

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

ALEXANDRE MENESES IGLESIAS FILHO

***BERSERK* E A SUBVERSÃO DO IMAGINÁRIO POPULAR
OCIDENTAL DE ARISTOCRACIA E CAVALARIA NA
IDADE MÉDIA**

SÃO CRISTÓVÃO – SE
ABRIL DE 2025

ALEXANDRE MENESES IGLESIAS FILHO

***BERSERK* E A SUBVERSÃO DO IMAGINÁRIO POPULAR
OCIDENTAL DE ARISTOCRACIA E CAVALARIA NA
IDADE MÉDIA**

Artigo Científico entregue ao
Departamento de História da Universidade
Federal de Sergipe, como requisito
obrigatório para a conclusão do curso em
Licenciatura Plena em História.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Costa Prata.

SÃO CRISTÓVÃO – SE

ABRIL DE 2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente e dedico este trabalho à memória de minha irmã mais nova, Alana. Apesar de eu jamais poder escrever, em nenhum artigo ou qualquer outro texto, nada que seja uma homenagem justa à sua pessoa e legado, lhe dedico modestamente esta pesquisa feita dentro de um nicho cultural que sempre lhe afeiçoou e cativou.

Queria agradecer também a minhas outras irmãs Andrea e Victoria, que sempre me motivaram e, como as melhores amigas que eu poderia ter, sempre apoiaram meus estudos e me incentivaram a seguir em frente.

Aos meus pais, meus alicerces, àqueles que nunca mediram esforços por mim nem quando conseguiam juntar esforços por eles mesmos. Este trabalho e absolutamente tudo o que faço é por vocês.

Ao meu orientador, o Professor Rafael Prata, que aceitou, de bom grado, me orientar neste projeto mesmo em um tempo tão curto e com tantas complicações que tive nesse caminho até aqui, meus singelos agradecimentos,

À minha colega de curso e querida amiga, Stefany, que durante esses quatro anos e meio de graduação, fez mais por mim do que eu mesmo quando precisei. Jamais chegaria até aqui sem sua ajuda.

E por último, mas não menos importante, queria agradecer à minha companheira, Maria Fernanda, por estar comigo em todos os momentos possíveis e fazer para mim com que fosse possível seguir em frente em todos eles.

BERSERK E A SUBVERSÃO DO IMAGINÁRIO POPULAR OCIDENTAL DE ARISTOCRACIA E CAVALARIA NA IDADE MÉDIA

RESUMO: Ao longo da Idade Média, a cavalaria foi se consolidando como uma instituição extremamente influente, não só no âmbito bélico, mas também cultural e na definição de classes sociais no período medieval. Mesmo Após seu declínio, com a invenção da pólvora e táticas de guerra da infantaria profissional que passaram a dominar os exércitos da nobreza, os valores dessa instituição perduraram por séculos no imaginário popular do Ocidente, graças às canções e livros que narraram histórias heroicas de grandes cavaleiros. No mangá *Berserk*, de Kentaro Miura, ambientado numa Europa medieval fantasiosa e sombria, o protagonista da obra e sua personalidade subvertem de várias maneiras a lógica de nobre aristocrático virtuoso e cheio de princípios morais perpetuada pela literatura medieval, revelando um caráter extremamente crítico e niilista da obra do escrito japonês.

Palavras-chave: Idade Média, Berserk, Aristocracia,

ABSTRACT: Throughout the Middle Ages, chivalry became an extremely influential institution, not only in the military sphere, but also in culture and in the definition of social classes in the medieval period. Even after its decline, with the invention of gunpowder and the war tactics of professional infantry that came to dominate the armies of the nobility, the values of this institution endured for centuries in the popular imagination of the West, thanks to the songs and books that told heroic stories of great knights. In the manga *Berserk*, by Kentaro Miura, set in a fantasy and dark medieval Europe, the protagonist of the work and his personality subvert in several ways the logic of the virtuous aristocratic nobleman full of moral principles perpetuated by medieval literature, revealing an extremely critical and nihilistic character of the work of Japanese writers.

