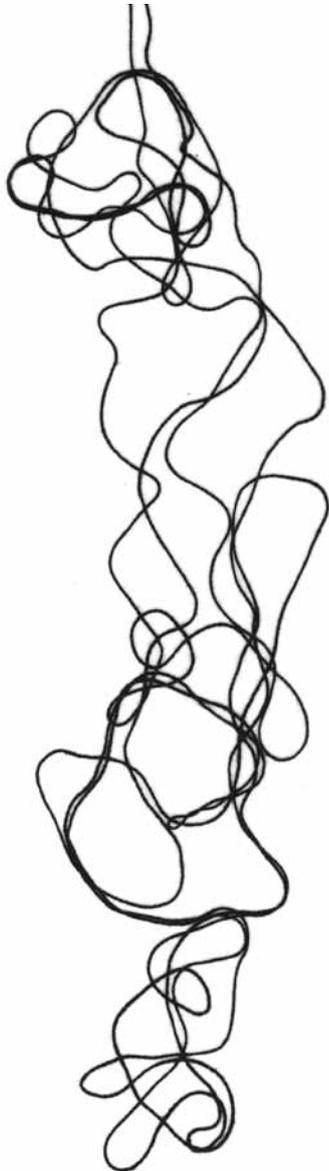


De cavaleiros redivivos e castelos no céu: politextualidade em Camelot 3000



Gustavo Lopes de Souza

Mestre em Letras pela Universidade
Federal do Pará. Doutor em Artes pela
Universidade Federal de Minas Gerais.

RESUMO

Da Idade Média aos nossos tempos, o lendário rei Arthur e seus cavaleiros da Távola Redonda têm protagonizado incontáveis obras de ficção, cabendo ao romance de cavalaria *Le Morte D'Arthur*, de Thomas Malory, dar à lenda a forma pela qual a conhecemos hoje. No âmbito dos quadrinhos, uma das mais notáveis recriações do livro de Malory é a série *Camelot 3.000* (1982-1985) escrita por Mike Barr e desenhada por Brian Bolland. Parte recriação e parte continuação da história do livro, *Camelot 3.000* reencena a saga num universo de ficção científica. Este ensaio discute como determinados elementos literários recriados na história em quadrinhos são “filtrados” por outros textos – mais especificamente pela ficção científica, por outras histórias em quadrinhos, pelo cinema arturiano e por temáticas e valores em evidência à época da criação de *Camelot 3.000*.



Introdução

Da Idade Média aos nossos tempos, o lendário rei Arthur e seus cavaleiros da Távola Redonda têm protagonizado incontáveis obras de ficção. Coube ao inglês Thomas Malory, em seu romance *Le Morte D'Arthur*, publicado originalmente em 1485, compilar e reformular diversos elementos das narrativas precedentes, dando à história a forma pela qual a conhecemos hoje. Serializada em 12 volumes entre os anos de 1982 e 1985, nos Estados Unidos, a HQ (história em quadrinhos) *Camelot 3000*, escrita por Mike Barr e desenhada por Brian Bolland, é uma das muitas narrativas baseadas na obra de Malory. Quadrinizar o rei Arthur não é, por si só, um feito inédito (*Príncipe Valente*, HQ de Harold Foster, é uma das precedentes mais ilustres), mas a maneira pela qual os autores abordaram a saga arturiana é certamente original, se comparada às versões anteriores da história. Ao contrário destas, não se trata propriamente de uma adaptação do romance, mas de uma *continuação*. Aproveitando a deixa maloryana segundo a 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”¹ (MALORY, 1485, v. 2, p. 391), Bolland e Barr ambientam a narrativa num apocalíptico ano 3000, quando uma invasão alienígena devasta o mundo; cabe a Arthur, despertado de seu sono por um jovem que foge dos extraterrestres, liderar a resistência terráquea e livrar o planeta dos invasores.

Dizer, no entanto, que a adaptação do romance está excluída da HQ seria um exagero. Ainda que a proposta declarada de *Camelot 3000* seja dar seguimento aos eventos narrados em *Le Morte D'Arthur*, o que se observa é que a obra consiste num híbrido: se os eventos de fato continuam, é

¹ “Some men say in many parts of England that King Arthur is not dead, but had by the will of our Lord Jesu into another place”. A tradução é nossa.

² Leo H. Hoek considera os quadrinhos um discurso misto, ou seja, um discurso em que “o texto e a imagem podem se combinar para formar um discurso verbal e visual composto, com cada um mantendo sua própria identidade” (HOEK, 2006, p. 179).

