



NOSTALGIA, UTOPIA E REGENERAÇÃO: A IDADE MÉDIA DE *CAMELOT 3000*¹

Gustavo Lopes de Souza*

Universidade de Brasília – UnB

gustavolopes@unb.br

RESUMO: Este artigo discute a presença, na história em quadrinhos (HQ) *Camelot 3000* (1983-85) de temas oriundos da literatura medieval, particularmente do romance de cavalaria *Le Morte d'Arthur*, de Thomas Malory, que a HQ em parte continua e em parte adapta. Busca-se demonstrar como as escolhas envolvidas nessa adaptação servem a um discurso duplamente alicerçado: de um lado, forças diabólicas oriundas do medievo se amalgamam aos problemas de um apocalíptico ano 3000, como campos de concentração e uso abusivo da ciência, de modo a constituírem um bloco maléfico claramente discernível; contrapõem-se a este, de outro lado, aspectos heróicos e miraculosos da Idade Média. Discute-se, então, como o discurso daí produzido apresenta, nostalgicamente, o retorno à Idade Média como solução para os males do presente, do qual o futuro distante da HQ não é mais que um espelho.

PALAVRAS-CHAVE: Idade Média – Histórias em quadrinhos – Thomas Malory – Camelot 3000.

NOSTALGIA, UTOPIA AND REGENERATION: *CAMELOT 3000*'S MIDDLE AGES

ABSTRACT: This article discusses the presence, in the comic book *Camelot 3000* (1983-85), of themes from medieval literature, particularly from Thomas Malory's chivalric romance *Le Morte d'Arthur*, which *Camelot 3000* partly continues and partly adapts. The article argues that the choices involved in this adaptation serve a discourse which is doubly sustained: at one hand, diabolical forces from the Middle Ages amalgamate themselves with the problems of an apocalyptic year 3000, such as concentration camps and science abuse, constituting thereby a single and clearly discernible evil side; this is opposed, on another hand, by miraculous and heroic aspects from the Middle Ages. It is discussed, then, how the discourse thereby produced presents, nostalgically, the return to the Middle Ages as a solution for the evils of the present, of which *Camelot 3000*'s far future is no more than a mirror.

KEYWORDS: Middle Ages – Comics – Thomas Malory – Camelot 3000.

¹ O presente artigo expõe algumas das principais conclusões da tese de doutorado **O Maravilhoso Medieval nas Histórias em Quadrinhos** (UFMG, 2012), defendida pelo autor deste artigo.

* Doutor em Artes Plásticas pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília.

INTRODUÇÃO: REINVENTANDO O REI ARTHUR

No início de 1975, o roteirista norte-americano Mike Barr, então estudante na universidade de Akron, iniciava a leitura do romance de cavalaria *Le morte d'Arthur*² (1485), de Tomas Malory, um dos vários textos medievais estudados por ele em um curso chamado *Seminary: Arthurian Literature*. Fascinado pela narrativa, Barr, que já havia vendido dois trabalhos à editora de quadrinhos DC Comics, começou a pensar em uma quadrinização da obra – e em como ser original nessa tarefa depois de tantas empreitadas semelhantes no cinema e na literatura.

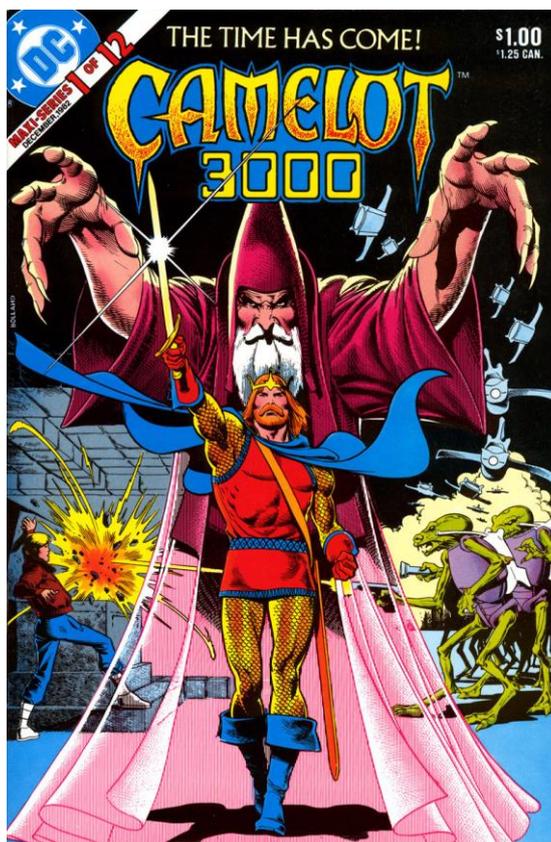


Figura 1: Capa do primeiro volume de *Camelot 3000*. Fonte: BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1982. 27 p. v. 1.

² *Le Morte d'Arthur*, produto de sucessivas elaborações literárias de um distante fundo histórico, tem como o escopo a vida do semi-imaginário rei britânico Arthur, a quem serviam, e em cuja Távola Redonda sentavam, os melhores cavaleiros do mundo. As numerosas aventuras destes constituem a maior parte da narrativa, que chega ao fim quando Arthur, gravemente ferido, é levado por uma barca misteriosa depois de sua última batalha.

