

DA *ODISSEIA* À *ENEIDA*

NOVOS TEMAS CLÁSSICOS EM BANDA DESENHADA

De algum modo, podemos afirmar que os conteúdos clássicos se tornaram uma fonte inesgotável para os criadores daquela que é conhecida como a oitava arte. As consagradas colecções de *Astérix* e *Alix*, ou até mesmo outras, como *Vae Victis!*, testemunham-no. Mas, mais do que nunca, parecem os autores de BD ter descoberto este filão, que já por diversas vezes considerámos precioso para a recreação de histórias aos quadrinhos, dirigidas tanto a um público infanto-juvenil como até mesmo a uma audiência adulta¹. Efectivamente, os últimos dois anos assistiram a uma autêntica explosão de álbuns de Banda Desenhada baseados em temas da Antiguidade Clássica. Eis alguns exemplos recentes.

A primeira das novidades que destacamos, e talvez a mais interessante de todas elas, é da autoria de Joann Sfar (argumento e diálogos) e de Christophe Blain (desenhos), e tem por título *Socrate le Demi-chien*². Sócrates é um cão, cuja grande particularidade é a capacidade de falar e de se fazer entender pelos seres humanos e divinos. Mas Sócrates não fala simplesmente. Sócrates pensa, reflecte, opina e tem mesmo a capacidade de criticar e aconselhar. Na verdade, Sócrates faz justiça ao seu nome e assume-se como um verdadeiro filósofo. Tal como o seu homónimo, este cão não desperdiça mesmo nenhuma oportunidade de ironizar ou de fazer humor. Outra caracte-

¹ Ver, por exemplo, o nosso estudo «A Antiguidade Clássica em Banda Desenhada» in J. Ribeiro Ferreira e P. Barata Dias, coord., *Som e imagem no ensino das Línguas Clássicas*, Coimbra, 2003, 51-81.

² J. SFAR, C. BLAIN, *Socrate le Demi-chien- Ulysse*, Paris, Dargaud, 2004. A cor é de A. Jardel.

rística de Sócrates é o facto de acompanhar sempre uma personagem emblemática da literatura e mitologia clássicas, funcionando como uma espécie de consciência interlocutora. Aliás, o próprio cão se refere de forma humorística aos seus companheiros por diversas vezes como «personagens literárias». Depois de um volume dedicado à figura de Héracles, a quem o cão continua a seguir na sequência (e onde causaram sensação os incisivos comentários que faz ao filho de Alcmena, em apartes onde as mulheres, em especial, são as interlocutoras ou as visadas), Sócrates encontra-se com o rei de Ítaca, Ulisses³. Ao chegar à ilha, contudo, o herói canino apercebe-se de imediato de que algo de errado se passou no reino. Ulisses abandonou a sua casa, a sua mulher Penélope e o seu filho Telémaco. É um Ulisses disfarçado de velho, claramente inspirado pelas páginas da *Odisseia*, aliás, que Sócrates encontra logo na primeira vinheta, assim que desembarca em Ítaca. É assim uma Penélope desesperada pelo abandono que o dono de Sócrates, Héracles, encontra no palácio. As duas personagens acabam por se envolver e Penélope acaba por cometer adultério com Héracles. Telémaco descobre o que se passa e, ao atacar o filho de Zeus, este mata-o. Héracles foge de Ítaca, tomando um barco, no qual segue também o velho, que não é mais do que Ulisses disfarçado. O rei de Ítaca ignora, todavia, que o seu filho acabou de ser assassinado pelo filho de Zeus e Alcmena. Durante a noite, e depois de sugerir sentimentos homofílicos por Héracles, de que apenas o cão titular se apercebe, Ulisses revela-se. Uma tempestade atira-o ao mar (a mesma que leva a que um judeu de nome Jonas, que também segue a bordo, também caia do barco) e Héracles tenta ajudá-lo. Os dois heróis acabam num barco, tendo como companhia apenas o cão Sócrates. Depois de uma curta estada em Corinto, onde os protagonistas deparam com as hierodulas da deusa Afrodite e cuja encenação recorda as palavras de Heródoto a propósito do templo de Istar em

³ J. SFAR, C. BLAIN, *Socrate de Demi-chien- Héraclès*, Paris, Dargaud, 2003.

Babilónia, bem como as de S. Paulo aos Coríntios⁴, Ulisses revela os seus sentimentos homoeróticos e assedia a personagem de Héracles. Este acaba por vacilar perante uma das investidas, mas logo se arrepende, havendo que eliminar todos os que, no seu universo conhecem este seu segredo e de Ulisses. Entre esses está Sócrates, o cão falante.

O dono de Sócrates acaba assim por abandoná-lo numa ilha, onde habita um ciclope. Este chama-se adequadamente Homero, está cego do seu único olho (o trocadilho com o grego *homeros*, «cego», é evidente), porque o rei de Ítaca o cegou, e cria cabras. Sócrates apresenta-se-lhe como um carneiro e o ciclope, que detesta filósofos, começa por acreditar no que o cão lhe diz. Depois, os seus problemas físicos são explicados: é gigante, porque cresceu demais, e só tem um olho porque sofre de «monoftalmia», uma doença de família. Para entretenimento de Sócrates, o ciclope Homero conta histórias acerca das guerras da noite dos tempos. Mas, como rapidamente se apercebe o cão, que na verdade é um filósofo, apesar de todas as noites as histórias mudarem, as personagens acabam por ser sempre as mesmas e o enredo parte sempre da mesma premissa: um amor impossível que leva a uma guerra. O cão Sócrates começa a enfastiar-se.