³ Situação na qual muitas obras diferentes estão em jogo, cf. definição de Hoek (2006, p. 183).

verdade também que boa parte da história é reencenada. Na companhia de Tom, jovem que o desperta de seu sono e que se torna seu escudeiro, Arthur vai em busca do mago Merlin, seu antigo mentor, e o liberta de um feitiço de aprisionamento. Segue-se então uma série de reencontros e recuperações: Arthur toma, mais uma vez, posse de Excalibur, novamente retirando-a de uma bigorna, para, em seguida, ir em busca de alguns dos seus mais importantes cavaleiros. Estes, reencarnados, levam vidas um tanto diferentes no ano 3000 (Lancelot é um megaempresário, Gawain é um pai de família, etc.), mas têm, um a um, suas memórias devolvidas – o mesmo acontecendo a Guinevere, rainha na vida passada e comandante das forças terrestres de defesa na atual. Merlin, então, revela ao grupo a identidade do verdadeiro inimigo: os invasores são liderados por Morgana Le Fay, meia-irmã de Arthur e poderosa feiticeira. Aliada ao redivivo Sir Mordred, filho de Arthur e maior adversário do rei na última vida, Morgana trava contra Arthur uma guerra mortal. Nos interstícios desse embate, antigos amores renascem: Lancelot e Guinevere, Tristão e Isolda (também reencarnada). Tudo se dirige para um clímax transcorrido no planeta dos alienígenas, onde se localiza o castelo de Morgana e onde Arthur, mais uma vez, derrota Mordred, desaparecendo das vistas de todos – provavelmente morto na grande explosão que destrói o castelo.

Quadrinhos são, por excelência, um meio híbrido, e certas relações formais internas de qualquer HQ (entre os desenhos e os textos dos balões, por exemplo) constituem em si mesmas um problema intermediário.² Um outro nível de relações intermediárias se estabelece entre dada HQ e obras (literárias, musicais, pictóricas, etc.) que eventualmente lhe servem de modelo. Mas a dívida que *Camelot 3000* tem para com *Le Morte D'Arthur* não é de modo algum direta, transparente: entre o romance de cavalaria do século XV e a HQ do século XX interpõem-se referências a uma pequena multidão de outras obras, caracterizando o que podemos chamar de “politextualidade”.³ Cenas, personagens e motivos do romance original não chegam *puros* até nós, mas são, por assim dizer, *filtrados* por outros textos. Consideremos o problema da representação da personagem literária: um quadrinhista precisa, por vezes, lidar com descrições vagas (ou mesmo inexistentes) ao adaptar um romance, e, ao preencher os detalhes eventualmente omitidos pelo escritor (a cor dos olhos de uma personagem, sua expressão facial, etc.), não é incomum que recorra, por exemplo, a uma pintura ou a um filme em que essas personagens tenham sido representadas. Em *Camelot 3.000*, somam-se a essas contaminações mais ou menos inescapáveis aquelas resultantes da recontextualização radical da narrativa. Nosso objetivo geral,

aqui, é discutir essa “filtragem” intersemiótica, em que pelo menos dois modelos estão presentes: o texto medieval (*Le Morte D’Arthur*) e um segundo texto, que se interpõe entre o primeiro e sua recriação em *Camelot 3.000*.

Para fins de análise, podemos dividir esse segundo tipo de modelo em quatro categorias principais: a ficção científica, as histórias em quadrinhos de super-heróis, as versões cinematográficas da narrativa arturiana e o que podemos chamar de elementos circunstanciais: não textos específicos como filmes ou livros, mas temáticas e valores em evidência à época da produção de *Camelot 3000*.

A literatura crítica sobre *Camelot 3000* é bastante reduzida, de modo que, a não ser quando expressamente assinalado, no que diz respeito à HQ nossa análise constitui contribuição original. Considerando, além disso, que mesmo estudos comparativos mais gerais sobre adaptações em quadrinhos são relativamente raros, nossos principais modelos teóricos serão aqueles que versam sobre a adaptação cinematográfica, especialmente o ensaio *Literatura, cinema e televisão*, de Flávio Aguiar. Como nesses estudos, discutiremos tanto aspectos relacionados à *história* das narrativas – isto é, aos eventos e motivos que as compõem – quanto questões ligadas à forma, relacionando as duas instâncias sempre que possível. A opção por estudos ligados ao cinema, em detrimento de outros (como os relacionados à transposição pictórica) deve-se ao forte parentesco do cinema com os quadrinhos, conforme assinalado por Umberto Eco (1987, p. 151).

Análise comparativa

A ficção científica como modelo

Pouco tempo depois de assegurar o domínio da Inglaterra, vencendo os nobres rivais, o protagonista de *Le Morte D’Arthur* precisa guerrear com o imperador romano Lucius, cujo poderoso exército invade as terras de Arthur. A vitória nessa guerra leva o rei ao auge de seu poder. A invasão, seguida de uma bem-sucedida resistência, é, como vimos, um motivo central em *Camelot 3.000*, sendo que, na HQ, ganha contornos apocalípticos: os primeiros quadros de *Camelot 3000* retratam uma Londres arrasada, cujos edifícios são incinerados por espaçonaves alienígenas. Um remoto precedente ficcional desse apocalipse pode ser encontrado no romance *Guerra dos mundos*, de H.G. Wells, publicado originalmente em 1898. No livro, cilindros caem do espaço em vários pontos da Inglaterra. De seu interior saem titânicas máquinas dotadas de pernas (às quais somam-se, depois, modelos voadores), cujo interior abriga *aliens* monstruosos. Os invasores incineram seres humanos com um invisível raio de calor. A dívida da HQ para com a ficção científica, nesse caso, envolve mais de um texto: é nos seriados de televisão, nos quadrinhos e no cinema de ficção científica que poderemos encontrar a representação visual dos raios da