Keywords: Middle Ages, Berserk, Aristocracy,

1. ARISTOCRACIA E CAVALARIA NA IDADE MÉDIA

São vários os nomes de alguns renomados historiadores medievalistas que analisaram a fundo os ideais e as relações sociais e interpessoais constituídas dentro dos núcleos da cavalaria e da aristocracia medieval. George Duby, Jacques Le Goff, Marc Bloch, Jean Flori, todos esses são apenas alguns dos nomes que dedicaram anos de sua vida acadêmica e produção intelectual para demonstrarem, de maneira geral, que a cavalaria constituía algo muito além de uma simples instituição militar, tendo se tornado ao longo de séculos em um fenômeno sociocultural intrínseco à aristocracia medieval e aos valores da nobreza do período.

Quanto ao surgimento da cavalaria enquanto classe e instituição, Marc Bloch, em "*A Sociedade Feudal*", argumenta que essa elite militar emergiu, entre os séculos IX e X, da fusão entre tradições guerreiras germânicas e a estrutura social pós-romana, contando com forte apoio financeiro e ideológico da Igreja Católica.

Um argumento interessante apresentado por Georges Duby (1989) é o de que a cavalaria tem suas origens intrinsecamente conectadas ao desenvolvimento das batalhas travadas sobre montarias e fortemente impactadas pelo uso de armaduras pesadas, valorizando equipamentos e técnicas cavaleirescas como fatores decisivos para se alcançar um triunfo no campo de batalha.

Flori ("*A Cavalaria: A Origem dos Nobres Guerreiros da Idade Média*") destacam que a cavalaria surgiu pelas necessidades bélicas do feudalismo. Inicialmente, os cavaleiros eram guerreiros montados cuja eficácia dependia de equipamentos caros, como armaduras e cavalos de guerra. Com o tempo, a cavalaria tornou-se uma profissão especializada. Segundo Flori, a cavalaria era, a princípio, acessível a homens de origens diversas, mas os custos de manutenção com cavalos, armas de qualidade e armaduras robustas, dentre outras despesas, restringiram-na aos estratos mais ricos, consolidando um processo de elitização dessa instituição militar.

Uma das características mais pesquisadas por diversos medievalistas é o papel da Igreja na transformação da cavalaria. De acordo com George Duby, a partir do século XI, a Igreja buscou se apropriar cultural e ideologicamente dos valores cavaleirescos, difundindo a figura do *miles Christi* (soldado de Cristo). A Paz de Deus (989) e as Cruzadas (a partir de 1095) exemplificam essa tentativa de direcionar a violência dos

cavaleiros para fins sacralizados, transformando-os em soldados a serviço de Deus (ou, na prática, a serviço da Igreja.)

Em *A Civilização do Ocidente Medieval*", Le Goff acrescenta que rituais como a bênção das espadas e a sagração de cavaleiros integravam-nos a uma ordem divina, legitimando moralmente sua função em nome da Igreja Católica. O desenrolar das Cruzadas marcou o ápice desse processo de cooptação dos princípios ideológicos da cavalaria por parte da Igreja, como demonstra Jonathan Riley-Smith (1987). Assim, a cavalaria transcendeu seu caráter militar, tornando-se uma instituição moralmente regida pela Igreja.

A relação entre cavalaria e aristocracia é um dos temas centrais dos estudos a respeito de história medieval. Duby (1989) e Maurice Keen (1984) destacam que, no século XII, a cavalaria passou a ser um marcador de status aristocrático tanto pelo poder bélico, quanto por seu estilo de vida e valores nobres que diferenciavam os cavaleiros das demais camadas sociais. Assim, a cerimônia de investidura cavaleiresca tornou-se um rito de passagem para jovens nobres, marcando sua inserção na aristocracia feudal.

Jean Flori complementa essa visão, destacando o papel da literatura cavaleiresca — como *O Conto do Graal*, de Troyes (1180) e os romances arturianos — na idealização da cavalaria. Essas obras difundiam códigos de honra, lealdade e cortesia, reforçando a ideia do cavaleiro como um nobre guerreiro e criaram uma imagem idealizada do dessa figura — um herói que combinava bravura militar, cortesia e devoção cristã. Erich Auerbach ("*Mimesis*") observa que essa produção literária funcionava como propaganda aristocrática, legitimando o poder da nobreza.