Com o tempo, Sócrates acaba por revelar ao ciclope Homero que o rei de Ítaca foi o causador da sua cegueira e o ciclope decide vingar-se. Entretanto, os avanços de Ulisses em relação a Héracles desencadearam uma guerra entre ambos e, de novo em Ítaca, o seu rei tenta, em vão, conversar com Penélope, que faz e desfaz a teia [fig. 1], ao mesmo tempo que Héracles organiza um exército para atacar o reino de Ulisses. É nas embarcações do filho de Zeus e Alcmena que o ciclope Homero intervém e o combate titânico entre ambos, entre o filho de Posídon e o filho de Zeus, leva à prisão do herói dos trabalhos debaixo do mar. Antes, porém, Héracles exhibe o ciclope em triunfo aos seus homens, dando origem a uma nova forma de espectáculo, até

⁴ HDT. I, 199; como nota R. GARRISON, *The Graeco-Roman Context of Early Christian Literature*, Sheffield, 1997, 27-40, a primeira carta aos Coríntios sugere a existência deste tipo de comércio na cidade de Corinto.

então desconhecida entre os Gregos e que, segundo Homero, acabará por destruir o velho teatro grego. O trocadilho que aqui se faz entre os valores da cultura romana com os da cultura grega é genial.



Fig. 1 – Penélope fazendo e desfazendo a teia, in J. SFAR, C. BLAIN, *Socrate de Demi-chien- Ulysse*, Paris, Dargaud, 2004, 33.

Por fim, o ciclope Homero alcança Ítaca e acaba por ser recebido apoteoticamente, de uma forma quase «gulliveriana». Ali, faz um acordo com Ulisses, que pretende abandonar Ítaca e a ordem que tinha organizada para si e que era o seu apanágio. Ulisses parte então de novo à aventura, deixando Homero sentado no trono de Ítaca com a rainha Penélope ao seu lado. Numa outra ilha, e tendo Sócrates como companheiro, Ulisses conhece uma mulher de nome Circe (aparentemente esqueceu-se do seu desejo homoerótico), junta-se a ela e dela tem três filhos, ao mesmo tempo que engorda e administra a ilha e a comunidade onde agora vive. Vendo que Ulisses fugiu de uma realidade para conquistar outra exactamente igual, o cão Sócrates aban-

dona o seu novo dono e parte em busca de uma nova aventura. Reencontrá-lo-emos em *Édipo Rei*, o terceiro volume desta série⁵.

Socrate le Demi-chien surge como um diálogo socrático cheio de ironia. Trata-se de uma variação mitológica de incontestáveis contornos filosóficos, cuja função parece ser a de recuperar os velhos temas clássicos, agora sob a forma de desenho. Na verdade, trata-se de uma velha concepção renovada pelos suportes de expressão contemporânea. A escolha do protagonista, um cão, sugere a filosofia socrática (Sócrates jura frequentemente por um cão⁶) e cínica (de *kyon*, *kynos*, «cão», associado pelos latidos a estes filósofos), cujos princípios de moralidade austera, que apontava os vícios contra os quais falavam, e desprezo pelos bens do mundo sugerem algumas das atitudes deste Sócrates. Outras, como o desprezo pelas histórias contadas pelo ciclope, evocam Platão e o seu mestre.

O humor e a ironia são o principal mote deste adaptação insólita do ciclo odisséico. Esse humor consolida-se em diversas tiradas: o cão que fala e reflecte com apartes é a primeira delas; depois temos as alusões de Sócrates às «personagens literárias» que são Ulisses e Hércules; o quase afogamento do cão enquanto os dois heróis mitológicos, agarrados a um mastro no alto mar, reflectem filosoficamente sobre as razões que levam Ulisses a abandonar Ítaca e a família; o cão que pede autorização para consumir carne humana, visto que nada mais há para se alimentar no barco em que segue; o mesmo cão que enumera todos os argumentos para recusar a relação de bestialidade que lhe é proposta por uma hierodula de Corinto; o adultério de Penélope e Hércules, classificado como uma «catástrofe dialéctica»; a introdução do tema bíblico de Jonas numa história de temática mitológica clássica; o humor subjacente às palavras de Ulisses quando conta ao seu parceiro tudo o que aconteceu entre ambos durante a noite; as razões de Estado que são evocadas para as violências come-

⁵ A cultura hebraica é sugerida em *Le Chat du rabbin*, cujo protagonista é um gato.