A epifania, como o autor a descreve, veio no mesmo ano, quando Barr se aproximava do final da leitura do romance: ao deparar-se com o trecho segundo o qual [...] alguns dizem em muitas partes da Inglaterra que o Rei Arthur não está morto, mas descansa pela vontade de nosso Senhor Jesus em outro lugar [...]”³, ocorreu-lhe que, em vez de recontar a narrativa, seria possível continuá-la, trazendo Arthur de volta do lugar desconhecido ao qual fora levado. A ideia tomou forma no final dos anos 1970 sob o título de *Pendragon* – referência ao título máximo de nobreza usado por Arthur e dois outros reis mitológicos britânicos –, um projeto de minissérie submetido por Barr à DC Comics. A ideia despertou pouco interesse na época, mas em 1981, já como editor da DC, Barr submeteu mais uma vez o projeto, que desta vez foi muito melhor recebido. O quadrinhista britânico Brian Bolland, popular no Reino Unido devido a seu trabalho em *Judge Dreed*, foi contratado para desenhar os 12 volumes da obra, cujo primeiro número chegaria aos pontos de venda em 1982, sob o título definitivo de *Camelot 3000*⁴ (Figura 1).

Evitando as ambientações medievais de *comics* anteriores, optou-se por situar a trama num apocalíptico ano 3.000, quando uma invasão alienígena devasta o mundo. O volume 1 introduz Tom Prentice, jovem britânico cuja família é morta pelos invasores nas primeiras páginas da HQ. Perseguido pelos alienígenas, o rapaz refugia-se em ruínas dentro das quais descobre o túmulo onde Arthur jaz em seu sono místico. Despertando providencialmente em momento crítico, o rei salva Tom dos perseguidores, fazendo-o em seguida seu escudeiro. Ambos saem então em busca do mago Merlin, antigo mentor de Arthur, e o libertam de um feitiço de aprisionamento.

Conquanto a proposta declarada dos autores fosse continuar a narrativa medieval, percebe-se, a partir do segundo volume, que se trata também de recontá-la. Uma vez mais a espada encantada Excalibur é retirada de uma bigorna, após o que Arthur e seus companheiros começam a refazer a Távola Redonda, saindo em busca de alguns de seus mais importantes cavaleiros. Encontram-nos reencarnados: Lancelot é agora Jules Futrelle, um megaempresário; Gawain, um pai de família sul-africano;

³ Tradução minha de “[...] som men say in many partys of Inlglonde that Kyinge Arthure ys nat dede, but had by the wyll of Oure Lorde Jesu into another place [...]”.MALORY, Thomas. **Le morte d’Arthur** (1485). New York: Norton, 2004. 954 p.

⁴ Relatado no posfácio intitulado “What it is, and how it came to be”, de Mike Barr, publicado em BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1982. 27 p. v. 1.

Percival, um prisioneiro político; Kay, um trapaceiro mergulhado em dívidas; Galahad, um guarda-costas japonês; e Tristão, reencarnado em um corpo feminino, é Amber, uma jovem prestes a casar-se com um militar. Com a ajuda de Merlin, os cavaleiros têm um a um suas memórias devolvidas, o mesmo acontecendo a Gwenevere, rainha na vida passada e comandante das defesas terrestres na atual. O mago revela aos companheiros reunidos a identidade do verdadeiro inimigo: os invasores são liderados por Morgan le Fay, meia-irmã de Arthur e poderosa feiticeira. Aliada ao redivivo *Sir Mordred* – agora secretário da ONU, outrora filho e algoz de Arthur – Morgan trava contra o rei uma guerra de morte. Nos interstícios desse embate, antigos amores renascem: Lancelot e Gwenevere, Tristão – agora confuso sobre a própria identidade sexual – e Isolda, também reencarnada. Tudo se dirige a um clímax transcorrido no planeta dos alienígenas, onde se localiza o castelo de Morgan e onde Arthur, mais uma vez, derrota Mordred, perdendo a vida ao fim do combate.

A IDADE MÉDIA E A FICÇÃO CIENTÍFICA: O FUTURO DISTANTE COMO RETORNO AO PASSADO

Não faltam, em *Camelot 3000*, situações de tensão entre a Idade Média rediviva e o futuro distante que a envolve, seja de modo cômico (como quando um repórter de TV tenta entrevistar Arthur com um microfone futurístico, ao que o rei, indignado, responde que não conversará com quem “aponta uma salsicha” em sua direção) ou em situações mais sérias (como quando a reencarnação feminina de Tristão, imbuída de valores medievais, recusa os avanços homossexuais de Isolda). Na HQ, contudo, esse tipo de conflito desenvolve-se paralelamente a um projeto de identificação entre os dois mundos – projeto essencial à proposta dos autores, que, como se viu, pretenderam não apenas dar seguimento à narrativa medieval como reconstruí-la em certa medida. A Idade Média de *Camelot 3000* deve irromper no futuro distante não como intrusa, mas como que esperada.

É na refundação de Camelot, capital dos domínios arturianos no texto em *Le morte d'Arthur*, que se começam a criar as condições para tanto. O local escolhido é uma cidadela construída sobre um asteroide (Figura 2), residência de Jules Futrelle/Sir Lancelot, o primeiro dos cavaleiros a ser reintegrado à Távola Redonda.