O legado da literatura cavaleiresca estendeu-se muito além do período medieval. Como argumenta Dominique Barthélemy (2007), os ideais cavaleirescos continuaram a influenciar o comportamento aristocrático durante o Renascimento e mesmo na era moderna. Norbert Elias (2001), ao falar sobre o processo civilizador demonstra como os códigos de conduta presentes nos romances medievais evoluíram para as etiquetas das cortes europeias pós-medievais. Essa permanência atesta o poder duradouro da literatura cavaleiresca na construção e manutenção do imaginário aristocrático ocidental.

No final da Idade Média, entre os séculos IV e V, a cavalaria entrou em declínio de seu status de força dominante devido a grandes transformações no exercício das atividades militares — a invenção da pólvora, o desenvolvimento de táticas de infantaria

nos campos de batalha e a preferência por exércitos profissionais – e políticas – centralização do poder monárquico e do poder real sobre os exércitos. A pesquisa de Michael Prestwich (1996) sobre as campanhas da Guerra dos Cem Anos demonstra como as batalhas de Crécy (1346) e Azincourt (1415) revelaram a vulnerabilidade da cavalaria pesada frente aos arqueiros ingleses, marcando uma virada nos costumes da arte da guerra e na história militar europeia.

A transformação econômica da Baixa Idade Média também acelerou o declínio da cavalaria como instituição militar. Como analisa Johan Huizinga, em *O Outono da Idade Média*, o desenvolvimento da economia monetária e o crescimento das cidades minaram as bases feudais que sustentavam o sistema cavaleiresco. De acordo com Duby (1989) a nobreza fundiária, alicerce tradicional da cavalaria, viu seu poder econômico diminuir frente à ascensão da burguesia urbana.

Esse processo foi acompanhado por uma crescente profissionalização da guerra, onde mercenários assalariados passaram a substituir os cavaleiros feudais em seus papéis militares, conforme demonstrado por Christopher Allmand (1998) em seus estudos sobre os exércitos do final da Idade Média. Porém, como destaca Huizinga (2010) seus valores persistiram como ideais culturais, influenciando as cortes renascentistas e a concepção moderna de nobreza, ainda que seu papel prático no campo de batalha tenha perdido a utilidade com o passar do tempo.

Mais uma vez, Elias (2001) – agora, além da influência da literatura medieval especificamente dita – demonstra como os ideais de cortesia, honra e bravura, originalmente associados à cavalaria, foram incorporados pelos códigos de conduta das cortes renascentistas, através da celebração oral da cultura cavaleiresca. Richard Barber (1995) revela que torneios e justas, embora já destituídos de significado militar real, continuaram a ser realizados como espetáculos que celebravam a identidade da nobreza. Esses eventos funcionavam como rituais de afirmação social que mantinham viva a memória da cavalaria mesmo após sua obsolescência bélica.

O legado da cavalaria medieval estende-se até a contemporaneidade, influenciando conceitos ocidentais de honra, heroísmo e comportamento aristocrático. Como argumenta Arno Borst (1992), muitos dos valores associados à cavalaria foram secularizados e democratizados, tornando-se parte do imaginário coletivo ocidental. Umberto Eco (1986), ao tratar da recepção da Idade Média na cultura popular, revela

como o mito do cavaleiro permanece vivo no cinema, na literatura e, especialmente, nos jogos eletrônicos contemporâneos.

A análise historiográfica revela que a cavalaria medieval foi um fenômeno multifacetado, cuja evolução reflete as dinâmicas sociais, religiosas e culturais do período. Duby e Flori destacam sua profissionalização e cristianização; Bloch e Le Goff enfatizam seu enraizamento nas estruturas feudais; e Auerbach e Huizinga exploram seu legado cultural. Juntos, esses autores demonstram que a cavalaria não apenas definiu a aristocracia medieval, mas também deixou um lastro duradouro na história europeia.

