

## Maravilha e ideologia na *bande dessinée* medievalista: uma leitura de *Les Compagnons du Crépuscule*

Wonder and ideology in Medieval *bande dessinée* a reading of *Les Compagnons du Crépuscule*

Gustavo Lopes de Souza<sup>1</sup>

### Resumo

Este artigo discute a presença de elementos literários e iconográficos da Idade Média na história em quadrinhos (HQ) *Les Compagnons du Crépuscule*, de François Bourgeon. Apontam-se, inicialmente, as especificidades dos quadrinhos francófonos no que toca à sua abordagem do medievo, discutindo-se também como tais especificidades são devedoras de abordagens mais antigas da Idade Média pela cultura francesa. Em seguida, discute-se como essas abordagens se combinam com o gênero literário *fantasy*, de origem britânica, para moldar o medievo de algumas HQ francesas, entre as quais se incluem *Les Compagnons du Crépuscule*. Discute-se, por fim, como seu autor, apoiando-se na *fantasy*, na tradição medievalista francófona e no domínio do imaginário medieval conhecido por maravilhoso, os combina de modo a emprestar novos sentidos a suas fontes medievais e a transcender suas influências.

**Palavras-chave:** François Bourgeon, Idade Média, histórias em quadrinhos, maravilhoso.

### Abstract:

This article discusses the presence of literary and iconographic elements from the Middle Ages in François Bourgeon's graphic novel *Les Compagnons du Crépuscule*. It is pointed out, at first, what are the specificities of francophone comic books in regard to their portrayals of the Middle Ages, and how these specificities are indebted to older ways of portraying the Middle Ages in French culture. The article discusses, then, how these portrayals are combined to the fantasy literary genre, of British origin, to shape the Middle Ages of some French comics, including *Les Compagnons du Crépuscule*. It is discussed, finally, how its author, building upon the fantasy genre, the French medievalist tradition and that domain of medieval imagination known as marvelous, combines them in a manner that gives new meanings to his medieval sources and enables his work to transcend its influences.

**Keywords:** François Bourgeon, Middle Ages, comic books, marvelous.

1 Universidade de Brasília, lopes\_140@hotmail.com

## Introdução: a Idade Média da *bande dessinée*

Os quadrinistas que ambientaram no medievo os seus enredos dispunham de modelos mais antigos que sua própria arte. O Romantismo e o Simbolismo legaram ao século XX um vasto *corpus*, literário e iconográfico, de recriações da Idade Média, dela retomando o que julgava convir ao seu próprio tempo e lugar. As obras que compuseram esse *corpus* refletiram, em pontos importantes, as especificidades de sua cultura de origem, e as legaram, mais tarde, às histórias em quadrinhos (HQs).

Não é surpresa, assim, que a Camelot<sup>2</sup> de *Príncipe Valente* (1937-), célebre recriação do mundo arturiano nos *comics*, se pareça com aquela que, na Grã-Bretanha do século XIX, imaginaram Alfred Tennyson e os pintores Pré-Rafaelitas: um mundo de heroísmo abnegado, princesas virtuosas e feiticeiras temíveis, fora do tempo e do espaço históricos. O oceano que separava a Inglaterra oitocentista dos Estados Unidos do século XX contava menos que uma tradição contínua de idealização do medievo na ficção anglófona, persistente o bastante para se impor mesmo a um realista social como John Steinbeck.<sup>3</sup>

Outro era o caso na França. Mesmo durante o oitocentos, quando a admiração pelo medievo teve ali seu ponto alto, ela foi, grosso modo, mais contida e menos generalizada. Se os louvores à arquitetura gótica de um Victor Hugo ou de um Huysmans aproximam os mundos anglófono e francófono, a nobreza, que brilha no medievo do *laureate poet* Tennyson, é retratada entre os franceses com menor entusiasmo. Em vez disso, a simpatia do seu medievalismo não raro se volta, como em *Notre-Dame de Paris*, aos bandidos e aos ciganos, ou, como na historiografia de Jules Michelet, aos camponeses e às feiticeiras – grupos cujo sofrimento se descreve aí sem meias-tintas.

A *bande dessinée* nem sempre acompanhou essa tendência, como o exemplificam Vasco, de Gilles Gilles Chaillet e Chantal Defachelle, cujo protagonista pouco frequenta as classes menos abastadas, vivendo numa Idade Média na qual “[...] tapisseries, décors luxueux et orfèvreries sont omniprésents.”<sup>4</sup> (THOREL, 2011: 24-25) e *Johan et Pirlouit*,

2 Cidade onde residem o rei Arthur e sua corte em romances de cavalaria como *A Demanda do Santo Graal* (século XIII) e *Le Morte d'Arthur* (século XV).

3 Veja-se, por exemplo, a descrição de uma floresta em *The Acts of King Arthur and His Noble Knights*: “[...] deep and green picked out in tapestry against the morning. It was a day which arranged itself for the color and form of chivalry. A great stag raised his antlered head and watched them pass, fearless in the knowledge that they were not hunting. A peacock in a sun-shafted glade spread his great fan and glittered like a jewel, while the arching blue iridescence of his neck and throat screamed like a giant cat. The unfrightened rabbits rose on their haunches, ears erect and front paws tight against their breasts. And the forest rang with carillons of birds. The squires chattered of affairs until Lancelot turned and stilled them with his eyes.” (STEINBECK, 2007: 235)

4 “[...] tapeçarias, ambientes luxuosos e obras de ourivesaria são onipresentes.” (Tradução minha).

de Peyo (pseudônimo de Pierre Culliford), que “[...] propose à son lecteur un Moyen Age enjoué et enfantin, bercé de fantaisies.”<sup>5</sup> (THOREL, 2011: 24). Tratam-se, porém, de exceções que confirmam a regra. Se na *bande dessinée* ou BD (termos que designam os quadrinhos francófonos) os senhores figuram com frequência em papéis centrais, a antipatia de que costumam ser alvo atestam a persistência do antifeudalismo. Nas primeiras páginas de *Les Tours de Bois-Maury* (1984-), do quadrinista belga Hermann Huppen, o primeiro lorde a surgir em cena ocupa-se de perseguir uma camponesa para estuprá-la; noutra trecho do mesmo volume, um camponês é torturado num castelo. Pouco louvável, também, é a nobreza figurada por *Le clan des chimères* (2001-2007), de Eric Corbeyran (roteiro) e Michel Suro (desenhos). Em *Smérald*, uma das principais personagens dos primeiros, parecem se combinar *A feiticeira* de Michelet e a quase homônima cigana Esmeralda de *Notre-Dame de Paris*: hábil no trato com ervas medicinais, *Smérald* auxilia com estes um casal nobre, sendo depois desertada por este ao se ver acusada injustamente de um crime. Os personagens “[...] sales, laids, cruels, bêtes ou cyniques [...]”<sup>6</sup> (JARDILLIER, 2007: 189) de *Les Héros Cavaliers* (1986-97), do roteirista Patrick Cothias e dos desenhistas Philippe Tarral e Michel Rouge, não fazem jus ao título da obra. Em *Yves Le Loup*, criada nos anos 1950 por J. Ollivier e R. Bastard, “[...] le rôle des chevaliers est dévalorisé, au profit des écuyers, des saulniers [...] et autres travailleurs [...]”<sup>7</sup> (JARDILLIER, 2007: 187).

