”: aquele que se encontra no limiar do mundo cultivado (em alusão às práticas agrícolas das sociedades sedentárias), na “floresta-deserto”, nos termos de Le Goff. A floresta era também a representação de um estado selvagem, tanto quanto local de provação e simultaneamente de encontro com uma ordem divina, com uma “aproximação com Deus”, possibilitada pelo distanciamento dos clamores do convívio humano.⁷

Em vista disso, uma pergunta que convém fazer é: quem é ou quem são os aqueles com os quais essa dialética ocorre em *Príncipe Valente*, ou então, quais são seus antagonistas? Qual, afinal, sua polaridade e seu meio de definição do exemplo que encerra em sua temática? Questionamento justificável, é verdade, se pensarmos que a grande maioria dos heróis e super-heróis dos quadrinhos da Marvel e DC Comics, ambas editoras de personagens muito famosos como *Superman*, *Homem-Aranha (Spiderman)*, *Batman*, *Capitão América (Captain America)* etc., têm sempre um ou alguns antagonistas específicos e concentrados em figuras individuais. Alguns deles: *Lex Luthor*, *Duende Verde (Green Goblin)*, *Coringa (The Joker)*, *Caveira Vermelha (Red Skull)*. No caso de alguns personagens distribuídos pelo *King Features Syndicate*, como *Fantasma (Phantom)*, *Mandrake*, *Príncipe Valente (Prince Valiant)*, estes não têm como antagonista uma personificação direta ou individual. Não há um arquiinimigo que sempre retorna para atazanar suas vidas e a de seus protegidos. Seus vilões⁸ são idéias, manifestações, hordas,

⁶ Morin indica que a Cultura de Massa lança mão todo o tempo de quatro recursos homogeneizadores capazes de atingir o que ele chama de “homem médio” (resumindo e simplificando: aquele que apresenta maiores chances de tornar-se consumidor de uma obra desse porte). São eles: simplificação, modernização, maniqueização e atualização. (MORIN, 1981, p. 54)

⁷ LE GOFF, 1994, p. 83-99. Quanto à oposição da floresta com o castelo e com a cidade, vale dizer que ambos, nos romances cortesês de Chretien de Troyes, parecem ter a mesma conotação. Le Goff, sobre isso, informa que “...nestas obras [na literatura cortês], o castelo é também a cidade”. (op. cit. p. 97).

⁸ Aliás, é curioso notar que “vilão” era justamente o habitante das vilas (do latim vulgar “villanus”: habitante de uma casa de campo, segundo o Dicionário eletrônico Houaiss). A distância entre seus costumes e os costumes cortesês tornar-se-iam estereótipo de comportamento rude ou descortês. Sua aparência marcada

ou seja, oponentes ou coletivos ou de teor ideológico ou representações de vícios opostos a virtudes desejáveis num dado contexto e época⁹. Pensar nisto é relevante porque é justamente nesse sentido que um personagem como Valente funciona: a horda é o principal problema a ser enfrentado, um contingente caótico ou que representa o caos ante as forças da ordem, estas representadas pela cavalaria do Rei Arthur¹⁰, na qual o Príncipe vem a ser sagrado cavaleiro. Ele, assim, luta contra seres ou multidões identificados como “selvagens” (retornaremos a esse termo e ao sentido político e cultural que ele teria para aquela obra mais adiante) e aparentemente desprovidos de um código moral nos moldes que o herói estaria exemplificando. Apesar de em alguns episódios ele encontrar adversários encarnados num só indivíduo, estes normalmente personificam, em algum momento, o líder centralizador, o ditador, o homem cruel e sanguinário, a bruxa, o ogro, o gigante, entre outros tipos de antagonistas. Todos eles, na verdade, são, num momento ou noutro, representações de superstições populares, ausência de conhecimentos/educação, desrespeito às “liberdades individuais” e caos político causado pela inexistência de um poder regulador em termos jurídicos, isto é, em termos de uma lei à qual até mesmo um soberano ou um líder precisaria se curvar. Estamos diante de, ao mesmo tempo, uma apropriação e interpretação de um código como o cavaleiresco (no qual o guerreiro punha-se a serviço de um poder divino, ao de seu senhor terreno e ao de sua dama), mas traduzido numa legitimidade que sob vários aspectos sugere traços do sistema sociopolítico adotado nos Estados Unidos, em meio às décadas de 1930 e 40. Era, então, um mundo em que vários países adotavam sistemas autoritários e centralizadores e inseriam-se numa guerra

pelos rigores de uma vida sem os “mimos” dos cortesãos também seria estereotipada e ainda hoje nos quadrinhos serve como referência ao indivíduo capaz de atos reprováveis que o herói corrige na base dos sopapos.

⁹ O Fantasma, criado em 1936, luta contra a pirataria, contra a ganância de invasores que chegam ávidos pelas riquezas do território inóspito de Bangala, o país africano que aquele herói protege. Montado em seu cavalo (Herói), tendo sempre ao lado o fiel lobo Capeto, sendo muito rápido no gatilho e vivendo em meio a tribos nativas, o personagem traz consigo uma certa semelhança com os justiceiros do Oeste, comumente representados por heróis de estilo *Lone Ranger* (mais conhecido como o Zorro sem capa e espada, criado em 1932). Há, de fato, uma visível intertextualidade nas estruturas desses dois personagens, cujas origens são extremamente semelhantes. Segundo Humberto Yashima, no site “Sobrecarga” (<http://www.sobrecarga.com.br/node/view/4743>), em artigo de 11 de fevereiro de 2005, o personagem era um patrulheiro cujo grupo caiu numa cilada onde todos menos ele foram mortos. Salvo pelo índio Tonto, o patrulheiro jurara levar os assassinos à justiça e dedicar sua vida à luta contra os foras-da-lei. O Fantasma é descendente de um homem vítima de piratas que destróem seu navio e tripulação. Salvo por uma tribo de pigmeus, ele jura, diante de um crânio (uma imagem shakespeariana, por certo), dedicar sua vida à luta contra a pirataria, acrescentando que seus descendentes o seguiriam. De todo modo, vê-se o elemento “civilizador” moldando o “selvagem” (a selva que se curva ante o homem branco, o lobo domesticado, o índio fiel e bom servidor...) ou o guardião da ordem sobre o caos, então representado pelos “foras-da-lei” ou pelos piratas, em meio a um ambiente geográfico hostil e pouco tocado por mãos não-nativas.

¹⁰ A grafia do nome “Arthur” obedece, em praticamente todo nosso texto, à utilizada nas histórias do *Príncipe Valente*. Quando há uma citação de outro autor respeita-se a grafia “Artur”, sem o “h”, conforme estiver escrito.

na qual algumas características dos fascismos encaixavam-se nos referenciais de estereotipados dos inimigos de heróis como o *Príncipe Valente*: autoritarismo e centralismo num líder carismático (mormente representado como tirano violento e egoísta), “(...) [destruição, pelo racionalismo pós-Revolução Francesa, dos] vínculos do homem com o sobrenatural, com o místico...” (SILVA, 2003, p. 130), “destruição do eu e negação do outro” (SILVA, op. cit., p.148), na HQ, representada pelas hordas de hunos, saxões, pictos etc., que invadiam território bretão.

Temos aqui, portanto, duas frentes simbólicas em atuação: a primeira, como exaltação do modelo norte-americano¹¹ de enfrentamento e civilização de um ambiente inóspito (conforme detalharemos adiante), e a segunda, como recurso propagandístico anti-nazista (ou anti-eixo), e igualmente modelar. Como? Uma das maneiras de identificar isso é o termo “hunos” e a representação dos mesmos naquela HQ, justamente no início da guerra. Normalmente desenhados com aparência asiática (mas um tanto caricatos - ver figura 1), em parte isso tinha relação com o chamado “perigo amarelo”¹², após o início da expansão japonesa ainda no século XIX, quando, em 1895, o Japão passou a exercer tutela sobre a Coréia e a definir sua área de projeção. Sobre isso Williams da Silva Gonçalves afirma que: “A área de atrito passou a incluir os Estados Unidos, quando os japoneses ocuparam a Manchúria, em 1931, e, a seguir, a própria China, em 1937.” (GONÇALVES, 2003, p. 180). Entretanto, além da possível alusão aos japoneses, “hunos” era uma gíria comum na propaganda de guerra anglo-americana a respeito dos alemães desde 1914 (reforçando seu uso com a ação nazista)¹³. A guerra, portanto, tornou-se um prato cheio para um sistema no qual a maniqueização é uma das principais ferramentas de venda.

¹¹ Utiliza-se aqui o termo “norte-americano” e não “estadunidense”, devido a estarmos tratando de uma ou outra produção cujos autores não necessariamente foram nascidos nos Estados Unidos.

¹² Alex Raymond, em seu *Flash Gordon*, contemporâneo do *Príncipe Valente*, também utiliza esse modelo, ao criar o imperador *Ming, o Impiedoso*. Imperador com biotipo como aquele, num contexto histórico como o que estamos tratando, dificilmente não seria associável a algum temor a respeito de povos asiáticos, daí a alusão ao japonês, participante das potências do Eixo.

¹³ Há várias referências ao uso do termo ao serem mencionados os alemães na época. Entre elas está o próprio *Mein Kampf*, de Adolf Hitler, que está traduzido por Nelson Jahr Garcia no site pessoal do fotógrafo Carlos Eduardo Athayde: <<http://geocities.yahoo.com.br/carloseduardoathayde/minhaluta.htm>> - Acesso em 23/02/2006. Outra referência ao uso de “hunos” como alemães, na propaganda de guerra, está em Revista EXIT (crítica e crise da sociedade da mercadoria), no link para o autor Robert Kurz: <<http://obeco.planetaclix.pt/robertkurz.htm>> - Acesso em 23/02/2006.

FIGURA 1



A aparência asiática dos hunos de Foster, representada de modo particularmente pitoresco. Eles eram desenhados de maneira a parecerem o mais fora possível de um padrão estético e de modelos civilizacionais comuns à época em que foram postos no papel. Quadro pertencente à prancha no. 125, de 2 de junho de 1939, menos de 3 meses antes do que se convencionou, no mundo ocidental, indicar como o início oficial da II Guerra, com a invasão da Polônia pelos alemães.

O gênio precoce e o “cavaleiro-caubói”

Vamos aqui retornar ao que foi mencionado anteriormente a respeito das forças da ordem, representadas pelo herói civilizador/desbravador, dotado de missão elevadora das condições de locais próximos ou distantes, domesticador das forças do caos, representadas por figuras brutais, ambientes hostis/selvagens etc. Há nesse personagem um padrão mítico apropriado pelas narrativas a respeito da formação dos Estados Unidos, em especial quando remete ao processo de Independência, quando se trata da marcha para o Oeste e, mais ainda, quando forma um enredo valorizador da noção de “indivíduo”.

