

PRÍNCIPE VALENTE E A MODERNIZAÇÃO DO CAVALEIRO

*Charles de Andrade*¹

Resumo:

Das novelas de cavalaria, até os best-sellers da atualidade, a figura do cavaleiro medieval paira sobre o homem do ocidente. E a corte do Rei Arthur serve de pano de fundo para incontáveis proezas de nobres famosos como Lancelot, Galaaz, Gawain (ou Galvão) e o próprio Rei Arthur. Foi neste universo cavaleiresco que o famoso cartunista canadense Harold Rudolph Foster (ou Hal Foster) inseriu seu príncipe, Valente, lançando suas aventuras nos jornais de 1937. O presente artigo, portanto, pretende apontar em que medidas as criações de Foster se relacionam com esse imaginário medieval.

Palavras-chave: Medieval; Quadrinhos; Hal Foster; Santo Graal; Literatura Comparada.

Abstract:

From the novels of chivalry to today's best-sellers, the image of the medieval knight hangs over the western man. And King Arthur's court serves as the backdrop for countless feats by famous noblemen like Lancelot, Galaaz, Gawain (or "Galvão"), and King Arthur himself. It was in this cavalier universe that the famous Canadian cartoonist Harold Rudolph Foster (or Hal Foster) inserted his prince, Valiant, launching his adventures in the newspapers in 1937. The current paper therefore intends to highlight in which ways Foster's creations relate to that Medieval imagery.

Keywords: Medieval; Comic books; Hal Foster; Holy Grail; Comparative Literature.

INTRODUÇÃO

Desde os tempos medievais, histórias cavaleirescas permeiam o imaginário do homem ocidental. Dentre tantas aventuras, as que mais se destacam são as fabulosas narrativas sobre a corte do Rei Artur. Autores como Chrétien de Troyes (séc. XII) e Robert de Boron (séc. XII e XIII) ajudaram a entreter as mentes e as almas dos leitores por muitos séculos.

¹ Graduado em Abi - Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2015). Membro do Grupo de Estudos Comparados em Literatura e Cultura, filiado ao Centro de Estudos Afrânio Coutinho, da UFRJ.

D'A *demanda do Santo Graal* (século XIII) até algumas obras atuais, passando pelos quadrinhos e pelo cinema, a mentalidade coletiva segue uma tradição erguida séculos atrás sobre o imaginário envolvente dos cavaleiros, principalmente sobre o Rei Carlos Magno e, com maior destaque, sobre o Rei Artur com sua Távola. Assim como surgiram contos, novelas, romances e diversas outras obras, alguns autores escreveram tratados para fins didáticos sobre a cavalaria, como o catalão Ramon Lullul com *O Livro da Ordem da Cavalaria* (1279-1283).

Segundo Le Goff², é no século XI, mais precisamente no que se convencionou chamar de Idade Média Central, que surge a cavalaria na figura dos *milites* (em latim popular *caballarii*) difundindo-se pelo centro-norte da França até chegar a toda a Europa cristã. Esses guerreiros tinham uma função específica, que era guardar castelos e servir a senhores importantes. Aos poucos, a Igreja buscava a conversão dos guerreiros e os colocaria a serviço das viúvas, dos órfãos e de qualquer pessoa não armada.

Um grande fator para a sua fixação como ícone da cristianização são os movimentos conhecidos como Cruzadas, de caráter militar, visando reconquistar das mãos dos infiéis toda a Terra Santa (como era conhecida a Palestina e Jerusalém) para mantê-la sob o domínio cristão. Estender-se-iam entre os séculos XI e XIII e estabeleceriam laços mais estreitos entre os guerreiros e a Igreja, dando origem a um novo rito, o adubamento³.

O cavaleiro, para manter suas posses, necessitaria de grande investimento em armas e animal, além de tempo para se dedicar às armas, treinando constantemente para aprimorar suas habilidades, assim como combater em torneios e festas a fim de se afirmar. Portanto, a cavalaria acabaria por pertencer a uma elite, mas não fazendo parte diretamente da nobreza, como se fez pensar. A glória e o prestígio da classe guerreira atrairiam o nobre, fazendo com que este requisitasse seu controle aos poucos, diversas vezes para justificar a sua posição social, até que no século XIII transformasse uma corporação militar de elite em uma corporação nobre e, por fim, tornando-a um símbolo honorífico no final da Idade Média.

É nesse universo cavaleiresco que surge o cavaleiro imaginário, simbólico e ideal. Para Le Goff (2009), “o imaginário faz parte do campo da representação, mas ele ocupa

² Le Goff, Jacques. *Heróis e Maravilhas da Idade Média*. Petrópolis; Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.

³ Adubamento: rito de passagem onde o infante seria reconhecido como homem e consagrado cavaleiro. Neste rito o novo cavaleiro receberia espada, escudo, lança, armadura, etc.

neste último a parte da tradução não reprodutora, não simplesmente transporta em imagens do intelecto, mas criadora, poética no sentido etimológico do termo.” Ou ainda “o sistema de quimeras de uma sociedade”.⁴

Dentre muitos cavaleiros, o Rei Artur será o destaque maior, pela mística que envolve sua existência. O primeiro relato sobre Arthur é de Nennius de Mercia, em *História Brittonum* (800), e apresenta o personagem como um chefe guerreiro que luta contra saxões. Tempos depois Sir John Rhys (1891) afirmaria que Artur ocuparia um posto de defesa da ilha e dos bretões de qualquer ataque invasor, mas sempre no século V.

O início da difusão das lendas arturianas se dá com Geoffrey de Monmouth em *Historia regum britanniae* (1136), onde Artur deixa de ser um chefe e vira um supra-Rei, governando desde a Escandinávia até Roma, traçando um paralelo e rivalizando com o próprio Carlos Magno. Chrétien de Troyes, no século XII, fará de Artur um supra-Rei, mas sob o modelo feudal, criando diversas obras baseadas no imaginário arturiano. Entre o século XII e o século XIII, Robert de Boron cristianiza e santifica o Graal na narrativa.

Na *Demanda*, há dois personagens que devemos destacar para melhor retomá-los futuramente, Galaaz e Gawain. O primeiro por ser o símbolo do bom cavaleiro, é belo, forte e um perfeito cristão, além de estar entre os predestinados a encontrar o Santo Graal. O segundo, por sua vez, oscila entre boas e más atitudes, sendo descrito como um “pecador” que jamais serviu a Deus apropriadamente desde que se tornara cavaleiro. Curiosamente, é este “cavaleiro imperfeito” que estabelecerá uma relação direta com o Príncipe Valente, personagem em foco no presente texto.

No início do século XX, Harold Foster retomaria os contos dos cavaleiros da Távola Redonda, através de seu personagem Príncipe Valente, de Thule, mas antes mesmo da produção, ainda nas páginas de Tarzan em 1929 e depois de 1931 até 1937 (em que Foster apenas desenhava), a obra do artista já começava a influenciar outros homens como Joe Shuster e seu *Superman* (1938), Bob Kane e a sua arte em *Batman* (1939), personagens que influenciariam gerações por vir. Já uma das influências de *Príncipe Valente*, o episódio em que o jovem príncipe veste uma pele de ganso ao avesso, causou a criação do demônio Etrigan (meio-irmão de Merlin nos quadrinhos) por Jack Kirby em 1972.

⁴ LE GOFF, Jacques. *Heróis e maravilhas da Idade Média*. (p. 12)

O cuidado com a arte, abolindo em suas histórias o tradicional balão de diálogo para que a cena permaneça bem viva e sem poluição, fazendo com que falas de personagens e narrador fiquem sempre em um canto separado do quadrinho (geralmente no canto inferior), assim como o reconhecido talento ao desenhar, também contribuiriam para a popularidade da obra de Foster. O crítico espanhol Javier Coma (apud ROSA, 2006)⁵, descreveu a estética de *Príncipe Valente* como um estilo realista e figurativo, com forte profusão e culto aos detalhes, tanto nos fundos quanto nos personagens.