No século XIX francês como na BD, o antifeudalismo tem seu complemento no anticlericalismo, sobretudo aquele referente ao clero católico. Em *Le Clan de Chimères* (2001-2007), *Les Tours de Bois-Maury* (1984-2012), *Les Compagnons du Crépuscule* (1984-1990), *Le Troisième Testament* (1997-2003) – para citar algumas BDs – figurarão juntos religiosos e fogueiras, sempre prontas a consumir inocentes. Inverte-se assim, sem necessariamente alterar seu maniqueísmo, um esquema moral prevalente em quadrinhos produzidos nos Estados Unidos – como *Camelot 3000* (1982-1985) e *Parsifal* (1978) –, nos quais os elementos cristãos são valorizados e confrontados com um lado claramente vilanesco. O negativismo sem nuances que nos *comics*<sup>8</sup> cabe às feiticeiras é então direcionado ou à Igreja Católica, como na HQ de Corbeyran e Suro, ou, como em *Le Troisième Testament*, a um genérico bloco obscurantista – amálgama de fanatismo milenarista e misticismo vagamente oriental –, contra o qual se impõe uma nova e benigna ordem racional, como bem resume a heroína da HQ:

---

5 “[...] propõe a seu leitor uma Idade Média divertida e infantil, embalada em fantasias.” (Tradução minha).

6 “[...] sujos, feios, cruéis, tolos ou cínicos [...]” (Tradução minha).

7 “[...] o papel dos cavaleiros é desvalorizado, em favor dos escudeiros, coletores de sal [...] e outros trabalhadores [...]” (Tradução minha).

8 Termo pelo qual são conhecidos nos Estados Unidos os quadrinhos em geral. Como pode, também, ocorrer, e é o caso no que concerne a este artigo, o termo *comics* designa especificamente os quadrinhos produzidos naquele país.

Mais déjà les idées des anciens retrouvent le chemin des esprits. Des copies de textes que l'on croyait perdus circulent dans université d'Europe. Depuis l'île forteresse qui fut le couer des ténèbres, nous répandons la lumière de la raison et l'espoir d'une renaissance...<sup>9</sup>  
(DORISON; ALICE, 1997: 73).

Mas a ausência ou a recusa do sobrenatural não constitui regra na *bande dessinée* medievalista. A realidade factual do sobrenatural, que, por vezes, nos *comics*, adéqua-se à cosmovisão cristã, tende a adequar-se à pagã quando ocorre na *bande dessinée*. *Les Tours de Bois-Maury*, tão secular noutras partes, narra no sexto volume como o protagonista Aymar, viajando ao extremo norte do território que hoje chamamos de França, se aventura pelos subterrâneos de um castelo assombrado em busca do cavalo de Hërvor, animal sobrenatural que costumava ser visto pelo povo local antes de que este se convertesse ao cristianismo, cem anos antes dos eventos narrados. Na coletânea de poemas medievais escandinavos conhecida como Eda Poético, Hërvor é uma valquíria – guerreira sobrenatural que, montada num cavalo voador, leva os guerreiros mortos em batalha ao Valhala, o pós-vida dos combatentes escandinavos. A referência tem sua razão de ser: embora nenhuma valquíria participe de Bois-Maury, o cavalo de Hërvor é perseguido pelo espírito de um nobre recentemente morto que venerava em segredo os antigos deuses escandinavos, na esperança de que o animal o conduzisse ao Valhala pagão – desfecho aparentemente alcançado quando o vem buscar um navio-fantasma viking.

O paganismo figura com destaque também em *Arthur* (1999-2006), de David Chauvel e Jérôme Lereculey. Evitando os castelos góticos e outros anacronismos (muito posteriores à época à qual pertencem os eventos narrados) comumente observados nas revisitações do ciclo, como *Prince Valiant* ou o filme *Excalibur* (1981), os autores ambientaram a narrativa num cenário historicamente mais coerente com a Britânia do século V, na qual Arthur teria vivido. Esse retorno às raízes célticas da narrativa se reflete não apenas em elementos como a arquitetura e a forma pré-romana dos nomes das personagens (Merlin torna-se Myrdinn etc.), mas também na abordagem paganizante do maravilhoso na HQ: o batismo cristão de Merlin/Myrdinn, por exemplo, é excluído da narrativa, conquanto muitos dos elementos maravilhosos associados à personagem – como a luta entre dois dragões cujo significado profético a personagem desvenda – sejam preservados, como o são Morgan, Excalibur e mesmo o Graal, que deixa de ser parte do maravilhoso cristão para se tornar uma relíquia pagã.

---

<sup>9</sup> “Mas as ideias dos antigos já reencontram o caminho das mentes. Cópias de textos que se acreditavam perdidos circulam nas universidades da Europa. Da ilha-fortaleza que foi um dia o coração das trevas, disseminamos a luz da razão e a esperança de uma renascença...” (Tradução minha).

É significativo que, quando o sobrenatural cristão finalmente figura como realidade factual na *bande dessinée* – em *Merlin* (2000-2008), de Jean-Luc Istin (roteiro) e Éric Lambert (desenhos) –, isso ocorre mediante uma solução de compromisso, na qual o deus cristão e um panteão neopagão partilham o mesmo universo ficcional. Partindo de uma tradição do século XIII (registrada pela primeira vez no poema *Merlin*, de Robert de Boron), segundo a qual Merlin teria sido gerado numa virgem por obra de Satã, e posteriormente convertido ao lado de Deus pelo batismo, a HQ substitui Satã por um espírito do ar a serviço de Ahès, deusa britânica que se recusa a cair no esquecimento. O tom fortemente anticristão de um *Le clan de chimères* é aqui preterido em favor de um projeto conciliador exemplificado por Blaise, mentor de Merlin, druida e sacerdote cristão.

Não se trata aí, porém, de uma especificidade da *bande dessinée* nem do medievalismo francês anterior, mas, em parte pelo menos, de influência nos quadrinhos fracófonos “[...] l’influence de la littérature de fantasy, de l’univers des jeux de rôle et des nouvelles technologies [...]”<sup>10</sup> (PLET-NICOLAS, 2007: 190), mais claramente observável a partir dos anos 2000. A *fantasy*, gênero literário de origem inglesa, caracteriza-se pelos universos ficcionais cujas geografia e cultura diferem ostensivamente daquelas existentes no universo factual (BESSION, 2007: 143), como a Terra Média de J. R. R. Tolkien e a Zimiamvia de E. R. Eddison. Embora a trama de *Merlin* se ambienta no medievo europeu, os deuses inventados por seus autores aproximam, com efeito, essa BD da *fantasy* literária, bem como dos RPGs e dos jogos digitais pertencentes a esse gênero.

Ao mesmo tempo, e como é o caso de *Merlin*, a *fantasy* recorre largamente a um repertório literário e iconográfico preexistentes, retomando, muitas vezes, elementos dos três domínios que, de acordo com Jacques Le Goff (2006: 107-108), compunham a categoria do extraordinário no imaginário medieval: o mágico, de natureza diabólica, o miraculoso, de origem divina, e o maravilhoso, um domínio intermediário no qual se incluem, por exemplo, gigantes, grifos, anéis da invisibilidade, sereias, basiliscos, espadas encantadas, lobisomens, fadas.

### ***Fantasy e fantástico em Les Compagnons du Crépuscule***

As especificidades aqui atribuídas à Idade Média da *bande dessinée* se combinam a elementos da *fantasy* em *Les Compagnons du Crépuscule* (*Os Companheiros do Crepúsculo*), escrita e desenhada pelo quadrinista francês François Bourgeon. Como em *Les Tours de Bois-Maury*, a obra impressiona pela verossimilhança histórica, para a

10 “[...] do gênero literário fantasy, do universo dos jogos de interpretação [também conhecidos como role-playing games ou RPGs] e das novas tecnologias [...]” (Tradução minha).

qual concorre a minuciosa pesquisa literária e iconográfica que a embasou; como em *Merlin*, participa do enredo uma mitologia original. É na fusão de ambas as tendências – uma medievalidade mais histórica e outra mais fantasiosa – presentes no conjunto quadrinhos francófonos mas habitualmente separadas, que reside grande parte da originalidade da obra.