O *Príncipe Valente*, como vários outras figuras heróicas apropriadas pelo discurso das HQ's norte-americanas, contém em sua estrutura elementos pertinentes à temática do herói greco-romano, mesclada, de certo modo, a alguns atributos do cavaleiro na literatura do século XIII. Pelo lado mítico temos a precocidade do herói, a demonstração do que seriam os primórdios de seu talento especial, sua coragem, sua força, inteligência e outros prodígios que serviriam como indicador de uma espécie de destino, um caminho previamente possível de ser vislumbrado em seus primeiros passos, o gérmen de sua vida futura com todos os potenciais latentes. Junito de Souza Brandão revela alguns desses padrões, entre outros, ao dizer que:

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

A trajetória do herói das HQ's de aventura em geral passa por esse modelo de genialidade ou superioridade precoce. O herói, aqui, exemplifica, entre outras coisas, a questão do indivíduo como protagonista de seu mito, nas sociedades ocidentais permeadas pela Cultura de Massa, sobretudo se estivermos falando do indivíduo na sociedade norte-americana. Assim como a Indústria Cultural faz “uma adequação da realidade do artista [do Rock ou do cinema, por exemplo] para se ‘encaixar’ neste modelo heróico” (PINTO, 2005, p. 114), as figuras-tipo nos quadrinhos de aventura são adaptadas ou, melhor ainda,

apropriadas, de forma a ressaltar aspectos míticos que identifiquem o protagonista com esses modelos. Nesse caso, de um modo um tanto semelhante à construção de imagens públicas como a de um rei (Luis XIV) que “subiu ao trono em 1643, aos quatro anos de idade...” (BURKE, 1994, p. 13), as capacidades extraordinárias expressas na infância do herói fictício servem como um exemplo que se encontra presente nas narrativas a respeito de astros pop, prefigurando sua imparidade com a massa homogênea, assim como sua “predestinação manifesta”. Seria como nos relatos sobre pessoas que vão desde James Dean a Kurt Cobain. Eis dois exemplos:

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

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

A “genialidade” precoce ou a demonstração de habilidades acima da média em tenra idade é um tema bastante evidente na temática do *Príncipe Valente*. A figura 2, com a prancha número 5, de 1937, mostra uma passagem que se encaixa como uma luva nesse perfil: Valente, ainda menino, descobre um meio de matar um enorme lagarto usando uma armadilha que montara enquanto ele e um amigo estavam acudados no alto de uma árvore. Já a figura 3 é uma apropriação e uma síntese de várias narrativas míticas nas quais um jovem herói (normalmente ainda não tendo chegado à juventude) enfrenta um número prodigioso de oponentes¹⁴. Ali, Val (como seu nome é abreviado nos textos) também era adolescente e apesar de não ter vencido a todos os saxões que combatia (ele desmaia pelo esforço e pelos ferimentos, após matar muitos dos 51 guerreiros que são indicados na prancha que antecede aquela), a questão gira em torno de seu feito extraordinário em tenra idade, tanto que Horsa, o líder saxão, decide não matá-lo por sua bravura.

¹⁴ Vemos isso, por exemplo, em Sansão, na Bíblia, quando mata algo em torno de mil filisteus com uma mandíbula de bode; na *Historia Regum Britanniae*, de Geoffroy de Monmouth, no século XII, Arthur enfrenta quatrocentos guerreiros e também acaba com todos (ZIERER, 2003, p.45).

FIGURA 2



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

FIGURA 3



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

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

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

Existem vários tipos de estereótipos. Alguns são detratores, geralmente descritos para etnias exóticas, outros são utilizados como estimuladores de ideais nacionalistas. O primeiro caso pode ser exemplificado com Heródoto (V a.C.), ao descrever a prática dos citas de beberem nos crânios de seus inimigos. Era uma fantasia, com o intento de enaltecer os gregos, contrastando-os com a barbárie dos "primitivos". O mesmo estereótipo foi renovado pelo cristianismo, com Jordanes descrevendo os hunos (VI d.C.) e cronistas da Baixa Idade Média caracterizando os vikings (XIV d.C.). Culturas e escritores diferentes, mas a mesma imagem fantasiosa: a figura do outro porta características bestiais, no caso, o suposto ato de utilizar os crânios como taças. Imaginar esses três povos citados como **animalescos**¹⁵ era algo normal para os parâmetros daqueles intelectuais.

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

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

Lembramos, aliás, a conjuntura em que se inseria a produção daquela seqüência do lagarto: a grande depressão econômica pós-crise de 1929, e o período entreguerras (e a própria II Guerra, assunto ao qual retornaremos mais à frente). A representação do herói no

¹⁵ Grifo nosso.

meio do pântano, após o exílio de seu pai, é bastante análoga à condição de muitas famílias que viveram a crise e perderam tudo, para quase que literalmente viverem “na lama”. Ali, portanto, fica traçado um elemento de identificação entre aquele que está acima da média por seus talentos e capacidades, e os demais mortais que viveram situação semelhante. É como se o autor dissesse: que com “talento” e vontade, alguém disposto a lutar para melhorar de situação poderia sair daquele estado. Bem ao estilo das noções comuns ao individualismo burguês.

Estamos também falando de uma obra produzida no desenvolvimento da Indústria Cultural, em que o elemento mítico pode ser também associado a expressões familiares, ao cotidiano da maioria das pessoas (no caso desse tipo de herói, a maioria das pessoas entre a infância e a juventude, sobretudo o público masculino). Tudo isso visando potencializar o referido processo de identificação/consumo, partindo de uma sociedade que formara, igualmente, suas próprias mitologias, mormente na figura do homem desbravador/civilizador, no avanço para o Oeste ou terras desconhecidas e hostis¹⁶. Sempre uma espécie de “do nada a alguma coisa” ou “do caos à ordem”, sendo que essa “ordem”, em geral está intimamente associada ao modelo político e às propostas ideológicas que vão desde a democracia ao liberalismo, desde a República ao capitalismo, e, às vezes, ligadas a questões religiosas¹⁷. Muito disso é encontrado no caubói individualista, destemido e montado em seu cavalo. Ora seguidor de uma lei, ora marginal, mas sempre heróico e dotado de uma projetividade muito forte no sentido de servir como recurso catártico para o leitor. É como afirma Leo Bogart:

Certain elements – the essential characteristics of the strip’s formula – remain fixed and predictable. The reader is impelled by curiosity over the means by which the expected equilibrium will be attained. The comics act to reduce tension

¹⁶ Não é de se estranhar o nome dado por Foster à terra natal de *Valente*: Thule. Há um paralelo entre esse nome e a expansão norte-americana para o Oeste, a chegada dos europeus à América e o próprio sentido de lidar com um ambiente desconhecido, nos “confins do mundo” ou, melhor dizendo, na “fronteira”, no “limiar”, especialmente se estivermos falando metaforicamente como parece ser o caso de Foster. Conforme descrito na Wikipedia (<<http://en.wikipedia.org/wiki/Thule>> - verbete em inglês - Acesso em 10/03/2006), “Thule” or Tile is in classic sources a place, usually an island, in the far north, often [Scandinavia](#). Ultima Thule in medieval geographies **may also denote any distant place located beyond the "borders of the known world"**. [Grifo nosso]

¹⁷ A maniqueização em personagens como o moderno *Spawn*, de Todd McFarlane, que luta contra demônios, sendo ele mesmo uma “cria do inferno”, ou mesmo em *Super-Homem*, com todo um arcabouço religioso em sua origem. Adotado por um casal de pessoas humildes, o herói vive num local ermo, como Moisés, ou vindo na manjedoura, como Jesus Cristo (o Kansas é distante e deserto, análogo ao deserto de personagens bíblicos). Há também outros não diretamente religiosos, mas alusivos à religião numa dada época, como o Rei Artur, Édipo etc., que também são adotados, vivem longe de suas origens e, em seguida, assumem seus poderes ou sua divindade/realeza.

in their readers mainly by offering variety and a recurrent focus of interest. (BOGART, 1954, p. 192)

Neste sentido os quadrinhos de aventura também são uma forma de catarse e gratificação ao proverem um escape de conteúdos reprimidos socialmente, especialmente quando o personagem burla as regras, comete assassinato, corre em alta velocidade, faz justiça com as próprias mãos etc. Tanto a catarse, conforme Bogart, quanto uma resposta aos anseios e expectativas sociais de um tempo e uma forma de gerar identidade, seja pela via da Cultura de Massa, seja por intermédio de ações dos poderes estabelecidos, ao pensarmos de acordo Morin ou com Bronislaw Baczko, quando fala sobre a *imaginação social*. Diz ele:

(...) [a imaginação seria] um dispositivo simbólico, através do qual um certo movimento de massas procura dar-se a si próprio identidade e coerência, permitindo reconhecer e designar as suas recusas bem como as suas expectativas. (...) Em qualquer conflito social grave – uma guerra, uma revolução – não são as imagens exaltantes e magnificentes dos objectivos a atingir e dos frutos da vitória procurada uma condição de possibilidade da própria acção das forças em presença? Como é que se podem separar, neste tipo de conflitos, os agentes e os seus actos das imagens que aqueles têm de si próprios e dos inimigos, sejam estes inimigos de classe, religião, raça, nacionalidade etc.? Não são as acções efectivamente guiadas por estas representações; não modelam elas os comportamentos; não mobilizam elas as energias; não legitimam elas as violências? (BACZKO, 1985, p. 296-298)

Ainda assim, a formulação de personagens no estilo caubói ou cavaleiro andante segue uma sistema de equilíbrio duplo que acaba por resolver o conflito entre o tema da libertação das coerções sociais e a necessidade de haver restrições que facultem ao indivíduo seu convívio em sociedade. Morin acrescenta:

(...) o herói do *western* é o Zorro, o justiceiro que age contra uma falsa lei corrupta, e prepara a verdadeira lei, ou o xerife que, soberano, instaura, de revólver em punho, a lei que assegurará a liberdade. Essa ambigüidade opera uma verdadeira síntese entre o tema da lei e o tema da liberdade aventureira. Ela resolve existencialmente o grande conflito entre o homem e o interdito, o indivíduo e a lei (...) (MORIN, 1981, p.112)

O caubói está presente no *Príncipe Valente* tanto quanto o está o herói cuja infância foi passada no exílio e que mostra uma genialidade precoce. É aí que se encontra o discurso comum entre o que se narra a respeito da origem das grandes estrelas do “Star System” (usando os termos de Morin) e o elemento identificador do público leitor com o processo de carência e ao mesmo tempo vulnerabilidade, acompanhada de ações e talentos

compensadores, do protagonista. Qualquer pessoa pode ser, em algum momento, sagaz como o jovem príncipe e ter idéias brilhantes que possam resolver um pequeno problema. Qualquer um, em meio a uma situação de escassez, pode vir a improvisar para sobreviver. Entretanto, é tentador para muitos, numa sociedade pautada em valores individualistas, ser capaz, ainda adolescente, de comandar grandes exércitos, derrotar os piores inimigos, conquistar as mais belas damas, participar do *top* da sociedade (em *Valente*, trata-se da corte de um rei). Essa duplicidade entre a humanidade medíocre do *Príncipe* no pântano e a super-humanidade do *Príncipe* realizando feitos de estatura mítica é um fator muito envolvente e que atrai a maior parte dos leitores, conforme vemos em Morin e em Umberto Eco, sobretudo quando ele fala na dupla função do *Superman* e seu alter-ego Clark Kent:

(...) Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa fluir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade. (ECO, 1979, p. 248)

Eis, portanto, o humano e o divino envolvidos numa mesma pessoa, mito um tanto presente no mundo cristão, se pensarmos na narrativa que orientou majoritariamente o pensamento e o imaginário medieval: a da Bíblia.

Ainda quanto à identificação do homem comum com o personagem, o improvisado é o que faz *Valente* todo o tempo, quando luta contra circunstâncias difíceis, animais enormes, homens mais fortes ou exércitos muito mais numerosos. Trata-se também de um percurso muito semelhante, como já vimos, ao sentido que normalmente é dado à própria história dos Estados Unidos, em sua marcha para o Oeste, na elaboração da doutrina do Destino Manifesto: o aspecto “civilizador”¹⁸, quase messiânico, ante povos e culturas talvez vistas por eles como estando aquém de um estágio que permitisse às mesmas um sistema favorável às liberdades individuais e ao estabelecimento de um tipo peculiar de moral e ordem social.

Ainda falta responder: em que sentido esse caubói realiza essa simbiose com o cavaleiro medieval do qual Hal Foster se apropria para criar sua saga? De que modo podemos encontrar tal mescla de atributos? Vejamos, antes de responder diretamente, o que diz Mary A. Junqueira sobre o “mito da fronteira”:

¹⁸ Ou que impõe uma noção particular de civilização.

