



UFPB

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
LICENCIATURA EM HISTÓRIA

MÁRCIO VINÍCIUS MEDEIROS DE SANTANA

**A INVERSÃO DO BEM E DO MAL: O IMAGINÁRIO DO CAVALEIRO
MEDIEVAL PRESENTE NA FIGURA DO HERÓI E DO VILÃO NO MANGÁ
BERSERK (1990-1997)**

JOÃO PESSOA - PB
2025

MÁRCIO VINÍCIUS MEDEIROS DE SANTANA

**A INVERSÃO DO BEM E DO MAL: O IMAGINÁRIO DO CAVALEIRO
MEDIEVAL PRESENTE NA FIGURA DO HERÓI E DO VILÃO NO MANGÁ
BERSERK (1990-1997)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso História, do Centro de Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciatura em História.

Orientador(a): Prof. Dr. Guilherme Queiroz de Souza

JOÃO PESSOA - PB
2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S232i Santana, Marcio Vinicius Medeiros de.

A inversão do bem e do mal: o imaginário do cavaleiro medieval presente na figura do herói e do vilão no mangá Berserk (1990-1997) / Marcio Vinicius Medeiros de Santana. - João Pessoa, 2025.

38 f. : il.

Orientador: Guilherme Queiroz de Souza.

TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2025.

1. Mangá. 2. Cavalaria. 3. Imaginário. 4. Representação. 5. Idade média. I. Souza, Guilherme Queiroz de. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 94

MÁRCIO VINÍCIUS MEDEIROS DE SANTANA

**A INVERSÃO DO BEM E DO MAL: O IMAGINÁRIO DO CAVALEIRO
MEDIEVAL PRESENTE NA FIGURA DO HERÓI E DO VILÃO NO MANGÁ
BERSERK (1990-1997)**

**Artigo apresentado ao Departamento de
História do Centro de Ciências Humanas,
Letras e Artes da Universidade Federal da
Paraíba, como requisito para obtenção do
título de Graduação em Licenciatura plena em
História.**

Orientador: Guilherme Queiroz de Souza João

Pessoa, 05 de maio de 2025

BANCA EXAMINADORA

Nota:

Prof. Dr. Guilherme Queiroz de Souza (orientador)
Departamento de História (DH) – UFPB

Nota:

Prof. Dr. Felipe Augusto Ribeiro (avaliador externo)
Departamento de História (DH) – UFPE

Nota:

Prof. Dr. Vanderlan Paulo de Oliveira Pereira
Departamento de Fundamentação da Educação (CE) – UFPB

“Escute a minha história, essa pode ser a nossa última chance”

Tidus - Final Fantasy X

AGRADECIMENTOS

O primeiro agradecimento vai para o céu. Direciono a gratidão suprema a Deus, por ter me dado forças para terminar esse trabalho, e a Nossa Senhora do Carmo, por sua intercessão. Desde minha entrada na universidade me senti sendo auxiliado, no fim deste ciclo não foi diferente. O trabalho que achei não tinha forças para acabar, no fim, está aqui, assim, muito obrigado, senhor e senhora.

Agora para aqueles da terra. Primeiramente, agradeço muitíssimo a minha avó(mãe) Janeide e ao meu avô (pai) Ivo (*in memoriam*) por seu cuidado desde minha tenra idade. Não seria possível viver sem esses dois, muito menos terminar o curso sem eles. Além deles, agradeço também a minha mãe Sueli (*in memoriam*), que não conheci de fato, mas sou grato pelo dom da vida e por ter me amado no breve tempo que tivemos juntos.

Gratidão a meu irmão Ítalo pela parceria e a presença na minha vida, além de ter me dado a graça de ser tio de uma sobrinha tão maravilhosa, que ama o Stitch, chamada Helena Maria. Vocês são uma parte única e especial da minha família.

Aos meus primos Kaylane, Anthony e Gustavo. Esses últimos, em especial, agradeço pelas visitas, apoio e o apelido “Márcio, cavaleiro do TCC eterno”. Vocês me motivaram bastante.

À Igor J.P. Moura. O álbum cujo nome é o mesmo que o seu é especial para mim, pois foi a porta de entrada para uma convivência com você. Através desse episódio, pude crescer e conhecê-lo ao ponto de enxergá-lo como um irmão; visão essa que foi reforçada pela figura paterna de Ismael, um maravilhoso pai e cujas caronas sempre foram as melhores.

Por sua vez, nem só de família um homem deve ser grato, afinal, em uma grande aventura a amizade sempre se faz presente. Por esse motivo, dedico os agradecimentos a seguir para aqueles que foram basilares para nessa jornada. Peço perdão por quem esqueci, mas caso o nome não resida, saiba que agradeço pessoalmente.

Aos meus amigos de Goiana-PE do “Cade alguma coisa”: Eriton, Matheus, Duda, Jamile, Pauline, Thomas, Biel e Belly. A alegria que me proporcionaram foi o sustento e o norte em muitos momentos.

À minha querida sertaneja Madu, a melhor companhia para o cinema e que tornou a faculdade um lugar melhor. Grato por me mostrar as riquezas do sertão, querida “Senhora”.

Aos meus amigos do curso de história 2019.2. Em especial cito João Rikelme, que abriu as portas da sua casa pra mim no Roger e foi a melhor dupla de trabalhos que já tive; e Mikael, um valioso amigo que fiz em uma noite sentado em um banco com algumas cervejas.

Ao trio Eliana, Larissa e Samuel, um grupo que conheci após a fusão dos períodos. Vocês são três joias muito valiosas para mim, riquezas cuja perda seria insubstituível, pois a presença ilumina e a ausência faz falta.

Aos amigos Lucicleiton, Antony e Elisama. Não poderia esquecer daqueles que me apoiaram tanto com esse tema e dividiram comigo tantas mesas no RU.

A Juliana, que tornou a residência pedagógica um espaço mais cômico e cujos gostos vascaínos são duvidosos.

Aos meus gatos Pexito, Papito e Bartholomew, por serem a companhia nas tardes de leitura e ofuscaram a solidão. E claro, a minha cadelinha Mel, que neste momento repousa em meus pés.

À minha amiga Vivyan, minha companheira de viagens, que me alegrou com suas músicas e me acalmou quando precisei.

À doce Eloísa, que desde 2018 me alegra com a companhia. Obrigado, querido Hotel California.

Ao meu orientador, Professor Dr. Guilherme Queiroz de Souza, pela paciência, as correções e por acreditar na minha ideia. Sua atuação como educador me influenciou a escolher o medievo como área de estudos, admiro sua dedicação e muitíssimo seu trabalho. Por isso, em sua homenagem, e por este ser um ótimo pensador, Ramon Llull, está presente neste trabalho.

Aos professores do departamento de História da Universidade Federal da Paraíba, os quais foram fundamentais para minha formação enquanto historiador e professor. Em especial, cito Ariane, Ana Beatriz, Tiago, Martinho e Vanderlan.

Por fim, a mim mesmo, por ter tido a disciplina para finalizar essa tarefa tão difícil e importante. Lembre-se sempre de continuar tentando e de ser grato àqueles que estão ao seu lado.

RESUMO

Os mangás atualmente possuem uma notável popularidade no Ocidente, suas histórias, além de encantarem os leitores, incorporam elementos históricos, filosóficos e sociais sob a ótica da cultura japonesa. Nesse contexto oportuno, o presente artigo analisa a obra *Berserk* (1989), de Kentaro Miura (1966-2021), que narra a trágica trajetória de Guts, um espadachim em busca de vingança após ser traído por seu ex-líder de bando, o antagonista Griffith. Observa-se nessa trama, ambientada em uma Idade Média fictícia, que ambos os personagens principais incorporam aspectos do imaginário do cavaleiro medieval, mas explorado de forma invertida, sendo o vilão facilmente confundido com um herói inicialmente. Por conta dessa particularidade, a análise, focada nos quatro primeiros volumes (1990-1997), vale-se dos conceitos de imaginário propostos Jacques Le Goff e a abordagem de representação histórica proposta por Roger Chartier. Esses referenciais teóricos permitem que seja possível compreender como o autor, a partir da sua obra, realiza uma reinterpretação da figura cavaleiresca a partir de uma ótica oriental e contemporânea.

Palavras chaves: Mangá; Cavalaria; Imaginário; Representação; Idade Média

ABSTRACT

Manga currently enjoy notable popularity in the West. Their stories, beyond captivating readers, incorporate historical, philosophical, and social elements through the lens of Japanese culture. In this timely context, the present article analyzes the work *Berserk* (1989) by Kentaro Miura (1966–2021), which narrates the tragic journey of Guts, a swordsman seeking revenge after being betrayed by his former band leader, the antagonist Griffith. Set in a fictional Middle Ages, the story reveals that both main characters embody aspects of the medieval knightly imaginary, though this is explored in an inverted manner, with the villain initially easily mistaken for a hero. Due to this particularity, the analysis—focused on the first four volumes (1990–1997)—draws on the concept of the imaginary proposed by Jacques Le Goff and the approach to historical representation developed by Roger Chartier. These theoretical frameworks make it possible to understand how the author, through his work, offers a reinterpretation of the knightly figure from an Eastern and contemporary perspective.