Começamos, para compreendê-la, pelo enredo da HQ. Ambientada na França durante a Guerra dos Cem Anos (1337-1453), a narrativa se inicia quando Mariotte, uma jovem camponesa que vive com a avó numa floresta, é acusada de bruxaria e atacada a pedradas por um grupo de jovens de um vilarejo próximo. Fugindo dos agressores, a moça acaba cruzando o caminho de uma tropa de mercenários em busca de saque, aos quais, por vingança, revela a localização do vilarejo. Censurada pela avó ao chegar em casa, Mariotte toma o caminho de volta e tenta alcançar o vilarejo a tempo de avisar do perigo aos aldeões, mas chega tarde: encontra-os, ao que parece, todos mortos, numa cena cuja brutalidade é, como apontado acima, característica da *bande dessinée* ao abordar o belicista mundo feudal.

A moça descobre em seguida um sobrevivente: Anicet, um dos rapazes que nesse mesmo dia a perseguiram e que agora, preso ao laço de uma forca, implora por socorro. Enquanto Mariotte decide se o salva ou não, surge um cavaleiro misterioso cuja presença a faz fugir. Convencido por Anicet, que promete servi-lo fielmente, o cavaleiro o tira da forca. Mariotte, que de início segue ambos em segredo com o intuito de roubá-los, decide depois acompanhá-los em sua jornada.

*Flashbacks* narram a história do Cavaleiro (grafado doravante com maiúscula, pois seu nome verdadeiro não é jamais revelado): fora no passado um grande campeão, cuja falta de posses e cujas vitórias provocavam o despeito de seus pares mais ilustres. Mas aqui terminam as semelhanças como os heróis galantes da literatura de cavalaria ou de *comics* como *Príncipe Valente*, tanto do ponto de vista físico quanto do moral: um acidente, do qual seus oponentes se recusam a socorrê-lo, o desfigura e o incita à vingança, saciada não só pela tortura e pela desfiguração dos adversários mas pelo estupro de suas esposas. A própria amada do Cavaleiro, Blanche, acaba, por fim, sendo por ele vitimada. Sem saber que ela ali se encontra, o Cavaleiro assedia o castelo do marido de Blanche, onde seus soldados a torturam e a matam.

Atormentado pelo remorso, o Cavaleiro foi surpreendido por um homem em armadura. Mortalmente ferido, esse velho servidor de Blanche tem forças para maldizer o Cavaleiro e atacá-lo com uma espada quebrada. O homem agonizante é facilmente vencido e decapitado. A cabeça decepada, porém, continua a falar, introduzindo na narrativa a mitologia mencionada antes:

La mort, c'est toi !... La Mort, c'est vous !... La mort, c'est ceux qu'Il utilise. Ceux qui Le servent sans le savoir. [...] Lui, c'est le fer ! Lui c'est le feu ! Lui, c'est la guerre, la misère, la souffrance ! Lui, c'est la Force Noire ! La dernière des trois grandes puissances que ont crée ce monde...<sup>11</sup> (BOURGEOON, 1994a: 22).

O Cavaleiro pensa então estar sonhando: “Acordar! Preciso acordar!” (BOURGEOON, 1994a: 22); no entanto, o morto prossegue de modo ainda mais enigmático:

Il n'y a plus que les pierres à se souvenir de la guerre des trois Forces. Et, contrairement aux arbres, les pierres ne parlent pas... [...] Écoute bien ! Le temps nous est compté ! La Force Blanche et la Force Rouge n'ont pas été anéanties mais pulvérisées en si petites parcelles que chaucune d'elle a pu trouver refuge au sein même de la matière vivante. Chaque créature détien une partie du pouvoir des Forces de la vie. Tant qu'il y aura en ce monde un ventre de mère ou un épi de blé, le Maître de la Morte n'aura pas sa victoire. [...] La Force Noire oeuvre à la grande désolation. Elle ne peut rien sans la complicité de l'homme. À ton insu, tu t'es dévoué pour Elle et Elle t'a remercié en t'arrachant le seul être encore capable de t'émouvoir. Accepteras-tu cela ?... N'iras tu pas réclamer pour cette vie et pour toutes celles volées à la pointe de ton épée?!<sup>12</sup> (BOURGEOON, 1994a: 22).

Uma invectiva e uma profecia fecham o discurso do morto: “Va t'en trouver ton maître. Si ce n'est pour La fille, que ce soit pour les gages ! Le chemin sera long mais tu trouveras en toi des vertus que tu ignores.”<sup>13</sup> (BOURGEOON, 1994a: 22). Ao acordar, o Cavaleiro descobriu que oito dias haviam se passado e que ele próprio era o único ser humano vivo restante na cidade. Pendurado em seu cavalo, encontrou algo que não estava lá: um escudo branco e vermelho, idêntico ao usado pelo cavaleiro misterioso do suposto sonho.

Aí como em outros momentos da narrativa, Bourgeon flerta com o sobrenatural e o extraordinário, elementos recorrentes tanto na *fantasy* quanto na literatura medieval.

---

11 “A morte és tu!... A morte são vocês! A morte são aqueles a quem Ele usa. Aqueles que o servem sem sabê-lo. Ele é o ferro! Ele é o fogo. Ele é a guerra, a miséria, o sofrimento! Ele é a Força Negra! O último dos grandes poderes que criaram o mundo...” (Tradução minha).

12 “Ninguém além das pedras se lembra da guerra das Três Forças. E, ao contrário das árvores, as pedras não falam... Escuta bem! Nosso tempo é contado! A Força Branca e a Força Vermelha não foram destruídas, mas pulverizadas em partículas tão pequenas que cada uma destas pôde encontrar abrigo no próprio seio da matéria viva. Cada criatura detém uma parte do poder das Forças da Vida. Enquanto houver no mundo um ventre de mãe ou uma espiga de trigo, o Mestre da Morte não terá sua vitória. A Força Negra age na desolação. Ela nada pode sem a cumplicidade do homem. Por ignorância, tu te devotaste a Ela, e Ela te recompensou arrebatando-te a única capaz de comover-te. Aceitarás isso? Não pedirás contas por essa vida e todas aquelas roubadas pela ponta de tua espada?!” (Tradução minha).

13 “Vai encontrar teu mestre. Se não for pela moça, que seja pela afronta. O caminho será longo mas encontrarás em ti virtudes que ignoras.” (Tradução minha).

É estranha a ambas, porém, a dúvida deixada ao leitor acerca da realidade objetiva do que presenciam as personagens. Com efeito, em *Compagnons* o maravilhoso nos chega, sempre, filtrado pelo *fantástico*, um gênero literário cujos exemplos mais tardios remontam ao século XVIII. Em seu livro dedicado ao assunto (*Introdução à literatura fantástica*), o teórico Tzvetan Todorov toma como exemplo do fantástico a novela *Le diable amoureux* (1772), de Jaques Cazotte. O livro narra os amores entre o protagonista Alvare e um ser feminino que ele suspeita ser um demônio, sem que jamais consiga ter certeza. É essa dúvida que, para Todorov, caracteriza o gênero, assim definido pelo teórico:

Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós [...].

O Fantástico ocorre nessa incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 2004: 30-31.)

O teórico acrescenta ainda que, se na maioria das narrativas fantásticas a dúvida é experimentada também pela personagem, é condição fundamental do fantástico que a dúvida seja experimentada pelo leitor (TODOROV, 2004: 37). É o que acontece em *Le diable amoureux* e no referido episódio da HQ de Bourgeon, ao fim do qual nos encontramos, como o Cavaleiro, incapazes de decidir com certeza entre duas hipóteses.

Ainda no primeiro volume, outro episódio fantástico terá lugar quando pequenas criaturas humanoides chamadas *lutins* capturarem os protagonistas. Acusadas pelos *lutins* de terem matado alguns destes sob os cascos de seus cavalos, as personagens são julgadas e condenadas à morte, tendo como única chance de sobrevivência uma tarefa proposta pelos juízes: um dos três deve, até o amanhecer, matar a *Malebête*, um monstro que aterroriza as pequenas criaturas. Escolhido para a missão, o Cavaleiro e um casal de *lutins* que lhe servem de guias adentram o pântano onde vive o monstro.