2. **BERSERK, UMA HISTÓRIA DE KENTARO MIURA**

Berserk é uma série de mangá – história em quadrinhos típica da literatura e da cultura popular japonesa – escrita e ilustrada por Kentaro Miura, que foi um aclamado escritor e artista gráfico japonês falecido em 2021.

O termo que cunha o título da obra, advém da palavra *ber-skr*, que dá nome a uma famosa classe de bravos guerreiros da mitologia nórdica conhecidos por usarem armaduras com pele de urso. Em inglês, a palavra *berserk* teve seu uso marcado na expressão popular “*to go berserk*”, isto é, entrar em um modo de fúria violenta e selvagem, abandonando a racionalidade humana, o que se relaciona tremendamente com o protagonista da obra que iremos analisar a seguir.

Berserk teve seu primeiro volume publicado em agosto de 1989 pela revista *Monthly Animal House*, da editora Haksensha, e é publicado até os dias de hoje, mesmo após a morte de Miura, que já ciente de suas complicações de saúde à época de seu falecimento, confiou a um amigo próximo e também *mangaká* (nome dado ao artista que ilustra as artes que compõem um mangá) Kouji Mori a continuidade da aclamada série ilustrada.

A obra de Miura tornou-se conhecida no mundo inteiro como uma das mais impactantes produções artísticas da cultura japonesa, tendo atualmente mais de 50 milhões de cópias em circulação, o que a alçou ao status de um dos *mangás* mais vendidos de todos os tempos, sendo reconhecida por seu enredo extremamente profundo e sombrio, qualidade do desenvolvimento de seus personagens durante a narrativa e a complexidade e quantidade de detalhes impressionantes nos desenhos de Kentaro Miura.

O universo de *Berserk* se passa em uma Europa medieval fantasiosa e sombria, assolada por pragas, guerras, criaturas sobrenaturais e pela corrupção política e moral dos homens e entidades divinas que exercem cargos de poder nesse sombrio universo. Portanto, vemos um retrato bastante pessimista e niilista do período medieval, sob a ótica de um protagonista que nasceu e cresceu à margem de uma sociedade elitista e desigual.

A história nos introduz à jornada por vingança de *Gatsu* (ou *Guts*), outrora comandante de assalto de um famoso exército de cavaleiros mercenários, o “Bando do Falcão” e também cavaleiro condecorado por um rei, que após ser traído – junto de seus companheiros e sua amada – e deixado para morrer por *Griffith*, líder do seu bando, tornou-se um guerreiro solitário que atua como mercenário para ganhar a vida e viabilizar o seu objetivo de rastrear e assassinar o ex-companheiro, a fim de vingar os amigos e a mulher por quem nutria um sentimento romântico.

Para entendermos as razões que motivaram a jornada do protagonista e moldaram a sua personalidade, precisaremos nos aprofundar brevemente em sua história. *Guts* foi encontrado recém-nascido por uma prostituta chamada *Shisu* ao lado do cadáver de uma mulher condenada à forca, e foi criado pela meretriz durante três anos, até que esta faleceu e o deixou com um dos membros do bando de mercenários a quem a mulher costumava oferecer seus serviços, chamado *Gambino*.

Aquele que acabou por se tornar o pai adotivo do protagonista era um homem não muito virtuoso, alcólatra, extremamente violento e que em dado momento da história chegou a trocar *Guts*, ainda criança, por algumas moedas, com um outro mercenário do grupo que se aproveitou da fragilidade do garoto e o violentou física e sexualmente – evento este que é crucial para compreendermos um dos grandes traumas da vida do protagonista, responsável por boa parte na construção de sua natureza desconfiada, violenta e fechada emocionalmente.

Apesar dos traumas na criação abusiva, *Gambino* ainda era o modelo mais próximo que o jovem protagonista possuía de uma figura paterna, visto que não teve pais de fato. Portanto, desde criança, *Guts* cresceu aprendendo a reprimir seus sentimentos e a expressar as emoções que tinha unicamente através da violência e da guerra, pois foram estas as únicas coisas que ele conheceu desde criança.