Em 1954, as histórias de Valente seriam adaptadas para o cinema pela primeira vez, pela 20th Century Fox. Uma segunda versão do filme aconteceria em 1997, em uma produção anglo-alemã-irlandesa e as versões cinematográficas receberam o nome de *Prince Valiant*. Ainda houve uma série de desenho animado, *The Legend of Prince Valiant*, em 1991.

A história de Valente é quase biográfica, pois ela começa com o personagem ainda criança e na época arturiana. O jovem é filho do Rei Aguar de Thule, que tem seu Reino tomado pelo vilão Sligon, obrigando toda a corte fiel ao Rei a fugir por mar até chegar a um pântano na costa inglesa, próximo à foz do Tâmis. As primeiras aventuras ocorrem no pântano, entre seres monstruosos que beiram algo entre o jurássico e o místico, como o grande dragão (com o longo pescoço e cabeça que lembram uma serpente, mas o corpo robusto de um rinoceronte) ou o crocodilo de água salgada.

Assim como nas narrativas arturianas, o conteúdo místico também aparece na produção de Foster, principalmente nos primeiros anos. Após derrotar o filho de uma bruxa e ser obrigado por ela a trabalhar no lugar dele, Valente receberia dela uma profecia que carregaria por toda a vida:

Você enfrentará o unicórnio, o dragão e o grifo, homens negros e amarelos. Conhecerá aventuras, mas não encontrará felicidade e satisfação em parte alguma.⁶

Após alguns anos, os elementos místicos foram deixados de lado e, pouco a pouco, a narrativa ganharia um tom mais “real e histórico”. Para dar maior verossimilhança aos quadrinhos, Foster colocou alguns fatos históricos na sua obra, como o saque a Roma e a morte de Átila. Contudo, diversos anacronismos são encontrados na obra: os castelos

⁵ COMA, Javier. In: ROSA, Franco de. *O Emblema de um Príncipe Valente*. FOSTER, Hal. *Príncipe Valente: nos tempos do Rei Arthur*. Volume I. São Paulo, SP. Opera Graphica Editora, 2006. (Introdução)

⁶ FOSTER, Hal. *Príncipe Valente: nos tempos do Rei Arthur*. Volume 1. São Paulo, SP. Opera Graphica Editora, 2006. (p. 10)

góticos e as vestimentas dos cavaleiros, por exemplo, só seriam vistos na Europa medieval a partir do século XII.

Valente ajuda a depor Sligon, sagra-se cavaleiro e casa-se com Aleta, rainha da Ilha das Névoas (em algum lugar do Mediterrâneo) com quem tem cinco filhos: Arn e as gêmeas Karen e Valeta (que surgem nos quadrinhos em 1951), depois Galan (em 1962) e Nathan (em 1979). O primogênito de Valente, o príncipe Arn, assume hoje um dos papéis principais nas aventuras, casando-se com Maeve, filha de Mordred, com quem daria um neto a Valente.

Hal Foster recuperaria diversos elementos do simbolismo das armas do cavaleiro e daria a seu personagem quase todos os elementos propostos pelo imaginário em torno da cavalaria: a cota de malha, o escudo, o cavalo e, principalmente, a espada, símbolo maior do status de Valente. Mas a espada não seria uma arma qualquer: ela precisaria ser especial, teria um nome e uma origem diferenciada como a de muitos grandes cavaleiros das canções da Idade Média. A espada Cantante colocaria o príncipe Valente no mesmo patamar de Artur e sua Excalibur, Carlos Magno e Joyeuse, Sigfried e sua Balmung.

No entanto, dentre todos os cavaleiros famosos da tábua arturiana, Foster escolheu Gawain para ser o cavaleiro de quem Valente seria escudeiro. O cavaleiro não participaria diretamente da maioria das batalhas travadas pelo príncipe; pelo contrário, diversas vezes, Gawain é ferido ou capturado, obrigando o jovem Valente, que ainda não estaria devidamente preparado para enfrentar outros cavaleiros em combate, a batalhar, resgatando, de certo modo, a profecia da “donzela feia” na Demanda.

Nos dois primeiros anos de publicação da história em quadrinhos, apenas ao se deparar com personagens como a bruxa do pântano e Morgana, é que Valente entra em contato com o místico. Para vencer Morgana, precisa derrotá-la em seu domínio, tendo que recorrer a Merlin. Diferentemente da *Demanda*, não há a presença de milagres que resolvem os desafios de Valente. Modernamente, é a inteligência e a astúcia do jovem que resolvem combates que ele não venceria diretamente, como quando precisa resgatar Sir Gawain do castelo de dois cavaleiros traidores e se vale de artifícios como o disfarce de demônio com a pele de ganso, para assustar e derrotar todos os guerreiros que lá habitavam.

Para melhor compreendermos, compararemos a formação de Valente como escudeiro de Sir Gawain (no que tange ao seu comportamento) com as narrativas de A

demanda do Santo Graal. Poderemos assim refletir sobre a visão que duas obras, de períodos históricos distintos, apresentam sobre um mesmo tema: a cavalaria arturiana. Observaremos especificamente a narrativa da busca de Valente para encontrar o cálice sagrado, conhecido como Santo Graal, comparando-a com as aventuras dos cavaleiros da Távola Redonda.

Para tal, faremos um recorte na extensa obra de Hal Foster selecionando passagens de dois períodos: a chegada de Valente à Grã-Bretanha até se tornar cavaleiro da Távola Redonda (estórias publicadas entre 1937 e 1940), e a entrada do personagem na busca pelo Santo Graal (estórias publicadas entre 1959 e 1960). No que concerne ao texto *d'A Demanda do Santo Graal*, trabalharemos com o texto modernizado editado por Heitor Megale, baseado em cópia do século XV e nas edições de Augusto Magne de 1944 e 1955-70.

HAL FOSTER, O CRIADOR DO *PRÍNCIPE VALENTE*: ASPECTOS RELEVANTES SOBRE O AUTOR E SUA OBRA

Harold Rudolph Foster nasceu em Halifax, Canadá, em 1892, e morreu na Flórida, EUA, em 1982, aos 90 anos. Amante da natureza, antes de ser desenhista, Harold Foster foi pescador, caçador e mineiro. Chegou a ser pugilista e guarda florestal. Autodidata, estudava a anatomia humana através de seu próprio corpo nu diante de um espelho quebrado. Trabalhou como ilustrador até chegar à grande agência de publicidade da época, Campbell-Ewald, de Detroit, chegando aos quadrinhos somente em 1929.

Com a popularização de um entretenimento conhecido como *pulps*⁷, o diretor da Campbell-Ewald, Joseph H. Neeb, decidiu investir e comprou os direitos de uma famosa *pulp*: *Tarzan of The Apes*, de Edgar Rice Burroughs (lançado no Brasil como *Tarzan, o filho das selvas*). Publicada como tiras de jornais, *Tarzan* foi inovadora, uma vez que

⁷ *Pulp*: termo derivado do papel feito de polpa, de má qualidade e que amarelava muito rapidamente. Associando-se à má qualidade do papel, as obras apresentadas nos *pulps* eram consideradas populares e de má qualidade. As magazines *pulps* apresentavam em média 64 páginas. Algumas séries famosas se originaram neste formato: *Ka-Zar* (de Bob Byrd); *O Sombra*, (de Maxwell Grant); *Doc Savage* (de Lester Dent); *Conan* (de Robert Howard) e também *Tarzan* (de Hal Foster).

todas as outras publicações eram cômicas. A série foi a primeira de aventura heroica a ser desenhada em quadrinhos e Harold Foster seu primeiro artista.