Keywords: Manga; Chivalry; Imaginary; Representation; Middle Ages

Sumário

INTRODUÇÃO	11
1. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A HISTÓRIA.....	13
1.1 A origem e a propagação das <i>comics</i>	13
1.2 A Arte sequencial como fonte.....	15
2. O IMAGINÁRIO: DEFINIÇÃO E INTERESSE.....	17
2.1 O mundo onírico na historiografia	17
2.2 O imaginário e o cavaleiro medieval	21
3. A OBRA PRIMA DE MIURA: <i>BERSERK</i>	25
3.1 Uma breve apresentação do autor e sua obra.....	25
3.2 O vilanesco Cavaleiro Negro	26
3.4 O heroico Cavaleiro Branco.....	31
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS.....	36

INTRODUÇÃO

Ao iniciar uma pesquisa sobre a Idade Média, o historiador deve reconhecer que este âmbito deixou de ser, há bastante tempo, um privilégio exclusivo da sua profissão. Atualmente os sujeitos dispõem de um acesso muito mais facilitado ao conhecimento histórico, pois o encontram representado nas mais diversas expressões socioculturais. Isso permite-lhes não apenas a reproduzir essa imagem do passado, mas modificá-la conforme seus interesses. Como destaca Le Goff (2013), a história, que outrora foi construída a partir de fontes documentais, hoje é transformada pelos meios de comunicação desenvolvidos pelo homem. Logo, é notório que o discurso histórico é mutável, o que torna necessário investigar como essas mudanças ocorrem e quais seus impactos no imaginário social.

Ademais, quando o assunto é o medieval, vale salientar que este é um recorte histórico cujos elementos são frequentemente explorados por filmes, séries, jogos e festivais, os quais, conseqüentemente, o transformaram em parte da cultura de massa (Silva, 2019, p. 137). Essas representações, por sua vez, não apenas mantêm “vivo” o período, mas influenciam a forma em que ele é assimilado e interpretado pela sociedade (Gallo León; Jativa Miralles, 2017, p. 127).

Diante desse cenário de ressignificações do passado por meio das mídias, as Histórias em Quadrinhos (HQs) apresentam-se como um valioso artefato analítico. Descritas por Will Eisner (1985) como *linguagem singular* — na qual imagem e texto unem-se para oferecer uma leitura única e acessível —, a narrativa gráfica é capaz de exprimir estereótipos e interpretações do passado que são construídas a partir da perspectiva do seu autor e disseminadas para os demais setores da sociedade.

No entanto, embora apresentem essas qualidades, os quadrinhos ainda carecem de investigações no campo da historiografia. A princípio, observam-se mais trabalhos que tendem a abordá-los predominantemente como ferramenta didática, deixando de lado sua potencialidade enquanto objeto histórico, causando assim uma falta de abordagens metodológicas e relegando seus estudos para outros campos das ciências humanas (Guazzelli, 2000, p. 143).

Nesse sentido, buscando contribuir tanto para preencher essa lacuna metodológica quanto para compreender as influências da medievalidade, esse artigo consistirá na análise do

mangá¹ *Berserk* (1989), de Kentaro Miura (1966-2021). Esta obra, sob uma ótica oriental, apresenta um universo ambientado em uma Idade Média fantástica, caracterizado pela violência e repleto de elementos considerados “medievais” nas perspectiva do seu autor e pelo contexto sociocultural no qual está inserido.

Sabendo das delimitações deste formato acadêmico, a seguinte pesquisa concentrar-se-á em identificar a presença de elementos pertencentes à figura lendária do cavaleiro medieval dentro da obra, buscando entender como essas características são concebidas e exploradas para construção mútua do herói e do vilão. Ademais, por conta deste quadrinho ainda estar sendo publicado, buscou-se limitar a abordagem somente aos seus primeiros arcos (1990-1997). Esta é uma época que, por sinal, coincide com o momento cuja temática medieval havia se tornado alvo de interesse das mídias populares, o que acaba tornando essas publicações iniciais um reflexo deste contexto.

Por fim, para que essa pesquisa tenha respaldo teórico, iremos nos apoiar na concepção de imaginário, como um conjunto de imagens mentais estruturantes, conforme Le Goff, e no exame das representações como sua materialização e reflexo conjunto do indivíduo e de seu contexto social, posta por Roger Chartier. Dessa forma, buscamos mostrar como a Idade Média, mesmo que distante, continua presente simbolicamente no cotidiano.

¹ Basicamente histórias em quadrinhos japonesas, cujas particularidades, como as páginas preto e branco, ordem de leitura oriental (direita para esquerda) e a conexão cultural, fizeram-lhe se distinguir das demais do mundo.

1. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A HISTÓRIA

1.1 A origem e a propagação das *comics*

Embora conheçamos os quadrinhos em seu formato mais contemporâneo, fruto do século XX, contar histórias por meio de imagens sequenciais não é uma prática recente, podendo ser encontrada em praticamente todo recorte histórico. Este costume mostrou-se uma boa alternativa quando se desejava materializar memórias e transmitir informações de uma forma clara e acessível.

Antes mesmo da invenção da escrita, o homem pré-histórico já havia deixado registros de suas vivências através das pinturas rupestres. Seguindo esse princípio, sociedades teocráticas, como o Egito, aprimoraram a expressão gráfica com os hieróglifos, utilizados tanto na administração estatal quanto na representação do cotidiano e da vida doméstica (Rahde, 1996, p. 103). Ademais, é possível localizar o uso da narrativa visual como meio de comunicação em outros momentos da Antiguidade e na Idade Média, a exemplo da Coluna de Trajano² e da Tapeçaria de Bayeux³ (León; Miralles, 2017, p. 125).

Mesmo que tais exemplos não se encaixem na definição moderna de Histórias em Quadrinhos (HQs), — narrativa gráfica composta por linguagem visual e textual, um estilo comunicativo único denominado por Will Eisner de Arte Sequencial (Eisner, 2005, p. 9) — não podemos negar que existe uma certa herança histórica, uma ligação entre ambos: contar histórias através de imagens sequenciadas, exemplo da capacidade criativa do homem de produzir arte ao retratar a realidade, costumes e aspectos sociais da sua ou de outra época.

Ademais, vale ressaltar que ambas as práticas narrativas, tanto antigas quanto contemporâneas, tornaram-se poderosas ferramentas de cunho político devido ao seu alcance comunicativo. Elas foram usadas muitas vezes para manter ou combater memórias coletivas e ideologias dominantes (Rahde, 1996, p. 104). Dessa forma, após traçar sua herança cultural, é necessário agora definirmos a origem, de fato, das HQs.

² Monumento localizado em Roma que foi encomendado pelo imperador Trajano (53 a.C- 107 d.C) a fim de relatar a vitória sobre os dácios.

³ Tapeçaria com aproximadamente 70m de comprimento e 50cm de largura, a que conta com desenhos em sequência relatando a conquista normanda de Guilherme, o conquistador, sobre a Inglaterra, datada do século XII.

O especialista em histórias em quadrinhos Álvaro de Moya (1993), assim como vários outros especialistas no tema, aponta o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846) como um dos principais precursores desse gênero literário. De forma despretensiosa, o genebrino criou pequenas narrativas gráficas acompanhadas de textos, compiladas e publicadas sob o título de “*Histórias em estampas*” (1846-47). A repercussão e os elogios recebidos, inclusive do ilustre Goethe, fizeram de Töpffer uma referência fundamental para a estrutura quadrinística que viria a emergir no século seguinte em todo o mundo:

Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traços. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significa. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação (Moya, 1993, p. 13).

Além de mencionar os elementos base desta linguagem, Töpffer deixa claro que sua qualidade principal é “falar diretamente aos olhos do leitor”, dando a entender que o quadrinho é uma arte fundamentalmente criativa e feita para ser facilmente assimilada pelos leitores. Por outro lado, seu trabalho neste período ainda não apresentava uma paixão pela narrativa, apenas representações gráficas, em um ritmo sôfrego, de bonecos diante dos problemas comuns da vida (Moya, 1993, p. 16).

É possível afirmar, de acordo com Moya, que as primeiras publicações de HQs surgiram categoricamente no final do século XIX, nos jornais norte-americanos. O marco deste nascimento foi um cartum chamado *The Yellow Kid*, de autoria de Richard F. Outcault:

Exatamente no dia 05 de maio de 1895, um domingo, no jornal World, de Nova Iorque, surgiu o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, ao termo “jornalismo amarelo” para a imprensa sensacionalista, por causa do camisolão do Menino Amarelo (Moya, 1993, p. 23)

Ocupando as páginas dominicais, essa produção conquistou o público ao narrar as travessuras de uma criança de roupão amarelo que vivia nos subúrbios da cidade. O trabalho de Outcault sintetizou aquilo que vários artistas já faziam no passado, apresentando assim uma narrativa gráfica leve, com trama, balões de diálogo e onomatopeias para simbolizar ruídos. Logo, o sucesso da sua obra influenciou várias outras a seguir esse formato, dando origem, assim, às *comics*, que receberam esse nome devido ao teor cômico das primeiras histórias (Moya, 1993, p. 23).

Ademais, vale mencionar que este marco também é importante, pois, além de ter estruturado o gênero, democratizou o seu acesso. Até então, as tiras estavam presentes apenas em livros e álbuns, mas, após o sucesso de Yellow Kid, passaram a ser divulgadas por um

veículo de comunicação de massa, atingindo um público mais amplo (Luyten, 1987, p. 18) e tornando-se uma ótima estratégia para atrair leitores e aumentar a venda de periódicos (Oliveira, 2024, p. 20).

Nesse contexto, devido à grande demanda dos jornais por historietas, foram criadas agências distribuidoras de quadrinhos chamadas de *Syndicates*. Essas organizações foram as verdadeiras responsáveis pela difusão das HQs norte-americanas, pois as vendiam por um preço acessível para centenas de veículos espalhados pelo planeta inteiro (Luyten, 1987, p. 22). Logo, as *comics* tornaram-se uma das mídias mais populares e influentes dentro e fora do seu país de origem, tanto no quesito da formatação quadrinística quanto ideológico.