O meu interesse em analisar os romances de James Fenimore Cooper surgiu a partir da minha pesquisa de doutorado, no decorrer da qual tive contato com o mito da fronteira ou a versão romanceada da conquista territorial norte-americana (Junqueira, 2000). A lenda do Oeste é uma versão da História profundamente enraizada na cultura norte-americana e presente até os dias de hoje. É possível constatar a forte presença do mito na produção de Hollywood, que o explora com os inúmeros filmes de *farwest* e a ação do homem da fronteira. Os norte-americanos construíram um épico, no qual o homem simples sai do Leste à procura de novas oportunidades no Oeste. Nesse caminho, mapeia territórios desconhecidos, domina a natureza, levando o progresso de Leste a Oeste, construindo a nação. Os mitos podem ser entendidos como representações de uma determinada realidade. São construções culturais que evocam a memória e a nostalgia e reavivam crenças, além de oferecer modelos de conduta aos homens do presente. Os mitos são também importantes para o funcionamento da sociedade que os criou, pois transmitem códigos culturais e a visão de mundo de determinada sociedade (...). (JUNQUEIRA, 2003, p. 11-12)

Tudo isso, afinal, é associável à imagem utilizada por Foster para compor seu herói de papel, e tinta. E quanto ao cavaleiro? Ora, o que é o cavaleiro medieval e todo seu arcabouço simbólico construído entre representações literárias e práticas sociais, senão uma espécie de “selvagem domesticado”, moldado segundo valores morais legitimados por um sistema de crenças e um modelo sociocultural e político? O que é o código da cavalaria, tão explorado nos romances arturianos de Chretien de Troyes (aliado ao amor cortês), e tão detalhado no *Livro da ordem da cavalaria*, de Ramón Llull¹⁹, senão uma série de regras formuladas para promover a ordem sobre o caos social, os modos “civilizados” sobre o que se tinha como “selvagem”? Seguir o código era, em resumo, não invadir igrejas, aldeias, castelos, não roubar, não atacar clérigos ou monges, homens ou mulheres; não apoiar ladrões, e matar apenas quando o oponente ameaçasse territórios e pessoas a quem o cavaleiro defendia. H. G. Atkins concordaria com a afirmação a respeito do cavaleiro medieval como modelo civilizacional para o Ocidente, se pensarmos em termos da herança cultural europeia medieval nas Américas. No excerto a seguir ele diz:

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

É novamente Morin, quem acentua:

¹⁹ Escrito no século XIII (1279-1283), e que pode ser encontrado totalmente traduzido no site do prof. Dr. Ricardo da Costa, sobre história medieval: <<http://www.ricardocosta.com/>> - Acesso em 10/03/2006.

A isso acrescenta-se o tema do herói fundador – Rômulo moderno – que opera a passagem do caos à ordem. A riqueza mitológica em estado nascente do *western* explica sua ressonância universal. Existem outros filmes de aventuras. Mas a aventura “westerniana” é exemplar. (MORIN, op. cit., p.112)

Georges Duby, ao tratar da sociedade cavaleiresca, acaba por confirmar-nos que o que vimos em Morin a respeito do mito adolescente na Cultura de Massa tem também um referencial na Idade Média. Duby fala sobre a importância do amor cortês, disseminado pela literatura dos séculos XII e XIII, especialmente quando traz à baila a questão da sociedade que os canceiros e romanceiros buscavam atrair. Ele destaca o fato de que aquele grupo social era composto majoritariamente por:

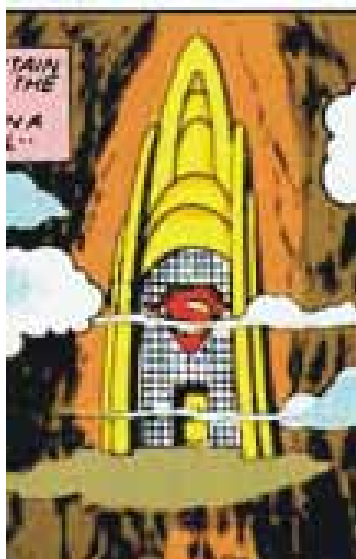
(...) “jovens”, por adultos sem esposa, ciumentos dos maridos e que se sentiam frustrados (...) A glória ia para os engenhosos que conseguiam seduzir uma mulher da sua condição e tomá-la: que **adolescente**²⁰ não esperava raptar nas barbas de seus parentes uma donzela de ricas esperanças? (DUBY, 1990, p.341)

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

O herói dos quadrinhos daquela primeira metade do século XX nos Estados Unidos guarda diversas semelhanças com o apelo ao herói fundador e ao caubói desbravador, tanto quanto ao cavaleiro medieval, em sua forma disseminada pela literatura cortês: ícone do defensor galante, protetor idealizado das pessoas, sobretudo donzelas em perigo ou dos fracos e oprimidos. Eis uma chave possível para localizar os fatores que ao mesmo tempo estão na base do processo formulador do modelo ideal, e os que motivam a utilização de alegorias medievais em algumas obras de quadrinhos, seja isso feito de maneira direta, como no caso de Foster e sua principal criação, seja indiretamente, quando falamos, de outros personagens (figura 4).

²⁰ Grifo nosso.

FIGURA 4



Superman (de 1938) e sua *Fortaleza da Solidão* – além do brasão característico em forma de “S”, da capa e do epíteto de “Homem de Aço” (que não deixa de lembrar o fato de que um cavaleiro de armadura metaforicamente também o seria, tanto quanto um “homem de ferro”) este desenho da revista “*Superman*”, da DC Comics, de 1940, é marcante pelas linhas arranjadas de modo que lembre simultaneamente formas aerodinâmicas e um tímpano de uma catedral gótica. O *Superman* traz consigo uma série de alusões a mitologias sobre deuses ou semideuses solares (ele recebe seus poderes do sol amarelo) ou sutis referências a textos bíblicos, ao apresentar-se como alguém que literalmente teria vindo “do céu”, numa manjedoura *hi-tech*, que tanto pode sugerir o Cristo quanto Moisés em sua adoção na cestinha que boiava no Nilo (afinal seus criadores eram Jerry Siegel e Joe Shuster, ambos judeus – porém, muito provavelmente cientes do potencial de assimilação do personagem por um público influenciado pela tradição judaico-cristã), enfim, um “salvador que veio do céu”.



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



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

Em função disso, cumpre-nos observar que justamente num momento em que os fascismos viam-se como propiciadores de um retorno a um mundo “ideal”, anterior ao individualismo e ao liberalismo, mormente calcando-se em valores medievais, tenham sido criadas várias obras de cultura de massa, sobretudo em quadrinhos e na literatura dos *pulps*, que de algum modo aludem ou alegorizam o cavaleiro e seu código ou algum tipo de herói num ambiente similar ao normalmente descrito como medieval. Eis o que diz Francisco Carlos Teixeira da Silva num excerto a respeito do fascismo:

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

Entre as referidas maneiras indiretas de focalizar o tema cavaleiresco nos anos 30 e 40, está o famoso, e ainda muito atual, *Batman*, criado em 1939. Ele que desde os anos 1980, vem sendo conhecido como “o cavaleiro das trevas” devido principalmente à obra de Frank Miller de mesmo título, vinha, desde sua origem, trazendo algumas alusões e formas subliminares de representações medievais. O “Cruzado de Capa”²¹ vive numa cidade chamada *Gotham City*, que sem muito esforço revela um parentesco entre o nome e o termo “gótico”. Não raro, a cidade é representada, nos quadrinhos ou no cinema, com linhas longilíneas e pontiagudas, lembrando torres de catedrais vistas ao longe. Não bastasse isso, a mansão Wayne comumente é desenhada ou filmada mostrando ser uma espécie de castelo²², com ameias em suas muradas, com salões guardados por armaduras e armas, bem como com passagens secretas. O cavaleiro das trevas tem um escudeiro, na figura de Robin, seu aprendiz e salvador nas horas mais críticas. É um verdadeiro senhor de seu território, já que a mansão não fica no meio da cidade e sim numa propriedade afastada, com campos ao redor. Seu pior inimigo é literalmente o bobo da corte, isto é, o *Coringa*, cujo cartão de visitas é a carta de baralho com seu respectivo nome. Por fim, o *Batman* também é, como seus colegas de “profissão”, um instaurador da ordem sobre o caos, que em seu contexto é a criminalidade em Gotham acima das forças policiais comuns (ver alguns outros casos de alusões ao cavaleiro/herói de HQ’s, resumidos na figura 4).

²¹ Nome dado ao *Batman* não raro na série dos anos 60, na TV, com Adam West e Burt Ward. Novamente uma alusão a um tipo de cavaleiro medieval.

²² Especialmente no filme *Batman*, o primeiro da série filmada por Tim Burton, lançado em 1989.

Poderia ser essa profusão de lançamentos alusivos ao tema heróico, apologético aos modelos e mitos ligados à história dos EUA, com traços da figura literária do cavaleiro medieval, uma espécie de reação às apropriações fascistas da mesma temática? Tal possibilidade não deve ser tão remota, já que estamos falando de um momento em que os meios de comunicação em geral já serviam sob muitos aspectos aos desígnios de diversos Estados nacionais e também serviam ao esforço de guerra. Isso não era “privilégio” apenas dos Estados fascistas. As HQ’s norte-americanas contam com um dos mais famosos personagens explicitamente envolvidos com a Guerra: o *Capitão América*, que também, sobretudo em sua primeira aparição, em 1941, exibia certos traços típicos do cavaleiro (ver novamente a figura 4). Ele surge logo de início aplicando um soco em ninguém menos do que Adolf Hitler. Isso sem contar com o próprio *Príncipe Valente*, nosso tema central, que luta, como já foi dito, contra os “hunos/alemães/japoneses”, além de vários povos bárbaros europeus. Entretanto, esse é um assunto bastante complexo que merece um espaço de tratamento mais amplo do que podemos dispor neste artigo. Como ele pode ser aprofundado numa outra ocasião, passemos, portanto, às próximas etapas de nossa análise.

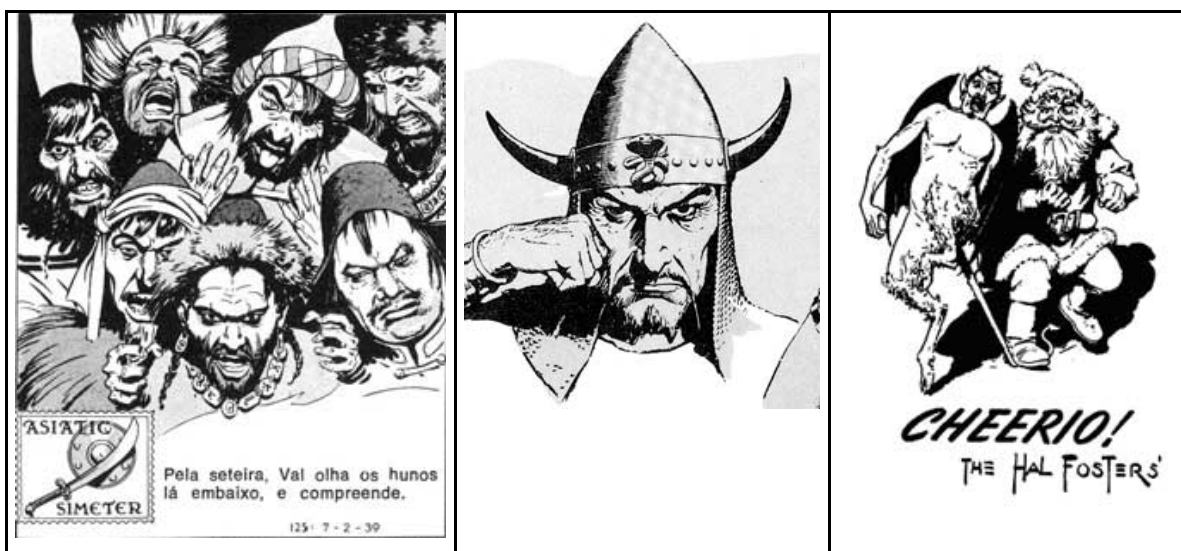
O clamor da linguagem visual

Além de todo o contexto interno da obra, além da trama passível de ser interpretada e analisada historicamente, os quadrinhos oferecem a possibilidade da análise das imagens com as quais compõem a contraparte visual de seu discurso. Aqui apresenta-se um breve exercício hermenêutico, reiterando aquilo que foi possível tratarmos nos parágrafos anteriores, acrescentando somente alguns dados. Foi preferível, ao menos nesta sucinta exposição, observar algumas imagens tomadas isoladamente de forma a traçar um quadro comparativo, ao invés de proceder com a análise sobre a estrutura seqüencial que concatena os discursos quadro a quadro numa HQ. Vamos, pois, a elas.