⁴ Reforça importância de Star wars como modelo o fato de que, como afirma Mário Monteiro (2003), “Mike Barr, antes de se consagrar com Camelot 3000, estava escrevendo os roteiros para a versão em quadrinhos de Guerra nas estrelas”.

morte, e não apenas de seus efeitos, como em *Guerra dos mundos*. Nesse aspecto, o título mais influente é provavelmente o filme *Star wars* (1977), de George Lucas, no qual aos *lasers* coloridos somam-se espaçonaves cujos movimento e *design*, em alguns casos, afastam-se do que se imagina ser uma verdadeira espaçonave do futuro para imitarem, anacronicamente, o dos atuais aviões de combate – como acontece em *Camelot 3000*.⁴ O passado tem, ademais, uma importância decisiva na caracterização dos *aliens* invasores: facilmente associáveis a narrativas medievais (e por vezes confrontados por cavaleiros em *Le Morte D’Arthur* e outras obras literárias), dragões são também, com poucas alterações, facilmente transformáveis em monstros de ficção científica (a tradicional associação destes com a cor verde é bastante oportuna): basta lembrarmos da série de filmes japoneses protagonizados por Godzilla. Como podemos perceber na capa do volume 1, à esquerda, Bolland e Barr fazem uso desse tipo de precedente, caracterizando os invasores como dragões antropomórficos. Na monstruosa rainha-mãe dos alienígenas, isso fica mais evidente do que nunca: não faltam sequer os chifres, tradicional atributo do monstro lendário. A ficção científica está presente, também, na transposição do desfecho do embate: no livro, após reverter a vantagem dos invasores, Arthur termina por levar a guerra até a própria cidade de Roma; assim faz, de maneira análoga, o Arthur quadrinizado, quando abandona a posição defensiva para embarcar numa espaçonave e atacar o planeta dos alienígenas.

Referências medievais e de ficção científica combinam-se de outro modo num dos cavaleiros de Arthur, Sir Percival. Único membro da nova Távola Redonda a dispensar por completo qualquer tecnologia avançada em combate, Percival empunha uma gigantesca maça, compatível com seu tamanho descomunal (cerca de três metros). Essas dimensões inumanas resultam de uma alteração artificial: como vários outros desafortunados, Percival surge na HQ como um ser humano normal, confinado num remoto presídio australiano, e, antes que possa ser resgatado, é geneticamente alterado de modo a tornar-se um *neo-humano* – criatura fortíssima, de feições monstruosas e baixa inteligência, utilizada pelo Estado como polícia de choque. A ideia de um Estado cuja autoridade repousa na obediência de humanos artificialmente alterados remonta ao livro *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley. Nesse romance, dissidentes também são enviados para uma prisão num lugar remoto, embora esses prisioneiros, ao contrário do que vemos na HQ, mantenham sua humanidade; no livro, a metamorfose acontece em embriões selecionados antes do nascimento, “cultivados” em máquinas que fazem as vezes de úteros artificiais. *Camelot 3000* parece ter

combinado as duas ideias numa só. Já os meios pelos quais é feita a transformação de Percival – uma parafernália que se projeta do teto e emite algo semelhante a raios elétricos – derivam provavelmente das máquinas que dão vida ao monstro

CONSIDERANDO A TEMPORALIDADE INFINITA DESSE TIPO DE HISTÓRIA, EM QUE O *PLOT* ACABA SEMPRE CONDUZINDO AO PONTO DE PARTIDA SEM QUE NADA MUDE REALMENTE, A PROPOSTA DE BOLLAND E BARR REPRESENTOU DE FATO UMA RUPTURA. POR OUTRO LADO, NEM TODOS OS VELHOS HÁBITOS DO PÚBLICO FORAM DESAFIADOS: *CAMELOT 3000* MANTÉM, MENOS OU MAIS DISFARÇADOS, VÁRIOS ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS DE SUPER-HERÓIS.

do Dr. Frankenstein nas numerosas adaptações cinematográficas do romance de Mary Shelley – e aqui temos pelo menos três modelos em jogo: o texto medieval, o texto oitocentista e os textos cinematográficos que suprem a lacuna descritiva deixada pela autora (já que Shelley não nos diz como, exatamente, o monstro ganha vida).