1.2 A Arte sequencial como fonte

Conforme a demanda por quadrinhos aumentou, a necessidade por novos conteúdos batia à porta, levando à estagnação das tiras cômicas a partir dos anos 1920 (Oliveira, 2024, p. 43). Além disso, no final dessa década, o desemprego, a fome e toda a tristeza decorrente da Grande Depressão levaram as pessoas a mudarem seus gostos, recorrendo a narrativas fantasiosas e capazes de transportá-las para fora daquela realidade. Dessa maneira, deu-se origem e popularidade a um novo gênero dentro das *comics*, como afirma Luyten:

A “aventura” chegou ao auge e um turbilhão de histórias surgiu nesta época (...) A aventura indica um desejo de evasão e criação de mitos, de heróis positivos. Revela a necessidade de novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana (...) é como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações e inseguranças da triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos (Luyten, 1987, p. 26).

A partir dessa nova tendência, o passado tornou-se matéria-prima e fonte de inspiração para os quadrinistas, que recorreram ao conhecimento histórico para conferir ao quadrinho maior profundidade e uma ambientação mais convincente. Um ótimo exemplo desse contexto é a obra “Príncipe *Valente* (1937)”, de Hal Foster, que retrata as aventuras fantásticas de cavaleiros inseridos no ciclo de lendas arturianas. Considerado um clássico das mídias de temática medieval, Foster baseou-se em elementos literários, arquitetônicos e culturais da Idade Média para a construção do seu universo ficcional (Goida; Kleinert, p. 166. apud Andrade, 2019, p. 39).

Por sua vez, embora a história tenha servido para enriquecer a arte sequencial, o sucesso e o alcance de suas produções visuais terminaram influenciando também na forma em que o passado é visto pelos leitores, o que certamente contribuiu para a formação do imaginário social do século XX. Por isso, não é por menos que Jacques Le Goff aponta as Histórias em

Quadrinhos e o Cinema — depois do Romantismo — como os principais responsáveis pela ressurreição do imaginário medieval e seus heróis (Le Goff, 2013, p.19).

Logo, é a partir dos meios de comunicação que os artistas revivem periodicamente o passado. Todavia, devido a necessidades artísticas e comerciais, suas representações do pretérito estão menos atreladas ao discurso histórico e mais a versões romanceadas, consolidadas pela literatura e lendas populares. Assim, as HQs não apenas reproduzem, mas ajudam a perpetuar mitos e preconceitos sobre certos períodos históricos (Pereira, 2016, p. 107); um traço que, somado à sua imagem predominantemente infantilizada, serviu para barrá-las do centro dos estudos acadêmicos.

Felizmente, graças aos avanços da historiografia, percebeu-se que as representações contidas nas histórias em quadrinhos denotam a definição que seus autores têm do passado, um reflexo das suas próprias interpretações da história e do mundo social. Nesse sentido, Roger Chartier, uma de nossas bases teóricas, estabeleceu um método analítico a partir do estudo das construções discursivas dessas imagens:

Desta forma, pode-se pensar uma história cultural do social que tome por objeto a compreensão das formas e dos motivos — ou, por outras palavras, da representação do mundo social — que, à revelia dos actores sociais, traduzem as suas posições e interesses objetivamente confrontados e que, paralelamente, descrevem a sociedade tal como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse (Chartier, 2002, p. 19).

Logo, mediante essa metodologia, é possível identificar como a Idade Média e os elementos do seu imaginário são vistos e reinterpretados por Kentaro Miura autor do mangá *Berserk*, objeto de análise deste artigo, em especial no contexto do final do século XX.

Outrossim, considerando o nível de impacto que as comics passaram a ter na sociedade, seria muita ingenuidade concebê-las ainda como simples historinhas infantis e “neutras” de discursos políticos. Em seu artigo “*Quadrinhos e Política*” (2016), o sociólogo Nildo Viana demonstra que as HQs funcionam historicamente como veículo ideológico, pois são capazes de influenciar os leitores, geralmente de forma velada, através da repetição de discursos apresentados pelos personagens como moralmente corretos (Viana, 2016).

Este é um fenômeno que se manifesta com frequência através dos heróis, os quais despertam tanto fascínio em seus fãs que estes acabam incorporando a sua índole; e, em casos extremos, levando a episódios conhecidos de pessoas combatendo o crime e praticando boas ações fantasiadas dos seus personagens favoritos (Reblin, 2012, p. 77). Diante desta concepção, não parece ter sido mero acaso que, no contexto da Segunda Guerra Mundial, observa-se nos quadrinhos uma grande campanha de apoio aos EUA e de oposição ao Eixo. A respeito disso, Luyten afirma:

Os quadrinhos, antes da entrada dos Estados Unidos na guerra, já estavam engajados numa posição política. O Príncipe Valente lutava contra os hunos, que na gíria inglesa queria dizer germânico. Dick Tracy e X-9 se voltam contra os sabotadores e até Tarzan, na selva africana, luta contra os soldados coloniais nazistas (Luyten, 1987, p. 34).

Após esse episódio, as *comics* passaram a atrair o interesse da comunidade intelectual, resultando em duas concepções distintas. Alguns as reconheciam como valiosos itens da cultura de massa e estudavam seus personagens como símbolos dos anseios humanos, a exemplo de Umberto Eco em “*Apocalípticos e Integrados*” (1964). Outros, como o psiquiatra Fredric Wertham, autor de “*A Sedução do Inocente*” (1954), apontavam os quadrinhos como arte de baixa qualidade, um conteúdo nocivo que provocava a delinquência juvenil⁴.

Por conseguinte, esta última noção, cheia de falsos conceitos moralistas, influenciou pais e educadores a fazerem campanha para proibir esse tipo de leitura para os mais jovens e contribuiu para a formação da ideia de que histórias em quadrinhos não passavam de subcultura (Luyten, 1987, p. 37), um poderoso empecilho para sua aceitação no âmbito artístico e acadêmico.

No entanto, progressivamente, as HQs conseguiram conquistar seu espaço dentro dos laboratórios e galerias, fruto da coragem e persistência de estudiosos dos mais variados campos. Esta pesquisa, por sua vez, busca contribuir para que no campo da história também seja reconhecido o valor deste objeto, em especial na área dos estudos medievais, no qual ele é capaz de revelar a influência, os impactos e as interpretações do imaginário medieval na contemporaneidade.

2. O IMAGINÁRIO: DEFINIÇÃO E INTERESSE

2.1 O mundo onírico na historiografia

Não satisfeito com a natureza bruta, o *homo sapiens* sempre imaginou formas de melhorar a sua condição de vida e, com base nisso, criou tecnologias inovadoras e eficientes como a roda, a metalurgia e a eletricidade. Porém, a sua imaginação não se limitou somente a corresponder às necessidades biológicas. A estranheza cosmológica, a organização social e o sonho de futuro melhor implicaram a formulação de mitos, rituais e representações as quais respondiam a carência humana.

Podemos entender dessa forma que tanto o real quanto o “não-real” – os sonhos, as lendas e os símbolos – sempre estiveram juntos na história, possuindo cada um deles um papel

⁴ Essa última visão encontrou apoio em educadores e pais moralistas.

essencial dentro da existência humana. Ou seja, o homem não é apenas um animal, mas um inerente sonhador. Todavia, apesar de poética e verdadeira, essa concepção demorou bastante tempo para ser aceita.

De acordo com Sandra Jatahy Pesavento (1995), esta última dimensão, em especial o imaginário social, foi relegada ao segundo plano pelas ciências humanas. Para ela, essa desvalorização se deu devido aos avanços do pensamento científico-racionalista, cujo ápice do raciocínio foi atingido no século XIX. Nesse período, tudo aquilo que escapava da lógica racional era praticamente despojado, assim a imaginação era tida como algo falso, deturpador, e cujo saber verdadeiro só era atingido através da sua exclusão (Pesavento, 1995, p. 11). Desta forma, conclui a historiadora, o imaginário foi separado do conhecimento científico mediante uma postura que se estendeu de René Descartes, conhecido como “pai do racionalismo”, até Auguste Comte, no século XIX, evitando assim sua abordagem pelos acadêmicos (Pesavento, 1995, p. 11)

Entretanto, a partir do século XX esse mesmo caminho trilhado pelo racionalismo absoluto levou-o à falência, revelando suas fragilidades em meio a uma sociedade repleta de incertezas. A história, até então apoiada nesse método, deparou-se com um paradigma em crise, resultando assim na sua aproximação com outros campos, como a antropologia e a literatura, as quais lhe apresentaram teorias mais flexíveis e passíveis de aceitação de dúvidas (Pesavento, 1995, p. 10). Por conseguinte, nos revela Peter Burke, esse encontro da história com os novos “sócios” culminou em uma tomada de consciência por parte dos historiadores, que se deram conta de questões até então ignoradas e da possibilidade de pesquisas inéditas (Burke, 2021, p. 68).

Foi com base nessa nova concepção que da Escola dos *Annales* nasceram os historiadores das mentalidades, não mais interessados na história factual dos grandes personagens e eventos, mas na compreensão da dimensão mental do homem e seus sentimentos perante a estrutura social no decorrer do tempo.