Figura 2: Detalhe de página de *Camelot 3000*. Fonte: BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1983. 26 p. v. 2.

Em Nova Camelot, como é batizada por Merlin, estamos longe dos ambientes espaciais cientificamente plausíveis segundo a ciência do fim do século XX e de filmes como *2001 – A Space Odyssey*. Não há preocupação em explicar, por exemplo, como as personagens conseguem respirar a céu aberto na aparente ausência de atmosfera ou como um asteroide tão pequeno gera gravidade suficiente para que se possa caminhar. Tampouco há necessidade de explicação. Se, via de regra, ficções ambientadas num futuro próximo limitam-se a especular sobre desdobramentos mais ou menos previsíveis da tecnologia que lhes é contemporânea, para futuros distantes as convenções da ficção científica são outras, como resume um escritor que se celebrou nesse gênero, Arthur C. Clarke: “Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia”⁵. A gravidade “mágica”, inverossímil se situada num futuro próximo, convence melhor

⁵ Tradução minha de “Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic”. CLARKE, Arthur, C. **3001: The final Odyssey**. London: Ballantine Books, 1997. 237 p.

quando situada um milênio mais tarde, quando uma tecnologia avançada a ponto de se tornar inexplicável é precisamente o que se espera.



Figura 3: Detalhe de página de *Camelot 3000*. Fonte: BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. New York: DC Comics, 1983. 26 p. v. 10.

Essa flexibilidade quanto às possibilidades tecnológicas será essencial para a construção de uma atmosfera medievalizante no ano 3.000 da HQ. Herdeiros do aparato especulativo da ficção científica, mas livres das restrições de verossimilhança tecnológica, os autores podem fazer o progresso técnico trabalhar a favor do regresso simbólico, moldando, por exemplo, uma cidadela espacial que evoca uma cidade fortificada do passado. O próprio espaço sideral é arcaizado, ganhando uma conotação de oceano por força das associações insulares evocadas pelo asteroide verde que sustenta Nova Camelot, e, mais tarde, da astronave na qual viajam os heróis, cuja fuselagem e cujos captosres de energia evocam o casco e as velas de um navio (Figura 3). Essa tecnologia arcaizante terá lugar também nas cenas de combate. As armas de raios são um avanço cujo curioso efeito colateral é tornar as espadas mais relevantes em combate do que o seriam contra balas: no primeiro volume, Arthur usa Excalibur para defletir um raio contra o próprio atacante. As próprias espadas podem receber um *upgrade* a partir das lições aprendidas com *Star Wars*, enquanto os escudos se beneficiam da ideia de campos de força, popularizada por ficções científicas como o romance *Duna*, de Frank Herbert.

Não que se busque, nesses casos, evocar uma referência medieval precisa: a arquitetura de Nova Camelot é de um hibridismo vago, emprestando elementos de *Flash Gordon*, da Acrópole ateniense e das fortalezas da Idade Média. Do mesmo modo, a

espaçonave dourada pode lembrar mais um galeão quinhentista do que uma embarcação medieval. Há, evidentemente, uma questão de verossimilhança interna a limitar uma “medievalidade” mais acentuada nesses elementos: os projetistas da cidadela e da espaçonave, construídas antes do retorno de Arthur, não poderiam saber que suas obras serviriam a heróis medievais, de modo que as conexões com o passado devem parecer produto de um acaso feliz. Tal limitação não impede que essa tecnologia cumpra suas funções na narrativa. Pelo contrário: é precisamente devido ao seu caráter híbrido – anacrônica o suficiente para evocar o medievo e tecnológica o suficiente para um produto do ano 3.000 – que ela é capaz de integrar, gráfica e simbolicamente, armaduras e pistolas de raios.

Mas a tecnologia de *Camelot 3000* excede essa função integrativa, bem como a função meramente medievalizante. Sendo, para lembrar mais uma vez Arthur Clarke, “mágica”, torna-se ela mesma, ainda que em sentido limitado, parte do que Jacques Le Goff (2006: 107-108), chama de *maravilhoso*, domínio do extraordinário que, no imaginário medieval, não pertence nem ao miraculoso, de origem divina, nem ao mágico propriamente dito, de origem diabólica. Ao mesmo tempo em que as referências visuais ao passado arcaizam a tecnologia, esta lança um encantamento sobre o arcaico: o que se evoca não é simplesmente um castelo ou um navio, mas um castelo flutuante e um navio voador. Nos andróides de Nova Camelot conjugam-se os servos encantados do *Roman de Mélusine* e os autômatos da literatura medieval (como o cavalo artificial dos *Canterbury tales* de Chaucer). Os sabres de luz fazem as vezes de espadas encantadas capazes de fender aço, como a Durandal de Rolando ou a Joyeuse de Carlos Magno, e o próprio cavaleiro do ano 3.000, ao ter seus poderes multiplicados pela ciência, torna-se êmulo do guerreiro maravilhoso da literatura medieval, como Galahad a enfrentar sozinho um exército inteiro em *A demanda do Santo Graal*. Os gigantes enfrentados pelos cavaleiros da Távola Redonda revivem sob a forma dos neo-humanos (*neo-men*), presos políticos transformados pelo estado em humanóides de cerca de três metros de altura, força descomunal e baixa inteligência, utilizados como polícia de choque pelos governos do ano 3.000. De maneira indireta, a tecnologia possibilitará uma outra atualização: a possibilidade de viagens a uma velocidade próxima a da luz permitirá aos heróis da HQ atacarem o planeta de origem dos alienígenas, que se torna assim o alhures medieval – o Oriente lendário e a Índia do

Preste João, lares de monstros fabulosos. Aguarda-os ali o dragão medieval, atualizado sob a forma de uma monstruosa rainha-mãe (Figura 4).