A adaptação em quadrinhos de *Tarzan* teve 60 tiras para publicação diária com a média de 300 quadrinhos. Os textos eram dispostos no pé da página para que o leitor associasse os quadrinhos com a literatura. Os traços realistas, dinâmicos e expressivos da arte de Foster, assim como uma delicadeza quase naturalista, garantiram enorme sucesso à obra. No entanto, o ritmo diário de produção fez o artista quase largar definitivamente o projeto. Foster trabalhou nas tiras diárias de *Tarzan* de 7 de janeiro até 16 de março de 1929.

A quebra da bolsa de valores dos EUA e a grande recessão que se seguiu fecharam diversas agências de publicidade, o que dificultou a mudança de emprego para Foster. O sucesso das tiras fez com que centenas de cartas de fãs chegassem ao artista, e um pedido pessoal de Burroughs, criador de *Tarzan*, finalmente sensibilizou Foster, que retornou aos trabalhos com as tiras, com a condição de serem dominicais. Produziu então as histórias de 1931 até 1937, quando iniciou a produção de *Príncipe Valente*. No total, Foster publicou 292 tiras dominicais de *Tarzan*.

Em 1937, já cansado de *Tarzan*, Foster tentou oferecer ao seu empregador um projeto pessoal baseado nas narrativas medievais. Após a recusa, o artista finalmente foi contratado pela King Features Syndicate⁸, de William Randolph Hearst. Joseph Connelly, então diretor de quadrinhos da agência, sugeriu a mudança do nome de *Prince Arn* para algo comercial, como *Prince Valiant*. Foster não só aceitou como deslocou a obra para o ciclo arturiano. A série não estreou aos domingos como *Tarzan*, mas aos sábados, devido à falta de espaço nos principais jornais.

Na década de 1960, Foster obteve ajuda de dois artistas: Wayne Boring (desenhista de *Superman* nos anos 50) e Tex Blaisdel (arte-finalista de *Superman* em 1970). Arthur James, filho do autor, já auxiliava na arte-final e colorização desde a década de 1950. Oficialmente, o lápis de *Príncipe Valente* foi realizado por Foster até 1971. Depois, coube-lhe apenas o roteiro e esboços de cenas até 78 e, nos dois anos seguintes, o autor apenas produziu os roteiros. Em 10 de fevereiro de 1980, Foster se aposentava de sua

⁸ Outros títulos distribuídos pela King Features Syndicate: *Recruta Zero* (de Mort Walker); *Denis, o Pimentinha* (de Hank Ketcham); *Flash Gordon* (de Alex Raymond); *Fantasma* e *Mandrake* (ambos de Lee Falk); *Popeye* (de Elzie Crisler Segar). E os desenhos animados: *Betty Boop* e *Gato Félix*.

obra, tendo dedicado quarenta e três anos a ela. Logo após, John Cullen Murphy assumiu a série e seu filho o roteiro, transferindo os quadrinhos para o período bizantino. Foster morreria dois anos depois de se aposentar.

No Brasil, as primeiras publicações datam de poucos meses depois do lançamento em terras estrangeiras. Esteve presente no *Suplemento Juvenil* nº 393, de 19 de junho de 1937 pelo Grande Consórcio de Suplementos Nacionais, de Adolfo Aizen. Entre idas e vindas, *Príncipe Valente* foi publicado por diversas editoras, dentre elas Globo, EBAL e Opera Graphica. Foi na Globo que um verdadeiro vale-tudo aconteceu e, com a bênção dos editores, os quadrinhos foram reduzidos, e balões e até mesmo falas foram introduzidas, inclusive havendo a omissão de diversos quadros para adaptar o material às publicações da editora.

Com *Tarzan*, Foster criou a narrativa do quadrinho realista, trabalhando com a ideia do claro e escuro, a dinâmica narrativa na construção das páginas e a riqueza dos detalhes. A arte de Foster influenciou várias gerações de artistas, como Joe Shuster (de *Superman*), Bob Kane (de *Batman*), Jack Kirby⁹ (de *Etrigan*), além de Frank Frazerra, Mark Schultz, John Buscema e o brasileiro Mozart Couto.

Em *Príncipe Valente*, Foster inicia sua narrativa autoral com a estória que conta as aventuras de Valente, filho do rei Aguar e herdeiro do reino de Thule, localizada na costa oeste da Noruega, próximo a Trondheim. O rei é deposto pelo maligno Sligon e se vê obrigado a fugir para o mar com alguns vassalos sobreviventes e sua família. Sua fuga termina apenas quando consegue atracar o barco de um pescador na foz do Tâmisia. No entanto, a estória não mostra ao leitor a queda do rei; o que nos é mostrado é a sua fuga. O primeiro quadro de *Príncipe Valente* é o rei Aguar e seus perseguidores ao fundo e, a partir daí, toda a narrativa se desenrola. O que se sabe do passado é dito de forma fragmentada nas tiras ao longo dos anos.

A chegada ao Tâmisia não é tranquila: o barco se quebra nas arrebentações da praia e nativos ou “bretões semisselvagens” esperam aqueles que acreditam ser invasores e uma batalha começa. O rei Aguar sai vencedor e saqueia a vila dos derrotados. Alguns dias depois, outra horda de nativos avança sobre os recém-chegados e espanta os nobres para

⁹ Jack Kirby também criou: Capitão América, Homem de Ferro, Hulk, Thor, Surfista Prateado, Doutor Destino, Galactus, Magneto, os Inumanos, o Quarteto Fantástico, os X-men e os Vingadores na Marvel. Na DC: os Novos Deuses, Senhor Milagre, o Povo do Amanhã, OMAC, Darkseid. Além disso, reformulou os personagens Sandman e Arqueiro Verde.

as terras do norte, até encurralá-los nos pântanos. Mesmo em vantagem numérica, os bretões preferem negociar a combater, e exilam o povo de Thule para dentro da região pantanosa, onde Valente crescerá.

Como recurso narrativo, Foster dá duas características importantes aos novos personagens que apresenta na sua estória. Os bretões são chamados de semisselvagens e indiretamente de sábios. O primeiro embate é perdido por eles graças às habilidades de cavalaria dos civilizados noruegueses contra os pouco treinados, brutos e selvagens bretões. A piedosa sabedoria bretã poupa os invasores e demonstra o quão grande eles são de espírito. Logo, a sabedoria dos nativos eleva os feitos em batalha dos nobres noruegueses. Eles não derrotam qualquer selvagem, mas uma tribo feita de personagens fortes e sábios, que apenas não são cavaleiros.

Segundo Hilário Franco Jr., a vida longe da corte, em meio ao natural, caracteriza os personagens nas narrativas medievais como loucos. Ao mesmo tempo abastece a mitologia em torno deles com uma aura sagrada e sábia, que os aproxima de um contato com o mistério da vida pré-humana onde havia o embate entre deuses e monstros. O desconhecido habita fora da corte, pois como ele próprio afirma,

Não é preciso insistir sobre o significado da floresta para o imaginário medieval, para o qual ela é o lugar de eremitas, de marginais, de aventuras cavaleirescas, de medos e esperanças concretos e fantasiados.¹⁰

Condenado à vida nos pântanos, Valente cresce em um mundo dividido entre a natureza e a corte. Da infância até a juventude, ele viverá aventuras no ambiente selvagem e esta dualidade dará ao futuro cavaleiro vantagem para sobrepujar seus rivais, utilizando-se de todos os recursos disponíveis, e não somente da espada, do escudo ou da lança. Habitar os pântanos tornará Valente um personagem autônomo, pouco dependente das relações civilizatórias da corte. Não à toa, seu primeiro professor é um jovem bretão da sua idade que ensina a Valente os segredos da natureza: a caça e a pesca. O príncipe não pode viver das regalias concernentes à sua posição e torna-se aquele que abastecerá com suprimentos todos os cavaleiros exilados. Os quadros se alternam entre as aventuras vividas nos pântanos e as lições de homem da corte. Assim, Valente também se torna semisselvagem como os bretões, com a vantagem de sua parte não selvagem ser de linhagem nobre.