Figura 1 - Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule - Le sortilège du Bois des Brumes*, 1984, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994a: 40.

Também aí pairam suspeitas quanto à realidade objetiva dos acontecimentos. O fato de que o encontro com os *lutins* ocorre logo depois de as personagens terem parado para dormir no meio da floresta, faz-nos – leitores e personagens – perguntar se o episódio todo não se trataria de um sonho. À medida que a jornada prossegue, a floresta, até certo ponto familiar, vai se tornando um pântano bizarro e onírico (Figura 1), cuja vegetação parece escapar ao domínio da lei da gravidade. Os ambientes parecem refletir a fluidez e a indeterminação das fronteiras entre dois mundos, seja na floresta, cuja névoa torna os contornos rarefeitos, seja no terreno liquefeito do pântano. Trata-se, dizem os *lutins*, do território do Mestre da Morte, já mencionado no episódio fantástico anterior. Mais uma vez, o desfecho conduz à dúvida: a visão do cavaleiro se desvanece ao encontrar o monstro, que, sugere-se, pode não ter passado de um urso

que se aproximava dos protagonistas adormecidos, percebido a tempo graças a um despertar providencial.

### **Por que o fantástico?**

A presença do fantástico é relativamente rara nos quadrinhos medievalistas: em *comics* como na *bande dessinée*, a realidade factual do maravilhoso é, comumente, assumida sem ambiguidades. Talvez seja significativo que, dentre as HQs anteriormente mencionadas, a única a fazer uso do fantástico opta, como *Les Compagnons du Crépuscule*, por uma abordagem mais rigorosamente histórica da Idade Média: o universo construído por Hermann Huppen em *Les Tours de Bois-Maury*, HQ ambientada no século XI, apresenta uma notável coerência temporal entre arquitetura, vestimentas, armas e costumes, todos pertencentes ao referido período. De modo semelhante, esses mesmos elementos ambientam firmemente no século XIV a HQ de Bourgeon. O fantástico seria, nesse sentido, uma maneira de pôr em cena um maravilhoso ou um sobrenatural historicamente críveis: se a presença indubitável de dragões ou fantasmas tende a deslocar a narrativa para um tempo mítico, anistórico, um extraordinário onírico ou semionírico mantém-se coerente com o tempo histórico. A opção de Bourgeon pela ambiguidade se inscreve, segundo essa leitura, no que Claire Jardillier (JARDILLIER, 2007: 145-165) chamou de “racionalização do maravilhoso”, abordagem utilizada no século XX por diversos romancistas que, evitando uma Idade Média mítica e atemporal, situam suas narrativas medievalistas acuradamente entre os séculos V e VI, ao mesmo tempo em que, lançando mão da dúvida – ou seja, da impossibilidade de, diante de um mesmo fenômeno, decidir-se entre uma explicação racional e uma explicação sobrenatural –, harmonizam verossimilhança histórica e voos mais ousados da imaginação.

### **O extraordinário como resistência ideológica**

Mas o extraordinário e o mitológico, no universo de Bourgeon, não servem apenas a efeitos literários e estéticos: possuem, além disso, uma função ideológica. É no segundo volume, *Les yeux d'étain de La Ville Glauque* (*Os olhos de estanho da Cidade Glauca*), que esta função começa a se explicitar.

A trama do volume se inicia quando os protagonistas, após cruzarem o que restou de um vilarejo pilhado, são eles mesmos confundidos com mercenários e emboscados pelos furiosos sobreviventes. Anicet e o Cavaleiro conseguem despistá-los mas perdem de vista Mariotte, que, seguida pelos aldeões e pelo próprio senhor feudal do lugar,

refugia-se no alto de rochedos à beira-mar, onde a cercam seus algozes.

Um *flashback* nos informa então que, sobre a mesma rocha, muito tempo atrás, um velho druida – sacerdote da antiga religião dos celtas (antigos habitantes do que hoje são a França e a Grã-Bretanha), tornada ilegal pelos conquistadores romanos no século I – instruía sua jovem discípula (Figura 2). A menina, detentora ao que parece de poderes sobrenaturais, antevê a perseguição que ali terá lugar no futuro:

...Il y a, dans la déchirure des vagues, tout comme un chant d'outre memoire qui s'entremê-le au tien... [...] ...Un chant de chasse... Um appel à La clemence... ...Un apel à la mer... D'autres chants encore... lourds de colère...<sup>14</sup> (BOURGEON, 1994b: 13)



Figura 2 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d’étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994b: 13.

Como explica o ancião, essas rochas são sagradas, um refúgio no qual se contará com a proteção do mar, cujas ondas, com efeito, acabam afogando os perseguidores de Mariotte. Quanto a esta, é arrastada pela água até a areia, onde é encontrada depois por uma jovem chamada Yuna, a qual, mais tarde, se unirá à jornada dos protagonistas da HQ. Prosseguem ao longo do volume a alternância de épocas e o que parecem ser interações entre elas, embora, como de hábito, permaneça sempre a dúvida sobre a existência ou não do maravilhoso.

14 “Há, no quebrar das ondas, algo como um canto de outra memória que se entremeia ao teu... [...] ...Um canto de caça... Um apelo à clemência... Um apelo ao mar... Outros cantos ainda... cheios de ira...” (Tradução minha).

Imaginário ou factual, ele é determinante para a função ideológica mencionada acima. Perfazem-na, aí, o mestre druida e discípula. Assistimo-los, em outro *flashback*, durante sua perseguição por invasores, no contexto da repressão romana à religião druídica (século I). Mortalmente ferido pela seta de um besteiro, o ancião tem forças apenas para se deixar conduzir pela discípula até uma gruta secreta, onde lhe ensina os últimos segredos druídicos e a instrui sobre sua missão futura: ensinar a outros o que ela aprendera.

É notável a semelhança desse par com outro, oriundo da literatura medieval: no ciclo de romances de cavalaria conhecido como *Lancelot-Graal* (século XIII), o mago Merlin ensina tudo o que sabe a sua discípula Ninianne. Tanto o mago literário quanto o druida de *Compagnons* terminam seus dias no interior de uma caverna, a partir da qual, mesmo mortos, intervirão no mundo de forma limitada, enquanto a ex-discípula assume sua função e continua sua obra. A versão tardia e cristianizada da lenda não poderia, parece sugerir Bourgeon, remontar a um distante casal pagão? Que esse casal original não tenha jamais existido e que não se possa encontrá-lo nas fontes é algo que faz pouca diferença na narrativa. Ele constitui, ainda assim, um *podéria ter sido* bastante verossímil, tanto mais que existe, entre Merlin e o druida, uma figura intermediária: o lendário bardo pagão Taliesin, identificado com Merlin no texto medieval *Ystoria Taliesin* (LAMBERT, 1993: 346), cimenta de forma convincente a ponte entre o druida e o mago. A HQ, segundo essa leitura, faz com que a lenda percorra o caminho de volta no tempo, decantando, por assim dizer, seu núcleo pagão dos elementos cristãos que os séculos lhe teriam anexado.

Esse retorno às origens passa por uma evidente valorização positiva do elemento pagão, que sobrevive inclusive em ciclo ostensivamente cristão como o *Lancelot Graal*. A ascendência da discípula Ninianne é, aí, atribuída a um nobre chamado Dyonas, afilhado (*fillets* no francês medieval) da deusa Diana, que lhe concede uma dádiva:

[...] que tu auras femele soit tant convoitie del plus sage home terrien après ma mort [...] et qu'il li ensaint la greignor partie de son sens par force d'ygremanche, en tel maniere qu'il soit si bien assoujetti, dès qui l'aura veüe, qu'il n'ait sor li pooir de faire riens encontre sa volenté.<sup>15</sup> (POIRON, 2001: 1055-1056).