Após a traumática morte do pai adotivo, pelas próprias mãos de um adolescente *Guts* – ainda que involuntariamente, visto que este apenas tentava se defender das agressões constantes do homem que o criou e que por vezes o deixavam à beira da morte – o jovem se viu obrigado a fugir enquanto sofria perseguição e acusações de parricídio pelos membros do bando onde fora criado.

Levando uma vida nômade e solitária, *Guts* acabou conhecendo uma guilda de mercenários intitulada “Bando do Falcão” e seu carismático líder, uma figura jovem, de aparência considerada “angelical” pelos padrões estéticos ocidentais cristãos e que cativava facilmente a todos que o encontravam, chamado *Griffith*.

A convite dessa intrigante figura que parecia inspirar todos ao seu redor e acreditar que o destino lhe havia reservado grandes glórias e prestígios, o protagonista juntou-se ao grupo de cavaleiros que conquistaram ao pouco sua confiança e afeto de maneira recíproca, o dando a chance de sentir emoções que nunca antes pudera sentir no ambiente em que fora criado, como amor, afeto, gratidão e lealdade.

Guts então passou a sentir os traços de toxicidade masculina e violência que dominavam o seu caráter até então serem desconstruídos pelos laços que criara com esses companheiros no campo de batalha e nos momentos de confraternização, foi ganhando fama, honra e glória junto a eles, viveu um romance recíproco com a única mulher do grupo e chegou a ser condecorado cavaleiro pelo rei de um tradicional reino continental do universo criado por Kentaro Miura.

Porém, ao decidir sair da sombra de *Griffith* – que nutria de uma admiração e inveja ambígua pelo protagonista, chegando a sentir quase que um amor platônico por ele – para trilhar seu próprio caminho em uma jornada de busca pela própria identidade e objetivos na vida, *Guts* vê seu melhor amigo se corromper e oferecer a sua vida e a de seus companheiros para demônios, em troca de ganhar poder e transcender a mortalidade humana, tornando-se uma entidade divina.

Guts, porém, após ser atirado ao inferno como sacrifício e assistir seus companheiros morrerem e sua amada sofrer um abuso sexual por *Griffith* em sua frente, consegue escapar com vida, levando consigo sua donzela – após isso, acometida por um quadro de estresse pós-traumático e síndrome do pânico, perdendo a memória e a capacidade de se comunicar através da fala – e jurando vingança ao seu outrora amigo e comandante.

É com esse pano de fundo que conhecemos a história do anti-herói que protagoniza a obra e o vasto universo criado por Kentaro Miura, que em sua obra-prima aclamada pela narrativa e pela estética da arte sombria e gótica, incorpora em sua abordagem e ambientação de uma Europa medieval ficcional uma demonstração da ideia de “Idade das Trevas.”

Através do protagonista *Guts*, cuja jornada reflete os conceitos de absurdo e liberdade propostos por Albert Camus e Jean-Paul Sartre, a obra estabelece um diálogo complexo com a filosofia existencialista. A constante luta do personagem contra um destino aparentemente predeterminado é uma bela representação disso. Essa abordagem filosófica é reforçada pelo universo cruel de *Berserk*, onde a violência e o sofrimento parecem reger as relações humanas.

Um dos aspectos considerados revolucionários para o contexto da indústria de mangás no século XX que vale a pena mencionar e está presente na obra de Miura é a forma como a narrativa aborda saúde mental, considerada à frente do seu tempo quando posto no contexto social do Japão dos anos 1980, década em que a obra foi escrita e publicada.

De acordo com os estudos sobre traumas psicológicos em histórias da cultura japonesa, realizados por Saito (2018) Miura apresenta uma das representações mais verossímeis do Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT) na cultura popular japonesa através do par romântico do protagonista, a personagem *Casca*.

O tratamento gráfico de suas crises psicológicas após os abusos que ela testemunhou e sofreu na própria pele oferece uma reflexão contundente sobre os impactos duradouros da violência sexual e de guerra. Miura retrata a reabilitação mental após eventos traumáticos na vida de uma pessoa como um processo fragmentado, que não necessariamente segue uma estrutura de tempo linear, o que está de acordo com as teorias contemporâneas de psicologia traumática (HERMAN, 1992).