¹⁰ FRANCO JR, Hilário. *As Utopias Medievais*. São Paulo, SP, Editora Brasiliense, 1992. (p. 96)

A dualidade do príncipe também lhe dá um temperamento forte, e muitas vezes seu impulso animal é maior que sua educação cortesã. O primeiro deles o coloca diante de uma aventura que muda sua vida. Curioso e ainda bem jovem, Valente vê ao longe uma fumaça e no dia seguinte sai para descobrir o que é. Diante de uma figura humanoide, o príncipe ataca e quase mata o homem. Embora descrito pelo narrador como “matador hediondo”, Valente apenas pressente o perigo e sem cortesia alguma enfrenta o adversário. Só depois de reconhecer o outro como igual por ser também humano, o príncipe se arrepende e trata as feridas do homem. Ao levá-lo de volta para a casa, Valente se encontra com a mãe do indivíduo que, como mulher selvagem, exige ressarcimento e uma punição.

A punição que a mãe do homem dá ao príncipe é, para ela, a pior de todas: ela mostra o futuro do personagem. A profecia prediz o futuro errante e sofredor que o príncipe terá: enfrentará vários povos, não descansará e nem encontrará a felicidade onde quer que vá. É neste momento que o personagem descobre também que seu futuro está ligado, de alguma forma, ao rei Arthur, uma vez que ele e a rainha Guinevere aparecem na visão. Revelar o futuro faz com que este aconteça. A presença de cavaleiros e do rei Arthur desperta o interesse do personagem pela cavalaria.

Dispensado, Valente retorna para a própria casa e descobre a mãe morta, vítima das mudanças que foi obrigada a suportar. Diferentemente do filho, ela não foi capaz de assimilar os novos ares e, fora do ambiente da civilização, pereceu.

Depois da morte de sua mãe, Valente investe em seu treinamento como cavaleiro e parte, um ano mais tarde, para cumprir o destino que lhe foi previsto. Encontra Lancelot, mas é Sir Gawain que o acolhe (Lancelot já possuía escudeiro), principalmente depois que Valente o ajuda a derrotar um cavaleiro criminoso chamado Sir Negarth, o salteador, fazendo-o prisioneiro. No caminho a Camelot, os três viajantes se deparam com um monstruoso crocodilo marítimo. Aparentemente, a disposição dos personagens no quadro em que Foster mostra a cena nos diz que eles poderiam ignorar a fera e seguir viagem, mas Sir Gawain tenta demonstrar bravura e investe contra a criatura (uma vez que quem derrota o vilão é Valente). Então, mais uma vez a destreza e o conhecimento da fauna do pântano colocam o protagonista como herói, e não o cavaleiro seu superior. Este é um mundo que o meio selvagem/meio nobre príncipe conhece: o homem da corte não saberia os segredos e pontos fracos do crocodilo.

Como na batalha contra o crocodilo marítimo Sir Nergath se mostra corajoso, Valente intercede por ele junto a Sir Gawain, que nada diz. Quem deve decidir pelo destino do vilão não é o cavaleiro, mas o próprio Rei Arthur, e assim o jovem príncipe finalmente chegaria a Camelot. Lá Sir Gawain demonstra o afeto que já desenvolvia por Valente e permite que ele defenda Sir Nergath diante do rei e de Merlin. Com esta manobra, conhecemos outra faceta do príncipe, que é a eloquência. Contudo, o discurso não é reproduzido por Foster. Apenas é dito ao leitor que tanto o Rei Arthur quanto Merlin ficaram impressionados com a capacidade de argumentação do jovem e, além de libertarem o prisioneiro, aceitam ambos na corte.

Na corte, a formação selvagem de Valente serve de passatempo para o rei e a rainha, que adoram ouvir as aventuras do jovem nos pântanos. O temperamento forte adquirido na sua formação o ajuda nos treinamentos como cavaleiro, mas o exclui de uma vida social tranquila. Valente se envolve em brigas e a cela da prisão lhe ensina a vida cortesã.

As aventuras que se seguem revelam a astúcia de Valente como escudeiro de Sir Gawain. O cavaleiro é sempre ferido antes de grandes batalhas nos castelos que deveria salvar e tudo é deixado a cabo de seu escudeiro. Publicada entre 1937 e 1938, quando Sir Gawain não está em condições de batalhar, Valente, para vencer todos os salteadores que tomaram o castelo da jovem Ilene, utiliza mais a astúcia que a força ou a habilidade de combate. Agindo teatralmente, derrota a todos usando o medo, disfarçando-se de demônio ao usar uma pele de ganso pelo avesso e se pendurando entre cordas. Mais uma vez, sua vida anterior à corte do Rei Arthur o faria vitorioso. Correndo pelos telhados, indo e vindo pelo teto e usando as técnicas de caça, Valente espanta quase todos do castelo, matando apenas três dos salteadores. É nesta aventura que ele se apaixona por Ilene, fato que causará futuramente outros problemas para o jovem príncipe. O príncipe usa nesta passagem a famosa artimanha que fez o grande artista dos quadrinhos Jack Kirby criar o demônio Etrigan.

Esta aventura, assim como o futuro encontro com Morgana Le Fey¹¹, são alguns dos momentos em que Hal Foster se aproveitaria do imaginário medieval. A figura do demônio aparece em oposição ao sagrado cristão. Embora usado apenas para gerar pânico nos quadrinhos, a tradição medieval concede a tal símbolo uma função também didática para o homem na Idade Média cristã. Ao homem mau é reservado o inferno e suas dores,

¹¹ Morgana Le Fey é a grafia do nome usada na tradução dos quadrinhos de *Príncipe Valente* no Brasil.

ao homem bom seria dado o manjar dos céus. Assim a Igreja catequizava e mantinha seu controle. Já Foster se utiliza da imagem para fazer seu herói derrotar um exército sem sacar a espada, aproveitando o imaginário medieval para fazer com que homens maus fujam de seu derradeiro destino nas mãos dos demônios de um castelo supostamente assombrado.

No entanto, Valente é derrotado por Morgana Le Fey e sua magia. A estória, lançada em 1938, coloca o príncipe resgatando mais uma vez Sir Gawain do perigo. Ambos são então enfeitiçados pela meia-irmã do Rei Arthur, que desejava se casar com o cavaleiro. Valente é aprisionado por Morgana em seu castelo, escapa de Dolorous Garde e busca Merlin, já que, segundo ele, se “Combate-se fogo com fogo, por que não magia com magia?”¹². O mago ajuda o príncipe, que consegue resgatar Sir Gawain. Dos dois trechos destacados, é a única vez que ele não é o responsável direto pela vitória, nem poderia ser. Como nas narrativas medievais, as forças sobrenaturais são derrotadas apenas por outras de igual origem. É interessante notar que Hal Foster desenha os servos de Morgana sempre usando mantos que cobrem boa parte do corpo, deixando à mostra apenas um rosto deformado, e suas armas são sempre curvas, enfatizando um aspecto maligno e ameaçador. Para evitar que os servos de Morgana os sigam, Valente usa um amuleto entregue a ele por Merlin para bloquear o caminho, uma cruz.