Essa valorização, bastante limitada no texto medieval, permeará a HQ como um todo. No segundo volume, concorre para isso o destino de uma personagem secundária. Não chegando a ser nomeada, ela surge na narrativa ao observar, do alto de uma colina, a

---

15 “[...] que sua primeira filha seja extremamente cobiçada pelo homem mais sábio do mundo, após minha morte [...], e que por meios mágicos a criança lhe tome a maior parte de sua razão, de sorte ele seja subjugado por ela e que, desde o primeiro olhar, nada possa fazer contra a vontade dela.” (Tradução minha).

perseguição dos aldeões a Mariotte. Está grávida e porta no pescoço uma jóia chamada Eclipse Azul, que, como revelam *flashbacks*, pertenceu antes à discípula druídica em, muito antes dela, a uma certa Dama Branca. Sua atual portadora preserva na memória os fragmentos de um conhecimento perdido: meio druida, meio bruxa, narra a um criador de cães o princípio do mundo, elaborando o que fora exposto no volume 1. Falava-se, ali, de três forças cosmogônicas; passa-se agora à relação entre estas e os primeiros seres humanos: “Au tout début [...] il y avait trois Clans”<sup>16</sup> (POIRON, 2001: 17). A súbita chegada de soldados mercenários a interrompe. Saberemos o que fizeram à garota quando o Cavaleiro, em companhia de um dos mercenários, a encontrar enforcada a pender de um crucifixo, ainda portando o Eclipse Azul, que é então jogado ao chão pelo soldado (Figura 3).



Figura 3 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d’étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994b: 24.

16 “No início [...] havia três clãs.” (Tradução minha).

Esse crucifixo fora um dia, como revela a HQ, o topo de uma megálito céltico, possivelmente venerado pela religião druídica. Ali, quando esta perdurava ainda, estiveram o ancião druida e sua aluna (Figura 2). A permanência de seu poder se faz sentir quando, através do tempo, invocam um raio para salvar o Cavaleiro, fulminando o mercenário que tenta emboscá-lo e o crucifixo no alto da rocha (Figura 3).



Figura 4 – Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Les yeux d’étain de la Ville Glauque*, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994b: 24.

Revela-se depois, por meio de um fala em *flashback* do druida à discipula, a real natureza do Eclipse Azul e sua relação com o mito das Três Forças:

Aux premiers temps de La guerre des trois forces, les plus sages parmi les sages recevaient une Eclipse Bleue. Lune et Soleil, Eau Claire e Feu, ces pierres mages avaient la vertu de guérir, de maintenir en vie celui qui la portait, et de frapper de mort qui voulait la lui prendre. Hélas ! Pour conserver ses pouvoirs, chaque Pierre devait recevoir, au moins une fois l’an, les rayons bienfaisants de l’astre du jour, et de celui de la nuit. Le Maître de la mort fit enlever et enterrer vivants tous les porteurs de l’Eclipse. Au bout d’un an, La Pierre redevenant Pierre parmi les pierres, les malheureux pouvaient enfin rendre l’âme. Ainsi périrent tous les grands Sages et disparurent les pierres sacrées... Toutes... Sauf une! Cella de la Dame Blanche de ton rêve... La dernière des Eclipses bleues. Nul n’a jamais pu dire ce qu’il est advenu de cette femme, ni si même à distance, l’Eclipse bleue a pu la maintenir en vie. Cependant, il s’en trouve pour affirmer q’en réunissant de nouveau et la pierre et la fille, il pourrait être mis fin à l’ère des Dhuard.<sup>17</sup> (BOURGEON, 1994b: 29).

17 “Nos primeiros tempos da Guerra das três forças, os mais sábios entre os sábios recebiam um Eclipse Azul. Lua e Sol,

Tais afirmações podem ser lidas em mais de uma chave. Temos, de um lado, um plano mítico-maravilhoso, aquele no qual guerreiam forças cosmogônicas e seus respectivos servos. Ao mesmo tempo, essa luta se prolonga até o plano histórico, que, deste ponto de vista, pode ser dividido em três eras: uma antiguidade muito tardia, quase mítica ainda, na qual as Forças da Vida co-governavam o mundo em aparente harmonia com o Mestre da Morte, que dá fim a este período ao romper o equilíbrio e buscar a dominação das outras Forças; uma antiguidade mais recente, na qual essas forças encontram-se enfraquecidas mas não reprimidas de todo e que, pode-se supor, perdura até o fim da religião druídica no século I; e um período, por fim, de domínio quase absoluto do Mestre da Morte, cujo início coincide mais ou menos com da era cristã e perdura até o século XIV, ou o presente ficcional de *Compagnons*.

Sua derrota começa pela libertação da Dama Branca. Duas mulheres a libertam, únicas capazes de percorrer os caminhos subaquáticos que levam ao lugar aonde a Dama Branca fora levada como prisioneira: a Cidade Glauca, habitada apenas, à exceção de escravos e de uma rainha monstruosa, por monstros do sexo masculino. As duas personagens femininas que ali penetram encarnam, como a grávida supliciada, mais que individualidades. É especialmente significativo, nesse sentido, que caiba em parte a Mariotte, agredida por razões misóginas no primeiro volume da HQ, pôr abaixo a cidade masculina. E não se tornará ela, ao fazê-lo, uma sucessora de Viviane, ou mesmo sua reencarnação? A crença druídica na transmigração das almas, atestada por Júlio César (*De Bello Gallico*, VI, 13), parece sancionar essa possibilidade, reforçada tanto pela semelhança física entre a moça e a menina druida quanto pelas finais do mestre: sua promessa de ajudar a discípula se realiza em Mariotte. Condensa o percurso da personagem a concha - metáfora da natureza, mas também da feminilidade, na medida em que evoca a Vênus clássica – que por assim dizer, devora a civilização dos *dhuards* (Figura 5).

---

Água Clara e Fogo, essas pedras mágicas tinham o poder de curar, de preservar a vida daquele que a portava, e de ferir mortalmente aquele que as quisesse roubar. Infelicidade! Para conservar seus poderes, cada Pedra devia receber, ao menos uma vez por ano, os raios benfazejos do astro do dia e do astro da noite. O Mestre da Morte ordenou que se capturassem e enterrassem vivos todos os portadores do Eclipse. Ao fim de um ano, a Pedra se tornava uma Pedra entre as outras e o infeliz podia enfim entregar a alma. Assim pereceram todos os grandes Sábios e desapareceram as Pedras sagradas... Exceto uma! Aquela da Dama Branca de teu sonho... O último dos Eclipses Azuis. Ninguém pôde jamais dizer o que aconteceu a essa mulher, nem se, mesmo à distância, o Eclipse Azul pôde mantê-la viva. No entanto, há quem diga que reunindo-se de novo a pedra e a garota, poder-se-ia pôr um fim à era dos Dhuards.” (Tradução minha).