Figura 4: Detalhe de página de *Camelot 3000*. Fonte: BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. New York: DC Comics, 1982. 27 p. v. 11.

A tecnologia mediará, ainda, a atualização dos principais motivos associados ao sagrado em *Le morte d'Arthur*: a transfiguração, a *Dolorous Stroke* (Ferida Dolorosa), a posterior intervenção milagrosa de Sir Galahad e sua elevação aos céus. No livro, a *Dolorous Stroke* consiste no ferimento causado pela lança de Longino⁶ em um rei conhecido como *Maimed King* (Rei Ferido), que sofre por vários anos até que Sir Galahad, vencedor da demanda do Santo Graal⁷, o cura ao untá-lo com o sangue de

⁶ Ou seja, a lança com a qual o soldado romano fere o flanco de Cristo na cruz de acordo com João 19: 31-37. Duas versões contraditórias da *Dolorous Stroke* são narradas em *Le Morte d'Arthur*. Na primeira, é um cavaleiro, Sir Balin, quem se apodera da lança e fere o *Maimed King*, que nessa versão se chama Pellam de Lystenoyse. Na segunda, a lança de Longino, surgida não se sabe de onde, fere o rei (que agora se chama Pelles ou Pelleus) após este desobedecer a uma voz misteriosa (provavelmente celestial) que o adverte para que não tente desembainhar uma espada encantada.

⁷ O Graal, cuja natureza e origem não se explicitam em sua primeira aparição literária (o poema do século XII *O Conto do Graal*, de Chétien de Troyes), torna-se depois, no poema *José de Arimatéia* (séculos XII-XIII), de Robert de Boron, o cálice no qual é colhido o sangue de Cristo crucificado (cf. ECO, Umberto. "As migrações do Graal". In: ECO, Umberto. **História das terras e lugares lendários**. Record: 2013. p. 248-277.). Em Malory, o Graal aparece milagrosamente sobre a Távola

Cristo. A *Dolorous Stroke* é traduzida duplamente pela HQ: na situação de Sir Percival, cuja transformação irreversível num monstruoso neo-humano não pode ser impedida a tempo por seus companheiros, e na desfiguração e na doença fatal e incurável que acometem o escudeiro Tom Prentice após ser atingido por uma arma radioativa. Informado de que nem mesmo a ciência do ano 3.000 poderá mantê-lo vivo por muito tempo, Arthur ordena uma nova busca ao Graal, esperando por uma cura milagrosa. É, de fato, o que acontece quando Lancelot, Gwenevere e Percival encontram o cálice. Galahad reencarnado não participa do episódio, sendo o papel místico e religioso assumido por ele no texto medieval transferido para Percival⁸, a quem uma visão mística revela a localização do Graal. A transfiguração, que em *Le morte d'Arthur* marca o início da busca, confunde-se com o desfecho desta na HQ. No livro, transfiguram-se todos os cavaleiros, assumindo momentaneamente semblantes de beleza extraordinária quando, num dia de Pentecostes, o Espírito Santo toma a forma do Graal e desce dos céus à Távola Redonda. Na HQ, somente Percival se transfigura, revertendo à forma humana ao beber do cálice – ocasião em que a personagem, juntamente com Tom, assume o papel simbólico do *Maimed King* – e convertendo-se em seguida em uma labareda viva que ascende aos céus, parcialmente correlata à mão divina que, no livro, surge para levar aos céus alma de Galahad.

Mas eis que então atingimos o extraordinário sem necessidade de intermediação tecnológica; o que se representa é literalmente o fogo divino, e não uma analogia ou evocação. Esta e outras intervenções do sobrenatural na narrativa são cruciais para o projeto nostálgico e idealizante serviço do qual os autores da HQ colocam sua versão do medievo.

A DEMONIZAÇÃO DA FEITICEIRA

Redonda em um dia de Pentecostes, desaparecendo em seguida. Os cavaleiros que presenciam a visão juram buscá-lo. Após longos esforços, Percival, Bors e Galahad o encontram, mas apenas este último, devido à sua vida imaculada, pode contemplá-lo diretamente.

⁸ Retoma-se, dessa maneira, uma tradição literária anterior à introdução da personagem Galahad no Ciclo Arturiano, segundo a qual é Percival quem conquista o Graal. É o caso, por exemplo, do supracitado poema de Chrétien de Troyes.