Análises sociopolíticas e históricas também podem ser extraídas de elementos da narrativa criada por Kentaro Miura, que podem servir como representação de algumas críticas do autor direcionadas a história do Japão feudal a ao uso da religião enquanto instrumento de controle e opressão, principalmente levando-se em conta o fenômeno da Inquisição da Igreja Católica durante a Idade Média e a presença de jesuítas e

colonizadores europeus e os conflitos ocasionados pelos embates entre clérigos líderes políticos do Japão feudal a partir do século XVI.

Na trama, há uma guerra entre duas poderosas dinastias (o Reino de Midland, cujas tropas tinham, entre seus líderes, o protagonista da obra, e o Império de Tudor) que, de acordo com Tsutsui (2020), refletem os ciclos de guerra da Europa feudal e os períodos de terror político e repressão do período Sengoku para o povo japonês.

Há também a presença da Santa Sé, uma instituição religiosa muito similar à Igreja Católica que exerce grande controle político e ideológico sobre os reinos do continente em *Berserk*. Na obra, essa instituição comete atrocidades justificadas em nome da fé, como a perseguição a povos de diferentes etnias e crenças, fazendo assim com que essa representação da corrupção moral do alto escalão clérigo feita por Miura dialogue com algumas críticas de Nietzsche (1882) à moral cristã.

Berserk tem a capacidade de mesclar influências ocidentais e orientais de maneira extremamente particular. Em sua obra, Miura combinou referências à arte gótica europeia com estéticas do ukiyo-e (estilo de xilogravura popular no Japão entre os séculos XVII e XIX), criando um visual original que reflete o hibridismo temático da obra.

A pesquisa de Azuma (2009) sobre pós-modernidade japonesa situa *Berserk* como produto do trauma cultural do pós-guerra, onde questões de identidade, violência e redenção ganharam protagonismo. A popularidade longa da obra - que inspirou desde videogames até estudos acadêmicos - testemunha sua capacidade de articular ansiedades contemporâneas através da linguagem do fantástico medieval, confirmando sua posição como uma das obras mais filosoficamente densas e culturalmente relevantes dos quadrinhos mundiais.

3. A SUBVERSÃO DOS VALORES ARISTOCRÁTICOS EM *BERSERK*

Voltando aos princípios cavaleirescos e valores aristocráticos abordados anteriormente, constata-se que a cavalaria medieval representou um marco enorme, não só na história política e social da Europa feudal, mas como na cultura ocidental com o legado que deixou para a contemporaneidade com os seus costumes.

Os princípios de honra, lealdade, patriotismo, devoção, glória e cortesia marcaram o imaginário de incontáveis gerações e inspirou diversas obras literárias e

cinematográficas, além de representar uma gigante influência sob algumas tradições seculares mantidas até os dias atuais, como pode se observar, por exemplo, no fenômeno da nomeação de um cavaleiro (*Sir*) da Rainha na monarquia tradicionalista britânica.

Todo o imaginário popular em torno da figura de um cavaleiro medieval remete à ideia de aristocracia, de um indivíduo detentor de “sangue azul”, como um príncipe ou um nobre herdeiro mais distante de terras renomadas que deseja fazer um juramento à Guarda Real, preferindo a glória das batalhas e a honra do status de cavaleiro ao conforto de uma vida regada pelas burocracias aristocráticas e cargos políticos da nobreza. Segundo Keen (1984) a cavalaria estava vinculada a um sistema de valores que justificava os privilégios da nobreza.

Nesse sentido, Kentaro Miura, em *Berserk*, subverte esses ideais ao apresentar Guts, um mercenário sem linhagem nobre, adotado por uma prostituta e por um bando de mercenários bêbados sem renome ou glórias das quais possam se gabar, cuja existência desafia os paradigmas cavaleirescos tradicionais.