⁶ E.g. PL., *Gorg.* 482b.

tidas; as cabras que corrigem o cão; o ciclope que não gosta de filósofos, porque Sócrates expulsou o poeta Homero da cidade ideal (trata-se evidentemente de uma subtil mas eficaz referência à *República* de Platão, em que o diálogo entre o cão e o ciclope surge como uma metáfora excepcional); o cão que a partir do momento que sabe que o ciclope não gosta de filósofos omite o seu nome para se confessar como apenas «um carneiro»; o ciclope que sofre de monoftalmia; o cão-carneiro que se torna um carneiro-guia; a insuportabilidade das histórias contadas pelo ciclope que derivam sempre do mesmo tema: o amor impossível; a violência exagerada de Héracles; a reflexão filosófica que daí deriva entre o cão e o ciclope; a alusão às tecnologias de ponta de Posídon; a dedução do ciclope, que se descobre «tecnicamente primo» de Héracles; a exibição do ciclope por Héracles à maneira romana e consequente reflexão sobre o fim do teatro à grega, cuja culpa o rei Ítaca atribui ao filho de Zeus; o amor mal resolvido entre Ulisses e Héracles que, uma vez mais, à boa maneira clássica, origina uma guerra (o referente humorístico está na comparação com Tróia, Helena e Páris); o ciclope que consegue manejar o arco de Ulisses com toda a facilidade, mas que, inadvertidamente, mata o ministro da economia e das finanças; Héracles que julga ter atingido Posídon com a sua força e que surge como o único herói grego que reprovava o homoerotismo (para azar de Ulisses); a referência ao *tour* de Ulisses pelas ilhas gregas; a depressão nervosa do rei itacense; o casamento com Circe e consequente aumento de peso do antigo marido de Penélope; enfim, o reencontro de Ulisses com o que afinal já tinha, e que constitui a maior de todas as ironias deste texto-álbum.

Deste modo, a proposta de Sfar e Blain concretiza-se numa anti-*Odisseia*, onde os temas da cultura grega estão omnipresentes, desde o festim selvagem, ao elemento fabulístico do cão que fala, à própria presença do cão (eventualmente derivada do Argo do poema homérico), ao tema do ciclope e à evocação do sonho do herói e do «tema trágico» como essencial no pensamento grego. Essa anti-*Odisseia* percebe-se no adultério de Penélope, nos amores homoeróticos de

Ulisses, no anti-Ulisses que anseia por libertar-se da prisão familiar, na fuga do rei de Ítaca, que assim contraria os princípios basilares do Poema Homérico, mas que acaba por ser esmagado pelo aparelho burocrático do Estado que emerge da fundação de uma comunidade. Esta ideia surge assim como uma comédia filosófica, uma espécie de *Satyricon* em BD.

O álbum procede de uma autoria com evidente formação clássica, cujo humor só é plenamente entendido por quem tiver igual percepção dos elementos em jogo. Efectivamente, Joann Sfar tem formação em Filosofia, cujo eco é evidente na criação da personagem de Sócrates. O gosto por personagens envolvidas em situações pouco ortodoxas parece dominar algumas das suas criações. Em *La fille du Professeur*, por exemplo, lemos a história do amor entre uma múmia e a filha de um cientista. Christophe Blain tem formação em Economia, mas enveredou pela área artística, estudando em Paris e em Cherbourg. Trabalhando para casas como a Albin Michel e a Seuil, acabou por se juntar a Sfar, criando juntos um novo estilo de BD, de que este Sócrates é exemplo. Outra das suas criações, já célebre, é *Isaac, o pirata*. O traço, pouco atraente a uma primeira vista, acaba por criar interesse ao leitor, pela estilização que alcança e que consegue servir a intencionalidade da ironia e da sátira. Por vezes, percebe-se mesmo uma tentativa de recuperar temas dos vasos gregos de figuras negras e vermelhas [fig. 2] ou até mesmo de pintores do Renascimento e da Modernidade, como Corrège [fig. 3].

Também inspirado na *Odisseia* é o último trabalho de Milo Manara, intitulado *L'Odyssée de Giuseppe Bergman*⁷. Esta já não é a primeira vez que Manara visita a Antiguidade Clássica, de modo a colher inspiração para as suas criações. Longe disso. Um dos seus

⁷ M. MANARA, *Les aventures de Giuseppe Bergman- tome 9. L'Odyssée de Giuseppe Bergman*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 2004 [tradução portuguesa de P. Amaral, *A Odisseia de Giuseppe Bergman- tomo 9*, Porto, ASA Editores, 2005].

trabalhos mais significativos é precisamente a adaptação em Banda Desenhada de *O Burro de Ouro* de Apuleio⁸.



Fig. 2 – Ilustração para as histórias contadas pelo ciclope Homero ao cão Sócrates, baseada na ânfora de Vulci, pintada por Exéquias (sec. VI a.C.), e na qual se vê Aquiles matando a amazona Pentésiléia, in J. SFAR, C. BLAIN, *Socrate de Demi-chien- Ulysse*, Paris, Dargaud, 2004, 29. Sobre o vaso ático em que se inspira o desenho, ver R. OSBORNE, *Archaic and Classical Greek Art*, Oxford, 1998, 105.