Os antagonistas terão para tanto uma importância decisiva, e nenhum mais que a feiticeira Morgan le Fay (Morgan, a Fada).⁹ Sua história, tal como é concebida em *Camelot 3000*, é relatada pela própria personagem na forma de um *flashback* no volume 5. Explica-se ali a origem do ódio da personagem por seu meio-irmão Arthur, cujo pai, Uther, assassinara o pai de Morgan e casara-se com sua mãe, a rainha Igraine. Em busca de vingança, Morgan torna-se versada em magia, através da qual tenta destruir Arthur, mas a intervenção de Merlin acaba sempre por frustrar seus planos. Morgan retira-se temporariamente do embate e, através de seu corpo astral, vasculha o espaço sideral em busca de um meio de aumentar seus poderes. Encontra-o no décimo planeta do sistema solar, sob forma de uma lagoa encantada na qual se banha. Domina então os habitantes do lugar, organizando-os militarmente e ensinando-lhes princípios científicos com os quais constroem uma civilização ultratecnológica. Sem se dar conta da enormidade do tempo transcorrido, a feiticeira, agora à frente de uma força invasora, retorna à Terra para se vingar de Arthur; tal é o estado do coisas que encontramos no início da HQ.



www.revistafenix.pro.br

⁹ Conforme tradição registrada no romance de cavalaria *Os Primeiros Feitos do Rei Arthur*: “E ela foi de tal modo aplicada e aprendendeu tanto [daquilo que Merlin sabia] que, depois, o povo chamou Morgan a Fada à irmã do rei Arthur, em razão das maravilhas que ela realizaria mais tarde pelo reino” (Tradução minha de “Et ele i mist molt sa cure et tant aprist que puis fu ele des gens de país e de La terre apelee Morgain La Fee, la serour le roi Artu, par lês marveilles que ele fist puis el país”). POIRON, Daniel. *Le Livre du Graal*. Paris : Gallimard, 2001. 1918 p. v. 1.

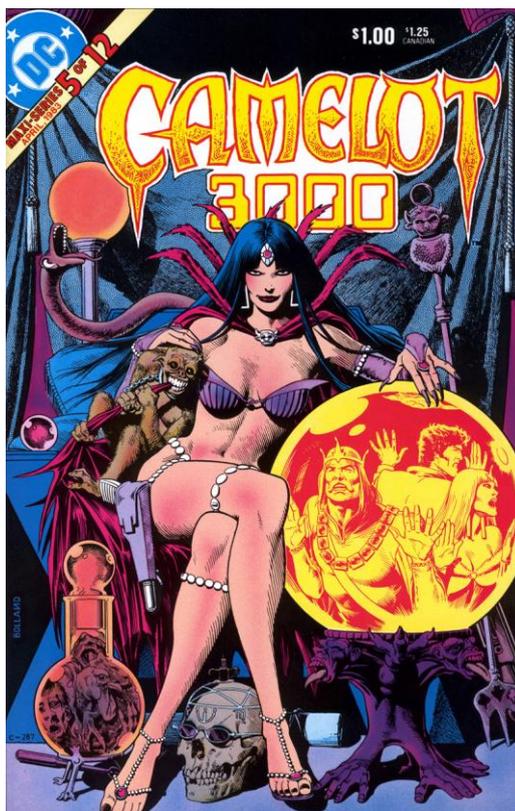


Figura 5: Capa do quinto volume de *Camelot 3000*. Fonte: BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1982. 26 p. v. 5.

Essa Morgan guarda certa semelhança com sua versão literária (tal como se apresenta em *Le morte d'Arthur*), que, como sua contraparte quadrinhística, tem o pai morto pelo usurpador Uther e, em mais de uma ocasião, se vale de magia contra Arthur. Mas as similaridades terminam aí. Se Morgan é na HQ a perfeita encarnação do mal, a moralidade da personagem literária não se define de modo tão enfático. É certo que por duas vezes põe Arthur em perigo de morte, mas é ela, também, quem vem em socorro do irmão quando este é mortalmente ferido em sua última batalha, levando-o ao descanso regenerador em Avalon – episódio que ecoa a caracterização, em textos medievais anteriores,¹⁰ da personagem como uma feiticeira curadora e benfazeja. Mesmo um episódio como o do roubo de Excalibur por Morgan, em *Le Morte d'Arthur*, trai algum calor humano, na medida em que se liga a uma relação amorosa (Morgan presenteia seu amante, Sir Accolon, com a espada). Já a sexualidade que transparece nos trajes de Morgan quadrinizada (Figura 5) é puramente narcisística: em nenhum momento durante a narrativa a personagem demonstra desejo por quem quer que seja, e

¹⁰ Caracteriza-a assim, por exemplo, Geoffrey de Monmouth, em sua *Vida de Merlin* (século XII).

somente seduz outra personagem, o ditador africano Rakma, para matá-lo mais facilmente.