FIGURA 5



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



Hunos prestes a invadir um castelo e seus olhares nada amistosos e aparentemente irracionais (prancha no. 125, da coleção dos anos 80 da editora Ebal, proveniente dos originais de 2 de julho de 1939). Ao lado, Karnak, general huno (prancha no. 155, de 28 de janeiro de 1940) de traços semelhantes aos das charges que tinham como tema a chacota com a figura do demônio que Foster desenhava em cartões de natal.

FIGURA 6



Detalhe da prancha no. 139, de 8 de outubro de 1939. Mais uma vez o contraste entre a representação do herói de caráter civilizador/desbravador e o inimigo ou “perigo amarelo”, na forma dos hunos. Vale notar o componente fático no elmo do *Príncipe Valente* e seu sorriso pueril, ao lado do rosto carrancudo e cheio de rugas de seus oponentes. O dragão logo atrás de Kalla Khan, um dos líderes hunos depois de Átila (na narrativa de Foster) é mais uma forma de representar uma serpente, mesmo sabendo que a imagem do dragão na china e em outros países asiáticos difere, sob diversos aspectos, da simbólica ocidental. Entretanto, estamos falando de um inimigo “pérfido”, visto por olhos ocidentais num período como o do final dos anos 30. Nesse caso o dragão de corpo longilíneo e enroscado como uma serpente se completa com a que está no elmo de Karnak, no terceiro quadrinho.



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

Note-se, conforme as figuras 3 (a cena da ponte de *Dundorn Glen*), 5 e 6, que quando Foster representa lado a lado o cavaleiro da corte do Rei Arthur e um viking amigo ou um oponente huno, a discrepância pode ser notada muito facilmente. Ela fica entre o gestual amplo e algumas vezes cômico de *Boltar* (o amigo e súdito viking de *Valente*, bonachão e folgazão), ou a expressão facial severa, sugeridamente mal-intencionada, dos hunos, e o caráter ideal, ereto, sorridente e luminoso da face de um cavaleiro com seu elmo, cota-de-malha, gestual solene e postura disciplinada. *Boltar*, a propósito, é uma versão sintética entre o Papai Noel no estilo *Coca-Cola*, o caçador/mercador de peles do mito americano da fronteira (na verdade, na narrativa, ele realmente rouba e negocia peles, intitulado-se ora um pirata, ora um “ladrão honesto”²³) e um viking estereotipado à moda épica do século XIX. Outro dado interessante é o visual frontal de *Karnak*, o general huno que *Valente* deixara em desespero por sempre vencê-lo, a despeito de o primeiro dispor de exércitos bem mais poderosos. Ele é marcado pela semelhança com uma figura demoníaca comumente representada no Ocidente, com chifres, cavanhaque e, de quebra, uma serpente no meio da testa, ornando o elmo. Novamente o herói apolíneo ou de estilo cristianizado enfrenta a serpente/dragão “maligno”, tal qual o Arcanjo Miguel ou o folclórico São Jorge.

Na figura 7 temos a logomarca do cavalo²⁴, ou melhor, o brasão do “Garanhão Vermelho” (*Red Stallion*)²⁵ que o personagem usa no peito e no escudo. A utilização daquele ícone como símbolo do personagem não foi feita por acaso; obedece a uma lógica muito bem elaborada para gerar o processo de identificação do público com a obra a ele endereçada. O simbolismo do cavalo, principalmente se estivermos falando dos Estados Unidos dos anos 30, ainda bastante permeado pela literatura referente ao mito da fronteira, pode simbolizar:

- a) percorrer longas distâncias/ocupar espaço;
- b) conquistar territórios (ver marcha para o Oeste, entre outras alusões territoriais e guerreiras);

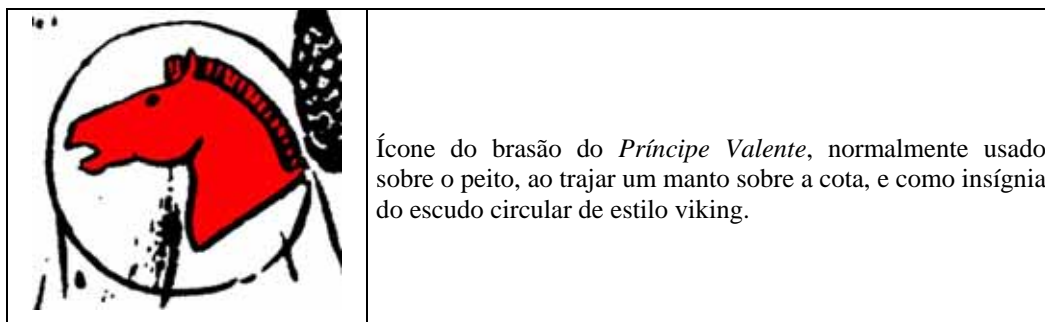
²³ Uma dessas auto-intitulações está na prancha 254, de 21/12/1941. Noutros casos, como na prancha da semana imediatamente posterior (255 – 28/12/1941), ele compara a pilhagem e os saques que fazem a portos de vários litorais a uma “próspera transação comercial”.

²⁴ O tema do cavalo, entre o selvagem e o “domesticado/civilizado” é recorrente nas páginas de Príncipe Valente. Como já vimos, existe também o jogo de palavras com o nome do líder saxão que vimos na figura 3 e a palavra “cavalo”, em inglês: “horse”.

²⁵ Que já foi traduzido como “cavalo ruivo”, na coleção da editora Ebal, e pode sê-lo também como “ganhão escarlata”, “cavalo rubro” e similares. De qualquer maneira esse animal no brasão de um cavaleiro nos moldes do século XIII, situado anacronicamente no século V, tem conteúdos simbólicos muito significativos para a cultura dos Estados Unidos e também para outras culturas ocidentais, dada a figura do caubói e a do herói de cavalaria.

- c) liberdade; velocidade; força;
- d) virilidade (como no simbolismo de estátuas eqüestres e seu estilo fálico de representação – aliás, “stallion”, em inglês, quer dizer exatamente “garanhão”, justamente o cavalo reprodutor);
- e) o elemento oscilante entre o espírito indomável²⁶ da vida selvagem e não submetida às coerções sociais e o animal domesticado, montado e guiado pelo homem, como numa simbiose à la centauro, onde o lado animal se ajusta ao racional, detentor das regras a serem seguidas. O cavalo do ícone de Valente tem a crina aparada no modelo do exército americano do século XIX; o desenho também tem influência da forma gráfica utilizada para representar o cavalo romano em algumas esculturas: todos ícones de domesticação e civilização – uso da força e potência com finalidades civilizacionais.
- f) como visto acima, o homem montado sobre o cavalo remete à razão controlando a emoção e o irracional; civilização sobre (e não versus – trata-se de controle) barbárie ou a idéia de domar aquilo que no ente humano é associado ao mundo selvagem. O cavaleiro sobre o cavalo de crina aparada também remete ao “ex-selvagem”, à força e potência sob o controle da cultura e da razão.

FIGURA 7



²⁶ A propósito, a expressão está próxima do título dado no Brasil (*Spirit, o corcel indomável*) de um longa-metragem em desenho animado da Dreamworks Pictures (*Spirit: stallion of the Cimarron* - 2002), no qual o cavalo selvagem *Spirit* mostra-se bravo, líder, defensor da própria liberdade, corajoso, jamais se curvando às imposições do mundo civilizado. Outro filme com o tema do cavalo, unindo a ele uma narrativa sobre o período da Grande Depressão, é *Seabiscuit* (EUA, 2003 – direção de Gary Ross), trama onde ocorre algo semelhante às primeiras histórias do *Príncipe Valente*: uma família abastada de criadores de cavalo perde tudo com a crise e tem de seguir viagem contando apenas com seu carro e alguns poucos pertences. O filho mais velho, interpretado pelo ator Tobey Maguire (*Homem-Aranha*), é instado pelo pai a seguir sozinho, já que a família não daria conta de mais uma boca para alimentar. O jovem e franzino protagonista posteriormente vem a montar *Seabiscuit*, um cavalo pequeno e aparentemente frágil, mas extraordinário corredor, que se torna um dos maiores campeões nos jôqueis estadunidenses de seu tempo. Eis, portanto, o mito sendo reintroduzido pela mídia de então (*Seabiscuit* foi eleito o “cavalo do ano”, justamente em 1938) e retraduzido na posterior obra cinematográfica, indicando que o impacto desse tipo de narrativa é ainda hoje muito potente.

Parte II - Razões androcêntricas para fantasias de superpoder

A representação de heróis em narrativas ou em formas pictóricas (seqüenciais ou não) é uma prática tão contemporânea quanto antiga ou medieval. Graças à longa duração que o *topos* heróico possui no imaginário ocidental, ao cogitarmos uma análise sobre o mesmo, torna-se necessária uma abordagem que seja capaz não só de levar em consideração a conjuntura da criação de personagens com aquelas características: é preciso que tal visão conjuntural possa ser explorada paralelamente a traços comuns entre modelos/heróis de diversas temporalidades, a despeito do quão diferentes possam ser suas expressões ou as intenções imediatas daqueles que os “injetam” no contexto imagético-literário de cada época. Para tanto, convém trabalhar com base em estudos de mitologia comparada, seguindo os passos de autores como Joseph Campbell²⁷. Em nosso caso específico, porém, a síntese de olhares com a qual se sustenta o presente ensaio e que parte tanto da visão do historiador quanto da do mitólogo, recebe a contribuição fundamental da sociologia de Pierre Bourdieu²⁸. No prefácio à edição alemã de seu estudo sobre a dominação masculina²⁹, intitulado “A eternização do arbitrário”, o autor assevera que:

(...) se é verdade que as relações entre os sexos se transformaram menos do que uma observação superficial poderia fazer crer e que o conhecimento das estruturas objetivas e das estruturas cognitivas de uma sociedade androcêntrica particularmente bem conservada (...) fornece instrumentos que permitem compreender alguns dos aspectos melhor dissimulados daquilo que são essas relações nas sociedades contemporâneas (...), é preciso realmente perguntar-se quais são os mecanismos *históricos* que são responsáveis pela *des-historicização* e pela *eternização* das estruturas da divisão sexual e dos princípios de divisão correspondentes. (...) Lembrar que aquilo que, na história, aparece como eterno não é mais que o produto de um trabalho de eternização que compete a instituições interligadas tais como a família, a igreja, a escola, e também, em uma outra ordem, o esporte e o

²⁷ CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

²⁸ Que aqui funciona tanto como uma medida de prevenção contra a “des-historicização” e “eternização” construídas politicamente por forças situadas historicamente, quanto um eixo em torno do qual gira nossa argumentação sobre a representação dos heróis masculinos, suas proezas e virtudes. As mesmas noções eternizantes são combatidas por Carlo Ginzburg, em seu “História noturna – decifrando o sabá” (São Paulo: Cia. das Letras, 1991), onde ele analisa várias narrativas míticas e as relaciona a seu objeto de estudo naquela obra: as práticas pagãs na Europa medieval, sua condenação pelos tribunais da Inquisição, e o modo como justificativas míticas para tais práticas, mesmo ocorrendo em sociedades distanciadas espacial e temporalmente, sem possibilidades de contato direto, convergem para pontos em comum com mitos da Antigüidade. Segundo ele, baseando-se em Freud, isso se dá devido a uma lógica pautada na própria estrutura corporal do ser humano e suas funções fisiológicas. Ginzburg tece sua trama sem perder de vista o contexto sociocultural e histórico e demonstra um processo de reconstrução dos mesmos elementos da mitologia nas práticas sociais, quando recorda seus estudos sobre os “benandanti”, cujos nascimentos eram marcados pelo fato de eles virem ao mundo ainda envoltos pela placenta. A isso, na sociedade analisada pelo autor, atribuía-se um dote xamânico, já que aquelas pessoas teriam parte de si mesmas neste e noutro mundo.