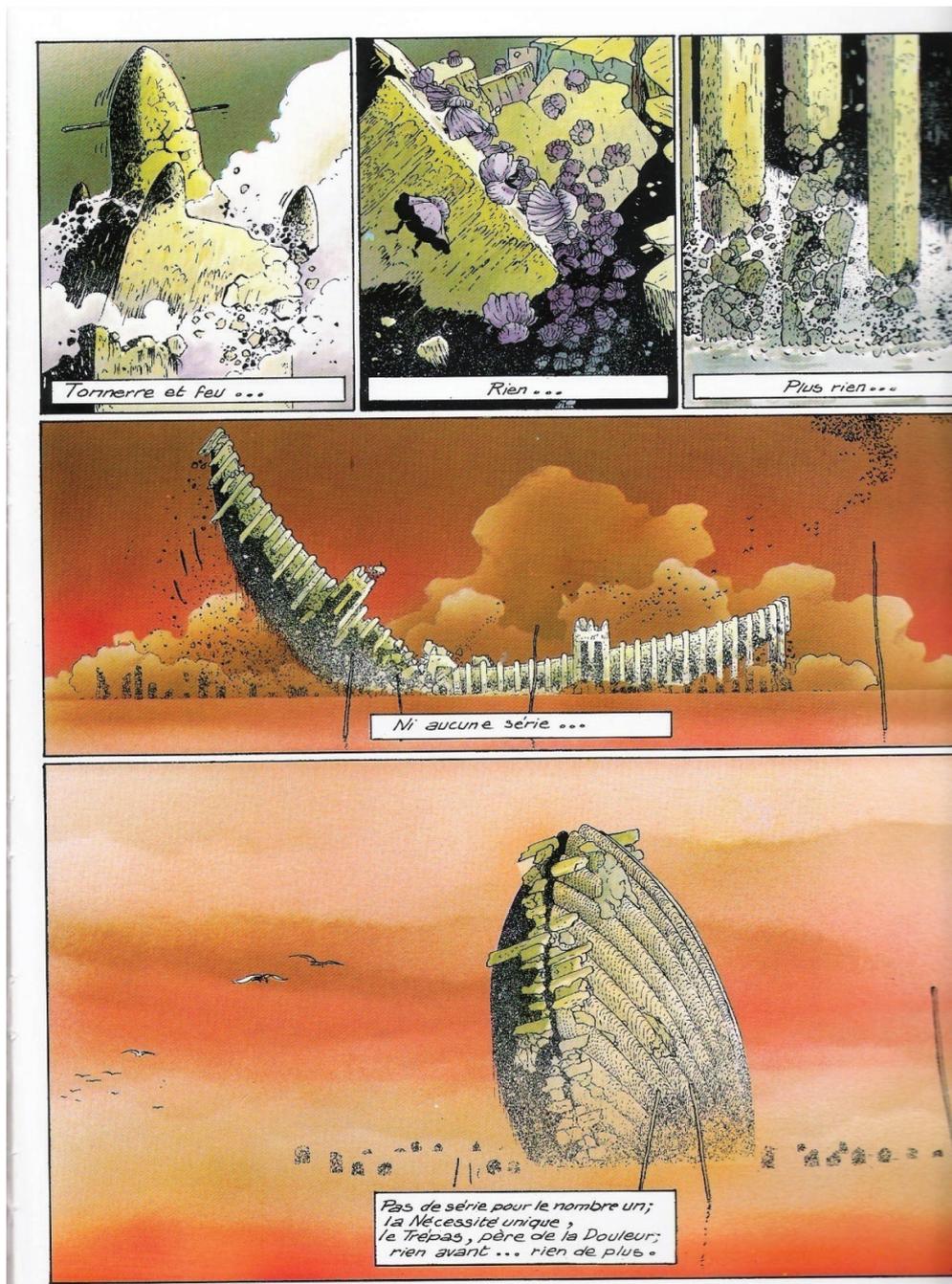


Figura 5 - Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule* - Les yeux d'étain de la Ville Glauque, 1986, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994b: 49.

O raio do druida e a concha devoradora perfazem, à luz desse percurso, uma função ideológica análoga à da vitória de Viviane sobre Merlin no século XIII, porém bem mais explícita que sua contraparte medieval. Trata-se de um ajuste de contas – físico e simbólico – com o cristianismo. O medieval de Bourgeon é, nesse ponto, filho de um discurso francês tradicional sobre o período, discurso de fundo iluminista cujo eco se faz ouvir, também, em trechos como o seguinte, do medievalista Jacques Le Goff:

Sob a influência do cristianismo, uma nova ética sexual impôs-se na Idade Média. A carne e o corpo são demonizados, como fonte do pecado. E a virgindade se torna o ideal da Igreja. Durante séculos, o Ocidente viveu a era do recalque. (WHITE-LE GOFF, 2008: 124).

Não por acaso, o que pende da forca no episódio do raio é um corpo jovem e fértil. É, também, um corpo feminino e pagão – finalmente vingado. Menos especificamente francês, esse aspecto do ajuste de contas faz lembrar o paganismo feminista que permeia o mundo arturiano do romance *As Brumas de Avalon*, da britânica Marion Zimmer Bradley. Mas se, diferentemente do que ocorre em tantos *comics* medievalistas, não há nem em *Brumas* nem em *Compagnons* nostalgia pelo medieval cristão, isso não as isenta de outra nostalgia, na qual Bradley parece incorrer ao pôr em cena um libertário paganismo celta que é, provavelmente, mais projeção de anseios modernos que espelho de uma época passada, e que em Bourgeon se manifesta na dourada era de vitalidade com a qual contrasta uma mórbida Idade Média.

Não que Bourgeon rejeite em bloco o medieval. Sua atitude em relação ao período é menos a de Voltaire e Michelet que a de Le Goff ou Victor Hugo (e também de Bradley): rejeita enfaticamente determinados aspectos da época, enquanto acolhe a outros com evidente fascínio. Como em *Notre-Dame de Paris*, de Hugo, a denúncia de superstições e injustiças divide espaço com o recurso reiterado às artes visuais do medieval – veja-se a minúcia dedicada aos edifícios românicos e góticos que compõem muitas das cenas da HQ – e, como se viu, à sua literatura, recurso que se estende para além do ciclo arturiano, incluindo, por exemplo, a lenda de Mélusine, fada medieval metade mulher, metade serpente<sup>18</sup>. De igual importância, como se verá a seguir, é o papel exercido na obra pelo repertório iconográfico da alquimia medieval.

### **A transmutação alquímica como alegoria da história**

O destino dos protagonistas será decidido em Montroy, cidade que alcançam no início do último volume da HQ, *Le dernier chant des Malaterre* (*O último canto dos Malaterre*).

---

18 Ver, a esse respeito, Thiébaud, 1992.

Sua chegada parece, como de hábito, resultado do acaso, mas a HQ logo nos leva a desconfiar dessa aparente falta de propósito, como descobre o Cavaleiro logo em sua primeira noite na cidade. Alarmado pela menção ao nome *Malaterre* pelos clientes da hospedaria onde está alojado, o protagonista é informado, ao questionar um monge sobre o assunto, que as respostas podem ser encontradas numa abadia próxima à cidade. A razão de sua inquietude logo fica clara: *Malaterre* é o nome de família de sua amante *Blanche* e das duas irmãs desta. Como ficamos sabendo pelo erudito abade *Jean, Montroy* é governada pela irmã mais velha, a viúva *Neyrelle*, cujo feudo faz fronteira com *Torneirie*, domínio da irmã do meio, *Carmine*, e do marido desta, *Noal de Torneirie*. Outra vez se imbricam o plano cotidiano e o plano mítico da *Três Forças*: *Carmine* veste-se preferencialmente de vermelho; *Neyrelle*, de negro.

O Cavaleiro se envolverá com *Neyrelle* quando esta, descobrindo sua identidade, o convidar a passar o Natal em seu castelo. Ali lhe revela, durante um jantar a dois, outra versão da morte de *Blanche*: espiões a mando de *Noal de Torneirie* teriam propositalmente afastado o Cavaleiro da cidade sitiada, enquanto o capitão deste, também a soldo de *Noal*, tratava de eliminar *Blanche* e seu marido. *Torneirie* teria, desse modo, herdado o feudo da cunhada. O senhor de *Torneirie* busca agora, diz *Neyrelle*, um meio de eliminá-la para tomar posse dos três domínios, menos pelo poder político do que para possuir as três fontes que brotam nos feudos, as quais, reunidas pela terceira vez, confeririam o poder sobre as *Três Forças*.

A torre solitária de onde governa – evocativa daquela avistada ao longe durante o volume 1 – e sua figura sinistra, somadas às revelações de *Neyrelle*, tornam *Noal*, aos olhos do Cavaleiro, o perfeito avatar do fugidio *Mestre da Morte*. A viúva não tem, assim, dificuldade em convencer o Cavaleiro a esperar *Noal* numa torre do castelo, onde poderá matá-lo. Mas um mal-entendido intervém: ao interpretar equivocadamente um encontro do Cavaleiro com *Carmine*, *Neyrelle*, tomada de ciúmes, muda de lado, arranjando para que ambos sejam presos por adultério – e, depois, condenados por bruxaria, usando como pretexto o interesse de *Carmine* por astrologia.