As histórias em quadrinhos de super-heróis como modelo

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

apresentará (...) uma *história completa*, que chegará a um *fim*. Isso significa – ao contrário da imensa maioria das histórias em quadrinhos que você costuma ler – que *mudanças* dramáticas podem acontecer às personagens; elas podem se apaixonar e se casar, e então se desapaixonar e se divorciar, ou trocar de roupa (nesse caso, de armadura), ou mesmo *morrer*.⁵ (BARR, BOLLAND, 1982, v. 1, p. 27)

O texto é claramente dirigido aos leitores de histórias de super-heróis (“ao contrário da imensa maioria das histórias em quadrinhos que você costuma ler”), tradicional nicho da DC Comics (detentora dos direitos sobre Superman e Batman, entre outros). Considerando a temporalidade infinita desse tipo de história, em que o *plot* acaba sempre conduzindo ao ponto de partida sem que nada mude realmente, a proposta de Bolland e Barr representou de fato uma ruptura. Por outro lado, nem todos os velhos hábitos do público foram desafiados: *Camelot 3000* mantém, menos ou mais disfarçados, vários elementos das histórias de super-heróis.

Arthur é emblemático nesse sentido. Visualmente, o rei é, a um só tempo, guerreiro medieval e super-herói quadrinhístico: se um detalhe como a espada apresenta-se razoavelmente próximo de seu modelo histórico, o mesmo não se pode dizer, por exemplo, da malha metálica usada pela personagem: nada parecido com as escamas colantes que se observam no rei quadrinizado pode ser encontrado na iconografia medieval. Trata-se,

⁵ “and will (...) present a complete story which will come to an end. This means – unlike the overwhelming majority of the comics you’re used to reading – that sweeping changes can happen to the characters; they can fall in love and marry, then fall out love and divorce, or change their costumes (in this case, armor), or even die”. Grifos do original. A tradução para o português é nossa, o mesmo valendo para os demais trechos da HQ aqui citados.

⁶ O filme baseia-se no musical *Camelot*, de Alan Jay Lerner (libreto) e Frederic Loewe (música), que adaptaram, por sua vez, o romance *The once and future king*, de T. H. White.

⁷ “You’re quite correct in pegging the play *Camelot* (as well as the film version) as one of Mike’s main influences, Steve, partially because it’s the version of Malory’s work that everyone else seems most familiar with, but primarily because Mike likes it so much!”; grifos do original.

na verdade, de um pseudotraxe histórico adaptado aos maneirismos visuais das histórias de super-heróis – estes, sim, adeptos de malhas colantes em sua quase totalidade –, o que pode ser dito, em maior ou menor grau, de boa parte da indumentária do rei: mesmo a túnica, onde a distorção é menos acentuada, é tornada mais justa de modo a destacar os músculos, conforme conviria a um Capitão Marvel ou a um Aquaman.

Também as cores refletem esse hibridismo: o rei e Superman compartilham basicamente de uma mesma paleta: vermelho, azul e amarelo. Tais cores atuam ainda como elo entre Arthur e o logotipo da HQ (vide novamente a Figura 1), impresso nas mesmas cores com que se traça o monarca, de modo que temos, assim, herói, título e reino fundidos numa única identidade visual – recurso frequente no universo quadrinhístico, como constatamos ao comparar o uniforme do Superman ou dos X-Men com os respectivos logotipos das revistas onde são publicados.

A cinematografia arturiana como modelo

O posfácio anteriormente mencionado não é o único texto extraficcional a acompanhar *Camelot 3000*: ao final de cada um dos três volumes seguintes, Barr discorre, em uma ou duas páginas, sobre um tema ligado ao universo arturiano. O texto ao fim do volume 4, intitulado *King Arthur in print*, discorre principalmente sobre as releituras literárias da obra de Malory, fazendo menção, no último parágrafo, ao filme *Camelot* (1967), de Joshua Logan.⁶ Encontramos outra menção ao filme nas páginas dedicadas às cartas dos leitores, que, a partir do quinto volume, substituem os textos que encerravam os números anteriores; respondendo a um leitor, Barr (falando de si mesmo em terceira pessoa) comenta: “Você está certo em apontar a peça *Camelot* (assim como a versão cinematográfica) como uma das principais influências de Mike, Steve, em parte porque essa é a versão da obra de Malory com a qual todos parecem mais familiarizados, mas antes de tudo porque Mike gosta muito dela”⁷ (BARR; BOLLAND, 1983, v. 5, p. 26).