Os *Annales*, como se sabe, desde a sua fundação empenharam-se em um programa de ampliação do universo de campos historiográficos. Em oposição à compreensão da Historiografia aos Âmbitos da História Política e da História institucional, alvejados desde Lucien Febvre como uma redução empobrecida do universo potencial de estudos dos historiadores, cedo os annalistas estiveram envolvidos na criação e fortalecimentos de novas modalidades historiográficas (Barros, 2016. p. 124)

Como explica Barros (2007), a iniciativa desses pesquisadores franceses abriu os caminhos para inéditas maneiras de fazer história, agindo mediante abordagem de novos domínios e modalidades, em que cada geração buscou aprimorar e sistematizar baseando-se

nas ideias de sua antecessora. Todo esse arrojo repercutiu mais tarde, em meados dos anos 80, na Nova História Cultural (NHC), que se distinguiu do movimento anterior ao enfatizar não mais as mentalidades, mas as representações, práticas e expressões cujos enfoques eram verdadeiramente culturais (Barros, 2007, p. 17).

A partir desse novo panorama finalmente foi possível observar o imaginário em ascensão, um tema até então sem seara. O início da sua investigação se deu a partir do estudo das mentalidades e posteriormente mediante o seu refinamento, pois era um conceito descrito como muito abrangente e metodologicamente vago em alguns casos (Barros, 2007, p. 28). Por sua vez, a primeira ideia distinguiu-se a partir do foco da pesquisa, possuindo assim objetos mais bem delimitados e menos abstratos, como esclarece Barros:

A história do imaginário não se ocupa propriamente dessas longas durações nos modos de pensar e de sentir, mas da articulação das imagens visuais, verbais e mentais com a própria vida que flui em uma determinada sociedade. Foi o que Le Goff pretendeu fazer em sua obra *O nascimento do Purgatório* (1981), em que busca investigar a mútua interação entre o imaginário religioso medieval e a sociedade que o produziu (Barros, 2007, p. 28).

É perceptível que essa é uma ideia bastante complexa e inesgotável, podendo ser concebida de várias maneiras; logo acima, por exemplo, é descrito tanto uma abordagem como uma dimensão historiográfica. Por esse motivo, cabe-nos destrinchá-la um pouco, para que seja entendido adequadamente e se tenha noção da sua importância e influência dentro da comunidade e dos estudos sociais.

Como observamos neste primeiro caso, trata-se *a priori* de um método investigativo cujo enfoque está na seara em que ocorre o encontro entre a dimensão mental dos indivíduos e o ambiente sociocultural no qual estão inseridos. O impacto dessa relação, geralmente, resulta na criação de representações, as quais são assimiladas culturalmente através da literatura, arte, mitos e costumes. Mas essas não são simples imagens retidas na tela ou no mármore, mas presentes na psique do indivíduo e compartilhadas pela comunidade, motivando-os a agir de certa maneira. Nesse sentido, este é um domínio que lida, conforme Évelyne Patlagean, com as representações que ultrapassam o limite imposto pela realidade vivida, algo presente em todas as sociedades (Patlagean, apud. Le Goff, 2013, p. 10).

De acordo com Jacques Le Goff, o imaginário revela-se a partir desse campo, “mas ocupa nele a parte da tradução não reprodutora, não simplesmente transposta em imagem do espírito, mas criadora, poética no sentido morfológico da palavra” (Le Goff, 1994, p. 12). Este pensamento implica reconhecer a sociedade como produto cultural, composta de vários significados semiologicamente construídos para dar impressão aos seus membros de

compreendê-la (Franco Jr, 1998, p. 16). Dessa forma, o conceito descrito pelo historiador francês age como uma “visão de mundo” essencial para os homens; definição pega emprestada de Michel Vovelle (Pesavento, 1995, p.13).

Ademais, podemos ainda identificar a ação desse domínio através da linguagem simbólica de forma subjacente. Essa concepção contribuiu vigorosamente para os estudos medievais, pois demonstrou como vários elementos presentes nas representações e nos contos sobrenaturais da época eram, na verdade, signos das aspirações, carências e valores da estrutura social, assim afirma Franco Jr: “Naquilo que se chama de sociedade imaginária, temos quase sempre forte presença de uma sociedade concreta, através do exagero ou da invenção de suas características, da negação de seus medos ou da projeção de seus desejos” (Franco Jr. 1998, p. 15).

Em seu livro *Cocanha: a história de um país imaginário* (1998) Franco Jr demonstra este ponto. Ao examinar os traços culturais presentes na lenda sobre esse lugar onírico, conseguiu identificar que certas características, como a fartura de dinheiro e comida, eram reflexo da ausência desses itens na realidade camponesa na França do século XII, especificamente na região norte. Essa construção mitológica foi, portanto, conservada pelo povo em decorrência da fome e nutrida pelo sonho da saciedade⁵.

Graças aos estudos realizados em cima dessas representações coletivas ficou cada vez mais clara a imagem da sociedade enquanto resultado da composição entre o concreto e abstrato. Portanto, à compreensão do imaginário, deve-se somar também seu papel essencial como elo entre os mundos objetivo e subjetivo:

Entre uma sociedade concreta e uma sociedade imaginária não existem, portanto, fronteiras, e sim uma larga faixa de domínio comum, que deve representar para o historiador o ponto de observação tanto de uma quanto de outra. Não se pretende compreender uma delas sem o concurso da outra, daí a necessidade de recorrer ao imaginário. O importante é que toda sociedade é, ao mesmo tempo, produtora e produtora de seus imaginários. Logo, a verdadeira história, aquela que considera o homem na sua complexidade e totalidade, encontra-se na articulação entre a realidade vivida externamente e a realidade vivida oniricamente. Uma não existe sem a outra, e ambas constroem, juntas, os comportamentos coletivos, o suceder dos eventos históricos. Enfim, o fato de um local, um personagem ou um fenômeno ser imaginado, não significa que ele não seja histórico. Ao contrário, ele possui uma trajetória e uma função que devem ser estudadas historicamente (Franco Jr. 1998, p. 15-16).

Concluimos assim a descrição dos pontos principais de atuação do imaginário dentro da análise em história, visando com isso identificá-lo. Essa é uma ideia, como dito anteriormente, densa e difícil de ser descrita, principalmente devido à sua semelhança com

⁵ Hilário Franco Jr destaca a importância dessas miragens dentro do imaginário social, identificando-as como ferramenta de reflexão e suporte perante a dura realidade (Franco Jr. 1998).

outros conceitos⁶. Porém, a complexidade traz lucros quando se percebe a importância do “não-real” para o entendimento mais amplo sobre as sociedades do passado.

2.2 O imaginário e o cavaleiro medieval

De acordo com o sociólogo Zygmunt Bauman (2003), a sociedade do século XXI encontra-se acelerada, sem tempo, repleta de relacionamentos líquidos e com uma identidade visual cada vez mais incolor; o *mal-estar da pós-modernidade*, como ele mesmo denomina. Insatisfeito com este presente e impossibilitado de viajar para o futuro, resta ao homem voltar-se ao passado, buscando não somente uma experiência alternativa àquela que vive, mas suas raízes, para assim entender quem realmente é.

Embora haja muitos destinos, não se pode negar que a Idade Média é um ponto muito visitado por esses “turistas”. Mas, vale destacar que este é um recorte histórico milenar com uma reputação bem ambígua: ora um período de trevas e atraso, contraponto dos partidários da modernidade; noutra momento, uma época dos sonhos e nostalgia romântica, ingênuo refúgio daqueles que a modernidade aterroriza. Sabe-se que esta visão-dual ainda é bem popular, sendo a primeira ainda muito presente, inclusive nas universidades,⁷ apesar dos avanços das pesquisas.

Portanto, se existe essa divisão da imagem da Idade Média, e sendo uma delas bem negativa, por que ela ainda é tão atrativa? A resposta para essa dúvida, talvez, esteja apoiada sobre dois fatores coligados: na disparidade percebida entre as estruturas sociais do passado e do presente; e no fascinante, e industrialmente reproduzido pela estética, imaginário medieval.

É possível compreender este primeiro ponto a partir de uma distinção entre o ontem e o hoje. Como observa Jérôme Baschet, enquanto vivemos em um tempo dominado pelas interações capitalistas, a Idade Média é para nós um *antimundo*, isto é, uma realidade marcada por uma cosmovisão rural anterior ao domínio do mercado, fruto do Renascimento e da Revolução Industrial (Baschet, 2006, p. 45). Por conta disso, esta outra época oferece-nos uma imageria cosmológica e social estranha, mas que ainda assim é insólita e desperta interesse:

Os castelos fortificados atraem a simpatia dos alunos e os cavaleiros da Távola Redonda têm ainda alguns adeptos, enquanto a organização de torneios cavaleirescos ou de festas medievais parece ser um eficaz argumento turístico, inclusive, nos Estados

⁶No prefácio do livro *Imaginário medieval* (1985) Jacques Le Goff dedica recheadas páginas para diferenciar o imaginário dos conceitos de “representação” “símbolo” e “ideologia”, campos onde manifesta-se, mas cuja atuação não se resume.

⁷Concordamos neste trabalho que não há uma legenda “negra” nem “rosa” da Idade Média usando a expressão do Le Goff. Mas que o Medievo tem coisas boas e ruins igual a todo o período histórico.

Unidos. Crianças e adultos visitam as catedrais góticas e são impressionados pela audácia técnica de seus construtores; os mais espirituosos impregnam-se com deleite da pureza mística dos mosteiros românticos. O caráter bizarro das crenças e dos costumes medievais excita os amadores do folclore; a paixão pelas raízes, exacerbada pela perda generalizada de referências, empurra em massa essa idade recuada e misteriosa (Baschet, 2006, p. 23-24).