Condenado ao fogo é também um manuscrito ricamente ilustrado recém-terminado num mosteiro próximo. O volume narra a vida de *Merlin*, sendo por isso considerado anticristão pela missão inquisitorial enviada a *Montroy*. Trazido por uma comitiva de monges chefiados por um bispo, o livro encontra-se a caminho da praça de execução quando a pira é acesa, consumindo o Cavaleiro e *Carmine*. Mas o livro escapa desta sina; no caminho da comitiva, interpõe-se um outro cavaleiro, que desde a chegada dos companheiros a *Montroy* era visto a rondar os arredores e o interior da cidade. Esse estranho indivíduo revela-se então o cliente que, em troca de trinta bois (à frente dos quais surge agora), havia encomendado o livro à abadia. Diante da recusa do bispo em

entregar-lhe o livro, o cavaleiro simplesmente ergue três dedos da mão direita. Como que respondendo a um sinal, os bois precipitam-se furiosamente sobre a comitiva, esmagando todos os homens da Igreja à exceção do abade Jean, que entrega o livro ao novo proprietário. Enquanto isso, os animais enfurecidos, ainda em disparada, provocam o caos na praça de execução.

Espalhadas com os destroços da fogueira derrubada e sopradas pelo vento, as brasas não demoram a incendiar a floresta que cerca a cidade: dentro em pouco esta mesma arde em chamas. Os habitantes em fuga são vítimas de um exército itinerante acampado perto dali. Ao fogo e ao massacre poucos escapam: Mariotte, seu amante (o jovem monge Aymon), duas servas e a atriz Anaïs, além do misterioso proprietário do manuscrito, largado depois na neve com as páginas enigmaticamente em branco.

Bourgeon abre aí caminho para várias leituras possíveis. Para a que se vai propor, é de importância central inquirir sobre as fontes do mito cosmogônico de *Les Compagnons du Crépuscule*. A triplicidade das Três Forças é, no último volume da obra, relacionada às três irmãs fada da lenda de Mélusine, de quem descenderiam as irmãs Malaterre. Isso, contudo, em nada esclarece a opção pelas cores vermelha, branca e negra. Uma fonte possível, porém, pode ser encontrada na iconografia alquímica. Considere-se, por exemplo, a iluminura reproduzida na Figura 6, que integra um dos manuscritos de um tratado conhecido como *Splendor Solis* (*O Esplendor do Sol*).



Figura 6 – Ilustração de um manuscrito alemão do *Splendor Solis*, 1582. Fonte: ROOB, 2006: 136.

De autoria atribuída a um certo Salomon Trismosin (de existência provavelmente ficcional), o tratado descreve princípios da alquimia, termo que designa, num sentido estrito, a suposta arte de transmutar metais menos nobres em prata e ouro (READ, 1933: 251), e, num sentido mais amplo,

[...] appears as a system of philosophy which claimed to penetrate the mystery of life as well as the formation of inanimate sub-stances. Alchemy was thus a complex and indefinite mixture of chemistry, astrology, philosophy, occultism, magic, and other ingredients.<sup>19</sup> (READ, 1933: 251).

Se os primeiros documentos relativos à alquimia na latinidade medieval, datados do século XII, raramente lançavam mão de elementos picturais, a partir de fins da Idade Média produziram-se tratados alquímicos ricamente ilustrados (OBRIST, 2003). Insere-se nessa tradição o referido manuscrito do *Splendor Solis*, localizado na British Library e datado de 1582. A iluminura aqui reproduzida representa um dos sete estágios da transmutação de uma substância bruta, impura, em uma substância superior. Os três pássaros em luta no interior do frasco de vidro (onde reside também a substância a ser transmutada) representam a chamada *tria prima*, os três princípios hipostáticos da alquimia: enxofre, associado à cor vermelha e à inflamabilidade; mercúrio, associado à cor negra e à volatilidade; e sal, associado à cor branca, às cinzas e à imutabilidade (READ, 1933: 262). A interação entre os três princípios associada ao fogo provocado pelo alquimista ocasionaria a ebulição da substância inferior contida no frasco, primeiro estágio do processo que culminaria na sua metamorfose em ouro ou prata (ROOB, 2006).

Isso nos traz de volta ao mecenas misterioso cujos bois influenciam o desfecho de *Les Compagnons du Crépuscule*. Não é sua obra em Montroy, metaforicamente (e talvez mesmo literalmente), análoga à de um alquimista? Não é precisamente a sua intervenção, somada à interação das irmãs branca, vermelha e negra, que em última análise leva ao fim de um mundo (como a destruição de Montroy é descrita por Anaïs), e, presume-se, ao início de outro? É certo que uma das irmãs não se encontra literalmente presente no desfecho, mas seu papel neste não é menos essencial: é sua existência passada que, em última análise, permite a Neyrelle envolver o Cavaleiro em seus planos. Lança uma luz complementar sobre essa leitura um texto alquímico conhecido como *Aurora Consurgens*. Datando do início de século XV, trata-se também de um texto visual: sua cópia mais famosa consiste em 38 miniaturas em aquarela, uma das quais é reproduzida na Figura 7.

---

19 “[...] era um sistema de filosofia que alegava penetrar o mistério da vida bem como da formação de substâncias inanimadas. A alquimia era assim uma complexa e indefinida mistura de química, astrologia, filosofia, ocultismo, magia e outros ingredientes”. (Tradução minha).



Figura 7 – Ilustração do *Aurora Consurgens*, século XV. Fonte: OBRIST, 2003. Disponível em <http://www.hyle.org/journal/issues/9-2/obrist.htm>. Acesso em 01/09/2016.

A imagem “[...] combines the motifs of Mercury decapitating the Sun and the moon with a vase filled with silver and gold flowers.”<sup>20</sup> (OBRIST, 2003). A miniatura pode ser lida como uma elaboração do relacionamento entre os três princípios, cabendo ao negro sacrificar o branco e o vermelho. Evidentemente, os paralelos com a HQ não são perfeitos: é a mulher vermelha, e não a branca, que se encontra fisicamente presente na fogueira; mas também essa segunda foi sacrificada. A miniatura do *Aurora Consurgens* não deixa, pois, de ser especialmente reveladora quando a justapomos aos eventos finais da HQ, na qual a mercurial Neyrelle (descendente de Mélusine, a qual a cauda de serpente da figura negra do *Aurora Consurgens* pode facilmente evocar) sacrifica o Carmine e o Cavaleiro, perfazendo, assim, uma função análoga à da rainha dos *Dhuards*, que, ao destruir Yuna, deflagra uma inadvertida e cataclísmica revolução.

20 “[...] combina os motivos de Mercúrio decapitando o sol e a lua com um frasco preenchido com flores de ouro e prata.” (Tradução Minha).



Figura 8 - Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule – Le dernier chant des Malaterre*, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994c: 127.

Fica clara, pois, a razão pela qual Bourgeon escolheu, dentre tantas Idades Médias possíveis, a do século XIV. A saber, a crise, o crepúsculo, o início do desmoronamento das estruturas medievais: é sobre essa chave crepuscular de leitura (que encerra, ao mesmo tempo, a promessa de um renascimento) que Merlin, o alquimista – ele, que atíça o fogo que faz ferver os princípios – completa assim a tarefa de Merlin, o druida. De maneira análoga, o segundo sacrifício complementa o primeiro. Este era prefigurado pela destruição do crucifixo pelo raio no segundo volume; aquele, pelos escombros da arte clássica que, expurgados de Montroy, jazem nos túneis subterrâneos – aludindo-se também, provavelmente, a uma concomitante repressão sexual, indicada pela mutilação genital do torso clássico (Figura 8) –, e pela emergência, a partir dessas profundezas, de Mariotte e de seus companheiros.