Quais são, exatamente, as relações entre a HQ e o referido modelo? O autor nada mais diz, mas, assistindo-se ao filme, não é difícil descobri-las. Fiquemos, por razões de espaço, com uma das dívidas mais notórias: a passagem da HQ referente a um atentado fracassado contra Arthur, ocasião em que a rainha Guinevere acaba morta por um franco-atirador. Sir Lancelot, então, toma uma das mãos da rainha entre as suas, implorando a Deus para que troque a sua própria vida pela dela, após o que o cavaleiro desmaia e Guinevere volta à

vida. Além de revelar o motivo do sagrado, relacionado a Lancelot em várias passagens do romance, esse trecho reforça o motivo do amor num momento em que a relação entre os amantes andava estremecida. Contudo, ainda que esse trecho da HQ se aproxime do romance nos motivos abordados, nada vagamente semelhante a essa ressurreição milagrosa existe no livro. É numa passagem de *Camelot* que vamos encontrá-la, ainda que alguns elementos divirjam: no filme, quem morre é um cavaleiro a quem Lancelot, por acidente, golpeia com força excessiva durante um torneio. Como na HQ, cabe a Arthur constatar a morte. Lancelot, abalado, segura a mão do cavaleiro entre as suas, orando fervorosamente pela vida do rival; o morto, então, ressuscita. O torneio fora ideia de Guinevere, desejosa de humilhar Lancelot, por quem sentia um misto de atração e desprezo (note-se, novamente, a presença do relacionamento conturbado). Ao constatar o milagre, porém, as defesas da rainha se desfazem; ela se ajoelha aos pés do cavaleiro, que então lhe beija as mãos. Como em *Camelot 3000*, a cena termina numa sugestiva troca de olhares entre ambos, observada por um preocupado Arthur.

Camelot é único filme expressamente designado como modelo pelo roteirista, mas a dívida da HQ para com o cinema arturiano é certamente mais vasta. Tomemos, por exemplo, o momento em que os cavaleiros de *Camelot 3.000* comemoram sua primeira grande vitória em batalha: vemos, numa sequência de quadros, um círculo de cavaleiros a erguer as espadas, cujas lâminas convergem e brilham contra um céu estrelado. É precisamente o que se observa numa cena do filme *Excalibur* (1981), de John Boorman, na qual Arthur e seus homens festejam seus triunfos bélicos. A importância desse filme como modelo mostra-se evidente, também, na caracterização visual de Arthur. Comparando-se a face da personagem cinematográfica com sua versão quadrinhística, verificamos um notável grau de semelhança: barba curta e espessa, numa versão como na outra; cabelos castanhos divididos ao meio, cortados pelo meio da testa e à altura dos ombros. É provável (embora não tão seguramente quanto no caso de Arthur) que o Lancelot da HQ, cuja face imberbe (detalhe ausente do romance) contrasta nitidamente com a do rei, derive em alguma medida da personagem tal como mostrada em *Excalibur*, o mesmo valendo para os trajés sensuais de Morgana.

Referências a elementos circunstanciais

O adultério é um motivo recorrente em *Le Morte D'Arthur*. Ele pode ser tratado sob uma luz tolerante, como no caso entre Tristão e Isolda, mulher do

rei Mark; esse casamento em particular, arranjado e desprovido de amor, é tratado no romance como uma convenção ilegítima em última instância – algo respaldado nas leis mundanas, mas contrário, por assim dizer, às leis do coração. Essa ideia, fundamental na moral trovadoresca, legitima as

A NARRATIVA CONTINUA EMINENTEMENTE CRISTÃ, FATO CONFIRMADO PELO FREQUENTE RECURSO A UMA SÉRIE DE MOTIVOS E SÍMBOLOS (RESSURREIÇÃO, TRANSMUTação, ETC.) QUE SURGEM AO LONGO DA NARRATIVA; RECORRE-SE, INCLUSIVE, À CITAÇÃO DE UMA CÉLEBRE OBRA DA ARTE SACRA (A ÚLTIMA CEIA DE LEONARDO DA VINCI), DURANTE A NARRAÇÃO DA HISTÓRIA DO SANTO GRAAL. MAS AGORA ESSA VISÃO DE MUNDO DIVIDE LUGAR COM OUTRAS, POR VEZES IMBRICANDO-SE COM ELAS.

⁸ “Before, I was bound by my own law to sentence queen Guinevere to death. Now times have changed. All that remains is your betrayal... and my pain.”

⁹ “I pray the both of you are happy.”

relações entre os amantes. Mas, no romance, essa abordagem do adultério constitui uma exceção à regra: a quebra dos votos matrimoniais costuma ser condenada em *Le Morte D'Arthur*. O caso entre Lancelot e Guinevere corresponde a essa segunda situação. A traição da rainha ocasiona a ruína de Camelot, sendo tratada como um pecado a ser expiado. Conscientes do erro, os amantes terminam por se separar, adotando uma vida de renúncias: Guinevere torna-se freira; Lancelot, eremita.