Enquanto o cavaleiro medieval ideal era um “soldado de Cristo”, cuja função atribuída pela Igreja ia além do campo de batalha, abarcando a proteção dos fracos e a defesa da fé. Em contraste, Guts, introduzido no primeiro capítulo de *Berserk* como um “Cão do Campo de Batalha”, personifica a violência bruta, destituída de qualquer idealismo religioso ou social.

A primeira cena do mangá em que o protagonista aparece exhibe ele realizando uma chacina em uma taverna de maneira sanguinária e violenta, enquanto demonstra um humor sádico, deixando apenas um sobrevivente vivo para que este corresse ao seu lorde e o comunicasse da presença de *Guts* em suas terras e o seu desejo de confrontá-lo.

Neste momento, ele é informado por um dos habitantes de que o senhor daquelas terras é uma criatura demoníaca, que exerce controle sobre o dono do condado por meio da ameaça de terror, e que ele atacaria e tiraria a vida de pessoas inocentes da região se fosse incomodado, incluindo crianças e mulheres.

O protagonista, porém, não demonstra compaixão ou preocupação com a integridade física dos habitantes locais, destacando que ele possui uma missão a cumprir e não irá se desviar dela para ajudar pessoas que não conhece caso não seja pago para

fazê-lo. E assim nos é introduzido o protagonista do universo de Miura, de maneira calculista e insensível, completamente oposta aos valores conhecidos popularmente no ocidente de um cavaleiro.

A literatura cavaleiresca também ficou muito marcada por exaltar o amor cortês como virtude aristocrática (DUBY, 1988). Guts, porém, é inicialmente retratado como um homem brutalizado, incapaz de vínculos românticos. Sua relação com Casca, posteriormente, será marcada por trauma e dificuldade emocional, distanciando-se completamente do idealizado *amor courtois*.

Enquanto os cavaleiros medievais, como descritos por Marc Bloch (1987), eram vinculados a laços de vassalagem e possessões territoriais, Guts é um *ronin* medieval — um guerreiro sem senhor, movido pelo pragmatismo da sobrevivência e sua ambição pessoal. Sua espada, desproporcional e demasiadamente grande, contrasta com as armas cerimoniais dos cavaleiros, que simbolizavam status e ordem.

Essa diferença é acentuada visualmente por Miura, que retrata Guts como uma figura isolada, envolta em sombras, sendo um homem de dois metros de altura, que carrega uma espada intimidadora maior do que ele mesmo e veste uma armadura negra, com um visual gótico, em oposição à estética da cavalaria brilhante e organizada.

Guts também destoa dos nobres cavaleiros medievais em seu processo de afirmação enquanto um guerreiro. Enquanto esse último tipo tinha seu ingresso na cavalaria através da privilegiada cerimônia de investidura, que o concedia o status de nobreza e a identidade social de um honrado cavaleiro, o protagonista de Miura é um guerreiro forjado apenas na experiência, sem grandes títulos ou cerimônias, modelado pela sua vivência crua e violenta dos campos de batalha.

Essa ausência de reconhecimento formal o colocaria à margem de um status de privilégio na sociedade feudal perante outros guerreiros, porém, Guts subjuga qualquer adversário, por mais honrado e glorioso que seja, através da sua força bruta e instinto de sobrevivência, subvertendo o imaginário da ascendência nobre, gloriosa e honrosa como o caminho para o trino nas batalhas.

O código de honra cavaleiresco, como exposto nas Canções de Gesta, prezava pela lealdade e pelo combate "justo". Guts, porém, não hesita em usar táticas consideradas vis, como emboscadas e ataques sorrateiros. Essa abordagem reflete a

visão niilista de Miura sobre a guerra medieval, que, segundo Huizinga (2010), foi frequentemente romantizada pela literatura posterior.

No clima do primeiro capítulo, inclusive, durante uma luta contra uma criatura antropomórfica monstruosa desprovida de qualquer humanidade e movida apenas por sede de sangue e prazeres carnavais, tendo o costume de matar inocentes por sadismo, *Guts*, ao finalmente conseguir subjugar seu inimigo, demonstra sua natureza contraditória e violenta.