Desta vez, Manara (argumento e desenhos) conta a história de um naufrago, Giuseppe Bergman, cujo enredo se arrasta há já nove volumes, e que agora revive a *Odisseia* de Homero. À boa maneira clássica, também a história do álbum começa *in medias res*: um naufrago, com poderes mediúnicos, que permitem associá-lo à figura de Tirésias, é recolhido por uma embarcação, um veleiro, em que viajam uma mulher, um professor de mitologia clássica, que pretende reviver

⁸ Sobre o autor, esta adaptação e outras presenças da Antiguidade Clássica na obra de Manara, ver os nossos estudos «Apuleio, Fellini e Manara», *Boletim de Estudos Clássicos* 34, 2000, 161-172, e «A Antiguidade Clássica em Banda Desenhada» in J. Ribeiro Ferreira e P. Barata Dias, coord., *Som e imagem no ensino das Línguas Clássicas*, Coimbra, 2003, 51-81.

a viagem de Ulisses, e um hermafrodito. Com esta personagem, aproveita Manara para carregar o tom erótico que caracteriza sempre as suas composições. Simultaneamente, dá-se a explicação mitológica desse fenómeno da natureza, e com ela intensifica-se o ambiente clássico, também evocado pela noção de *hybris*, que confere sentido à história. É ainda o erotismo que permite valorizar a ideia clássica de nu.



Fig. 3 - Ilustração para as histórias contadas pelo ciclope Homero ao cão Sócrates, baseada na pintura de Corrège, *Vénus, Sátiro e Cupido*, de 1528, e que pode ser vista no Museu do Louvre. In J. SFAR, C. BLAIN, *Socrate de Demi-chien- Ulysse*, Paris, Dargaud, 2004, 29.

A primeira paragem dos viajantes é uma ilha, onde se reúne um grupo de *motards*, que conferem um tom de modernidade ao argumento, mas que aqui são identificados com os Lotófagos. São as capacidades mediúnicas do protagonista que permitem a percepção de uma realidade paralela, que não é mais do que a da *Odisseia* homérica e a sua vivência. O elmo que o fantasma de Ulisses lhe entrega, bem como o de Elpenor, outra das personagens homéricas chamadas à colação, funcionam como o portão da dimensionalidade, por que viaja

o herói de Manara. É assim que se revivem aqui alguns dos episódios mais significativos do poema: o de Éolo, o das vacas de Hélios, o de Cila e Caríbdis, o de Circe, o de Nausícaa, o da catábase de Ulisses (onde se destaca a figura de Aquiles e se evoca o passo da *Ilíada* em que o herói aqueu arrasta o corpo de Heitor [fig. 4]), e o das Sereias, numa boa interpretação do passo homérico. Manara faz, aliás, questão de salientar as confusões que, ao longo dos séculos, se têm gerado popularmente em torno destas figuras. As mulheres-peixes, mais próximas das Nereides, que não cantam, são aqui comparadas e confrontadas com as mulheres-aves, que o faziam [fig. 5]. O dual homérico, contudo, sugere que se trataria de apenas duas Sereias, o que não impediu a tradição grega de as multiplicar posteriormente. Manara assume a pluralidade multiplicada destes seres.

O traço de Manara é clássico, sendo por vezes perceptível, neste álbum, o recurso a pranchas decalcadas de pinturas de vasos gregos



Fig. 4 – Aquiles arrasta o corpo de Heitor, defronte das muralhas de Tróia in M. MANARA, *Les aventures de Giuseppe Bergman- tome 9. L'Odyssée de Giuseppe Bergman*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 2004 [tradução portuguesa de P. Amaral, *A Odisseia de Giuseppe Bergman- tomo 9*, Porto, ASA Editores, 2005], 50.



Fig. 5 – As Sereias da *Odisseia* e a imagem popular, embora errada, das mesmas in M. MANARA, *Les aventures de Giuseppe Bergman- tome 9. L'Odyssee de Giuseppe Bergman*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 2004 [tradução portuguesa de P. Amaral, *A Odisseia de Giuseppe Bergman- tomo 9*, Porto, ASA Editores, 2005], 45.

[fig. 6]. A inspiração em motivos alheios é, aliás, uma caracterís-
tica deste autor. Por outro lado, a tentativa de reproduzir trajes e
objectos gregos, acentua o classicismo do desenhador e argumentista



Fig. 6 – O fantasma de Ulisses aparece a Giuseppe Bergman in M. MANARA, *Les aventures de Giuseppe Bergman*- tome 9. *L'Odyssée de Giuseppe Bergman*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 2004 [tradução portuguesa de P. Amaral, *A Odisseia de Giuseppe Bergman*- tomo 9, Porto, ASA Editores, 2005], 12. Este desenho é claramente inspirado nas figuras que Exéquias (sec. VI a.C.) pintou na célebre ânfora do Vaticano, na qual se vêem Aquiles e Ájax concentrados num jogo de azar e estratégia. Sobre esta peça, ver, por exemplo, A. BLANCO FREJEIRO, *Arte Griega*, Madrid, 1997, 131-132.

[figs. 7 e 8]. As comparações com o mundo contemporâneo elevam este álbum à categoria de alegoria.

Provém igualmente da literatura e mitologia gregas o tema que dá origem a *Olympus*⁹. Os autores desta obra, Butch Guice (desenhos), Geoff Johns (argumento) e Kris Grimminger (argumento), têm *curricula* invejáveis no domínio da BD, tendo-se agora juntado para esta aventura com contornos do horror e do *suspense*, e que deriva das lendas clássicas.

⁹ B. GUICE, G. JOHNS, K. GRIMMINGER, *Olympus*- tome 1, *La boîte de Pandore*; tome 2, *Le temple des dieux*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2004, 2005.