Nesse aspecto, o cinema, de um modo geral, manteve-se fiel a Malory. Três dos mais destacados filmes arturianos (*Camelot*, *Excalibur* e *Os cavaleiros da tábua redonda*), por exemplo, dão destinos piedosos aos amantes arrependidos e, pelo menos à época do mais antigo deles (*Os cavaleiros de tábua redonda*, de 1953), seria mesmo difícil imaginar outro desfecho, dada a moral sexual daquele período. No universo dos quadrinhos seria praticamente impossível: o *Comics code*, código de autocensura adotado nos anos 1950 pelas editoras norte-americanas de

quadrinhos, proibia a menção a relações sexuais fora do casamento (NYBERG, 1998, p. 173). Mas, com as maiores liberdades sexuais dos anos 1960 e das décadas subsequentes (e com a queda do *Comics code*), manter a versão do livro passaria a ser mais uma opção que uma imposição, e os autores de *Camelot 3000* escolheram outro caminho. O próprio Arthur se mostra consciente de que as coisas não são mais as mesmas: “Antes, minha própria lei obrigava-me a condenar a rainha Guinevere à morte. Agora os tempos *mudaram*. Tudo o que permanece é sua *traição*... e minha *dor*”⁸ (BOLLAND; BARR, 1983, v. 7, p. 22). No último volume da HQ, quando Arthur parte sozinho para seu confronto final com Morgana, suas últimas palavras para Lancelot e Guinevere são também um reflexo dos novos tempos: “Rogo para que ambos sejam *felizes*”⁹ (BOLLAND, BARR, 1985, v. 12, p. 20). Terminada a guerra e morto o rei, vemos os amantes juntos, numa cama, conferindo um teste (positivo) de gravidez. Não se sabe com certeza

quem é o pai, mas Guinevere diz a Lancelot que gostaria que fosse Arthur; o cavaleiro expressa o mesmo desejo. Se o motivo da contrição acaba obliterado nesse desfecho, parece-nos, ao mesmo tempo, que fica mantido um motivo aparentado, o da *reparação*: desejar que o filho seja do rei que, a despeito de terem traído, ambos amavam, é ainda uma maneira de honrar Arthur. Não se trata, assim, de uma reviravolta ou de uma negação da situação original, mas de um *ajuste*. Um elemento da referida cena parece confirmar essa hipótese: numa prateleira próxima à cama do casal, vemos três ícones religiosos postados ao lado do outro: um Buda meditativo, à esquerda, uma divindade hindu, à direita, e um cruxifixo, ao centro. A narrativa continua eminentemente cristã, fato confirmado pelo frequente recurso a uma série de motivos e símbolos (ressurreição, transfiguração, etc.) que surgem ao longo da narrativa; recorre-se, inclusive, à citação de uma célebre obra da arte sacra (a *Última ceia* de Leonardo Da Vinci), durante a narração da história do Santo Graal. Mas agora essa visão de mundo divide lugar com outras, por vezes imbricando-se com elas. Em *Camelot 3000*, são cavaleiros *reencarnados* – uma ideia ligada a religiões como o budismo e o hinduísmo – que empreendem a busca cristã pelo Graal. Seria por demais simplista tratar a HQ como um reflexo mecânico e exato das suas circunstâncias, desconsiderando-se a liberdade dos autores (que poderiam muito bem ter optado por uma cristianização mais “pura” da narrativa), mas, ao mesmo tempo, não se pode desconsiderar, como fator relevante em seu processo criativo, o advento da popularização das religiões orientais ocorrido na sociedade americana nas últimas décadas do século XX – consideremos, por exemplo, a mudança para os Estados Unidos do célebre guru indiano Bhagwan Rajneesh em 1980, ou o

sincretismo religioso do movimento *New Age* a partir dos anos 1970.

Sintomático dos novos tempos é também o drama vivido por Sir Tristão reencarnado. Em *Le Morte D'Arthur*, Tristão personificava as principais virtudes do cavaleiro medieval: renomado caçador, músico habilidoso, poderoso nas armas (o maior guerreiro da Távola depois de Sir Lancelot), conquistador – todas, de acordo com o pensamento medieval, virtudes *masculinas*. Eis que, na HQ, Tristão reencarna num corpo feminino. Quando Tom, incumbido de encontrar Tristão e despertar sua memória (utiliza para tanto um talismã mágico criado por Merlin), o vê pela primeira vez, Tristão encontra-se num altar, prestes a se casar; vivia, até então, uma existência perfeitamente feminina como Amber, noiva de um herói de guerra. Ao ver o talismã e sofrer seus efeitos, Tristão/Amber cancela a cerimônia: “...Não sou mais a mulher que nós dois pensávamos que eu era”,¹⁰ diz ao noivo atônito (BARR; BOLLAND, 1983, v. 3, p. 20). Não é difícil prever a repulsa com que o cavaleiro, para quem damas deveriam ser salvas e cortejadas, encarará sua nova condição a partir daí. Arthur, que noutros assuntos parece ter assimilado o *zeitgeist*, faz o que pode para deixar Tristão à vontade, mas os valores medievais que ainda o movem frustram suas boas intenções: quando Tristão é provocado por Sir Kay, que sugere ao primeiro um traje “mais adequado ao seu sexo” (uma camisola cor-de-rosa), o rei o repreende pela brincadeira, mas em seguida pede a Guinevere que veja se Tristão está bem, em vez de ir ele mesmo – afinal, pensa Arthur, ele escutará a rainha porque são ambas *mulheres*. Noutra ocasião, durante uma batalha, Arthur ordena a Percival, Galahad e Tristão que enfrentem um assalto terrestre, mas alerta ao último (e só a ele) para que tome cuidado. “Ele pensa que eu não me sairei bem em *batalha*! Ele