Em seguida, ao percebermos uma realidade menos voltada para os centros urbanos e mais para os campos, é possível imaginar uma sociedade mais próxima da natureza, onde há fenômenos e lugares cujos mistérios fogem da sua compreensão, mas que encontram respostas na cultura popular, onde o pensamento racional está encoberto (Franco Jr, 1992, p. 12). Esta configuração permeou uma visão de mundo na qual o sobrenatural encontra-se inserido na realidade, servindo como fonte de explicação, sustentação e contendo assim uma presença mais acentuada de elementos míticos e fantásticos do que a dos tempos posteriores (Franco Jr, 1992, p. 11).

Além disso, muito da força motriz do imaginário medieval deve-se também ao fato desta ser uma sociedade extremamente vinculada à linguagem simbólica. Devido ao alto índice de iletrados, a Igreja promoveu o uso de representações visuais para traduzir os ensinamentos bíblicos aos leigos, visando assim frear o paganismo (Baschet, 2006, p. 484). Tal ação promoveu uma comunidade repleta de imagens simbólicas, cujos membros eram experientes em interpretá-las; essas que não apenas transmitiam os valores do cristianismo, mas também do próprio imaginário popular, tornando-o ainda mais presente e influente.

Logo, embora a Idade Média tenha sido rechaçada pelos modernistas, foi a partir da sua organização social que surgiu uma rica coleção de utopias, mitos e lendas. As representações deste conjunto inspiraram artistas, que as adaptaram com o passar do tempo, geralmente as romanceando. Ademais, contribuíram para nutri-las e perpetuá-las por meio de veículos como a ópera, literatura e o teatro. Atualmente, o imaginário medieval é amplamente explorado no cinema, nos jogos e nas histórias em quadrinhos.

Dentre os vários personagens que são explorados por essas indústrias, podemos identificar o cavaleiro, sem dúvidas alguma, como um dos seus favoritos. O fascínio provocado por esse ícone, mesmo sendo de origem tão remota, persiste até os dias de hoje, fato evidenciado pelas numerosas produções em que aparece⁸. Porém, nem sempre podemos dizer que a pintura é condizente ao modelo.

⁸ Quadrinhos como *Príncipe Valente* (1937), *Cavaleiro Negro* (1955) *Capitão Trovão* (1956) exploram essa imagem diretamente nos seus protagonistas; filmes e séries modernizam a figura ou utilizam da estética para compor os personagens, a exemplo, *Coração de Cavaleiro* (2001) e *Game of Thrones* (2011); por fim, a trilogia de jogos, *Dark Souls*, da FromSoftware, e RPGs em geral, permitem o jogador o torna-se um cavaleiro e enfrentar monstros míticos do universo medieval.

As representações midiáticas da Idade Média continuam constantemente a redescobrir e mantendo vivo o seu espírito. Entretanto, grande parte dessas produções oferecem ao público uma visão mais conceitual do que realmente histórica do passado, influenciando assim a forma como é compreendido e perpetuando diversos mitos construídos em torno dele (Vadillo, 2010, p. 157). Como resultado, as características da cavalaria medieval no imaginário contemporâneo estão atreladas principalmente a uma imagem culturalmente construída, que relega muito de seus elementos históricos mais verídicos.

De acordo com Jean Flori (2005, p.15), é possível identificar a gênese dessas confrarias entre os séculos X e XI, quando se observa a atuação de grupos de soldados a serviço de detentores de terra, agindo tanto para sua proteção quanto para conquistar territórios em seu nome. A sua distinção para com os demais combatentes estava no uso de montaria, equipamentos reforçados e um certo espírito de irmandade. No entanto, ao contrário do que se pensa, esses guerreiros não possuíam uma aura heroica ou uma ética altruísta. Nesta época de violentas disputas senhoriais, eles eram, acima de tudo, tiranos, havendo muitas denúncias de ataques contra pessoas desarmadas, como clérigos, viúvas e órfãos (Cardini, 1989, p. 58). Além disso, seu comportamento, por vezes, se assemelhava ao dos ladrões, devido às pilhagens nas vilas que atacavam (Le Goff, 2013, p. 65).

A mudança nessa índole dos cavaleiros ocorreu, a princípio, mediante decretos religiosos. Buscando limitar a epidemia de brutalidade⁹, as dioceses, em um movimento conhecido como *pax e treuga dei*, passaram a punir com a excomunhão os cristãos que usassem da violência contra seus semelhantes em determinados lugares e dias da semana, promovendo assim a paz na cristandade e canalizando a hostilidade para os judeus e muçulmanos (Silva, 2020, p. 69). Conforme Franco Cardini, essa iniciativa só foi possível devido à mobilização de cavaleiros convencidos a seguir um novo código de conduta e a perseguir aqueles que continuassem sendo “inimigos da paz” (Cardini, 1989, p. 59).

Além disso, devido à notoriedade que a cavalaria tomou no século XII, estando socialmente próxima da nobreza e sendo um poderoso elemento bélico, a Igreja intensificou suas medidas, interessada em colocá-la também ao seu serviço. Nesse contexto, o adubamento, cerimônia originalmente leiga, passou a adquirir traços religiosos, com a investidura, entrega de armas, orações e o juramento obrigatório que todos os ingressantes às ordens deveriam proclamar (Flori, 2005, p. 44). Dessa forma, foram-se moldando os *milites Sancti Petri*, os soldados do bem a serviço de Cristo e dos indefesos:

⁹ Era impossível acabar com a guerra em uma sociedade tão militarizada e disputada (Cardini, 1989).

Se os grupos de *milites* obedeciam já a uma ética fundada na coragem, na fidelidade ao seu chefe e na amizade pelos seus companheiros de armas, a ética mais apropriadamente “cavaleiresca” nasce, porém, dos cânones eclesiásticos dos concílios de paz e baseia-se no serviço devido à Igreja e na defesa dos *pauperes* – dos mais fracos – levada até o sacrifício da própria vida (Cardini, 1989, p. 59).

Portanto, uma boa parte da mudança na ética cavaleiresca ocorreu mediante a imposição de certas obrigações presentes no juramento durante a investidura. Ao aceitá-lo, o soldado tornava-se um cavaleiro com direito de portar o gládio, mas para isso deveria seguir um código de conduta imposto pela Igreja que o instruía a usá-lo somente para proteger sua honra, os desarmados – pobres, clérigos, viúvas e órfãos – e zelar pela justiça e fé cristã (Flori, 2005, 37).

Essa foi uma estratégia política tão difundida na época que acabou se diluindo para vários outros setores da comunidade. A propagação desse modelo fez com que muitos romances de cavalaria, canções de gesta e tratados fossem escritos e refletissem esse modelo ideal do cavaleiro, infundindo-o assim no imaginário social. Um ótimo exemplo disso é *Livro da ordem da cavalaria*, do filósofo Ramon Llull (1232-1316), cujo autor destaca os deveres do cavaleiro e os simbolismos por trás de cada um dos seus equipamentos.

Ademais, outro importante fator para essa transformação reside na progressiva exaltação desses indivíduos dentro da sociedade feudal. Embora fossem de início basicamente vassallos de um suserano, paulatinamente alguns cavaleiros ascenderam socialmente ao ganharem terras e títulos de seus senhores (Silva, 2020, p. 68). Além disso, em uma época cuja guerra é onipresente, esses guerreiros possuíam ainda mais prestígios do que os nobres comuns (Le Goff, 2013, p. 64). Dessa forma, muitos deles se tornaram poderosos governantes, sendo homenageados com canções e escritos a respeito de suas conquistas, que eram frequentemente dotadas de um caráter épico para agradecê-las.

Como consequência deste cenário, popularizou-se no imaginário medieval uma imagem que correspondia ao modelo do que deveria ser um cavaleiro: um indivíduo de caráter nobre, corajoso, honrado, cristão e altruísta. Ou seja,

(...) A imagem que nós geralmente concebemos hoje do cavaleiro medieval não é outra senão uma imagem ideal: é precisamente a representação que a casta cavaleiresca pretendia dar de si mesma e que ela conseguiu, através dos trovadores, impor à opinião (Le Goff, 2013, p. 63).

Finalmente, convidamos o leitor a perceber que essas características idealizadas não se limitaram a ditar apenas um modelo de conduta a ser seguido, mas acabou influenciando a concepção de herói e vilão no imaginário ocidental, no qual muitas vezes o primeiro detém as

características encontradas no modelo de cavaleiro medieval ideal. Identificando essa perspectiva como uma forte hipótese, esta pesquisa busca examinar se tal concepção é verdadeira no próximo tópico.

3. A OBRA PRIMA DE MIURA: *BERSERK*

Esta seção do trabalho será focada na análise do mangá *Berserk* de Kentaro Miura e como a medievalidade é abordada por ele. Este falecido autor abdicou de grande parte da sua vida (32 anos) para dedicar-se à sua arte, conhecida não apenas pelo enredo brutal e envolvente, mas pelo belíssimo e realista traço. Nesta história acompanhamos a trágica vida de Guts, um espadachim andarilho que busca vingança contra Griffith, um ex-companheiro e responsável pela maioria dos seus traumas. Nossa análise não irá contemplar toda a obra, que segue em lançamento e conta atualmente com 380 capítulos e 42 volumes, mas os seus primeiros quatro volumes publicados entre 1990 e 1997, com a tradução em português da Panini e acessados de forma digital.

3.1 Uma breve apresentação do autor e sua obra

Kentaro Miura nasceu em 1966, em Chiba, uma cidade da província homônima localizada na região metropolitana de Tóquio. Crescendo em uma sociedade pós-ocupação norte-americana, Miura rapidamente encontrou seu sonho de ser mangaká. Em 1976, aos dez anos de idade, desenhou seu primeiro mangá chamado *Miuranger*, para os colegas de sala, contando com 40 volumes. No ensino médio, conseguiu publicar em uma revista para fãs de quadrinhos, e com 18 anos tornou-se assistente de George Morikawa¹⁰, um mangaká sênior.