Fig. 7 – Os companheiros de Ulisses in M. MANARA, *Les aventures de Giuseppe Bergman- tome 9. L'Odyssée de Giuseppe Bergman*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 2004 [tradução portuguesa de P. Amaral, *A Odisseia de Giuseppe Bergman- tomo 9*, Porto, ASA Editores, 2005], 53.

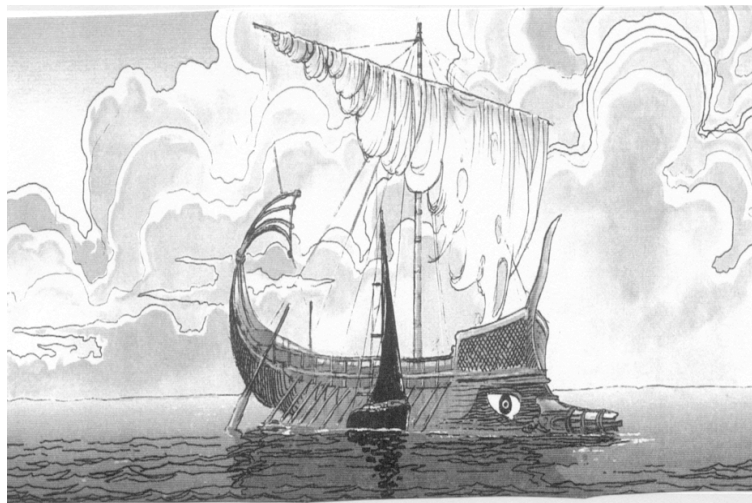


Fig. 8 – A nau de Ulisses in M. MANARA, *Les aventures de Giuseppe Bergman- tome 9. L'Odyssée de Giuseppe Bergman*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 2004 [tradução portuguesa de P. Amaral, *A Odisseia de Giuseppe Bergman- tomo 9*, Porto, ASA Editores, 2005], 13.

O argumento gira em torno de um grupo constituído por uma professora universitária de mitologia e arqueologia clássicas, uma aluna sua, a irmã desta e um assistente, que, numa viagem de estudo à Grécia, encontram a caixa de Pandora, no fundo do Egeu. Na verdade, a caixa de Pandora é aqui um vaso grego. Estando aberto, o objecto desencadeia o caos, que começa de imediato a manifestar-se numa tempestade inesperada. O tom negro dos desenhos proporciona a percepção das trevas próprias do mundo caótico. Aos exploradores, junta-se então um grupo de piratas do mar, que os subjuga, mas que com eles conviverá em todas as experiências por que passarão. A primeira etapa é a chegada a uma ilha, que não é mais que o próprio Olimpo. Aí, contudo, em vez dos deuses do panteão, os investigadores e os piratas deparam com um Olimpo caótico, onde dominam os grandes monstros da mitologia grega, contra os quais têm de lutar e às mãos dos quais alguns dos vilões acabam por perecer. Criaturas e lugares da mitologia grega funcionam como cenário da acção: os Ciclopes, Tífon, os pássaros do lago Estinfalo, o Minotauro, a Esfinge e respectivo enigma [figs. 9 e 10], Pégaso, a Medusa, a Quimera, as Harpíias, os Centauros, o túmulo de Perseu e até mesmo o exército nascido dos dentes do dragão da lenda de Cadmo. A estas criaturas associam-se objectos paradigmáticos como o elmo de Hades, o fio de Ariadne ou a própria caixa de Pandora. Só quando, finalmente, o grupo consegue tapar de novo o vaso e oferecê-lo a Hefesto, seu criador, o caos é controlado e a ordem regressa. Os nossos heróis regressam assim ao momento anterior à tempestade, diminuídos em número, porém. Graças ao conhecimento mitológico das duas heroínas centrais, conseguem algumas das personagens escapar às investidas das criaturas. Segundo o enredo, a aventura acabará por legitimar a continuidade e manutenção do Departamento de Estudos Mitológicos e Arqueológicos de uma imaginária Universidade americana.

Estamos, portanto, perante uma grande «mitomaquia», baseada numa ideia-chave da Cultura Clássica: a dualidade caos/cosmo, ordem/desordem, cujo fio da balança é parte do presente dado pelos deuses a Epimeteu. Na verdade, trata-se da mesma ideia que preside



Fig. 9 – A esfinge, baseada num modelo grego arcaico, in B. GUICE, G. JOHNS, K. GRIMMINGER, *Olympus- tome 2, Le temple des dieux*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2005, 28.



Fig. 10 – O enigma da esfinge, in B. GUICE, G. JOHNS, K. GRIMMINGER, *Olympus-*

tome 2, *Le temple des dieux*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2005, 29.

aos conceitos que definem a titanomaquia ou gigantomaquia, centauromaquia e amazonomaquia, que decoravam alguns templos gregos, numa compreensível e sintomática evocação da ordenação do mundo. O projecto pretende assim a actualização e «presentificação» (note-se a referência feita ao célebre filme de Desmond Davis, *Clash of the Titans*, de 1981) de um tema que, ultimamente, parece ter regressado ao espaço da recriação cinematográfica e da banda desenhada. Com este álbum duplo confirmamos, efectivamente, as potencialidades do tema neste domínio. Não seria de admirar se daqui surgisse um argumento para cinema, dados os contextos do mesmo nos últimos tempos. Os desenhos, entre o clássico e a BD de terror, associados às cores de D. Brown, cumprem na perfeição o seu objectivo.