²⁹ BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

jornalismo (...), é reinserir na história (...) a relação entre os sexos que a visão naturalista e essencialista dela arranca... (BOURDIEU, 2005, p. 9)

O androcentrismo nas sociedades ocidentais é ponto fulcral também em se tratando de vários estilos literários de épocas diferentes. Trata-se de algo que vai da literatura erudita à popular, dos mitos antigos à literatura cortês, passando pela literatura de cordel, pelo folhetim e, muito mais intensamente, nos quadrinhos de heróis (ou de super-heróis) até mais da metade do século XX. Se pensarmos de modo superficial em heróis, semideuses, deuses, cavaleiros ideais, corajosos, viris, com modos cultivados por um determinado tipo de educação, capazes de proezas e feitos inacreditáveis, o que vemos em comum? Não raro, num ou noutro caso, poderes sobre-humanos, filiação divina, proteção sobrenatural, mágica ou religiosa. São talentos ou dons que os diferenciam do restante das pessoas e que os identificam como seres especiais. Não obstante esses personagens estarem distribuídos entre mitos, fantasias e entretenimento, e a despeito de conterem em si até mesmo projeções religiosas, seus dotes extraordinários são a ponta de um iceberg de constructos literários, culturais e históricos que têm simultaneamente diversas propriedades, entre elas, a, já citada, de promover entretenimento (dependendo da cultura e da época de que falamos), a do escape provisório das condições de uma realidade vigente, e a da formação-manutenção de estruturas sociopolíticas. Como? Esta última afirmação talvez seja mais concebível se nos debruçarmos sobre estudos como os do medievalista Georges Duby, quando aponta seu arsenal intelectual e erudito para, por exemplo, a literatura e o “jogo” do amor cortês. Num de seus trabalhos ele deixa claro que:

Os poemas construídos sobre o tema do amor cortês (...) vinham assim reforçar a ética vassálica sobre a qual repousava na época todo o edifício político. Eles consolidavam os alicerces do Estado feudal. (...) Os grandes príncipes mecenas (...) cujas cortes (...) davam o tom e lançavam as modas, que protegiam os poetas, (...) que trabalhavam também para reconstruir o Estado, preocupando-se com (...) a difusão de uma moral que diríamos cívica, (...) suscitaram, ou pelo menos encorajaram, a construção do ritual do amor cortês e contribuíram amplamente para a sua difusão. Ele servia a sua política. (DUBY, 1990, p. 344-345)

O uso de uma “lente” de grau mais apurado em nosso instrumento de análise pode fazer com que percebamos que boa parte dessas narrativas obedecem, além de uma reiteração de valores preexistentes, a interesses formadores de comportamento e visão de mundo não apenas na sociedade feudal. Mais ainda se estivermos falando de protagonistas que os homens – pertencentes a várias sociedades permeadas por valores viris neles (os protagonistas) encarnados – teriam como exemplo a ser seguido, senão à risca, ao menos

de modo análogo, ou como forma de inspiração/conservação de uma já existente estrutura androcêntrica como pano de fundo das práticas sociais. Nesse caso, as figuras heróicas disseminadas em obras produzidas sobretudo no século XX, com o desenvolvimento do cinema e da Imprensa (mormente em se tratando das histórias em quadrinhos), propagam, especialmente através de imagens, modelos. Modelos que, se não estabelecem, ao menos sugerem, de maneira sedutora, papéis sociais e concepções diversas de identidade e comportamento. Entre eles, aqueles que se deseja incutir nas práticas e representações sociais, os que já predominam nas estruturas de dominação e os que respondem a necessidades e anseios coletivos³⁰. Junto a isso, o herói das HQ's tem um papel relevante.

Desde a primeira metade do século XX leitores de várias partes do mundo habituam-se a ver personagens com os quais se identificam (ou nos quais projetam suas fantasias) realizando proezas em combate, levantando enormes e pesadíssimos objetos, superando obstáculos impossíveis para o comum dos mortais. A maior parte desses heróis está nos famigerados “gibis”³¹. Como vimos na primeira parte deste artigo, o que pouco foi levado em conta na historiografia, é o fato de as HQ's de aventura e de super-heróis serem amplamente inspiradas em narrativas como as da mitologia greco-romana, da céltica e germânica, de elementos bíblicos do Antigo Testamento (onde entram similitudes com a mitologia sumeriana e babilônica³²), entre outras. Além desse alinhamento à Antiguidade e a diversas mitologias, na composição dos superseres de papel e tinta, também vimos que entra uma forte influência dos valores cavaleirescos típicos da literatura cortês, sendo esta, por sua vez, permeada pelos códigos, práticas e modelos de conduta difundidos, especialmente pelo clero, entre a nobreza guerreira da Idade Média Central e da Baixa Idade Média.

O herói é sempre um modelo, uma entidade na qual encarnam-se valores que, não raro, têm como eixo um processo civilizador, isto é, é ele quem traz a uma situação de desordem ou anarquia, a possibilidade de administração e organização/manutenção de estruturas favoráveis à vida e relativa harmonia social. É ele quem, ao derrotar as

³⁰ Um belo exemplo é o que diz Umberto Eco, em seu “Lector in fabula”: “Embora escrito da perspectiva de um dândi para contar ao público as excitantes experiências de uma miséria pitoresca, o folhetim *Os mistérios de Paris* foi lido pelo proletariado como uma descrição clara e honesta de sua opressão. Quando percebeu isto, o autor continuou a escrevê-lo voltado para esse mesmo proletariado. (...) O livro realiza uma misteriosa viagem pelo ânimo de alguns leitores que voltaremos a encontrar nas barricadas de 1848, empenhados em fazer a Revolução porque, entre outras coisas, tinham lido *Os mistérios de Paris*.” (MARTIN-BARBERO, 2003 *apud* ECO, 2004, p. 83).

³¹ Ver nota número 2.

³² Uma boa referência é a coleção de dicionários de Mitologia de Tassilo Orpheu Spalding, sobretudo o que reúne verbetes sobre mitos egípcios, sumerianos, babilônicos, fenícios, hurritas, hititas e celtas. (SPALDING, 1995)

representações do caos ou do “mal” (melhor dizendo: as representações da alteridade), seus antagonistas, estabelece regras, leis capazes de manter coeso o grupo social sobre o qual recai sua influência e sobre o qual incidem as virtudes desejadas que ele representa.

Outro aspecto que já vimos a respeito desses heróis é que eles, com algumas exceções, são deuses ou semideuses solares, isto é, ou têm filiação divina com o Sol ou são manifestações encarnadas do mesmo (Apolo), alimentando-se de sua luz e calor (Superman³³). Embora não em todos os casos, o herói é quase sempre um protótipo de masculinidade³⁴, que assume ora ares de doador de si, doce e amoroso (como o Orfeu grego, por exemplo ou como o Cristo na narrativa cristã), ora ares de guerreiro vigoroso, promotor, pela força, da civilização³⁵. Apesar da diferença em nível, ambos os tipos são assemelhados pela capacidade extraordinária de realizar proezas, constituindo modelos ideais.

Ainda assim, o personagem que encarna os atributos mais próximos aos do guerreiro é uma tradução de valores, de expectativas sociais em torno do comportamento masculino em épocas e sociedades diferentes no mundo ocidental. Quais as qualidades desses homens? Que atributos eles manifestam repetitivamente em suas histórias? Uma considerável parcela deles parece ter sido embutida na figura literária do cavaleiro medieval, construído com suas virtudes típicas: valentia, virilidade, valor, generosidade, força (especialmente física), coragem, fé, lealdade (“fides” – fidelidade vassálica) e temperança.

³³ Este recebe suas forças do sol amarelo de nosso sistema solar. Nos quadrinhos a explicação é a de que Krypton, seu planeta natal, orbitava uma estrela vermelha e a diferença de radiação de uma estrela para outra alterou a fisiologia do personagem. Outro personagem baseado em mitos de heróis solares é o *Homem Pássaro*, de Hanna Barbera (criação de Alex Toth), mais conhecido por seus desenhos animados veiculados a partir de 1967. Os personagens de Hanna Barbera, no entanto, mantiveram-se voltados para um público infantil majoritariamente formado por telespectadores, ao passo que os das editoras DC (*Superman*, *Mulher-Maravilha*, *Batman*, etc.) e Marvel Comics (*Homem-Aranha*, *X-Men* etc.) foram aos poucos assumindo, nos quadrinhos, uma expressão mais adolescente e, em diversos casos, adulta, como se pode ver, por exemplo, nas atuais tramas das mais recentes publicações, envolvendo racismo, problemas familiares, decisões políticas de vulto, psicanálise, filosofia, ética científica e social etc. (as séries “Ultimate” da Marvel são um ótimo exemplo disso, mostrando um Capitão América intervencionista em políticas alheias e todo o tempo justificando seus atos violentos como movidos por necessidades de “segurança nacional” – essas novas séries começaram a ser publicadas em 2000, conforme http://pt.wikipedia.org/wiki/Ultimate_Marvel).

³⁴ Existem exceções, nas quais o sol é representado como uma divindade feminina, conforme CAMPBELL, op. cit., p. 207-211.

³⁵ Entre eles o *Príncipe Valente*, nos quadrinhos de Hal Foster, desde 1937, que apesar de não ser dotado por uma força sobrenatural, é representado em várias páginas, como a de número 71 (de 19/06/1938), cuja descrição e interpretação encontra-se na figura 3. O destaque luminoso do herói, bem como, ao longo da trama, suas constantes vitórias sobre inimigos cujos símbolos são serpentes ou dragões, remetem indiretamente aos padrões míticos do herói solar que derrota serpentes mágicas ou criaturas reptilianas que assolam uma região ou que impedem a criação do mundo, segundo vários mitologemas. Alguns deles: Hércules e as duas cobras que mata no berço ou a Hidra de Lerna; Apolo *versus* Piton; Thor *versus* Jormungand, Sigurd (ou Siegfried) *versus* Fafnir etc.

Se verificarmos as raízes etimológicas desses termos veremos que os mesmos giram em torno de uma semântica absolutamente masculina. De todos eles, “virtude” talvez seja o que resume em si a maior parte do significado dos demais: o antepositivo “vir” significa “homem” – “virtude” é “qualidade do masculino – força (oposição à fraqueza/vício), bravura (mérito)” (HOUAISS, 2001). Em “valentia” ou *Valiant* (“Valente” - nome do príncipe criado por Hal Foster em 1936 e publicado inicialmente em 1937), o antepositivo “val” (também presente em “valor”, “válido” e “valioso”), segundo o referido dicionário, tem a conotação de “forte”, “saudável”, “eficaz”, “virtuoso”, “influyente”, “importante” (no sentido de “vigente”).