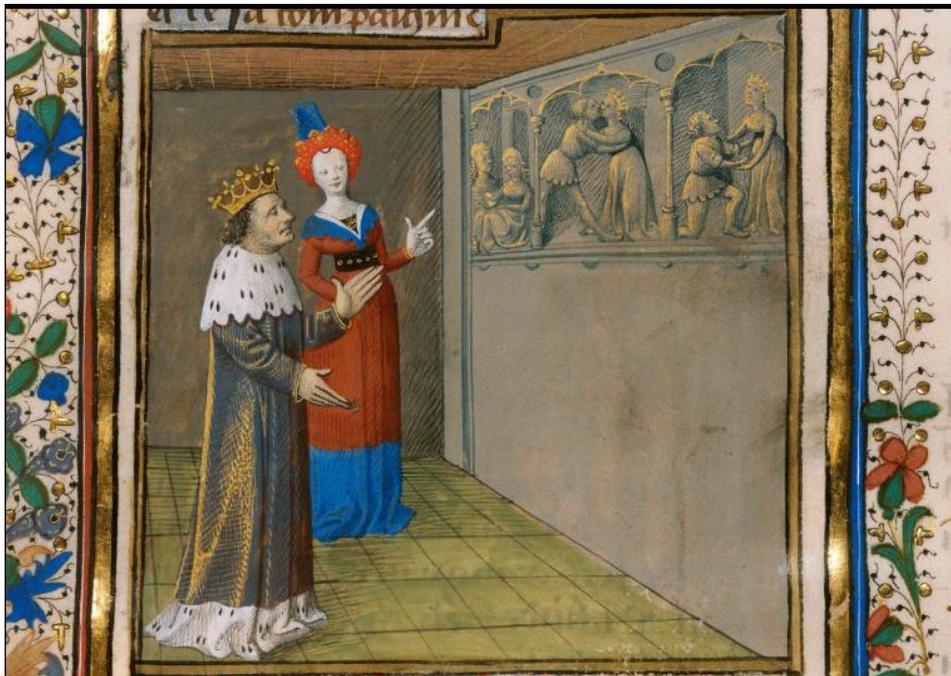


Figura 6: Iluminura em manuscrito de romance arturiano, século XV. Fonte: Biblioteca Nacional da França. MS Français Français 116 fol. 688v. Disponível em <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000093b>. Acesso em 09/09/2016.

De importância central para essa demonização é a profunda filtragem visual que se interpõe entre a imagem medieval da personagem (representada, por exemplo, ao lado de Arthur na iluminura da Figura 6) e sua versão quadrinizada. A malignidade que, no manuscrito iluminado, depende do texto literário para ser percebida, torna-se na HQ visualmente ostensiva. Num exemplo entre muitos (Figura 5), duas faces explicitamente demoníacas estão presentes – uma no cabo do tridente (instrumento usado também pelos torturadores do inferno) e outra no broche que prende a capa da feiticeira –, e algo bem próximo disso é sugerido pelas faces meio humanas, meio monstruosas do pedestal do globo à direita, pela criatura híbrida espremida no interior do globo à esquerda – talvez um demônio, talvez um produto de experiências mágicas – e pela sinistra criatura simiesca acariciada por Morgan. Estamos aí bem mais perto do século XIX que do medieval, como fica claro ao se compararem a Morgan do manuscrito medieval com aquela pintada pelo pré-rafaelita Frederick Sandys (Figura 7),

na qual não faltam nem mesmo as faces demoníacas – há quatro delas na parte superior da pintura.



www.revistafenix.pro.br

Figura 7: *Morgan-le-Fay*, 1852-63, Frederick Sandys, Birmingham City Museum and Art Gallery. Fonte: WOOD, Cristopher. **The Pre-Raphaelites**. London: Seven Dials, 2000. 160 p.



Figura 8: Detalhe de página de *Camelot 3000*. Fonte: BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1982. 26 p. v. 5.

Aí como na HQ, diabólico e exótico se complementam. Sugerido na pintura pela pele de leopardo, este último intensifica-se na Morgan quadrinizada: seu terceiro olho, bem como os poderes destrutivos deste, descende provavelmente da iconografia hindu – mais especificamente de Shiva, que compartilha com Morgan essas características – ao passo que seus trajes sumários evocam as estereotipadas dançarinas orientais entre cujos protótipos se encontra Mata Hari. Fascínio e perigo constituem, com efeito, um par de motivos caro ao discurso ocidental sobre o Oriente e a mulher oriental, sobretudo a partir do século XIX,¹¹ e se aplicam, não por acaso, também ao planeta de onde a *femme fatale* comanda os invasores.

Acrescente-se a isso a combinação, frequentemente no mesmo quadro, entre a imagem sedutora e a característica grotesca que a HQ confere à personagem – a doença que adquire ao banhar-se na fonte encantada (Figura 8) –, aspecto no qual se retoma, por outras vias, o motivo do pacto demoníaco: como neste, os poderes ganhos cobram um preço que implicam a perdição final, o que ocorre quando Merlin usa a doença para

¹¹ Cf. SAID, Edward. **Orientalismo**: O Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 523 p.

destruir Morgan, cujo corpo é consumido pelo mal em poucos instantes perto do clímax da narrativa.

Completam esse esquema maniqueísta quatro dos cinco principais líderes políticos do ano 3.000, que se unem ao secretário da ONU Jordan Matthew (atual identidade do traiçoeiro Sir Mordred) numa conspiração para assassinar Arthur – conspiração cuja falência implica o levante da opinião pública contra o rei quando se atribui a este o assassinato dos líderes, na verdade obra de Mordred e Morgan. Mesmo descontadas suas más intenções em relação ao protagonista da narrativa, o que de imediato lhes empresta malignidade, tratam-se de quatro figuras que despertam pouca simpatia: o presidente norte-americano Delmar Marks (único líder cujo primeiro nome é informado), burlesca caricatura de Ronald Reagan, sempre vestido de *cowboy* nas cores da bandeira de seu país; o arrogante e paranóico premiê soviético Syverov, uma versão mais carrancuda de Leonid Brejnev, líder soviético de 1964 a 1982; a primeira-ministra chinesa Feng (a figura menos claramente maligna dentre os quatro); e o líder africano Rakma, condensação das brutais ditaduras terceiro-mundistas do século XX.