No final da década de 1980, enquanto terminava seu curso superior de artes na Universidade de Nihon, Kentaro venceu o concurso da Comic Mangá School com a sua história piloto chamada *Berserk Prototype*, recebendo reconhecimento e a permissão de publicá-la oficialmente. Pouco meses depois, em 1989, enviou a sua versão definitiva para a Hakusensha, uma grande editora voltada para o público feminino, mas que buscava boas histórias visando expandir-se para outro público¹¹. No ano seguinte, com apenas 23 anos de idade, Miura teve

¹⁰ O autor de Hajime *no Ippo*, um famoso mangá de boxe que conta com uma técnica de movimentação espetacular, homenageou Miura no dia de sua morte, lembrando a época em que trabalhavam juntos.

¹¹ No Japão os mangás são divididos por categorias que indicam o público-alvo, a faixa etária e o conteúdo. Por exemplo, revistas infantis para meninos são chamadas de *Shounen* (garoto em japonês) e para meninas *Shoujo* (garota). *Berserk*, por sua vez, está na categoria *Seinen* (jovem adulto) por conter nudez e violência.

sua obra publicada inicialmente pela revista *Animal House*, posteriormente transformada em *Young Animal*, o periódico que atualmente publica a série. Kentaro Miura morreu aos 54 anos, em 2021, vítima de um problema cardiovascular, deixando uma obra basilar para o gênero *dark fantasy* e cuja finalização foi confiada ao seu melhor amigo.

Por sua vez, o conteúdo de *Berserk* trata de uma trama inserida em um universo ambientado na Europa medieval, especificamente em uma França fictícia chamada Midland e em um contexto semelhante ao da Guerra dos Cem Anos, mas repleto de criaturas sobrenaturais e uma atmosfera sombria. A história é subdividida em arcos cujo primeiro é “O espadachim negro”, no qual é apresentado Guts, um violento mercenário movido pela vingança contra o seu ex-colega traidor. A sua jornada é marcada pela desolação deixada por criaturas malignas, as quais busca eliminar, não por benevolência, deixando claro não ser um cavaleiro, mas por o ajudarem a chegar cada vez mais perto do seu líder, o alvo da vingança.

Após esses eventos adentramos na “Era de Ouro”, um longo *flashback* que contempla a infância do protagonista, seus traumas e o ingresso no Bando do Falcão, uma tropa de jovens mercenários na qual termina por conhecer a amizade, o amor e tragicamente o seu maior algoz: Griffith, o líder do grupo. Diferente do Guts, seu colega é um personagem que apresenta uma personalidade angelical, generosa, cortês e demonstra ser um líder nato, ou seja, a imagem do cavaleiro ideal das lendas arturianas. Mas conforme a trama avança, nos é revelada sua ambição sem limites.

A partir desta obra, é possível observar um interessante trabalho de um autor oriental que buscou construir uma narrativa inspirada na fantasia medieval ocidental, oferecendo uma nova perspectiva deste imaginário. Nesse sentido, ele propõe uma reflexão sobre as figuras do herói e do vilão, concepções opostas que evidenciam, respectivamente, a aproximação ou afastamentos dos valores cavaleirescos.

3.2 O vilanesco Cavaleiro Negro

A história inicia com Guts em uma floresta relacionando-se com uma mulher desconhecida, que logo revela ser um demônio à espreita. No entanto, o protagonista a surpreende ao sacar um pequeno canhão acoplado à sua mão mecânica, executando-a com um semblante assassino. Em seguida, o vemos em uma cidade que está sob o controle de um grupo de bandidos servientes de um governante, que exige o envio de mulheres e crianças como tributo. Ignorando toda a situação ao redor, o espadachim negro concentra-se apenas na

eliminação deste líder, que está envolvido no seu projeto de vingança, deixando de lado o altruísmo ou preocupação por aqueles envolvidos no conflito.

Nesse contexto introdutório, o protagonista apresenta-se caracterizado com cabelos, veste e semblante escuro. Além disso, não possui um dos olhos nem um dos braços, estando no lugar uma prótese com um imã, que o ajuda a segurar uma espada gigante capaz de cortar um homem ao meio com facilidade, “parecendo mais um grande pedaço de ferro do que uma lâmina”¹². Embora seja um guerreiro habilidoso, com força suficiente para ajudar várias pessoas, Guts é egoísta, vingativo e cruel com os mais fracos, os quais enxerga apenas como empecilho.



Figura 1 – Guts utilizando sua espada pela primeira vez.

Fonte: Berserk, Panini, 2021. v. 1, p. 18.

Embora esta seja uma obra inspirada na fantasia medieval, claramente não fomos apresentados a um protagonista que corresponde ao típico modelo do herói cavaleiro, isto é, um guerreiro bondoso, generoso e preocupado com os indefesos, uma imagem construída historicamente pelas obras de Chrétien de Troyes, Geoffrey de Monmouth e Walter Scott. Curiosamente, Guts apresenta-se como uma antítese exata desses elementos. Uma coincidência bem notória, sendo possível identificar a intenção do seu autor de afastá-lo o máximo desta

¹²

Adaptação da descrição dos figurantes ao vê-la (vol 1, p. 18).

ideia¹³, aproximando-o da concepção que temos no ocidente de *anti-herói ou vilão*. Porém, ainda é cedo para termos um veredito, vejamos o resto do enredo.



Figura 2 – Recorte da primeira cena do Guts de mostrando-se inteiro

Fonte: Berserk, Panini, v. 1, p. 16.

Ao continuar sua jornada, em um dia chuvoso foi parado por carroça com um viajante e sua filha que lhe ofereceram uma carona. O espadachim negro inicialmente recusa, preocupado com a segurança deles, pois possui um estigma responsável por atrair forças do mal, mas após a insistência acaba aceitando. Posteriormente eles são atacados, Guts tenta os proteger, mas acaba falhando, vomitando ao vê-los mortos. Seu colega de viagem, o elfo Puck, tenta confortá-lo, mas ele finge não ligar e rebate chamando-os de fracos, indicando não se preocupar com tais futilidades que somente o atrapalhariam.

Embora continue sendo um indivíduo visivelmente cruel, neste trecho é possível perceber o Guts como um personagem complexo. A sua personalidade áspera esconde o fardo de ser perseguido por forças malignas, que acabam destruindo tudo à sua volta. E embora não demonstre ligar para os outros, as mortes daqueles que são pegos neste turbilhão o afetam. Por isso, seu desprezo pelos vulneráveis acaba sendo uma forma de protegê-los, e de se autopreservar, mediante o afastamento — um gesto de benevolência e cuidado, à sua maneira.

Dessa maneira, o autor de *Berserk* começa a demonstrar que a imagem do espadachim negro não segue por um sentido tão oposto à figura de um cavaleiro protetor. Na verdade, ele

¹³ Esta intenção fica ainda mais clara no capítulo piloto, onde a história base é a mesma, mas o personagem é denominado “cavaleiro negro” e declara não possuir qualquer apreço por essa forma de conduta.

oferece uma nova forma de conceber o herói a partir de uma perspectiva menos idealizada e mais humana, evidenciando que onde há trevas, também existe luz. Essa lógica é estranha aos moldes ocidentais, cujo imaginário medieval e cristão estabeleceu uma interpretação social mais maniqueísta.

A sociedade medieval foi, mais do que muitas outras, uma sociedade de oposições e, se recusou o maniqueísmo doutrinal, praticou um maniqueísmo de facto através de oposições de tipos bons/maus, ou então de tipo superior/inferior. A cristandade foi, assim, representada muitas vezes por esquemas binários, por pares antitéticos [...] (Le Goff, 1989, p. 15)

Seguindo no enredo, chegamos rapidamente na parte final deste arco, contando com duas interessantes reflexões sobre o personagem. Ele está agora em uma outra cidade, buscando eliminar o Conde, outro tirano que usa da perseguição aos hereges para torturar e consumir pessoas¹⁴. Em um momento de apuros, o protagonista e seu elfo são ajudados por Vargas, um homem deformado e sem as pernas, que clama por vingança contra o governante, responsável por tê-lo torturado junto da família. Guts recusa o pedido e zomba da sua ideia de querer vingança visto o estado em que se encontra.

Mais tarde, com a morte deste personagem, o protagonista se vê refletindo sobre a natureza do seu desprezo por ele. Esta cena sugere ao leitor que a origem do seu ressentimento advém da sua identificação com o Vargas: ambos sofreram a perda de entes queridos; tiveram partes do corpo arrancadas; e, principalmente, não possuem o poder para se vingar de seus algozes. No fim do capítulo, é mostrado que Guts teme o mesmo fim, por isso, indo contra o destino, vai ao túmulo do falecido, prometendo-lhe honrar o pedido.

Aqui é possível perceber que o autor faz uma outra reinterpretação ao propor um herói que sente medo e vulnerabilidade, sentimentos esses que o paralisa, levam a enfrentar a si mesmo e demonstram sua verdadeira essência. Temos, assim, uma real desconstrução da imagem do cavaleiro enquanto um ser totalmente firme e destemido.