Pensando em tudo o que vimos até agora, de que forma, afinal, podemos estabelecer uma relação entre esse personagem mítico, o dos séculos XII e XIII e o herói das histórias em quadrinhos do século XX³⁶? O problema vai além da mera semelhança entre os modelos de virtude que eles representam para suas devidas épocas. Tanto o cavaleiro cortês quanto o herói superpoderoso das HQ's são representações de desejos de potência, invencibilidade, superação de outros homens por capacidades inigualáveis. Na própria literatura cortês, em Chretien de Troyes, vemos situações curiosamente semelhantes às dos superseres das HQ's nas quais heróis como Lancelote, “o cavaleiro da carreta”, e Yvain, “o cavaleiro do leão” realizam feitos que, no caso do primeiro, chegam a lembrar certas capacidades do *Superman* e, no do segundo, de “Sansão e Golias” (*Samson and Goliath*)³⁷. Lancelote, animado pelo poder de seu Amor por Ginevra, e em resposta às súplicas de camponeses que eram tratados com crueldade por seu senhor, levanta uma pedra que para fazê-lo, conforme é descrito na narrativa, “seriam necessários sete homens mais fortes do

³⁶ Excetuando-se alguns personagens que começaram a surgir a partir dos anos 1980, com maior complexidade psicológica e um senso moral bastante fora dos padrões vigentes até então. Um dos precursores é o “Cavaleiro das trevas” (DC Comics, 1983/1984), obra de Frank Miller que já mencionamos, no qual o herói espanca até quebrar ossos, mata, domina a cidade, enfim toma a lei nas próprias mãos e literalmente massacra criminosos. Esse revisionismo dos personagens de HQ foi viral: a partir de então um número crescente de personagens veio assumindo características um tanto diferentes das que marcavam os anteriores com aspectos comuns ao escotismo (fazer “boas ações”, ajudar velhinhas e outros estereótipos).

³⁷ Outro desenho animado de Hanna-Barbera (1967), no qual o protagonista é um adolescente que ao juntar suas pulseiras mágicas transforma a si mesmo e a seu cãozinho em, respectivamente, um guerreiro fortíssimo e um enorme leão. Posteriormente, o Príncipe Adam seria um personagem análogo a tal dupla, com seu tigre, o Gato Guerreiro, na série *He-Man*, de 1983 (estúdios Filmation – a série foi criada para aumentar as vendas do já existente conjunto de bonecos e brinquedos que a empresa Mattel produzia, conforme http://hq.cosmo.com.br/textos/mundoanimado/d0005_heman.shtm - último acesso em 11/12/05). A mesma parceria encontramos entre Yvain e o leão que ele salvava de uma serpente gigante que quase o matou. Há ali, também, a representação do humano capaz de dominar o animal, domá-lo, fazer com que ele e toda a sua potência sirva a propósitos não selvagens, mas de “justiça” e “defesa dos fracos e oprimidos”. É algo, todavia, que necessita de um estudo inteiramente voltado àquela obra para uma interpretação mais completa.

que vós ou eu” (TROYES, 1994, p.55). Logo em seguida, o texto descreve: “O cavaleiro vai imediatamente agarrar a lápide e a levanta sem o menor esforço, melhor do que fariam dez homens com todas as forças.” (TROYES, 1994, p.56)

Hipermasculinidade, superpotência e capital simbólico

As fantasias de superpoder respondem aos anseios de potência, controle e expressão de uma hipermasculinidade. Aquele que expressa características viris minimamente aproximadas às de heróis da literatura, heróis estes idealizados a partir de uma projeção de tipos socialmente aceitos como modelos de virilidade e posição prestigiada numa hierarquia constituída por diversos graus de masculinidade, dota-se de capital simbólico. As identidades secretas dos super-heróis, no fundo, funcionam como uma forma de compensar, de modo imaginário, a condição daquele leitor que vê a si mesmo ou que é visto pelos demais como desprovido das condições do modelo. Em geral, o alter-ego do superser encarna atributos de masculinidades subalternas³⁸, de modo a diferenciar essa identidade secreta de seu “eu” plenamente dotado de valores de decisão, força, controle e domínio, e que consiste numa expressão modelar (como masculinidade hegemônica) em sua sociedade androcêntrica³⁹.

Não é algo apenas contemporânea a fantasia de uma performace física superhumana, com jovens que sem sofrerem de impotência sexual ainda assim tomam Viagra; com esteróides anabolizantes sendo usados por atletas para superarem limites físicos em competições ou como recurso artificial para desenvolvimento da musculatura e desempenho no levantamento de pesos. Da mesma maneira, não é de hoje que existem, na literatura, recursos que ampliam as capacidades humanas. Nos quadrinhos, por exemplo, encontramos armaduras eletrônicas munidas com armamentos sofisticados e quase indestrutíveis (como no *Homem de Ferro* da Marvel Comics) e dispositivos como lentes e binóculos de visão noturna (infra-vermelhos, como os da máscara do atual *Batman*, da DC Comics)⁴⁰. A maior parte desses instrumentos *high-tech* que os personagens de ficção

³⁸ No sentido atribuído ao termo por PIERUCCI, Antônio Flávio. **Ciladas da Diferença**. São Paulo: Ed. 34, 1999, que designa as masculinidades marginalizadas ante as hegemônicas, sendo as primeiras caracterizadas, por exemplo, por homens situados em posições menos valorizadas em relação a outros cujos ambiente sociocultural os diferencia pelas atividades desempenhadas e/ou pelo capital financeiro, cultural e social.

³⁹ Já vimos também que Umberto Eco fala a respeito do cidadão comum e suas projeções psicossociais em personagens superpoderosos, como o Superman.

⁴⁰ Muitos desses recursos não apenas são plausíveis (a construção de armaduras de combate, por exemplo, embora de custo muito alto e de necessidade duvidosa, já não é mais coisa improvável, no atual estágio do

(especialmente super-heróis) usam ao lutar contra seus oponentes tem um apelo semelhante àquele que as armas e recursos mágicos tinham no caso das novelas de cavalaria e dos mitos antigos. É o anel que Lancelote recebeu de uma feiticeira que lhe permite distinguir o que é ou não magia; é a pele do Leão de Neméia que torna Hércules praticamente invulnerável; é Excalibur que além de consagrar Arthur como rei, torna-o um guerreiro quase invencível; é outra espada, Notung, reforjada, que leva Sigurd à vitória sobre o dragão Fafnir; é o capacete da invisibilidade de Hades e as sandálias aladas das Ninfas que permitiram a Perseu cortar a cabeça da Medusa (contando ainda com uma ajudinha de Atená, que segurava um escudo polido como um espelho para o que o herói não olhasse diretamente para o monstro e não se transformasse em pedra).

Igualmente, são explicações científicas, além das pseudocientíficas, que se agregam à formulação de personagens como o *Superman*, cujos poderes viriam, em parte, de um “sol vermelho” em torno do qual seu planeta natal, Krypton, orbitava⁴¹. A ciência moderna também sofre um processo de apropriação e adaptação quando os autores de HQ’s visam elucidar os poderes do *Lanterna Verde*, com seu anel de energia, capaz de criar qualquer forma através da luz. Idem quanto ao *Flash*, que após levar um banho de substâncias químicas no laboratório policial onde trabalhava, passou a correr a velocidades inacreditáveis.

O que acontece com os supervilões, os oponentes dos super-heróis, é algo semelhante, porém seu *topos* é o do erro pelo excesso e as conseqüências funestas de sua “presunção”, mas ainda com uma retórica pretensamente científica. Ao estereotipar o vilão-cientista como alguém que, pela ambição e descomedimento (*hybris*), provoca

desenvolvimento tecnológico), como também alguns deles são já existentes e utilizados inclusive por forças armadas norte-americanas, conforme as reportagens sobre a Guerra do Golfo, Afeganistão e Iraque. Lá o uso de dispositivos de visão noturna era uma constante.

⁴¹ A força do personagem viria da gravidade muitas vezes inferior da Terra à de seu planeta de origem. O problema é que é fisicamente impossível, por mais que alguém pesasse uma tonelada, levantar algo em torno disso sem um ponto de apoio adequado. No caso da capa da revista *Action Comics* número 1, de junho de 1938 (a primeira publicação do Superman), eis o que os autores Lois Gresh e Robert Weinberg explicam ao mencionarem essa imagem: “Quando o *Super-Homem* ergue um carro acima da cabeça para sacudir criminosos e fazê-los cair no chão, ninguém questiona por que o carro não se desfaz em pedaços. Ninguém questiona como o Super-Homem permanece em perfeito equilíbrio sobre a Terra enquanto agita sobre a cabeça um objeto que tem uma massa vinte vezes maior do que a sua” (GRESH, Lois et. WEINBERG, Robert. **A ciência dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005, p. 27). Na verdade, fisicamente falando, sendo seu corpo mais leve, ele teria que chacoalhar tanto quanto aquilo que tenta chacoalhar. É como quando queremos empurrar um muro de tijolos. O resultado é o nosso próprio corpo ser empurrado para trás devido à força que nós mesmos aplicamos. Se fosse possível sermos fortes o suficiente para mover algo muitas vezes mais pesado do que nós mesmos, precisaríamos do já mencionado ponto de apoio e de vários outros fatores que os autores supracitados descrevem em seu livro.

desequilíbrio na ordem das coisas⁴², o autor, em seu discurso (que é plural, em seu tempo e sociedade), o situa em paralelo com o “Pecado Original” dos personagens do Gênesis e com as demais transgressões de uma ordem cósmica estabelecida social e culturalmente na historicidade de cada narrativa. Essa “ordem” ou “cosmo”⁴³, tanto pode provir de uma mitologia propriamente dita, quanto do imaginário sociopolítico de um local numa dada época, que, por sua vez, exerce influência nas artes e na literatura suas contemporâneas. A exemplo disso, temos desde a transgressão de Belerofonte⁴⁴, a de Dédalo e Pasífae⁴⁵, até a overdose de Janis Joplin⁴⁶, passando pelo uso do sonho de Santos Dumont como arma de guerra ou, ainda, pela loucura de Yvain, ao não cumprir seu compromisso com Laudine de retornar a seus braços após um ano de aventuras⁴⁷.

O *topos* da transgressão e castigo, seja no caso do cientista ou de qualquer outro mortal que desafia as leis divinas ou as da natureza (tidas, no imaginário, como algo a que se deve submeter, sob pena de terríveis castigos), também pode ser vista em clássicos como “O médico e o monstro”, “O monstro de Frankenstein”, ou então nas HQ’s, com o *Duende Verde*, o *Hulk*⁴⁸ e muitos outros.

O que na verdade ocorre é uma transcodificação entre as explicações mágico-religiosas e as que assumem (ainda que disfarçadas pela retórica e pela cumplicidade do

⁴² E um enfrentamento de “consequência/punição”, por seus atos, normalmente sendo transformado em monstro, enlouquecendo, perdendo familiares etc., ou tudo isso ao mesmo tempo.

⁴³ Um “universo ordenado” segundo leis divinas, estruturadas em torno de um *Axis Mundi*, conforme explica Mircea Eliade, em “O Sagrado e o profano”, ao dissertar sobre o processo que leva à criação de narrativas que orientam a formação e a organização de diversas sociedades, na polarização “caos e cosmos” (2001, p. 32-52).