É a primeira vez que um símbolo cristão aparece como referência direta nas estórias de Hal Foster. Mesmo tendo aparecido anteriormente um sábio eremita e esses símbolos serem, em sua maioria, atribuídos ao serviço do Deus cristão, naquele não haveria qualquer referência a sua possível relação com a Igreja. Foster também não apresenta em sua narrativa nenhum caráter didático e apologético em relação aos ensinamentos cristãos (recurso presente em algumas novelas de cavalaria). O narrador é vago ao descrever a cena em que os servos se deparam com a cruz, apenas dizendo que eles não ousam passar, dada a natureza dos servos que Morgan recrutou. Além desse, somente é deixada levemente subtendida a origem dos poderes da bruxa, sendo má por suas escolhas e não por causa da oposição entre cristãos e pagãos. Deve ser lembrado que Merlin usou da mesma magia que Morgana usou em Valente para derrotá-lo, fazendo-a alucinar-se com demônios durante a noite. Ou seja, o conselheiro não é condenado e tão pouco julgado por sua magia, pois a usa para o bem, diferentemente da meia-irmã do Rei Arthur. É

¹² FOSTER, Hal. *Príncipe Valente: nos tempos do Rei Arthur*. Volume I. São Paulo, SP. Opera Graphica Editora, 2006. (p. 60)

interessante também notar que o narrador é vago, mas a arte explicita a origem dos servos de Morgana Le Fay: eles são desenhados parados diante do símbolo cristão sem ter as forças necessárias para enfrentar o poder da cruz.

Após o encontro com Morgana Le Fey, Valente descobre que Ilene se casará com o príncipe Arn, de Ord. Assim, ele parte para impedir o casamento, os rivais se encontram e duelam pela mão da jovem, descobrindo em seguida que a princesa fora raptada por vikings, que coincidentemente seriam descritos na obra de Hal Foster como “servos” do Rei Sligon, inimigo de Valente. Neste momento da narrativa, acontecem três fatos que merecem destaque. O primeiro é que a busca pela amada aproxima os dois rivais e faz com que se desenvolva uma fraterna amizade entre eles. Este fato será fundamental para compreendermos as duas outras ações.

Durante o duelo entre Valente e Arn, o jovem escudeiro perde suas armas, mas a perseguição ao grupo que raptara a amada Ilene os coloca diante de uma horda de vikings. Valente se oferece para impedi-los a avançar, e pede que Arn continue a perseguição. Sem armas, o herói certamente pereceria, mas o já amigo Arn oferece a ele sua espada encantada, a “Espada Cantante”. De posse dela, Valente não só combate como vence a horda de cinquenta inimigos vikings.

Hal Foster oferece ao seu personagem um dos elementos fundamentais na construção do arquétipo do herói cavaleiro nas novelas medievais: a espada mágica. Valente descobrirá em histórias futuras que a espada Cantante é irmã da Excalibur, do Rei Artur. Foster segue o exemplo das narrativas medievais que entregam aos seus heróis cristãos uma arma individualizada que apenas eles podem usar com maestria. Assim como Carlos Magno e sua Joyeuse, Sigfried e sua Balmung, a Cantante de Valente tem a lâmina reluzente, o punho é encrustado de joias e, como o nome sugere, a espada sibila em contato com o vento. Sendo a espada o símbolo das virtudes de um cavaleiro, agora Valente teria confirmadas suas virtudes: força, justiça e nobreza (ele ainda é escudeiro de Sir Gawain). É pela luz que a Cantante traz consigo o fato de que o príncipe derrotará dezenas de vikings e auxiliará no equilíbrio do reino de Camelot.

O terceiro acontecimento é a morte de Ilene. Depois de muito procurarem, Valente e Arn encontram os destroços do barco do corsário do rei Sligon, nas praias que um dia foram do pai do herói. Esta descoberta abalará os ânimos dos jovens príncipes que retornam em direção a Camelot. Quem os acalma é sir Lancelot, ao encontrá-los no castelo do Rei Bors. O cavaleiro interpreta a situação e lhes mostra que eles teriam que

duelar até à morte pelo amor da princesa Ilene, pois ela jamais seria feliz se casada com um assassino. Sir Lancelot cumpre o papel que caberia ao sábio nas novelas de cavalaria. Ele e apenas ele é capaz de compreender a situação dos dois amigos, pois afinal a tradição conta que Sir Lancelot mantém uma relação adúltera com a rainha Guinevere, esposa de seu amado rei e amigo Arthur. A morte de Ilene impede não somente a possível morte de um dos personagens, mas também que a história se repita e um deles cometa adultério. Manter vivo o príncipe Arn e a amizade deste com Valente fará com que anos mais tarde um dos filhos do herói receba o nome de batismo em homenagem ao amigo Arn.

Vinte anos de aventuras são escritos por Hal Foster, até que, em meados de 1959, Valente entra na busca ao Santo Graal. A estória começa com o Rei Arthur pedindo pessoalmente a Valente, agora cavaleiro, que deve usar seus conhecimentos adquiridos com os estudos junto a Merlin para decifrar e pôr fim à demanda que pouco a pouco reduz o número de cavaleiros que servem ao rei. O contato com o sábio conselheiro impede, segundo o rei, que Valente caia em tolas superstições. A missão dada é que o príncipe descubra a verdade; ele não precisa encontrar o Santo Cálice, mas descobrir se ele existe ou não.

Estas estórias se distanciam daquelas contadas no início das aventuras de Valente: Foster exhibe um reino muito mais cristianizado do que o príncipe encontra em seus anos iniciais como escudeiro. Ele coloca diante de seu herói sacerdotes cristãos, padres, bispos e monges. O narrador de Foster lembra ao leitor que Valente já esteve duas vezes em Jerusalém e peregrinou para Belém e Nazaré. A resposta que ele busca será encontrada na voz de um antigo amigo, o Bispo Patrício (apenas um padre quando conheceu o herói).

Porém, antes de achar as respostas, Valente será testado em suas virtudes. Luta contra o Cavaleiro Verde logo após sua saída e demonstra desenvoltura ao vencer o adversário, mesmo estando em desvantagem. Emboscado, enquanto atravessa o rio, Valente precisa da sua força e inteligência para derrotar o inimigo. Depois se dirige à cidade de Sarum, que já se encontra em processo de decadência, e lá recorre a um historiador para achar documentos que comprovem a existência do Santo Graal. O príncipe não recorre primeiramente a um sacerdote, como seria a tradição em se tratando de uma busca sagrada em nome do Cristianismo. Lembremos que a missão dele não é encontrar o Cálice, mas descobrir se ele é real ou mito.

De lá, ele é conduzido às ruínas de Stonehenge, onde habita um povo anterior à chegada dos cristãos na Britânia. Lá, fará contato com uma sacerdotisa pagã, que lhe diz

ser representante de um povo mais antigo que os próprios druidas e que entrou em declínio com a chegada dos cristãos, supostamente, tendo José de Arimatéia como seu líder. A sacerdotisa o apresenta ao velho ancião do seu povo que lhe conta muitos segredos da sua tribo. Então, Valente precisa jurar que não contará sobre o paradeiro deste povo, provando que a sua palavra como cavaleiro é digna.

O sacerdote aponta o caminho para as terras de Avalon, onde os primeiros cristãos ergueram a primeira igreja naquelas terras. No caminho, Valente descobre a existência de um terrível ogro e precisa provar sua coragem. Diante do monstro, o príncipe percebe que ele está usando o mesmo truque que já viu e executou: ele era um homem fantasiado. Além da sua coragem, após descobrir que o homem é um escravo fugido chamado Och, Valente prova sua piedade. Como gratidão, Och promete guiá-lo até Avalon.