¹⁰ “...I’m not the woman either of us thought I was.”

vai ver!";¹¹ pensa Tristão (BOLLAND, BARR, 1983, v. 4, p. 15). Para complicar a situação, Isolda, amante do cavaleiro na última vida, está de volta também – na pele de Claire Locklyn, secretária da ONU. Os sentimentos da moderna Claire, que encara com

A HOMOSSEXUALIDADE, EM SI, NÃO É UM TEMA ORIGINAL, MAS SUA PRESENÇA NUMA NARRATIVA ARTURIANA PARECE NÃO TER PRECEDENTES. TRATA-SE, ADEMAIS, DE UM TEMA INUSITADO NO UNIVERSO DOS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS DA ÉPOCA – ESPECIALMENTE QUANDO SE LEVA EM CONTA QUE NÃO SE TRATA DE UMA HQ *UNDERGROUND*, MAS DE UMA OBRA VOLTADA PARA O GRANDE PÚBLICO E VEICULADA POR UMA GRANDE EDITORA

naturalidade a continuação do relacionamento, independentemente de este envolver duas mulheres, esbarram nos preconceitos de Tristão. Como se não bastasse, Tom apaixonou-se por Tristão desde que o viu no altar, quando ainda era a bela Amber, e tenta, de todas as maneiras, convencer Tristão a aceitar uma existência feminina.

A homossexualidade, em si, não é um tema original, mas sua presença numa narrativa arturiana parece não ter precedentes. Trata-se, ademais, de um tema inusitado no universo dos quadrinhos norte-americanos da época – especialmente quando se leva em conta que não se trata de uma HQ *underground*, mas de uma obra voltada para o grande público e veiculada por uma grande editora. Uma ou duas décadas antes, isso seria impensável: não apenas infringiria o *Comics code* (que não proibia apenas a presença de relações sexuais “ilícitas”, mas também de “anormalidades sexuais”, cf. NYBERG, *ibid.*), como também feriria a moral da época de uma maneira ainda mais ultrajante do que o faria a representação do adultério: nos anos 1970, vários Estados norte-americanos tratavam relações homossexuais como crime. Os

anos em que *Camelot 3000* é publicada pertencem a um período de transição, no qual o forte preconceito contra os homossexuais passa a coexistir com uma mentalidade mais liberal (cujos efeitos incluem o fim gradual da criminalização), como se verifica na resposta positiva que encontramos nas cartas dos leitores publicadas na HQ.

Encontraremos ainda, na resposta a uma dessas cartas, uma interessante conexão entre a condição de Tristão e um importante conceito budista ligado à reencarnação, o *karma*. Embora nunca nomeado explicitamente pelos autores, o *karma* – a lei da causalidade moral que credita o sofrimento presente às más ações passadas, inclusive as realizadas noutras vidas (cf. SAYADAW, 2007, § 1-5) – explica, em parte, o porquê de sua reencarnação num corpo feminino. Num *flashback* mostrado no volume 9 da HQ, vemos Tristão estuprar uma camponesa em sua existência anterior. Comentando uma ação particularmente condenável da última vida de Arthur, Barr afirma:

¹¹ “He thinks I’ll be no good in battle! He’ll learn!”

Ele [Arthur] sentiu que estava fazendo a coisa certa, mas é algo pelo qual ele está pagando agora – assim como Tristão, que provavelmente arrepende-se de seus excessos em sua última vida cada vez que acorda. Arthur e Tristão estão ambos pagando por seus erros, mas qualquer um pode fazer isso: aprender com eles é o que separa heróis das massas.¹² (BARR; BOLLAND, 1984, v. 11, p. 25)

Viver num corpo feminino seria, nesse sentido, uma maneira de inverter a situação, fazendo o cavaleiro experimentar o outro lado. Lida à luz dessa interpretação, torna-se mais clara a cena em que Tristão pede a Merlin que repare magicamente o “erro” em sua reencarnação: se o mago expulsa o cavaleiro com um lacônico “Saia!” (“Begone!”), não o faz porque o pedido estaria além de seus poderes (mesmo Morgana, menos poderosa que Merlin, mostra-se capaz de atender Tristão, embora retire sua oferta, uma vez que o cavaleiro se recusa a trair Arthur), nem por insensibilidade, mas porque, enxergando as razões ocultas por trás da realidade aparente, sabe que não se trata de um erro, mas de uma etapa necessária de um plano maior.