⁴⁴ Herói grego que no mito mata a Quimera e, em função de suas proezas, julga-se merecedor de um lugar junto aos deuses, ao que é fulminado por Zeus durante sua subida, no dorso do cavalo alado, Pégaso, ao Olimpo. (GRIMAL, 1992, p. 59)

⁴⁵ Que transgrediu os “limites da natureza” ao copular com o touro de Minos, seu marido, usando a forma de uma vaca construída pelo inventor Dédalo. Este é o mesmo que monta as asas que permitiram a ele e a seu filho Ícaro fugirem de um aprisionamento e que, por descomedimento deste último, foram derretidas pelo sol, ocasionando a queda e a morte do jovem. O resultado dos amores de Pasífae com o touro foi o temido o Minotauro. (op. cit, 1992, p. 113)

⁴⁶ Não raro funcionando como um exemplo funesto do uso de drogas, muito embora, tal qual Hércules e a pele do Leão de Neméia (que grudara em sua pele e o queimava até que o semideus morreu e foi transformado em constelação - op. cit, 1992, p. 205), Janis também tenha sido iconizada e imortalizada como símbolo de uma época e de um comportamento. Entretanto, a cantora, segundo atuais concepções de saúde, teria cometido a *hybris* com o excesso de despojamento.

⁴⁷ “Yvain, o cavaleiro do leão”, de Chretien de Troyes. O protagonista, assim, quebrara uma regra do amor cortês e, tal como a ruptura de uma “ordem cósmica”, sofreu sua “queda” no caos da loucura e no isolamento selvagem da floresta.

⁴⁸ Embora o Hulk esteja classificado na categoria “super-herói”, deles, o monstro verde é o mais temível e perigoso. Parte de sua retórica é inspirada no monstro de Frankenstein, de Mary Shelley, e no Mr. Hyde, de Robert Louis Stevenson. A propósito, é curiosa a proximidade entre “Hyde” e “hide”, isto é, “esconder” ou “ocultar”, em inglês. Mr. Hyde, assim como o Hulk, é aquilo que subjaz oculto no inconsciente, o primitivo pronto para explodir e destruir tudo, tal qual a fictícia “bomba gama” que deu origem ao monstro dos quadrinhos, ambientado num contexto de Guerra Fria e de perigo atômico nos anos 60.

leitor) o caráter de plausibilidade científica no mundo contemporâneo, onde a ciência ocupa o lugar referencial para a explicação de fenômenos outrora compreendidos como forças divinas ou originários de concepções animistas da natureza. Mesmo em se tratando de personagens pautados em lógicas provenientes do discurso científico, o que está em suas essências é o mesmo jogo simbólico que atua nas histórias fantásticas em que um mago sinistro conjura forças terríveis e uma linda feiticeira, deus/deusa ou outro mago que orienta o herói, o arma com recursos capazes de ampliar suas possibilidades contra os enormes poderes que terá que enfrentar para restabelecer a harmonia ameaçada⁴⁹. Assim, o “supersoro” que altera a performance física de Steve Rogers, transformando-o no *Capitão América* guarda um paralelo com a poção mágica que confere poderes extraordinários àqueles que a ingerem. De modo análogo, as drogas e medicamentos que o desenvolvimento da medicina e da farmacologia permitiu criar (estimulantes, anfetaminas, anabolizantes etc.) embora não como manifestações miraculosas ou fantásticas a exemplo dos mitos e lendas⁵⁰, bem como os treinos em artes marciais, juntos a exercícios musculares associados a uma alimentação altamente selecionada⁵¹, são uma maneira de trazer à experiência física certos resultados em performance que outrora heróis imaginários não titubeariam em fazer.

Por um lado temos a interferência química ou tecnológica no desempenho físico comum. Por outro, há a mediação, por meio do imaginário, de frustrações e necessidades de catarse num mundo no qual um grande desempenho físico e/ou intelectual, conquistas extraordinárias (financeiras, sexuais, esportivas etc.) e repressão de pulsões, são valorizadas. Em ambos, temos tipos diferentes de compensação para um masculino permeado por projeções e exigências que, de acordo com Bourdieu, encerram o homem em sua própria armadilha de virilidade associada à violência, indo desde a física até à simbólica, ante o feminino e também ante masculinidades subalternas. Afinal, diz o autor:

⁴⁹ Gresh e Weinberg (op. cit) concentram-se na divisão dos heróis das HQ's em dois espectros imaginativos: o da ficção científica e o da fantasia. No final das contas, em ambos os casos ocorrem apropriações, sendo que os do segundo caso são vias mais diretas, enquanto os heróis “científicos” são maneiras indiretas de apresentar uma versão do que seriam recursos além da compreensão ou armas “mágicas”.

⁵⁰ E sem esquecer os desagradáveis e às vezes até fatais efeitos colaterais.

⁵¹ Especialmente quando falamos de quem não é atleta profissional e a princípio não teria obrigação de construir seu corpo dessa maneira. Quanto à “alimentação selecionada”, não se trata apenas da “saudável”: vale dizer que hoje tornou-se comum a ingestão das “bombas”, que têm entre seus ingredientes o açaí, guaraná, proteinato de cálcio e mais outros componentes hiper-calóricos normalmente usados imediatamente antes de sessões de musculação. É como se fosse uma “poção mágica” para “ficar forte”. *Asterix*, o cômico gaulês dos quadrinhos, e seu druida adorariam isso.

O privilégio masculino é também uma cilada e encontra sua contrapartida na tensão e contenção permanentes (...) que impõem a todo homem o dever de afirmar em toda e qualquer circunstância, sua virilidade. (...) A *virilidade*, entendida como capacidade reprodutiva, sexual e social, mas também como aptidão ao combate e ao exercício da violência (...) é, acima de tudo, uma carga. (BOURDIEU, 2005, p. 64)

Convém dizer que isso também vale para as representações de heróis “bonzinhos”, que protegem as mocinhas e que, conforme a lógica androcêntrica, a *doxa* que leva os dominados a adotarem, quanto aos dominantes e quanto a si mesmos, o ponto de vista destes últimos, reiteram sucessivamente a idéia de “fraqueza e dependência” do feminino ante o masculino. Este sim, o “detentor” das virtudes de força, poder, ação, responsabilidade.

A questão atravessa séculos, sociedades, modos de representação (escultura, pintura, literatura tradicional, quadrinhos etc.) e também o limite cultural que atribui aos sexos suas práticas e concepções de valores. À mulher, como vimos, também vieram sendo colocados tais valores⁵² situando-as nessas construções androcêntricas, levando-as a reproduzir e a perpetuar práticas e representações que fundamentam e dignificam as qualidades viris ante suas contrapartes. Quando estamos falando, aliás, de figuras literárias contemporâneas de mulheres nos quadrinhos, sobretudo quando estas pertencem à primeira metade do século XX, fica evidente o que se disse acima. *Aleta*, a doce e ao mesmo tempo sedutora esposa do *Príncipe Valente*, chega, num dos episódios, a tentar vestir-se de cavaleiro, dando vexame e sendo alvo de chacota dos guerreiros. Desse modo, o estereótipo do feminino retoma seu lugar no *habitus* da sociedade norte-americana dos anos 1930-40, quando as páginas dominicais do personagem começaram a ser publicadas.

Visto isso, é altamente tentador perguntar a respeito do papel que cabe à famosa *Mulher-Maravilha*. Sabemos que ela é representada como uma guerreira, alguém independente, agraciada pelos deuses, muito mais poderosa que os homens comuns. É alguém que veio da mística *Ilha Paraíso*, terra natal das amazonas (nas HQ's da DC Comics), que prescindem do masculino para governarem a si mesmas⁵³. A personagem fora criada em 1941, por William Moulton Marston⁵⁴, um psicólogo e jornalista simpatizante do movimento feminista, a pedido do editor Max Gaines, que buscava uma

⁵² A própria palavra “valor”, como vimos inicialmente, tem raiz etimológica ligada à condição do masculino.

⁵³ Os braceletes que a personagem usa seriam, no contexto interno da HQ, uma lembrança da época mitológica em que as amazonas haviam sido vencidas por Hércules e escravizadas pelo mesmo. O uso que a heroína faz de tal aparato, que a permitia desviar as balas e demais projéteis sem que fosse ferida, pode ser um discurso que diz algo assim: “Homens, estou usando contra vocês aquilo que vocês usaram contra nós, mulheres para nos aprisionar. O que antes era instrumento de escravidão e submissão, agora será uma ferramenta da liberdade e da vitória feminina.”

⁵⁴ Que assumiu o pseudônimo de Charles Moulton, pelo qual ficou conhecido.

forma de atrair o público feminino para os quadrinhos. No entanto, é comum perder-se de vista que a Mulher-Maravilha, embora seja uma super-heroína e supere de longe os homens (tal qual *Beatrix*, no filme *Kill Bill*, de Quentin Tarantino – Miramax Films, 2003), é uma representação que tanto serviria para atrair o público feminino por identificação aos quadrinhos, como vimos, quanto para responder a uma expectativa masculina⁵⁵, já que homens eram e são a grande maioria em se tratando do público leitor de HQ's. Nota-se, ainda, que a heroína constitui-se fisicamente no traço dos artistas que a desenham com os típicos seios grandes do modelo norte-americano de beleza, rosto maquiado, cabelo armado à moda dos anos 40 (quando fora criada) e botas de salto alto. No princípio, *Diana* (o nome da princesa que se tornou a *Mulher-Maravilha*) também usava saia. Todo o seu traje (uma verdadeira bandeira norte-americana, com uma águia dourada que perfaz o sutiã) também obedecia à época e ao esforço de guerra, justamente no momento em que os Estados Unidos entraram na II Guerra Mundial. Ora, por mais que a intenção de valorizar o feminino estivesse à frente dos objetivos dos produtores da personagem, é realmente estranho que delicadas botas de salto alto, maquiagem com rímel e batom e cabelos armados ficassem inteiros enquanto a heroína destroçava nazistas, pulava de aviões sem pára-quadras e enfrentava divisões *panzer* no campo de batalha. Há desenhos (figura 1) em que se percebe claramente uma aposta no apelo sexual que suas nítidas curvas sugerem ao público leitor. Enquanto os principais e mais famosos super-heróis trajam uniformes que cobrem todo o corpo, a Mulher-Maravilha anda, desde os anos 50, com um maiô bem sensual. Além disso, por mais que ela seja uma representação tida na época como “positiva” da mulher,⁵⁶ acaba por revelar-se um constructo do feminino sob olhos masculinos, em razão de sua expressão idealizada: grega como a Atená que representa, quando transubstanciada na Minerva romana, a República, mas vestida com a bandeira dos EUA. Uma mulher cuja sexualidade permanece na imagem, mas cujas histórias (à exceção das mais recentes, nos últimos anos do século XX e neste início de século XXI), a mantêm em situação de castidade.

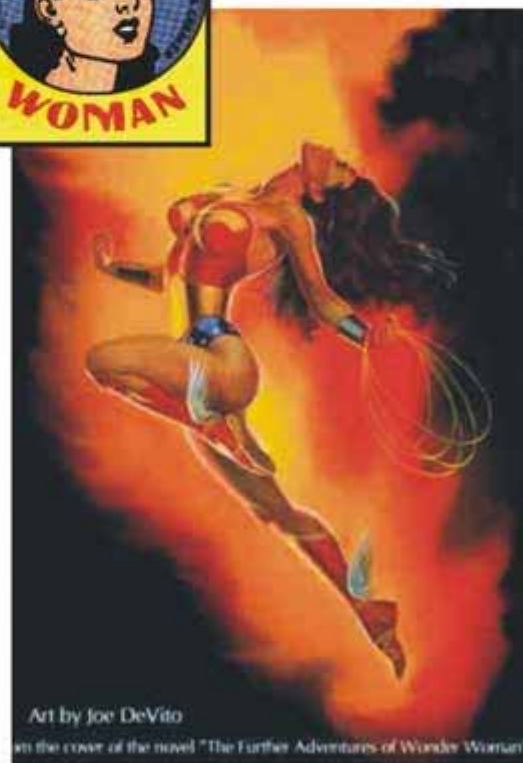
⁵⁵ Traçando um paralelo com as afirmações acima: sobre a literatura cortês, Georges Duby assevera que embora grande parte de suas passagens expresse falas de mulheres, trata-se de um estilo voltado para um público masculino: “(...) Jovens e cavaleiros são-no todos também todos os que dizem ‘Eu’ nas canções, e se por vezes o discurso é apresentado como o de uma mulher, tudo leva a crer que no século XII, na maioria dos casos, ele tinha sido elaborado por um homem que, para agradar àqueles que o ouviam, se aplicou em exprimir sentimentos e atitudes que se costumavam atribuir aos parceiros do outro sexo. Estes poemas não mostram a mulher. Mostram a imagem que os homens faziam dela”. (DUBY, 1990, p.336).