Depois da *Odisseia* e, em parte, da *Ilíada*, é na *Eneida* que a jovem argumentista Valérie Mangin e o desenhador Thierry Démarez encontram inspiração para criar um dos melhores trabalhos que alguma vez se fizeram em Banda Desenhada de inspiração clássica. O projecto tem por título genérico *Le dernier troyen*, e parte do poema de Vergílio para contar a epopeia de um império estelar, cujo sistema e origens são baseados na história e lendas de Roma. O resultado é, portanto, um trabalho de ficção científica, que assume, todavia, a sua inspiração clássica. Muitas são as criações em BD, como na literatura e no cinema, que têm a Antiguidade Clássica como ponto de partida. Na maior parte dos casos, porém, essa influência é camuflada, subvertida ou não assumida. Exemplo disso é o caso de G. Lucas e da sua saga *Star Wars*. Mangin e Démarez marcam por isso a diferença ao assumi-la.

O primeiro volume assenta essencialmente na epopeia vergiliana, transpondo para o espaço sideral toda a acção¹⁰. Um poeta do

¹⁰ V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen, tome 1- Le cheval de Troie*, Toulon, Soleil Productions, 2004.

Império liderado pelo planeta Roma, o das sete colinas sagradas (a influência dos filmes de G. Lucas, bem como da série televisiva norte-americana dos anos 80, *Battlestar Galactica*, é igualmente evidente), conta a alguns seus concidadãos as lendas das origens do *Orbis Romano Galáctico*, comandado pelo grande imperador Augusto. O poeta chama-se Vergílio. Assim, como se vê, a enunciação coaduna-se em tudo com a ideia clássica da epopeia latina. Mas há mais.

Em Tróia-a-Troglodita, planeta do quadrante grego, cuja população vive em cavernas, reina Príamo. Mas os reis aqueus dos planetas vizinhos coligaram-se para atacar Tróia, tendo como pretexto o rapto da bela rainha aqueia, Helena. Durante dez anos, os reis aqueus cercaram Tróia, perecendo muitos dos príncipes envolvidos no conflito. Entre os sobreviventes, está Eneias, casado com Creúsa, filha de Príamo. Também este Eneias é filho de Vénus, porque esta civilização sideral adora igualmente os deuses que os Romanos adoravam. Aliás, de um modo geral, a mitologia clássica reimagina-se nesta reinvenção: Helena, por exemplo, continua a ser tida como filha de Leda e de um Zeus-cisne.

Para subjugar Tróia, o *basileus* (assim é designado) aqueu Ulisses monta um estratagema: abandonar um asteroide esculpido em forma de cavalo (de uma peça de xadrez, na realidade), que fica a orbitar em torno de Tróia. Tal como no canto II da *Eneida*, também aqui é Sínon quem fica para trás como espião, para posteriormente soltar os aqueus que se mantinham escondidos dentro do asteroide. Mas este Sínon acarreta uma novidade no projecto de Mangin e Démarez: o espião é amante de Ulisses, evocando a homofilia grega e relacionando-se, curiosamente, como a proposta feita por Sfar e Blain para a personagem titular da *Odisseia*, acima analisada [fig. 11]. Depois do episódio de Laocoonte, que aqui se repete, Tróia acaba por ser destruída. Creúsa é, aqui, a força da anti-corrente que tenta dissuadir Eneias da sua missão. Mas, tal como no poema clássico, também aqui Creúsa acaba por ser eliminada no momento da fuga, dando

corpo à profecia de Vénus, a qual nem Eneias nem a sua mulher haviam entendido plenamente [fig. 12].



Fig. 11 – Esboço para a figura de Ulisses, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen*, tome 2- *La reine des Amazones*, Toulon, Soleil Productions, 2004, apend. 3.

No segundo volume, reencontramos o herói titular, já viúvo, comandando um grupo de sobreviventes do planeta Tróia¹¹. Na sua fuga, estes fazem uma primeira paragem no planeta Trácia, onde encontram as Amazonas e a sua rainha Mirina. O tema que inspira este segundo volume de *Le dernier troyen* é narrado por Estrabão e Diodoro Sículo, segundo os quais as Amazonas, chefiadas precisamente por Mirina, haviam combatido as Górgones. Também aqui uma destas criaturas assume papel de vilã [fig. 13]. Mas esse é apenas o mote. A história recia-se sucessivamente com elementos externos e outros clássicos. O tema do sal que invade a cidade das Amazonas sugere algo de bíblico, da lenda de Sodoma e Gomorra. Com *La reine*

¹¹ V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen*, tome 2- *La reine des Amazones*, Toulon, Soleil Productions, 2004.

des Amazones, o argumento destes álbuns começa a afastar-se dos textos clássicos, apesar dos temas que ainda os motivam, e assume-se cada vez mais a ficção científica propriamente dita. Neste segundo



Fig. 12 – O fantasma de Creúsa, quando Eneias o encontra, na fuga de Tróia, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen, tome 1- Le cheval de Troie*, Toulon, Soleil Productions, 2004, 47.