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

UTOPIA, REDENÇÃO E MILAGRE: A IDADE MÉDIA REGENERADORA

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

contrapeso para a vulgaridade e a regularidade cotidianas”.¹² A despeito de todos os filtros e deformações, tal função parece ainda encontrar eco em *Camelot 3000*. Um episódio em particular endossa como nenhum outro essa leitura compensatória: aquele em que Arthur surge na sede da ONU para retirar Excalibur da bigorna e da pedra que brotam miraculosamente no meio do salão principal do prédio. O incidente ocorre no momento em que as delegações mundiais discutem o que fazer contra a invasão alienígena. Excalibur surge na ONU no momento em que ali se propunha, como medida contraofensiva, uma censura verbal aos alienígenas, restando apenas decidir quem entregará a mensagem – uma vez que o último embaixador foi fulminado. Contra o ridículo e a evidente inutilidade da discussão, protesta uma multidão enfurecida. Como observado a respeito dos líderes mundiais, estamos assumidamente no ano 3.000, mas simbolicamente em nossa própria era: trata-se, sem dúvidas, de um mundo onde a idade heróica da cavalaria se foi, sucedida por aquela em que políticos e burocratas contam dinheiro e discutem futilmente.

A irrupção do maravilhoso transformará profundamente esse mundo. Um repórter de TV, que até então comentava cinicamente as decisões da assembleia, é tomado de excitação e surpresa pela aparição da pedra, e mais ainda pela inscrição gravada na espada e televisionada ao vivo – “aquele que retirar esta espada desta pedra é por direito Rei de toda a Inglaterra”.¹³ É então que,

Pelo mundo inteiro, em pessoas a quem por muito tempo negou-se um sonho nesse globo superpopuloso e oprimido... algo se agita, como que os incitando à esperança, algo em seus subconscientes, algo apenas meio-aprendido, e há tempos esquecido. Mas ao verem a inscrição, eles se lembram.¹⁴

Nesse momento Arthur e Merlin entram em cena, magicamente transportados até o prédio, ao mesmo tempo em que a multidão de manifestantes fura o bloqueio

¹² LE GOFF, Jacques. **O Imaginário medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994. 367 p.

¹³ Tradução minha de “whoso pulleth out this sword of this stone is rightwise king Born of all Britain.”. BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1983. 26 p. v.2.

¹⁴ Tradução minha de “All over the world, in people Who have too long been denied a dream in this over-populated, much-beleaguered globe... somethings stirs in them now, as IF daring them to hope, something in their subconscious, something only hal-learned, and long forgotten. But as they see the inscription, they remeber.”. BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1983. 26 p. v.2.

policial e começa a invadir o lugar. As autoridades, então, enviam uma tropa de neo-humanos para dispersá-los. Uma jovem mãe com um bebê não consegue fugir e está prestes a ser agredida (talvez morta) por uma das criaturas, quando é salva por Arthur, que com as mãos nuas derrota o gigantesco adversário; o entusiasmo dos telespectadores, a essa altura já bastante efervescente, explode quando Arthur se dirige à espada e a retira da bigorna (Figura 9).

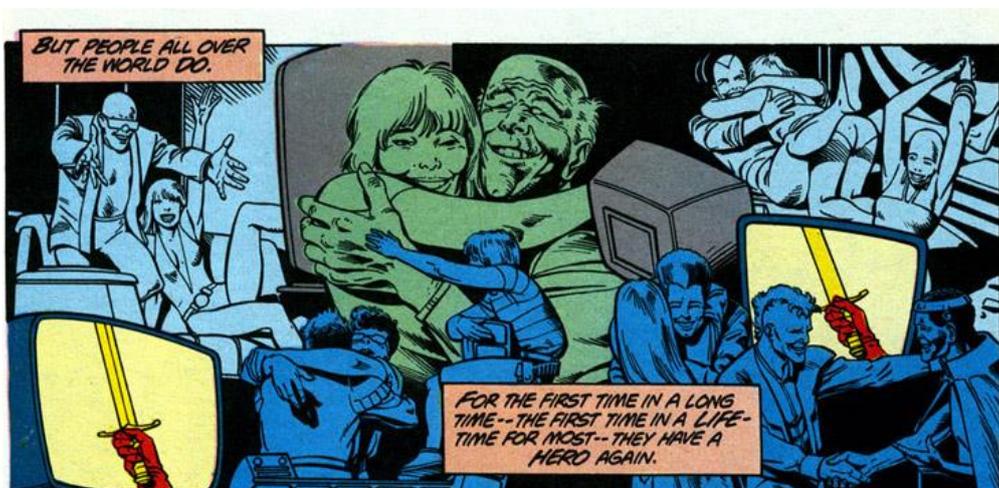


Figura 9: Detalhe de página de *Camelot 3000*, 1983, Mike Barr e Brian Bolland. Fonte: BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. New York: DC Comics, 1983. 26 p. v.2.

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

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

Povo da Terra – escutem! Suas mentes podem não me conhecer, mas seus corações certamente me conhecem. Eu sou Arthur, eu sou seu rei.