⁵⁶ Isto é, “positiva” segundo os parâmetros sob os quais seus produtores à época se baseavam, com o intuito de atrair o público feminino mais intensamente para as HQ's, possivelmente, obtendo uma visão mais amena sobre os quadrinhos a partir das mulheres que, então, passavam a ocupar grande parte do mercado de trabalho em função do esforço de guerra.

FIGURA 8



A *Mulher-Maravilha* em três versões diferentes: Acima, num cartaz dos anos 1950; ao centro, na vinheta de uma de suas revistas dos anos 1940; ao fundo, marcada por volumosas curvas e posição que sugere orgasmo simultâneo a seu vôo, em pôster de 2001 – DC Comics.



John Berger concordaria com essas afirmações e ainda acrescentaria:

Mas a forma essencial de ver a mulher, o uso básico a que se destina sua imagem, não mudou. A mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o expectador “ideal” é masculino, e a imagem da mulher tem como objetivo agradá-lo. (BERGER, 1999, p. 66)

Berger, em seguida completa sua sentença, desafiando o leitor que porventura ainda tenha dúvidas quanto a suas afirmações a experimentar transformar a imagem de um nu feminino num homem. Ele diz:

Em seguida observe a violência que essa transformação faz. Não à imagem, mas às expectativas de um possível expectador. (BERGER, 1999, p. 66)

Ao realizarmos a referida experiência, fica bastante difícil não crer que o autor tem razão.

Considerações finais

Os temas aqui discutidos, tanto os referentes às figuras-tipo e modelos narrativos, quanto os provenientes das formas visuais, concentram-se um pouco mais numa das muitas maneiras de trabalharmos esta fonte específica, mesmo que num ou noutro ponto tenha-se mencionado outros campos de análise. No nosso caso, a maior parte da atenção voltou-se para a polarização “civilização/barbárie” ou “ordem/caos” e todo um circuito que envolvia ao mesmo tempo as estratégias de produção na Indústria Cultural/Cultura de Massa e a propaganda de guerra do período. Ali foi embutido o tema do herói civilizador/desbravador que vai em socorro de outras populações ameaçadas pelas “forças caóticas” e a elas oferece um modelo de organização e conduta. As páginas dominicais em que eram publicadas as histórias do *Príncipe Valente*, afinal, eram distribuídas para diversos outros países, daí a potencialização da difusão de seus modelos e mensagens diretas ou indiretas. Todavia, a receptividade desse tipo de obra por culturas de outros países, como foi e é o caso do Brasil, só faz deixar claro o fato de que há uma ressonância entre os temas ali inseridos e as práticas e representações dessas sociedades, igualmente herdeiras da Idade Média, da Antigüidade Clássica e de uma ou outra mitologia em comum. Aqui no Brasil também houve uma marcha para o Oeste em meio à época do lançamento da série do personagem pelo *Suplemento Juvenil*, de Adolfo Aizen. Conteúdos míticos, religiosos e heróicos

também foram utilizados para promover o processo⁵⁷, apesar das diferenças e particularidades de um caso para outro (Brasil e EUA). Não obstante, o modelo norte-americano do herói civilizador/desbravador costuma servir como exemplo e justificativa para um olhar intervencionista, mais ainda se tivermos em mente algumas HQ's mais recentes que tratam de temas como invasões de outros países em lutas ditas anti-terroristas ou anti-ditatoriais⁵⁸.

No que tange às questões de gênero, as imagens e os contextos dos quadrinhos do *Príncipe Valente* são extremamente ricos em significado e em assuntos a serem abordados. Muito pode ser trabalhado, inclusive em se tratando representações de povos e figuras-tipo da Antiguidade Tardia e Idade Média, representações do feminino (em Aleta, a esposa do protagonista e rainha da “Ilha das Névoas”, em Tilikun, babá dos filhos do casal e várias outras mulheres) em produções dos anos 30 e 40. Esses e outros focos de atenção abrem caminho para mais pontos de vista e linhas de frente não necessariamente ligadas às representações internas daquela HQ, mas também ao processo de desenvolvimento das HQ's em si como meio de comunicação e promoção de modelos.

As histórias em quadrinhos consistem numa imensa fonte de pesquisas e num cabedal extremamente prolífico para análises realizadas sob inúmeros olhares. Isso inclui, é claro, os estudos de gênero, que podem beneficiar-se tanto de uma pesquisa mais focalizada no masculino quanto no feminino. A vantagem da utilização das HQ's como fonte para o historiador está na abertura a possibilidades plurais de desenvolvimento de um tema, juntamente com a facilidade com que as obras podem ser situadas historicamente por seus lugares de fala, no trabalho da crítica interna e externa do material. O que aqui foi feito, reutilizando a analogia que já fizemos, é a ponta de um iceberg entre muitos, mas pode servir como inspiração para estudos posteriores acerca das concepções de masculinidade⁵⁹ e o que leva, em épocas, locais e sociedades diferentes, o público leitor não

⁵⁷ Um trabalho muito significativo a esse respeito é o livro *A sacralização da política*, de Alcir Lenharo (São Paulo: Papirus, 1986), no qual o autor explora o uso de elementos religiosos e temas folclóricos pelo Estado afim de promover a colonização e ocupação de territórios situados em locais distantes do litoral.

⁵⁸ Dois bons exemplos são duas das edições da editora Panini Comics no Brasil. Uma delas é o especial com o *Homem de Ferro*, personagem da *Marvel Comics*, proveniente do original *Iron Man* no. 73, de dezembro de 2003. Nela o herói, magnata da indústria bélica, propõe-se a ser o secretário de defesa dos EUA, produzindo armas “capazes de fazer uma guerra sem mortes”. A outra é ainda mais direta: *Reino Sombrio*, da *DC Comics* (do original *Justice Society of America* n. 57, de março de 2004), em que alguns personagens, especialmente “ex-vilões” invadem um país chamado *Kahndaq* (qualquer semelhança com *Iraq*, termo em inglês para “Iraque”, não deve ser apenas coincidência) e matam seu ditador. Há todo um dilema moral a respeito do conceito de liberdade política e direito internacional embutido na trama.

⁵⁹ Entre vários outros assuntos, tais quais os que abordamos aqui: propaganda ideológica, apropriações de figuras literárias, cultura de massa, estudos indiretos sobre outras épocas das quais as fontes falam (como quando falamos de uma HQ cujo contexto interno é medieval) etc.

apenas a buscar seu entretenimento e sua catarse compensadora nas obras de ficção quadrinizada, mas também a reproduzir, por adesão dóxica, as práticas sociais nas quais estão imersos. Finalizando, é válido afirmar que não é só de reproduções e reiteraões que se fazem obras de HQ: elas, tanto quanto outros tipo de literatura ou obra cinematográfica, podem contribuir significativamente para a formação de novas concepções e comportamentos, do mesmo modo que *Os mistérios de Paris*, de acordo com Eco, influenciaram “alguns leitores” do proletariado a participarem da Revolução de 1848 e muitos jovens norte-americanos a apoiarem o esforço de guerra com a leitura do Capitão América e outros heróis que assumiram caráter “patriótico” durante a II Guerra⁶⁰.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATKINS, H.G. The chivalry of Germany. *In*: PRESTAGE, Edgar. (Ed.) **Chivalry – a series of studies to illustrate its historical significance and civilizing influence**. London: Kegan Paul; New York: Alfred A. Knopf, 1928, p. 81-106.

BACCEGA, Maria Aparecida. **Palavra e discurso – História e Literatura**. São Paulo: Ática, 2000.

BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. *In*: Enciclopédia **Einaudi**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. vol. 5

BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BIEDERMANN, Hans. **Dicionário ilustrado de símbolos**. São Paulo: Melhoramentos, p. 344

BOGART, Leo. Comics strips and their adult readers. *In*: ROSENBERG, Bernard et. WHITE, David Manning. **Mass culture – the popular arts in America**. Glencoe: Free Press, 1957, p. 189-198

⁶⁰ As HQ's serviram como instrumento de propaganda ideológica e como instrumento ou arma de guerra publicitária, usada diretamente no *front*, quando aviões jogavam milhares de exemplares de quadrinhos tanto sobre os aliados quanto sobre seus oponentes, conforme BROOKER, Will. **Batman unmasked – analysing a cultural icon**. New York: Continuum, 2001, p. 70; e GUBERN, Román. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro, Salvat: 1979 p. 110-111.

BONNEWITZ, Patrice. **Primeitas lições sobre a sociologia de Pierre Bourdieu**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

_____. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1979. Coleção Debates.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HOBSBAWN, Eric, **Era dos Extremos - o breve século XX – 1914-1990**. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LE GOFF, Jacques. **O imaginário medieval.** Lisboa: Estampa, 1994.

LOT, Ferdinand. **O fim do mundo antigo e o princípio da idade média.** Lisboa: Edições 70, 1980.

LOYN, Henry R. **Dicionário da idade média.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações – comunicação, cultura e hegemonia.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M.Books, 2005.

MEGALE, Heitor. **A demanda do Santo Graal: manuscrito do século XIII.** São Paulo: T.A. Queiroz, 1989.

MEYER, Marlyse. **Folhetim, uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX – o espírito do tempo – 1 – Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.

_____. **As estrelas – mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PATAI, Raphael. **O mito e o homem moderno**. São Paulo, Cultrix, 1972.

PIERUCCI, Antônio Flávio. **Ciladas da Diferença**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

PINTO, Paulo Henrique Dantas. **A construção da eternidade – indústria cultural e mitologia na sociedade moderna**. Dissertação de mestrado em Ciências Sociais – UERJ – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

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

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

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

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

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

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

ZIERER, Adriana, Artur como modelo régio nas fontes ibéricas medievais (parte 1): a demanda do Santo Graal. **Revista Brathair** v.3 n.2, 2003, p. 44 – 61

<http://www.brathair.otonos.com/Revista/N6/ArthurPartI.pdf>

REFERÊNCIAS NA INTERNET

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

Site do fotógrafo Carlos Eduardo Athayde, com uma tradução completa de *Mein Kampf*, de Adolf Hitler, por Néelson Jahr Garcia. Disponível em:

<<http://geocities.yahoo.com.br/carloseduardoathayde/minhaluta.htm>>. Acesso em: 23/02/2006.

Site do prof. Dr. Ricardo da Costa, sobre história medieval, contendo traduções, artigos, links e pesquisas. Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com/>>. Acesso em: 23/02/2006.

Site “Sobrecarga”, especializado em filmes, séries, quadrinhos e afins. Disponível em: <<http://www.sobrecarga.com.br/node/view/4743>> Acesso em: 23/02/2006.

Site “Universo HQ”, especializado em filmes, séries, quadrinhos e afins. Disponível em: <<http://www.universohq.com.br>>. Acesso em: 23/02/2006.

Wikipedia, enciclopédia na Internet. Disponível em: <<http://www.wikipedia.com>>. Acesso em: 23/02/2006