Mesmo em Avalon, ninguém é capaz de responder a Valente se o Santo Graal é real ou não. Ocorre que o povo da cidade não se importa com isto, pois a fé deles não precisa de fatos e provas reais, diferentemente da fé do príncipe. A tristeza do herói é interrompida pelo ataque de um tirano cruel à cidade de Avalon. Ele testaria a sua liderança em mobilizar homens não treinados para o combate. O atacante, Timera, o terrível, é derrotado, mas morre somente por sua própria imprudência ao despencar do desfiladeiro de Cheddar. Valente retorna a Avalon e liberta o escravo Och de seus grilhões. Sua piedade é confirmada e a sua noção de justiça também.

Logo após estas aventuras, Valente encontra seu velho amigo, o Bispo Patrício, (uma provável alusão ao santo irlandês que também foi bispo), que lhe revelaria as verdades sobre o Santo Graal:

Nunca houve prova da existência do cálice. Não é mito, é símbolo da fé, da coragem e da esperança. Para difundir a fé, os cavaleiros que partem à procura dele fazem mais com seu exemplo do que rezando.¹³

Com tal informação, mesmo triste, a fé de Valente parece se renovar, embora isso traga maiores dores de cabeça ao Rei Arthur. Valente então profetiza dizendo que a lenda do Graal se estenderá por muito tempo “alimentada somente pela fé”.

¹³ FOSTER, Hal. *Príncipe Valente: Em busca do Santo Graal*. Volume XV. Rio de Janeiro, RJ, Editora Brasil-América S.A, 1995. (p. 1209)

Nesta jornada, podemos perceber que Hal Foster recupera mais uma vez para seu herói alguns paradigmas dos romances medievais. Valente passa por provas simbólicas onde algumas de suas virtudes serão testadas. Ele não poderia encontrar a verdade sobre um mistério de fé sem tais trabalhos. A fé, a justiça, a piedade, a liderança e a sabedoria do personagem seriam comprovadas por seus atos. Mesmo que de forma sutil, Foster as inclui em seus roteiros.

Só que, diferentemente das novelas de cavalaria, todos são capazes de dar pistas que conduziriam o príncipe Valente à verdade que buscava. Afinal, os dois primeiros personagens a quem ele recorre não pertencem ao universo sacerdotal, como se esperaria, por se tratar de uma busca que mescla história, ciência e fé. Valente encontra o historiador que baseia suas verdades nos seus métodos científicos. Depois, com um antigo sacerdote pagão, o príncipe mais uma vez apenas ouve histórias, não fatos. E a verdade só vem através do conhecimento de um sacerdote cristão – o que é lógico, uma vez que a busca é cristã.

Finalmente, ao levar as novas ao rei, Valente é incapaz de mentir e revela como o Santo Graal é símbolo de fé e contribui para a propagação do Cristianismo com os exemplos dados pelos cavaleiros da corte do rei. Perguntado sobre o que fará sobre isto, o rei revela que confiará em “forças superiores” para resolver a questão.

O PRÍNCIPE VALENTE E A DEMANDA DO SANTO GRAAL: H. FOSTER E A REAPROPRIAÇÃO DOS ELEMENTOS DO ROMANCE DE CAVALARIA

Partindo de uma base histórica, linguisticamente o termo original para o guerreiro era o latino *miles* (soldado) que designará tanto a classe, quanto o guerreiro livre já na Alta Idade Média. Aos poucos o homem a cavalo ganhará o termo *chevalier* (cavaleiro) e surgirá o adjetivo em italiano *cavalleresco* (cavaleiresco) no século XIV e *chevaleresque* em francês no século XVII.

A base para a figura do cavaleiro como imaginamos na atualidade surge no século XI e sua função era guardar os castelos, uma vez que as comunidades europeias permaneciam em constante conflito, seja por projetos expansionistas seja pelas constantes disputas entre os europeus e os muçulmanos, que por sua vez ainda perseveravam nas guerras junto aos europeus, mesmo após quase quatro séculos de sua chegada. O combate

contra tais inimigos fez com que os cavaleiros se aproximassem da instituição que mais influenciaria a Europa Medieval: a Igreja.

Recebendo apoio da Igreja, os cavaleiros facilmente se tornaram exemplo de homens cristãos que combateriam o mal e o pecado, punindo exemplarmente os pecadores e os pagãos. Este grupo da sociedade medieval é absorvido pela nobreza que pretende elevar seu próprio status e, dessa forma, senhores de terras, príncipes e reis se tornaram cavaleiros. A cristianização da classe a impele ao movimento das Cruzadas.

A influência do Cristianismo na ordem militar da cavalaria afeta a relação do homem medieval com a ordem, que passa a ser um símbolo. Na obra de Ramon Llull, sobre a didática e o comportamento do cavaleiro, há claramente a mistificação da cavalaria, consagrando a Cristo toda a ordem, seja em suas atitudes, seja no valor dado àqueles que nela ingressariam:

Se faltas não houvesse em clérigos nem em cavaleiros, apenas faria faltas em outras gentes; porque, pelos clérigos todo homem teria amor e devoção a Deus, e pelos cavaleiros todos temeriam injuriar seu próximo.¹⁴

Até mesmo cada instrumento usado pelo cavaleiro - da espada a todo tipo de armamento para o cavalo - teria um significado que não residiria apenas neste mundo, mas nas alturas, pois a ordem foi dada aos homens por Deus, e por esta razão, deve-se guardar cada símbolo.

Ao cavalo é dado freio e às mãos do cavaleiro são dados Reinos, a significar que cavaleiro, pelo freio, refreie sua boca de falar feias palavras e falsas, refreie suas mãos, que não dê tanto que haja de querer, nem seja tão ardente que de seu ardor expulse a sensatez.¹⁵

A literatura medieval, quando explora este universo idealizado, cria um misto de realidade e ilusão. As canções sobre o Ciclo Carolíngio possuíam base histórica maior do que os romances do Ciclo Arturiano, uma vez não há fortes evidências históricas da existência de Arthur e Carlos Magno é um personagem histórico. As narrativas sobre a corte de Arthur, como afirma Mônica Amim (1993), “demonstram uma maior consciência literária por parte dos autores”¹⁶, pois elas apresentam versificação elaborada e surgiram na corte para entreter a própria corte.

¹⁴ LLULL, Ramon. *O livro da ordem da cavalaria*. Trad.: Ricardo Costa. SP, 2000. (pp. 21)

¹⁵ LLULL, Ramon. *O livro da ordem da cavalaria*. Trad.: Ricardo Costa. SP, 2000. (pp. 83)

¹⁶ Amim, Mônica. *A Idade Média: um tempo de fazer cristão*. In: *Religião e Poder na busca do Graal: o desvelamento da história no jogo intertextual*. (p 106)

A novela de cavalaria arturiana acabaria por servir a dois propósitos: o entretenimento da nobreza e a transmissão dos valores cristãos para a corte, tendo em vista que a obra nascia já embebida da influência da Igreja sobre a cavalaria.

Partindo desta base e analisando *A Demanda do Santo Graal*, percebemos que o texto narra a procura dos cavaleiros da tábua redonda pelo Santo Graal¹⁷, que seria o cálice que José de Arimatéia teria usado para recolher o sangue de Cristo crucificado. É uma busca que vai além do cálice (que pode ser encontrado ou não), intentando também o aperfeiçoamento do cavaleiro. Dentre os cavaleiros que não são escolhidos pela narrativa para estar na presença do Graal há sempre sonhos ou sinais que lhes cobram uma melhor conduta e uma meditação sobre sua fé. Como exemplos temos Lancelot, que é chamado a encerrar a sua traição para com o rei a todo tempo e o cavaleiro que recebia a alcunha de “o pagão”, Palamades, que precisa aceitar converter-se e receber o batismo caso não queira morrer nas mãos de Galaaz.