volume perdeu-se, por exemplo, consciente ou inconscientemente, a ideia de *pietas*, omnipresente na *Eneida* e simbolizada pela fuga de Eneias com o pai às costas. Por outro lado, salienta-se uma nova proposta: a ideia de que o sexo e o género nem sempre coincidem ou, como nota este Vergílio espacial, que «sexo físico» e «sexo social» não são necessariamente a mesma coisa. Esta ideia, na ordem do dia e

que é talvez a que funciona como a directriz do volume, expressa-se pela metáfora da Medusa que transforma a virilidade em sal, seja ela patente nos guerreiros homens, seja nas Amazonas, mulheres virilizadas. Por outro lado, o carácter efeminado deste Ulisses, como do seu amigo Sínon, salva-os do olhar petrificante da criatura.



Fig. 13 – A Medusa, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen*, tome 2-*La reine des Amazones*, Toulon, Soleil Productions, 2004, 36.

Outros motivos, contudo, são acrescentados para enriquecer a história, misturando-se com as tradições antigas, que tinham como protagonistas Andrómaca e Neoptólemo, por exemplo, aqui só designado pela sua alcunha, Pirro (note-se que este Pirro, calvo, deixa pouca margem para o que dera origem à sua alcunha: «o ruivo»; talvez se trate de uma má percepção do significado do epíteto por parte dos autores). Além disso, mantêm-se conceitos e ideias clássicas fundamentais: o Tártaro, os Campos Elísios, a Estige, a incineração de cadáveres e os rituais a ela associados, o domínio dos deuses, a hos-

pitalidade que primeiro se preocupa em tratar bem o hóspede e só depois em saber quem ele é, o ambiente em geral, caracterizado pelo vestuário e objectos.

No terceiro volume, recupera-se o tema odisséico dos Lotófagos¹². A história continua a ser narrada por Vergílio, mas desta vez o seu interlocutor é a imperatriz de Roma, sintomaticamente chamada Lúvia. A par da recriação contaminada por Homero e Vergílio, ressurge aqui a inovação, de que é exemplo a demanda de Eneias por Ulisses, e o consequente encontro dos dois heróis. Ao mesmo tempo, o cinema volta a ser evocado, através da figura da coruja de Atena, que recorda o artifício usado em *The Clash of the Titans*. Menos clássica é a representação dos Lotófagos do imaginário planeta *Oculus* (o «Olho»), que na pena de Démarez surgem como algo havaianos, num cenário que sugere a cidade e cultura de Angkor.

Tal como acontece com o segundo volume, também o terceiro aparenta ter uma mensagem central. Desta vez nada tem que ver com o moderno problema das sexualidades e suas orientações, mas antes com a toxicodependência e consumo de alucinogéneos. Os Lotófagos, povo de infelizes alienados que não consegue enfrentar a realidade, aparecem assim como uma metáfora desse flagelo das sociedades modernas. Ao bater no pai, estando este dependente das flores de lóvão, Eneias surge agora como uma personalidade antitética de si mesma, um alter-ego anti-piedoso, como demonstração do que a dependência de substâncias dessa natureza pode conduzir. No contexto em causa, e tendo em conta a mensagem clássica do *pius* Eneias, esta formulação revela-se de grande pertinência. Este terceiro volume proporciona ainda uma teomaquia entre Minerva e Ceres, bem ao gosto clássico [fig. 14]. Reinventando os saberes antigos, os autores de *Le dernier troyen* aproveitam para propor uma nova versão do mito

¹² V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen, tome 3- Les Lotophages*, Toulon, Soleil Productions, 2005.

das estações do ano, à custa de uma Ceres que se aparenta mais com a deusa Flora do que com a divindade romana das colheitas.

No conjunto, a mensagem e essência política da *Eneida* passa para esta adaptação, como se vê pelo apêndice que acompanha o primeiro volume da trilogia já publicada, e ao se referir que a evocação de uma época em que Roma não existia pode ser uma ideia perigosa, visto que se o Império teve um início, isso implica que poderá ter um fim. Nesse apêndice encontramos, aliás, uma versão alternativa, interessante, da lenda da fundação de Roma.



Fig. 14 – Minerva e Ceres, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen*, tome 3- *Les Lotophages*, Toulon, Soleil Productions, 2005, 42.

Ao nível da concepção, do traço e do desenho, estamos perante uma inspiração clássica evidente, em que as representações dos deuses são as que melhor a evidenciam [figs. 15 e 16]. Note-se, por exemplo, como a deusa Vénus é desenhada sobre uma hipotética reconstituição da Vénus de Milo [fig. 17]. De igual modo, note-se como as Amazo-

nas exibem apenas um seio, comprovando assim a etimologia do seu próprio nome. As tatuagens dos guerreiros aqueus preenchem na perfeição o desejo de conferir a essas personagens o lado negro da história [fig. 18], ao mesmo tempo que as cores que dominam as vinhetas atingem por vezes o onirismo desejado pelos



Fig. 15 – A ira de Neptuno sobre Tróia, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen, tome 1- Le cheval de Troie*, Toulon, Soleil Productions, 2004, 38.

autores. Um mapa inserido na contracapa de cada um dos volumes ajuda o leitor a fazer comparações entre os textos clássicos e as pranchas aqui publicadas.

