

CELTAS, HQS E REPRESENTAÇÕES DO PASSADO

FARACI, Tito & BRERETON, Daniel. *A última batalha*. São Paulo: Panini Comics, 2007.

Prof. Dr. Johnni Langer – Pós-Doutor em
História Medieval pela USP.
johnnilanger@yahoo.com.br

Profa. Ms. Luciana de Campos – Doutoranda em
Letras pela UNESP. fadacelta@yahoo.com.br

A História da Antiguidade sempre despertou grande interesse no homem moderno, especialmente nas representações artísticas. Seguindo o exemplo das artes plásticas, do cinema e da literatura, os quadrinhos vem há tempos utilizando temas relacionados com a Europa antiga como enredo, e o período romano é um dos temas favoritos.

Realizado pelo italiano Tito Faraci e o norte-americano Daniel Brereton, o álbum *A última batalha* é um exemplo deste interesse. A trama tem como palco as batalhas entre romanos e gauleses no ano de 52 a.C., na atual França, tendo algumas cenas transcorridas na capital, Roma. Paralelamente ao desfecho da campanha de Júlio César na Gália, um grupo de amigos - também mercenários, disputam o poder perante o general.

Do ponto de vista das produções quadrinísticas italianas (os *fumetti*), a obra é incomum. Dominadas essencialmente pelo selo de Sérgio Bonelli, os títulos produzidos geralmente enfocam o universo urbano e criminal, ambientados nos EUA, ou tramas de ficção científica, realismo fantástico e futurismo. Os poucos álbuns retratando períodos históricos são os pertencentes ao gênero faroeste, que vão do medíocre *Tex* ao esplendoroso *Ken Parker*. Alguns italianos que se enveredaram pelo campo histórico, como os magnânimos Hugo Pratt e Milo Manara, tiveram seus álbuns originalmente lançados na França – que ao lado da Bélgica e Espanha, formam os maiores centros de quadrinhos dedicados à narrativas históricas, tanto em quantidade quanto em qualidade. Os próprios autores da Hq em questão nunca haviam trabalhado com este gênero. Faraci vêm

escrevendo roteiros de outros títulos consagrados de Bonelli (como *Dylan Dog* e *Mágico Vento*) e Brereton ilustrou obras norte-americanas, como *Conan*, *Batman*, *Star Wars*, entre outras.

É a partir deste referencial que podemos perceber aspectos chaves da arte e do roteiro de *A última batalha*. Apesar de muitos guerreiros romanos e celtas estarem bem representados, sob um ponto de vista da anatomia e da estrutura social do período, alguns possuem uma constituição além do normal: um lutador negro (p. 15); um demônio onírico que recorda jogos de vídeo-game (p. 21); um gladiador (p. 26); um guerreiro gaulês portando um máscara inverossímil (p. 40). Isso reflete os trabalhos de Brereton com o personagem Conan, onde a máxima do lutador com músculos além dos limites de um ser humano normal, glorifica a noção de barbárie advinda do gênero capa e espada criado pelo escritor Robert Howard. Se antes o bárbaro significava aquele que produz o caos, agora ele é sinônimo de aventura e de admiração, especialmente para os adolescentes. Isso é muito nítido também com outro quadrinho de temática celta, *Sláine, o deus guerreiro*, de Pat Mills e Simon Bisley. Além dos exageros de proporção muscular e dos equipamentos, tanto em Conan, quanto Sláine e *A última batalha*, temos como instrumento preferido para as carnificinas o machado de lâmina dupla, que sabemos, não era tão grande e nem de uso comum entre tantos povos diferentes.

O quadrinho contém ainda outras influências. A guerreira Vorna apresenta muito mais semelhanças com as personagens criadas pela imaginação artística recente do que com reais participantes de batalhas. A interferência das mulheres tanto no comando como enquanto guerreiras, é ainda uma questão que requer maiores pesquisas. Sabe-se que as mulheres da aristocracia celta recebiam treinamento militar. O caso mais conhecido é o da rainha dos Icênios, Boudica, que comandou uma revolta contra os romanos no leste da Inglaterra. Não se pode afirmar com certeza absoluta que todas as tribos celtas possuíam mulheres guerreiras, e se estas existiram, eram circunstanciais. Essa tendência atual da representação de mulheres belicosas, a exemplo de inúmeras produções fílmicas como *Rei Arthur* e o quadrinho homônimo de Chauvel e Lereculey, mas também muito presente em várias outras produções que vão de jogos a obras sobre Antiguidade e Idade Média, tanto são devedoras da personagem Sonja, também de Howard, quanto de uma necessidade atual do público jovem de encontrar esse tipo de representação feminina. Mulheres guerreiras, tanto

entre os celtas quanto em outros momentos históricos, eram circunstanciais, geralmente advindas de classes aristocráticas, e não uma regra, como a imaginação moderna deseja.

Outra aproximação com o leitor contemporâneo foi a caracterização do personagem Maximus: em vez de um soldado romano barbeado e com cabelos curtos, o ideal civilizacional oposto à barbárie, temos um jovem loiro com longas madeixas, lembrando muito mais um roqueiro. Algumas falhas provêm da falta de maiores conhecimentos sobre história militar: cavaleiros romanos com arcos (p. 54) são fantasiosos. Os arqueiros pertenciam à infantaria, sendo o armamento dos cavaleiros somente lanças e uma espada mais longa que o gládio. Um capacete com chifres representado em um guerreiro gaulês (p. 36), na realidade foi utilizado somente para fins cerimoniais, visto que sendo de bronze, pouca utilidade teria contra armas de ferro.

Geralmente os quadrinhos que apresentaram confrontos de povos diferentes, foram utilizados para fins ideológicos e ou políticos. O clássico *Asterix*, de Uderzo e Goscinny, contrapõe os romanos – identificados a hordas de debilóides – com os gauleses, estes sempre honrados, corajosos, intrépidos. A Gália pré-conquista romana, neste contexto, recebe uma identificação com o nascimento da própria França, sendo a origem da identidade nacional dos franceses. Outros povos celtas também foram antagonizados com os romanos, para obter esse fim ideológico.¹ Mas no caso do álbum que estamos analisando, isso não ocorre. O desfecho da Hq, mostrando os personagens Caio Ródio e Cammio seguindo juntos uma trilha que os leva para fora do campo de batalha (p. 66), foi a opção dos autores para mostrar a inexistência de bons ou maus (heróis ou vilões) na História.

Concluindo, a obra *A última batalha* foi produzida para o público adolescente e adulto da Itália, pouco acostumado a ler quadrinhos com densa pesquisa histórica como os existentes na França, mesmo se tratando de tema relacionado diretamente com o seu próprio passado. Ao público brasileiro, somente resta a esperança de tradução de histórias em quadrinhos sobre celtas com maior qualidade.

Referências.

- CÉSAR, Júlio. *Comentários sobre a Guerra Gálica (De Bello Gallico)*. Tradução de Francisco dos Reis. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d.
- LANGER, Johnni. A volta dos bárbaros: Asterix e os Vikings no cinema e na HQ. *História, imagem e narrativas* 3, 2006. www.historiaimagem.com.br
- LUPI, João. Ambiorix. *Brathair* 7 (2) 2007. www.brathair.com

¹ Para considerações sobre o uso político e nacionalista dos povos celtas na arte e na História, ver LUPI, 2007.