No caso de Tristão, o desfecho desse plano permanece indefinido até as últimas páginas de *Camelot 3000*. No penúltimo volume, quase o vemos ceder aos avanços de Tom, providencialmente frustrados pela interrupção de Gawain. Antes, Tristão havia beijado Isolda apaixonadamente, apenas para repeli-la em seguida. No volume final, Tristão chama Tom ao seu quarto. O traje usado por Tristão ao recebê-lo (o vestido de noiva que usava quando se conheceram) alimenta as esperanças do rapaz, que logo se frustra quando Tristão apresenta-lhe Isolda, explicando que se decidiu por ela e que não pode corresponder aos sentimentos do rapaz. Ainda assim, Tristão reluta em reviver a antiga relação: “Você merece

o amor de um *homem!*”¹³ diz a Isolda (BOLLAND, BARR, 1985, v. 12, p. 27). Apenas quando Isolda rememora sua primeira noite juntos em sua vida passada, mostrando-lhe um cenário que revive as lembranças de ambos – um quarto repleto de rosas – é que Tristão dá vazão aos próprios desejos, completando o percurso de expiação, aprendizado e amadurecimento que move o destino da personagem nessa HQ.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Flávio. Literatura, cinema e televisão. In: PELEGRINI, Tânia; JOHNSON, Randal; XAVIER, Ismail; GUIMARÃES, Hélio; AGUIAR, Flávio; *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Senac, 2003. p. 115–141.

BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. Volume 1. New York: DC Comics, 1982. 28 p.

BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. Volumes 2 a 9. New York: DC Comics, 1983. Volumes de 28 p.

BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. Volumes 10 e 11. New York: DC Comics, 1983. Volumes de 28 p.

BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. Volume 12. New York: DC Comics, 1985. 28 p.

CLÜVER, Claus. Da transposição intersemiótica. Trad. Thaís Flores Nogueira Diniz, Cibele Braga, Ariana Souza Santos, Claus Clüver, Yun Jung Im e André Melo Mendes. In: ARBEX, Márcia (Org.). *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, 2006. p. 107-166.

¹² “He felt he was doing the right thing, but it’s something he’s paying for now – as is Tristan, who probably regrets her excesses in her last life every time she wakes up. Arthur and Tristan are both paying for their mistakes, but anyone can do that: learning from them is what separates heroes from the masses.”

¹³ “You deserve the love of a man!”

ECO, Umberto. *Leitura de Steve Canyon* (1964). Trad. Pérola de Carvalho. In: ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1987. p.129-179.

FOSTER, HAL. *Príncipe Valente: na corte do Rei Arthur*. Volume 1 (1937-1938). Trad. René Ferri. São Paulo: Opera Graphica, 2006. 104 p.

HOEK, Leo H. A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática. (1995). Trad. Márcia Arbex. In: ARBEX, Márcia (Org.). *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, 2006. p. 167-189.

HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo* (1932). Trad. Vidal de Oliveira e Lino Vallandro. Rio de Janeiro: Globo, 1996. 242p.

MALORY, Sir Thomas. *Le Morte D'Arthur* (1485). 2 v. London: J. M. Dent, 1947.

NYBERG, Amy Kiste. *Seal of approval: the history of the Comics code*. Jackson: University of Mississippi Press, 1998. 224 p.

RAYMOND, Alex. *Flash Gordon: Mongo, the planet of doom* (1934). Northampton: Kitchen Sink Press, 1990.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein* (1831). Trad. Miécio Araujo J. Honkis. Porto Alegre: L&PM, 1985.

TONDRO, Jason. Camelot in comics. In: SKLAR, Elizabeth S. et al. (Org.). *King Arthur in popular culture*. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2002. p. 169-181.

REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS

The sword in the stone (A espada era a lei). Direção de Wolfgang Reitherman. Walt Disney Productions, EUA, 1963.

Camelot. Direção de Joshua Logan. Warner Brothers, EUA, 1967.

Excalibur. Direção de John Boorman. Warner Brothers, EUA, 1981.

Knights of the round table (Os cavaleiros da tábola redonda). Direção de Richard Thorpe. MGM, EUA, 1953.

Star wars. Direção de George Lucas. 20th Century Fox, EUA, 1977.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS:

MONTEIRO, Mario Feijó Borges. Da cavalaria à ficção científica: o rei Artur e os cavaleiros da tábola redonda em quadrinhos. In: FURTADO, Antonio L. (Org.). *Ensaaios arturianos*. Publicado on-line pelo Departamento de Letras da PUC-Rio. 2003. <http://www-di.inf.puc-rio.br/~furtado/ensaaios1.doc>

SAYADAW, Mahasi. *The theory of karma*. Texto publicado em Buddhist Studies: Buddha Dharma Education Association & Buddhanet – <http://www.buddhanet.net/e-learning/karma.htm>. 2007.

WELLS, H. G. *The war of the worlds* (1898). Versão eletrônica publicada pelo Project Gutenberg em <http://www.gutenberg.org/files/36/36-h/36-h.htm>. 2004.