Na corte cristã da Idade Média, Galaaz, Persival e Boorz seriam os melhores modelos de cavalaria e cristandade. E se *A Demanda do Santo Graal*, como exemplo de novela de cavalaria, carrega o caráter apologético e catequético e os valores da ordem dos cavaleiros voltados para a Igreja, um personagem oscilante como Gawain (Galvão na *Demanda*) é caracterizado por vilania. Ele seria a imagem que Ramon Llull descreve como mau exemplo, pois tem pouca fé e se deixa tomar pela ira.

Já Galaaz ora e recebe a graça divina, é um verdadeiro cristão e tem todos os favores que precisa para sobreviver e completar a sua missão:

Depois que fez sua oração a Nosso Senhor, adormeceu e veio a ele um homem muito formoso em figura igual àquela que outra vez lhe apareceu, e disse-lhe:

- Galaaz, não te espantes e fica seguro de que amanhã estarás livre, porque o alto Mestre recebeu tua oração. Mas quando estiveres livre, destrói este castelo e quantos nele estão, exceto as donzelas presas, a estas livra, porque não quer Deus que sofram a desventura que até aqui sofreram. (DSG p. 283)

A fome é entendida como jejum e provação. Muitos dos seus atos ou são justificados ou são de alguma forma uma tentação a ser vencida para edificação cristã. Para o cavaleiro que parte nas Cruzadas, ou para aqueles que ficam em uma Europa

¹⁷ O Santo Graal é um símbolo com significados diversos, neste trabalho adotaremos um específico.

superpopulosa, embora próspera, as dificuldades enfrentadas pelo personagem da Távola Redonda servem de inspiração.

Se Galaaz é exemplo de virtudes, Gawain oscila entre boas e más atitudes durante a narrativa. Ele iniciará a demanda, após a aparição do Santo Graal diante dos cavaleiros da Távola Redonda e empenha em nome de Deus e da cavalaria sua palavra na busca do santo Vaso. Diante da ação dele, os outros se lançarão também à demanda. Mas Gawain não recuará quando alertado por meio da aventura da “donzela feia” e depois do apelo de seu Rei para que não saísse da corte. Tendo tais acontecimentos como sinais divinos e presságios, Gawain os ignora. Não será a última vez que o fará.

Em um segundo momento, tempos após matar seu irmão de cavalaria, Patrides, Gawain encontra Heitor de Mares e ambos presenciarão uma maravilha que os condenará por pouca fé. Ao buscar significado, como de costume com um homem santo, será revelado que Gawain está em pecado e nunca serviu a Deus desde que se tornara cavaleiro. Mesmo sendo uma demanda cristã, Gawain prefere sair a confessar seus pecados. Patrides não foi o único membro da tábola redonda a ser morto por Gawain na Demanda, pois Erec e Bandemaguz também encontraram a morte. Gawain seria então o exemplo de mau serviço para o homem medieval.

Inversamente, Galaaz respeita todas as virtudes e mandamentos cristãos e eclesiásticos. Ele é o personagem que representará o ideal do cavaleiro honrado, bom, forte e invencível. Ele é o ideal a ser perseguido como exemplo, embora, inalcançável. Diferentemente, Gawain, por ser controverso e quebrar as regras constantemente, é mais verossímil que o primeiro. Hal Foster poderia escolher Galaaz, Lancelot ou outro cavaleiro para quem seu personagem, Valente, pudesse ser escudeiro. Só que ele opta justo por Gawain.

Se observarmos as atitudes do jovem herói de Foster nos quadrinhos, Valente não é um cavaleiro comum. Ele não pede ajuda aos céus para resolver seus problemas; suas aventuras se resolvem por sua astúcia e inteligência. Ao optar por um personagem menos idealizado, Foster seleciona como guia para ele outro personagem também mais verossímil. E nas narrativas de Foster, não é Gawain que salva o dia, nem poderia, pois mesmo na *Demanda* ele seria incapaz de grandes atos. Talvez seu maior ato de responsabilidade na novela seja tentar impedir que o Rei Arthur descubra a traição de Lancelot e a rainha. Um comportamento que demonstra que Gawain é capaz de ser sábio, embora seja um ato que pode ser julgado como outra traição para com Arthur, ele percebe

o grande dano que esta informação traz para o reino e antecipa o mal que isto trará. De alguma forma, ele se faz mais leal ao reino que ao rei.

No entanto, situar as estórias no ciclo arturiano não é a única coisa que Foster tem em comum com a *Demanda do Santo Graal*. Assim como as novelas de cavalaria, o autor mantém os anacronismos históricos presentes nas narrativas. Os castelos, as armaduras, o andaime de construção usado por Valente e outros elementos são resgatados de diversos períodos históricos. Nas novelas de cavalaria, esses anacronismos ajudavam a tornar as aventuras mais palpáveis e próximas daqueles que as ouviam, sendo comum deslocar a corte do Rei Arthur quase seis séculos para o futuro na Idade Média. Se real, ele não poderia ser um supra-Rei, ou estabelecer entre seus vassalos uma aliança aos moldes do feudalismo. Este é apenas um dos exemplos de anacronismos bastante comuns.

Acreditamos que Hal Foster tenha preferido manter propositalmente o imaginário que se herda da Idade Média das aventuras vividas do ciclo arturiano, uma vez que Hiron Goida e André Kleinert destacam as grandes pesquisas históricas do autor sobre o período medieval e sua evidente dedicação aos detalhes em *Príncipe Valente*:

Para Foster, entretanto, cada quadrinho era um desafio *Prince Valiant* era uma história medieval, representando dias estafantes de pesquisa de vestuário, armas, modo de vida castelos, regras de conduta e organização da cavalaria andante.¹⁸

A partir do sucesso da obra, em 1944, Foster lança na base das páginas das tábuas da história principal, *Castelo Medieval (Medieval Castle)*, uma narrativa de divulgação histórica, onde descreveria basicamente o cotidiano da vida de um escudeiro na Idade Média baseada em suas pesquisas. Portanto, ao aceitar os anacronismos, o autor dialoga não com a história, mas com a literatura medieval que está ainda hoje mais presente no imaginário contemporâneo do que a verdade histórica.

Outro fator resgatado do imaginário das narrativas medievais que Hal Foster faz questão de manter em sua obra é a espada. Chevalier e Gheerbrant (2001) destacam que a espada é primeiramente um símbolo de poderio militar, de sua virtude e de sua bravura, principalmente se associada à realeza (como o Rei Arthur e o próprio Valente). Ela está associada à justiça e a manutenção da paz¹⁹. É a “Cruz de Luz” dos cruzados. A Valente é dada a Espada Cantante para sagrar nele as virtudes positivas de um guerreiro, uma vez

¹⁸ GOIDA e Kleinert. *Enciclopédia em Quadrinhos*. Porto Alegre, RS. L&PM Editores. 2014. p166

¹⁹ CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. (p.471)

que dificilmente um mau cavaleiro possui uma nobre espada. O Rei Arthur está ligado a Excalibur e mesmo a Galaaz, pois, em determinado momento da *Demanda*, recebe uma espada sagrada. Mas Valente se diferencia na forma como toma posse da sua espada. Ele não a encontra milagrosamente em um barco enviado por Deus, como Galaaz, ou Arthur, que retira Excalibur de uma pedra mágica. A Espada Cantante é emprestada e depois dada a Valente por seu amigo Arn e, embora mágica, ela funciona muito bem com o herói, diferentemente das espadas nas narrativas medievais, que só funcionam com seus donos legítimos.