Mariotte, Ancelinotte e Anaïs – respectivamente feiticeira, serva e judia que sobrevivem a outra ordem tríplice, aquelas dos senhores, levada embora pelo fogo vingador – encarnam, metafórica e literalmente, as Três Forças reunidas e reequilibradas (Figura 9). Sob o gesto de silêncio da ruiva, a neve se acumula sobre o manuscrito que contém

a história de Merlin, deixado para trás pelo mecenas misterioso. Suas páginas estão em branco, tendo as palavras sido ditadas pelo cavaleiro “[...] à la neige e à la brume.”<sup>21</sup> (BOURGEON, 1994c: 136). O quadro onde se encontra o livro conecta a parte superior à parte inferior da página. Às Três Forças em cima correspondem três quadros menores a representarem faces anônimas, cujos trajés indicam sua origem popular e reforçam a leitura em chave social da HQ, outro aspecto da leitura iluminista antes discutida. Diferentemente, porém, do que costuma ocorrer no discurso iluminista, tanto na *bande dessinée* em geral quanto alhures, em *Compagnons* a razão e a preocupação social não excluem o maravilhoso: este, ao contrário, reintegra e a reencanta o real.

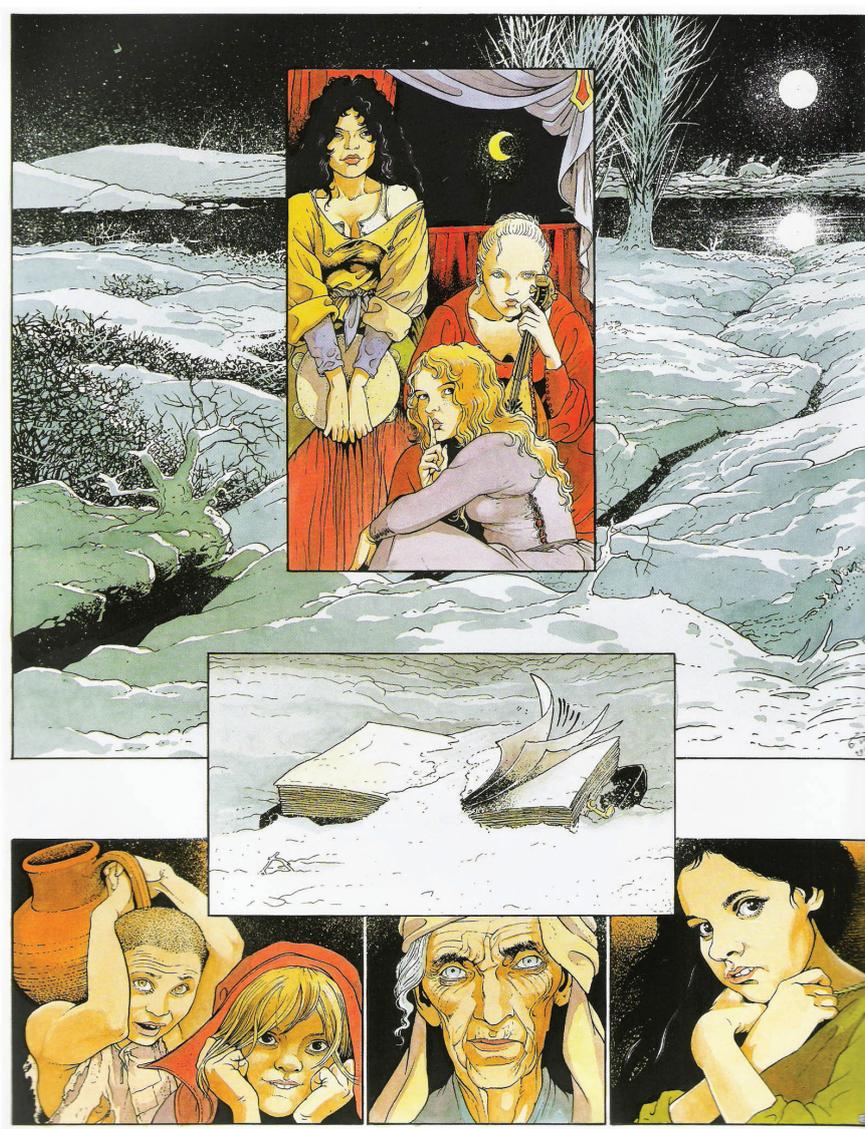


Figura 9 - Detalhe de página de *Les Compagnons du Crépuscule* - Le dernier chant des Malaterre, 1990, François Bourgeon. Fonte: BOURGEON, 1994c: 138.

21 “[...] à neve e à bruma.” (Tradução Minha).

## REFERÊNCIAS

- BESSION, Anne. *La fantasy*. Paris : Klincksieck, 2007.
- BOURGEON, François. *Les Compagnons du Crépuscule: Le sortilège du Bois des Brumes*. Bruxelles: Casterman, 1994a.
- \_\_\_\_\_. *Les Compagnons du Crépuscule: Les yeux d'Étain de la Ville Glauque*. Bruxelles: Casterman, 1994b.
- \_\_\_\_\_. *Les Compagnons du Crépuscule: Le dernier chant des Malaterre*. Bruxelles: Casterman, 1994c.
- CÉSAR. *De Bello Gallico*. Disponível em <http://www.gutenberg.org/ebooks/10657>. Acesso em 12/06/2016.
- DORISON, Xavier; ALICE, Alex. *Le Troisième Testament: Mac ou Le Réveil do Lion*. Grenoble: Glénat, 1997.
- JARDILLIER, Claire. Les enfants de Merlin: le merveilleux médiéval revisité. In: BESSION, Anne et al. *Le roi Arthur au miroir du temps*. Dinan: Terre de Brume, 2007: 135-155.
- LAMBERT, Pierre-Yves. L'histoire de Taliesin. Tradução de Pierre Yves Lambert. In: Idem, *Les Quatre Branches du Mabinogi*. Paris: Gallimard, 1993: 331-351.
- LE GOFF, Jacques. Maravilhoso. Tradução de Mário Jorge da Motta Bastos. In LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2006: 105-120.
- OBRIST, Barbara. Visualization in Medieval Alchemy. In: *HYLE : International Journal for Philosophy of Chemistry*. Berlim: HYLE Publications, vol. 9, nº.2, p. 131-170, Outubro, 2003. Disponível em: <<http://www.hyle.org/journal/issues/9-2/obrist.htm>>. Acesso em 15/03/2010.
- PLET-NICOLAS, Florence. Les cases de l'oncle Arthur : BD arthuriennes. In: BESSION, Anne et al. *Le roi Arthur au miroir du temps*. Dinan: Terre de Brume, 2007: 185-206.
- POIRON, Daniel. *Le Livre du Graal I*. Paris: Gallimard, 2001. 1918 p.
- READ, John. Alchemy and Alchemists. In: *Folklore*, v.44, n.3, 1933: 251-278.
- ROOB, Alexander. *Alquimia e Misticismo*. Köln: Taschen, 2006.

STEINBECK, John. *The acts of King Arthur and his noble knights*. New York: Penguin, 2007.

THIEBAUT, Michel. *Dans le sillage des sirenes: au tour des Compagnons du Crépuscule*. Torunai: Casterman, 1992.

THOREL, Florent. *Les représentations du Moyen Age dans la bande-dessinée et son utilisation dans l'enseignement*. Arras : Université d'Artois. 2011.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castelo. São Paulo: Perspectiva, 2004.

WHITE-LE GOFF, Myriam. *Envoûtante Mélusine*. Paris: Klincksieck, 2008.

**Gustavo Lopes de Souza** Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal do Pará (2003), mestrado em Letras: Teoria da Literatura pela Universidade Federal do Pará (2007), e doutorado em Artes Plásticas pela Universidade Federal de Minas Gerais (2012). Tem experiência nas áreas de Letras e Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: narrativa, folclore, desenho, história da arte medieval, arte e literatura do século XIX, histórias em quadrinhos e intertextualidade.