Na conclusão desta aventura, após vencer o Conde e ter um encontro inesperado com o vilão da obra, o protagonista encontra-se desfalecido diante da filha do governante, uma jovem que, após ter visto seu pai ser morto, está passando por um ataque de pânico. Guts friamente oferece-lhe a opção do suicídio, para dar fim ao sofrimento, porém sua conversa é interrompida com o chão se abrindo e a garota caindo. Mesmo gravemente ferido, o espadachim, num ímpeto salvador, utiliza a sua espada pesada para segurar e salvá-la da queda. O capítulo se encerra

¹⁴ Grande parte dos inimigos do Guts são homens que escolheram transformar-se em demônios, denominados de “apóstolos”, eles se alimentam de pessoas e são extremamente carniceiros.

com a pequena lady prometendo vingança contra o cavaleiro negro, que some nas sombras com um semblante entristecido, lamentando por não a ter salvado sem ferimentos.

A partir deste último exemplo, percebe-se que, apesar de ter uma personalidade violenta e cruel, as ações de Guts, em última instância, vão de acordo com uma postura moral semelhante àquela esperada dos cavaleiros presentes nos romances históricos. Logo, não temos uma negação desta figura heroica do imaginário ocidental, mas uma interpretação a partir de outra cultura, como revela o próprio autor em entrevista¹⁵:

Desde a minha infância, descobri que os heróis negros tinham classe. Não sei se essa admiração é um fenômeno peculiar ao Japão. Talvez esteja relacionado ao fato de o Japão não estar na área cultural cristã. Tradicionalmente, a religião cristã descreve dinamicamente o bem e o mal, fazendo uma clara distinção entre os dois. Além disso, todas as principais obras [nascidas na área da influência cristã] permanecem nesse contexto. No Japão, a separação entre o bem e o mal é mais ambígua e, se a escuridão é boa, pode ser apresentada[...] (Miura, 2019, apud *Berserk Project*, 2019).

Nesta mesma conversa, o autor menciona que muitas das suas inspirações, além de outros mangás, partiram de filmes com temática medieval, dentre eles: *Conan, o Bárbaro* (1982), *Excalibur* (1981) e *Conquista Sangrenta* (1985); deste último, em especial, inspirou-se no personagem de Rutger Hauer, um mercenário violento, para construir o Guts.

Visto isso, a partir desta declaração do Miura, podemos ainda refletir um pouco sobre o contexto no qual sua obra foi criada. De acordo com Silva, o período medieval, a partir dos anos 80, tornou-se objeto de celebrações coletivas tanto públicas quanto privadas, — filmes, espetáculos, restaurantes, jogos etc. — no entanto, não raramente, essas representações enfatizavam o seu lado negativo, ajudando assim a perpetuar um aspecto soturno sobre este período (Silva, 2020, p. 138). Inserida nesse contexto, embora explore genialmente os aspectos fantasiosos do imaginário, *Berserk* contribui para a permanência desta imagem ao representar um universo repleto de violência, tirania, devassidão e perseguição religiosa.

Portanto, nesta primeira análise foi possível identificar como o afastamento visual de certas características cavaleirescas favorece a construção de uma aura vilanesca sobre o protagonista. No entanto, nos é revelado em conjunto que a sua proximidade com a ética e os princípios da cavalaria acabam por redimi-lo e transformá-lo em um cavaleiro negro.

¹⁵ Essa entrevista foi realizada no ano de 2019 pelo jornal Le Figaro, em comemoração aos 30 anos da obra. Disponível em: <https://www.lefigaro.fr/bd/kentaro-miura-c-est-le-destin-des-mangakas-de-l-ere-showa-que-de-mourir-a-leur-table-a-dessin-20210520>. Acesso em 08 de mar. 2025.

3.4 O heroico Cavaleiro Branco

Após o sumiço do espadachim, somos introduzidos na “Era de Ouro”, o segundo grande arco deste mangá. Trata-se de um longo *flashback* que narra a trajetória do protagonista desde o seu nascimento até o presente da história. Nesta parte, finalmente são apresentadas as razões que o levaram a tornar-se o “cavaleiro negro”. Dentre elas, adiantamos, está o seu encontro com o vilão da série que, paradoxalmente, apresenta-se com características semelhantes à de um herói dos livros de romances de cavalaria.

O início deste novo ciclo começa com um grupo de mercenários resgatando um recém-nascido que encontram abandonado abaixo de um cadáver enforcado em uma árvore. Apelidado de Guts, o garoto foi precocemente instruído para que pudesse pagar por seus gastos, começando o treinamento com apenas seis anos de idade. Acostumou-se rapidamente com espadas do dobro do seu tamanho, tornando-se um exímio espadachim de estilo único. No entanto, embora tenha sido salvo pelo grupo, era taxado de arauto da má sorte e sofria frequentemente de abusos físicos e psicológicos que o levaram a fugir do acampamento.

Na sua adolescência, o espadachim negro já vivia de batalhas, traumatizado por pessoas, mas acostumado a matá-las. Certo dia, a sua reputação atraiu um grupo composto por alguns rapazes e uma moça que buscaram assaltá-lo na estrada. No entanto, logo foram derrotados. Quando iria executar a garota desarmada, Guts é interrompido por uma forte presença vinda da colina: um homem de armadura montado em um belo cavalo branco.



Figura 3 – Recorte do quadro da chegada do cavaleiro branco

Fonte: Berserk, vol. 4, p. 133

A chegada deste indivíduo transforma a atmosfera do lugar, elevando o moral dos soldados assustados e da jovem indefesa que anunciam: “Nosso líder, Griffith”. Em um ímpeto salvador, o indivíduo parte contra o protagonista, subjugando-o usando uma espada refinada e uma técnica superior, conseguindo facilmente a vitória. Antes de desmaiar por sangramento, Guts olha para cima e enxerga um rapaz de aparência nobre, cabelos brancos, armadura reluzente e uma aura ofuscante semelhante à de um lendário cavaleiro.

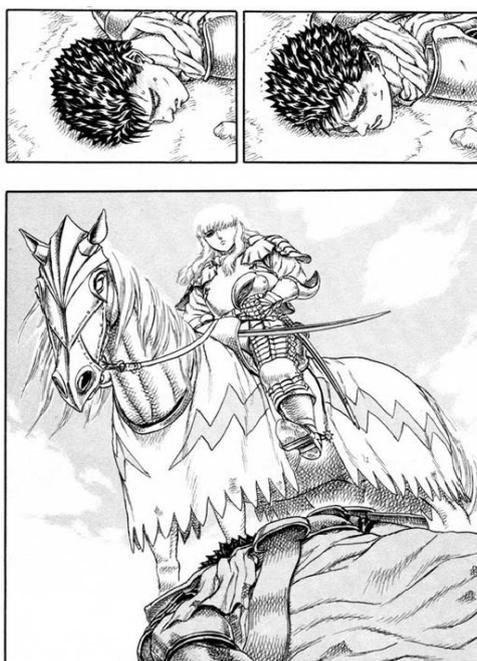


Figura 4 - Página da primeira aparição do rosto do Griffith, o Falcão Branco.

Fonte: Berserk, Panini, v. 4, p. 147.

Dessa forma, a obra introduz dois importantes componentes do enredo: o Bando do Falcão e o seu líder, Griffith, o antagonista principal da série. De uma forma paradoxal, e intencional por parte do autor, este personagem não apresenta qualquer sinal de vilania inicialmente, sendo, na verdade, uma expressão perfeita do arquétipo do herói cavaleiresco; o total oposto do protagonista. Logo, mediante uma análise dessa figura e do seu primeiro encontro com o cavaleiro negro, é possível identificar várias influências do imaginário medieval.

Griffith, também conhecido como “falcão branco” devido ao formato de seu capacete, embora seja um mercenário semelhante ao Guts, está imbuído de vários símbolos que o fazem transmitir a imagem de um belo e heroico cavaleiro, sendo o cavalo, elemento presente na sua

estreia, o primeiro o qual destacamos. Ainda que este animal não detenha hoje o mesmo prestígio de outrora, é inegável que desempenhou um papel essencial nas sociedades pré-industriais, sendo a chave para a conquista territorial, locomoção, triunfo militar e o desenvolvimento agrícola. Em um contexto medieval, quando as guerras eram uma constante, o corcel passou a ser parte constituinte da unidade mais poderosa e nobre dos exércitos, isto é, a cavalaria.

Conforme esta classe foi ganhando prestígio, os elementos que a compunham foram sendo imbuídos de significados para assim engrandecê-la ainda mais. Em seu livro *A ordem de cavalaria*, o filósofo medieval Ramon Llull destaca o simbolismo por trás dessa montaria, que, além de atribuir o título, enobrece seu usuário. Aliás, através da sua descrição, podemos enxergar claramente os quadros do mangá anteriormente expostos:

O Cavalo é dado ao cavaleiro por significado de nobreza e de coragem e para que seja mais alto montado a cavalo que outro homem e que seja visto de longe, e que mais coisas tenha debaixo de si, e que antes seja em tudo o que se convém à honra de cavalaria que outro homem. (Llull, 2000, V, 13).

Dessa forma, por herança do imaginário medieval, a presença do cavalo nas expressões visuais transfere àquele que está montado aspectos de grandeza, honra e poder. É digno de nota que tal técnica é recorrente, especialmente nas representações de grandes líderes nacionais, como é o caso dos quadros de Napoleão Bonaparte e D. Pedro I no rio Ipiranga.

Além deste item, podemos destacar todo o contexto desse embate como um fator contribuinte para o enobrecimento da imagem do Griffith, recordemos da cena: a donzela indefesa (a garota no chão) está prestes a ser executada por um sanguinário vilão (Guts), mas antes da fatalidade acontecer, um guerreiro aparece, salvando-a do fim trágico e derrotando heroicamente o inimigo. Este cenário faz, sem dúvida, paralelo com a clássica narrativa dos romances medievais, como a lenda do Rei Arthur, cuja estética foi adotada pelo cinema, incluindo a representação do cavaleiro enquanto um indivíduo de armadura inteira e uma espada de caráter distinto. Dessa forma, ao inserir o antagonista no papel de salvador, a estrutura do enredo termina por aproximá-lo ainda mais do modelo de herói¹⁶.