Ainda que demonstre sabedoria e ótima cavalaria, em *Príncipe Valente*, Gawain está sempre em perigo. É feito prisioneiro ou ferido para que o personagem principal dos quadrinhos possa se destacar. As funções de Valente como escudeiro seriam apenas aprender a arte da batalha, auxiliar o cavaleiro a se armar, acompanhá-lo durante sua jornada e outras pequenas (mas importantes) funções, como cuidar do cavalo, do armamento, da alimentação e afins. Só que o Gawain de Foster é atrapalhado, mulherengo e beberrão. Isto obriga Valente a aprender exclusivamente pela sua vivência as virtudes de um bom cavaleiro, além das artes do bom combate. Não à toa que, durante grande parte da narrativa, Valente segue sozinho as aventuras.

Valente cria inicialmente a sua própria armadura. Ele não é capaz de ter, ganhar ou comprar um cavalo, então doma um animal selvagem depois de aprender com estranhos o máximo que pôde sobre equitação. O narrador descreve o personagem como “um arremedo de cavaleiro”, ou seja, mesmo sendo de origem nobre, Valente não será capaz de adquirir de forma tradicional toda a indumentária de um cavaleiro (ou por herança, por presente ou conquistando de outros cavaleiros derrotados, por exemplo). O herói e futuro cavaleiro de *Príncipe Valente* precisa usar as próprias mãos, habilidades e recursos naturais para poder prosseguir a jornada em que será consagrado cavaleiro.

Quando o Rei Arthur pede para que Valente, já cavaleiro, entre na demanda para achar o Santo Vaso, é o momento dos dois recortes de *Príncipe Valente* em que a Igreja mais se faz presente na narrativa. Como já ressaltado, *A Demanda do Santo Graal* é uma obra apologética - nela, o Cristianismo se destaca. O grande herói da *Demanda* é Galaaz e sua pureza, castidade e dedicação à Santa Igreja fazem dele personagem ideal para encontrar e conduzir o Santo Graal. Já em *Príncipe Valente* o que dá esperança ao Rei Arthur para que sejam respondidas as questões que envolvem o Graal e a salvação do reino de Camelot é o contato que Valente tem com as artes místicas através do convívio

com Merlin. Neste ponto as duas narrativas seguem a mesma temática, embora com focos distintos.

Nesta nova demanda, assim como na novela, as aventuras que se interpõem entre o herói e a verdade provam que ele é digno do Santo Graal. Galaaz prova pela fé, dedicação e cavalaria, e Valente também se mostra capaz pelas mesmas virtudes. A diferença está no trajeto percorrido, uma vez que Galaaz se entrega à jornada pela fé até que Deus lhe permite morrer ao lado do Santo Vaso. Já Valente percorre o caminho através do conhecimento, questionando a todos que encontra que poderiam de alguma forma, ajudá-lo na busca. A jornada de Valente só tem fim quando encontra com sacerdotes cristãos em um lugar santo que pertenceu a José de Arimatéia. Então, os quadrinhos de Foster se aproximam das narrativas medievais quando demonstram que apenas o cristão pode findar a busca pelo Santo Graal. Só que Foster se afasta novamente do imaginário medieval e Valente não encontra o Vaso. Pelo contrário, aprende que este é um símbolo e que, através dele e em nome da busca por ele, os cavaleiros se tornam andantes e evangelizam com seus atos a todos. Em *Príncipe Valente*, o Santo Graal é eliminado fisicamente da história; ele não é e não precisa ser real.

Então, os quadrinhos de *Príncipe Valente* apresentam uma nova possibilidade para as histórias que narram as aventuras de cavaleiros medievais. Foster dá ao seu personagem instrumentos diferenciados. Mesmo mantendo elementos como o Cristianismo, a fé e a própria Igreja, Valente é independente. Se em narrativas como a *Demanda do Santo Graal* um cavaleiro habilidoso, como Galaaz, precisa sempre dos céus para completar o que sua maestria na arte da cavalaria é incapaz de resolver, Valente usa outros métodos.

Modernamente, Hal Foster faz do seu herói o centro da narrativa. É o seu cavaleiro moderno que resolve as questões e consegue as respostas. É Valente que abre seu próprio caminho na narrativa e raramente precisa de ajuda em seus problemas. Resgatando o imaginário medieval, Foster introduz um novo cavaleiro nas fileiras arturianas e contribui para os futuros cavaleiros que viverão outras aventuras nas mãos de outros autores em outras mídias.

O que difere as narrativas de *Príncipe Valente* dos textos medievais, como a *Demanda do Santo Graal*, é o próprio personagem e como o mesmo arrosta os desafios que se apresentam. Um bom cavaleiro medieval deveria balancear sua cavalaria com a sua fé (como na *Demanda*) e seguiria sua jornada atravessado pela fé. Já Valente segue

um caminho diverso: ele usa de sua astúcia e inteligência para resolver os enigmas e vencer as provas. As soluções não são divinas, mas humanas, mesmo nas situações mais adversas. As aventuras relacionadas à fé e ao Cristianismo não são o foco das narrativas dos quadrinhos por um longo tempo. Aproximadamente vinte anos após o surgimento da personagem é que o narrador de Hal Foster conduz Valente à aventura em busca do Graal, por exemplo. Assim, Valente não é um cavaleiro cristão em demanda, mas um cavaleiro (que futuramente seria cristão) se aventurando.

Mais do que afastar suas histórias em quadrinhos do caráter apologético das narrativas medievais, afirmamos que Hal Foster moderniza o cavaleiro medieval quando dá ao seu personagem a capacidade de solucionar as aventuras apresentadas. Valente é símbolo de um homem que não mais está preso aos ideais cavaleirescos ligados à Igreja. A busca pela fé dá lugar à procura e ao empenho através do conhecimento e da sabedoria. A demanda do personagem pelo Graal é um exemplo: se na novela medieval o Vaso é um objeto real, em *Príncipe Valente* ele se torna uma metáfora para a catequese. O Graal não precisa ser real para a jornada acontecer. O importante é a narrativa e reconhecer que no narrar está uma possibilidade de catequese, o que faz de *Príncipe Valente* uma narrativa totalmente diferente das novelas de cavalaria. Portanto, o príncipe Valente não precisa ser um herói catequizador; pode ser um personagem marcado pelo protagonismo presente nos personagens do início do século XX, uma vez que as histórias em quadrinhos de Hal Foster buscavam entreter os leitores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AMIM, Mônica. “A Idade Média: um tempo de fazer cristão”. In: *Religião e Poder na busca do Graal: o desvelamento da história no jogo intertextual*. Dissertação de mestrado. UFRJ, Faculdade de Letras, 1993.

CHEVALIER, Jean. & GHEERBRANT Alain. *Dicionário de símbolos*. Trad. Vera da Costa e Silva. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

FOSTER, Hal. *Príncipe Valente: nos tempos do Rei Arthur*. Volume 1. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2006.

_____. *Príncipe Valente: nos tempos do Rei Arthur*. Volume 15. Rio de Janeiro: Editora Brasil - América, 1995

GOIDA e KLEINERT, André. *Enciclopédia em Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM Editores. 2014.

LE GOFF, Jacques. *Heróis e Maravilhas da Idade Média*. Petrópolis: Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.

LLULL, Ramon. *O livro da Ordem da Cavalaria*. São Paulo: Editora Giorgiano, 2000.

MEGALE, Heitor. *A Demanda do Santo Graal*. Cotia. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.