Eu unirei seu planeta como uma vez uni a Inglaterra, e eu juro por Excalibur... Que nós seremos livres!¹⁵

Liberdade que, como o heroísmo idealizado, busca-se mais uma vez numa Idade Média imaginária. Associada especificamente à nobreza pela literatura trovadoresca,¹⁶ somente depois do século XVIII ganharia o caráter universal implicado na promessa de Arthur. O sonho monárquico de união, por sua vez, encontra de fato um paralelo na Idade Média, estando, além disso, intimamente relacionado ao milenarismo – uma tradição que remonta à Antiguidade, com o *Apocalipse* de São João – e continua a se desenvolver na Idade Média, e que remete, “[...] em seu sentido primeiro, à espera de um reino de mil anos sob a égide de Cristo, então de volta à terra antes do Juízo Final [...]” e em seu sentido mais amplo a “[...] todas as esperanças, todas as aspirações de conotações religiosas prevendo o surgimento sobre a terra de uma ordem perfeita, de certa forma paradisíaca”.¹⁷ O milenarismo se confunde com um anseio por unificação num outro *Apocalipse*, este apócrifo e redigido no século VII, que promete “[...] para antes do fim dos tempos ou da chegada do Anticristo, o surgimento de um soberano romano que submeterá todos os povos e trará paz ao mundo”.¹⁸ Uma outra tradição, a dos monarcas adormecidos/desaparecidos de quem se espera o retorno (como o próprio Arthur), passará mais tarde a integrar as outras duas tradições: em 1348 João de Winterhur profetiza que

[...] Frederico II [imperador germânico morto em 1250] voltará para purificar a Igreja pela força [...]. Além disso, ele obrigará os homens ricos a desposar mulheres pobres e mulheres ricas a casar com homens pobres, restituirá às viúvas e aos órfãos os bens de que foram despojados e distribuirá a justiça com probidade. Depois desse reino glorioso, irá a Jerusalém e depositará sua coroa sobre o Monte das Oliveiras, anunciando assim o fim do mundo.¹⁹

¹⁵ Tradução minha de “People of Earth – list! Your minds may not know me, but your hearts surely do. I am Arthur, I am your king. I will unite your planet as I once united England, and I swear by Excalibur... That we shall be free! ”. BARR, Mike; BOLLAND, Brian. **Camelot 3000**. New York: DC Comics, 1983. 26 p. v.2.

¹⁶ BONASSIE, Pierre. “Liberdade e servidão”. In: LE GOFF, Jacques (Org.); SCHMITT, Jean-Claude (Org.). **Dicionário temático do ocidente medieval**. Bauru: Edusc, 2006. p.70-71.

¹⁷ TÖPFER, Bernard. “Escatologia e Milenarismo”. In: LE GOFF, Jacques (Org.); SCHMITT, Jean-Claude (Org.). **Dicionário temático do ocidente medieval**. Bauru: Edusc, 2006. p. 353-366.

¹⁸ *Ibid.*, p. 353-366.

¹⁹ *Ibid.*, p. 353-366.

Essa utopia medieval, filtrada pelos ideais de liberdade românticos e republicanos, sustenta o discurso de Arthur e constitui o cerne ideológico da metade benigna do maravilhoso de *Camelot 3000*, cuja função principal e cujo motivo unificador pode ser definido como *regeneração*: regeneração política na eliminação dos líderes criminosos e mesquinhos; regeneração moral no abandono da inação em favor de uma resistência ativa (exemplar é a cena em que pessoas comuns passam e emboscar os invasores após incitadas à luta por Arthur); regeneração espiritual na destruição da fonte diabólica do mal e no reencontro com o sagrado.

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

Não se trata de um discurso isolado. O medievo se presta, na HQ, a um uso similar e recorrente desde o Romantismo, convertendo-se em referência com a qual compara o presente e na qual se projeta aspirações, da apologética cristã de Chateaubriand – para quem o povo francês voltaria sempre, inevitavelmente, às velhas igrejas góticas²⁰ – à identificação, por Jackeline Kennedy, entre a Camelot arturiana e uma alegada era de ouro nos Estados Unidos²¹, passando pela Inglaterra utópica e neo-medieval do romance *Notícias de Lugar Nenhum*, de William Morris. Como aponta Umberto Eco, “[...] a Idade Média sempre foi distorcida para responder aos requisitos

²⁰ CHATEAUBRIAND, François-René de. **O Gênio do Cristianismo**. Rio de Janeiro: Jackson,. 1952. 329 p. v. 1.

²¹ WHITE, Theodore H. “An epilogue”. LIFE. Time, Chicago, v. 55, n. 23, p. 158-9, 6 Dez. 1963.

vitais de diferentes períodos [...]”.²² E distorções desse tipo, se pouco dizem do medievo histórico, muito revelam a respeito de nós mesmos.

RECEBIDO EM: 04/12/2017

PARECER DADO EM: 19/02/2018



www.revistafenix.pro.br

²² Tradução minha de “[...] the Middle Ages have always been messed up in order to meet the vital requirements of different periods [...]”. ECO, Umberto. “Dreaming of the Middle Ages”. In: ECO, Umberto. **Travels in Hyperreality**. New York: Harvest, 1986. p. 61-72.



www.revistafenix.pro.br