Resta-nos salientar que Valérie Mangin é graduada em História e em História da Arte, pela Sorbonne, sendo também arquivista paleógrafa e a argumentista de uma outra série de BD, inspirada na Antiguidade Clássica tardia, *Le Fléau des Dieux*. O desenhador Thierry Démarez, cuja formação académica provém da área das Artes, tem igualmente um já considerável *curriculum* no domínio da oitava arte.

Antes de terminarmos, gostaríamos de fazer um breve comentário à novidade em BD, *Le ciel lui tombe sur la tête*, cuja tradução portuguesa teria sido favorecida se se tivesse optado pelo título *O céu cai-lhes em cima da cabeça*¹³. O lançamento de mais um volume de



¹³ A. UDERZO, R. GOSCINNY, *Le ciel lui tombe sur la tête*, [Bruxelles], Les Éditions Albert René/Goscinny-Uderzo, 2005 [trad. port. *O céu cai-lhe em cima da cabeça*, Porto, ASA Editores, 2005, trad. M.J.M. Pereira, P. Caetano].

Fig. 16 – Alguns dos deuses olímpicos: Vulcano, Hélios, Mercúrio, Marte e Vénus, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen*, tome 3- *Les Lotophages*, Toulon, Soleil Productions, 2005, 43.



Fig. 17 – A deusa Vénus, mãe de Eneias, baseada escultura de Milo, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen*, tome 1- *Le cheval de Troie*, Toulon, Soleil Productions, 2004, 37.

Astérix, em 2005, veio confirmar, contudo, o contínuo declínio da série após a morte do argumentista, R. Goscinny, e que se acentuou particularmente com os últimos dois álbuns. Se é de louvar a iniciativa do desenhador A. Uderzo em manter vivo o nosso bom e velho Astérix, não deixa de ser lamentável a falta de humor refinado que o mesmo herói nos habituara. Efectivamente, este «Céu» tem



Fig. 18 – Esboço para a figura de Sínon, o preferido de Ulisses, in V. MANGIN, T. DÉMAREZ, *Le dernier troyen, tome 2- La reine des Amazones*, Toulon, Soleil Productions, 2004, apend. 2.

muito pouco humor eficaz, ficando-se quase sempre pelo imediato, e seguindo o estilo e personagens que encontrámos já em volumes anteriores, como a figura do arenque de *O grande fosso*, aqui repetida no

papel de um extra-terrestre designado Nagma (anagrama de «Manga»). O único *gag* bem conseguido deverá ser o da prancha em que o chefe da aldeia descobre que são os alienígenas que deixam as luzes acesas durante toda a noite, explicando-se assim, aos olhos do afável homem, porque existem estrelas no céu [fig. 19]. Por outro lado, assume-se uma homenagem a outro génio da BD, Walt Disney, cujo nome surge como criptograma no da personagem Wendysital, ela própria um misto de Rato Mickey (notem-se as mãos da figura) com o extra-terrestre Esquálido, do universo «disneyiano». Esse mesmo mundo é evocado no argumento do álbum, através da personagem que aumenta e diminui de tamanho, qual *Alice no país das maravilhas*, e da poção que funciona como as migalhas de bolachas que a jovem heroína de L. Carroll comia para conseguir recuperar o tamanho perdido. O universo da Disney, contudo, é ainda contaminado pelo da Marvel Comics, ao deixar-se entrar na história a figura do Super-Homem e seus clones, que lutam contra figuras que recordam a invasão da BD Manga. Talvez seja essa, precisamente, a metáfora central, apesar das possíveis marcas do cinema contemporâneo aqui também evidentes.



Fig. 19 – Astérix, Panoramix e Matasétix (Abraracourcix) e Wendysital, in R. Goscinny, A. Uderzo, *Le ciel lui tombe sur la tête*, [Bruxelles], Les Éditions Albert René/Goscinny- Uderzo, 2005 [trad. port. *O céu cai-lhe em cima da cabeça*, Porto, ASA Editores, 2005], 16.

Enfim, está-se perante uma crítica pertinente e uma justa, ainda que pobre, homenagem, onde a Antiguidade Clássica, até agora quase omnipresente e em grande parte sustentáculo do projecto humorístico, passa despercebida e o humor daí decorrente se esbate quase por completo. Também as novas opções de tradução onomástica em nada favorecem o produto final em português. Na verdade, preferíamos o já familiar *Agecanonix* a este novo *Decanonix*. De igual modo, a mudança dos nomes dos acampamentos militares dos Romanos não favoreceu os mesmos. A tradução de *tuguriolum* proposta na página 17, «calabouço» também não é a ideal. Seria preferível algo como «choça». Os nomes do chefe e da mulher dele, do bardo, do comerciante e do ferreiro foram também alterados. Mas as soluções nem sempre foram as melhores. Decididamente, e apesar de compreensível, «Carinha larocas» ou «Bom aspecto», a temperamental *Bonemine*, não ficou favorecida como «Pintinha». Apesar da manutenção dos elementos francófonos misturados com os latinos, talvez os nomes destas personagens se tivessem já institucionalizado.

NUNO SIMÕES RODRIGUES