Por sua vez, conforme a trama deste arco avança, o guerreiro prateado vai apresentando cada vez mais características que reforçam a sua identidade. Após vencer novamente o protagonista, sob a condição de recrutá-lo, observar-se o espadachim negro integrado à sua

¹⁶ Visto a influência de filmes medievais em que o autor declarou ter recebido, não seria surpresa que a imagem de um cavaleiro ideal expressa por essas produções estivesse presente no seu mangá.

força bélica. A partir deste ponto, o mangá passa a explorar o envolvimento do Guts com o Bando do Falcão, destacando seu relacionamento com o líder, que posteriormente se torna seu melhor amigo, e com Casca, por quem se apaixona.

Nesse contexto, a cada batalha em que lutavam juntos, o cavaleiro negro conhecia melhor a sua figura oposta. Durante as incursões, Griffith demonstrava um espírito de liderança natural, com ótimas estratégias e um carisma que levava os soldados a confiarem suas vidas cegamente. Fora do campo de batalha, apesar de ser plebeu, seu modo de agir era próprio de um jovem príncipe, uma mistura de cordialidade e autoridade. Dessa forma, além de ser um exímio guerreiro, o Falcão Branco manifesta semelhanças com a própria figura do mítico Rei Arthur, que era um líder por excelência, e possuía um carisma que transcende a autoridade (Le Goff, 2013, p. 25).

Entretanto, aproximando-se do final deste arco, descobre-se que por trás de todas essas qualidades esconde-se uma terrível ambição. Após conseguir várias vitórias pelo reino de Midland¹⁷, o Bando do Falcão passa a fazer parte do exército real e seus comandantes ganham títulos de nobreza. Ainda pouco satisfeito com a recompensa, o Falcão Branco revela ao grupo que seu verdadeiro objetivo sempre foi ter o seu próprio reino, deixando claro não enxergar limites para tal, em um estilo *à la Macbeth*.

A partir disso, a aura de cavaleiro anteriormente presente em Griffith começa a ceder para uma personalidade sombria e maquiavélica, envolvida com assassinato, manipulação e prostituição. Por fim, o ápice da sua maldade, e origem do desejo de vingança do espadachim negro, foi um evento chamado “O Eclipse”, quando ele aceitou firmar um pacto com demônios que consistia na troca da vida de todos os integrantes do bando por poderes.

Portanto, mediante a análise do antagonista do mangá *Berserk*, identificamos a presença de vários aspectos e valores herdados do imaginário medieval e outros reinterpretados na contemporaneidade, em especial os relacionados com o arquétipo do cavaleiro ideal. Neste caso, diferente do Guts, Kentaro Miura resolveu construir o Griffith à imagem e semelhança de um cavaleiro das canções de gestas, desejando representá-lo como um herói e destacando como este conceito está intimamente relacionado com aquele modelo. Mas, assim como foi no primeiro caso, a partir de uma ótica oriental, ele desconstruiu esta imagem: demonstrando que até dentro da luz também há escuridão.

17

Reino inspirado na França medieval e onde se desenvolve a trama.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, a meta inicial deste trabalho foi desenvolver uma análise historiográfica que tivesse uma história em quadrinhos como objeto, mas cujo foco estivesse em demonstrar sua potencialidade enquanto fonte histórica para estudar o imaginário do cavaleiro medieval no Japão no final do século XX, deixando o uso pedagógico em segundo plano. Acreditamos ter alcançado este objetivo, pois, ao investigar a trajetória desta mídia, evidenciamos como ela deriva de uma tradição ancestral, que consiste no ato de narrar histórias através de imagens sequenciais. Esses relatos, por sua vez, não serviam apenas para entreter, mas para gravar memórias, oferecendo assim registros do cotidiano e expressões do imaginário social, além de servir, em alguns casos, para fins políticos. Portanto, pode-se conceber as HQs como valiosos artefatos históricos e semiológicos.

Partindo desta noção, escolhemos o mangá *Berserk*, de Kentaro Miura, que além de apresentar todo um enredo e universo inspirado em elementos do Ocidente medieval, os interpreta sob uma ótica oriental. Nosso objetivo com isso foi identificar quais elementos esse autor, muito influenciado pela estética fantasiosa dos filmes e livros do final década de 1990, identifica como “medievais” e de que maneira ele os explora e reproduz em sua obra.

Dessa forma, conseguimos perceber, enfatizando a construção de seus personagens principais, Guts e Griffith, a presença e a reinterpretação de vários elementos pertencentes à figura do heroico cavaleiro das lendas medievais. Desejando inverter os papéis — onde o vilão apresenta-se como herói e vice e versa — Miura percebeu que poderia usar o modelo do cavaleiro ideal como parâmetro: perto indicava que era “herói”, já distante trazia a impressão de “vilão”. Assim, ele não apenas revelou uma característica interessante do nosso imaginário, como o reinterpretou a partir da sua bagagem cultural.

Por fim, acreditamos ter atingido todos os objetivos propostos, produzindo uma pesquisa que abordasse mutuamente as histórias em quadrinhos e a medievalidade. Reconhecemos, no entanto, que nem todos os elementos do imaginário medieval foram contemplados, e por isso acreditamos que este estudo tem o potencial de evoluir mais: seja através da análise de outros aspectos da Idade Média representados nos demais volumes desta obra ou a partir de outros aportes teóricos. Logo, é apenas o início de uma aventura.

FONTES

MIURA, Kentaro. **Berserk Deluxe**. v. 1–4. Tradução: Alexandre Okada. São Paulo: Panini Comics, 2021.

REFERÊNCIAS

BARROS, José Costa D'Assunção. **Jacques Le Goff– contribuições para a discussão conceitual e para as demandas teóricas da Nova História**. BRATHAIR-REVISTA DE ESTUDOS CELTAS E GERMÂNICOS, v. 16, n. 1, 2016.

BARROS, José D'Assunção. **História, imaginário e mentalidades: delineamentos possíveis**. Conexão-Comunicação e Cultura, v. 6, n. 11, 2007.

BASCHET, Jérôme. **A Civilização Feudal: do ano mil à colonização da América**. São Paulo: Editora Globo, 2006

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CARDINI, Franco. O guerreiro e o cavaleiro. In: LE GOFF, Jacques (dir.). **O homem medieval**. Lisboa: Editorial Presença, 1989, p. 57-78.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005

FRANCO Júnior, Hilário **Cocanha: a história de um país imaginário**. São Paulo, Companhia das Letras. 1998.

FRANCO JUNIOR, Hilário. **As Utopias Medievais**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1992.

FLORI, Jean. **A Cavalaria: a origem dos nobres guerreiros da Idade Média**. São Paulo: Madras, 2005.

GUAZZELLI, César Augusto Barcellos. **Visões do passado na História em quadrinhos**. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy (org.). *História & Imaginário: as representações do passado*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2000. p. 177-196.

GALLO LEÓN, José Pablo; JATIVA MIRALLES, María Victoria. **Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica**. *Monografías Aula Medieval*, n. 6, p. 124-138, 2017.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e maravilhas da Idade Média**. Tradução de Estefânia M. de Queiroz Moussa. Petrópolis: Vozes, 2013.

LE GOFF, Jacques. **O homem medieval**. Lisboa: Editorial Presença, 1989

LE GOFF, Jacques. **O Imaginário Medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.

LLULL, Ramon. *O Livro da Ordem de Cavalaria (1279-1283)*. Tradução de Ricardo da Costa. São Paulo: Instituto Brasileiro de Filosofia e Ciência “Raimundo Lúlio” (Ramon Llull), 2000.

LUYTEN, Sonia Maria. **O que é história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MIURA, Kentaro. **Entrevista ao jornal *Le Figaro***. *Le Figaro*, França, 2019. Disponível em: <https://www.berserkproject.com/2019/05/18/entrevistas-com-miura-em-2019/>. Acesso em: 06 mar. 2025.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **História dos quadrinhos**. Macapá: UNIFAP, 2024.

PEREIRA, Lucas Pessoa. **A identidade visual gráfica no audiovisual contemporâneo: apropriações da visualidade medieval em *O Senhor dos Anéis*, *Game of Thrones* e *World of Warcraft***. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2016. Orientadora: Lúcia Bergamaschi Costa Weyma. Coorientadora: Ana Paula Cruz Penkala Dias.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário**. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 15, n. 29, p. 9–27, 1995.

RAHDE, Maria Beatriz. (2008). **Origens e evolução da história em quadrinhos**. *Revista FAMECOS*, 3(5), 103–106.

REBLIN, Andreás Iuri. (2012). **Panorama do Estudo da Superaventura**. *9ª Arte (São Paulo)*, 1(1), 77-82.

SILVA, Marcelo Cândido da. **História medieval**. São Paulo: Contexto, 2020.

VIANA, Nildo. **As histórias em quadrinhos como forma de arte**. Estácio de Sá Ciências Humanas. Revista da Faculdade Estácio de Sá. Goiânia SESES-Go. Vol. 02, nº 10, 16-24, fev./jul. 2014.

VADILLO, Mónica Ann Walker. **Comic books featuring the Middle Ages**. *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n. 2010-3, p. 153-163, 2010. Disponível em: <https://journals.openedition.org/itineraires/1877>. Acesso em: 22 fev. 2025.