Enquanto um cavaleiro da nobreza feudal certamente daria um golpe final de misericórdia em seu adversário para cessar de uma vez por todas o combate, *Guts* exhibe seu lado sádico e se recusa a dar um golpe final no inimigo, torturando-o com tiros de besta até que seus virotes acabem e, por fim, deixando que a criatura morra dolorosamente num incêndio, presa sob escombros.

Enquanto, de acordo com Duby (1989) os cavaleiros medievais eram moldados por uma educação baseada nos valores da aristocracia feudal de nobreza e cortesia, aprendendo desde cedo os bons modos de um homem e um guerreiro honrado, códigos de conduta etc., *Guts* é forjado pelo trauma — abusado na infância e criado como mercenário. Essa origem contrasta com a formação aristocrática descrita por Keen (1984), que incluía treinamento em música, poesia e etiqueta. A saúde mental deteriorada de *Guts*, serve como crítica à glorificação da violência na narrativa cavaleiresca tradicional.

Outro aspecto ideológico da cavalaria medievla que também impacta na conduta de um combate honrado e é subvertido por Miura é a presença da motivação religiosa e dos valores cristãos nos modos de relações e até mesmo no modo de combate de um guerreiro da aristocracia medieval. Em *Berserk*, os deuses são indiferentes ou cruéis. A abordagem niilista de Miura nesse quesito antecipa a crítica moderna à moral religiosa, aproximando-se mais de Nietzsche.

Se a Igreja Católica, ao longo da Idade Média, sacralizou a imagem da cavalaria, associando-a à defesa da cristandade e da palavra de Deus, *Guts*, por outro lado, faz questão de deixar evidente o seu ceticismo e sua descrença em relação às instituições religiosas de *Berserk*, que são retratadas como corruptas e hipócritas. Esse é outro fator que o torna ainda mais distante do arquétipo do cavaleiro piedoso, como Lancelote ou Godofredo de Bulhão.

Apesar disso, *Guts* não cai em um maniqueísmo medíocre de ser retratado como um sujeito maldoso ou perverso. Miura explora bem a contradição do personagem ao aproximá-lo, em certos momentos, das criaturas monstruosas com as quais ele batalha, expondo sua natureza violenta marcada pelos abusos e traumas que testemunhou e vivenciou.

Na maior parte do tempo, porém, o autor deixa claro que esses momentos são reflexos das várias faces de um indivíduo complexado, com enormes dificuldades de entender a si mesmo e moldado por experiências de vida extremamente brutais, mas que consegue discernir o humano do desumano, o cruel do benevolente e justiça da injustiça.

Ele acolhe várias pessoas necessitadas ao longo da obra e repudia completamente a opressão contra os mais vulneráveis. Não por acaso, o personagem que mais corresponde ao retrato de um cavaleiro da nobreza medieval é *Griffith*: belo, carismático e estrategista. Sua busca por um reino próprio ecoa a ambição dos grandes senhores feudais.

Ao mesmo tempo em que é exaltado como a representação máxima de nobreza, *Griffith* é também o antagonista principal da narrativa, que traiu brutal e impiedosamente *Guts* e seus amigos para alcançar suas ambições de poder, tendo inclusive violentado sexualmente uma mulher indefesa que dedicou sua vida a lutar por ele e protegê-lo. Nesse sentido, a relação entre *Guts* e *Griffith* ilustra o conflito entre o marginalizado e o aristocrata que manipula o sistema em seu benefício, e também retrata a ruptura de Miura com as crenças e imaginários populares de um herói nobre, rico, aristocrático, bondoso e justo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Por fim, pudemos fazer uma análise da aristocracia medieval e da cavalaria, o que nos permitiu compreendê-la não somente como um poderio bélico, mas como um fenômeno sociocultural, de forte influência sobre a moral e os costumes aristocráticos daquele período. Vimos a influência da Igreja Católica na sacralização da figura do cavaleiro, direcionando sua força bélica para além do campo de batalha e buscando integrá-lo a uma ordem divina para legitimar seus feitos.

A literatura cavaleiresca, por sua vez, emergiu como um poderoso instrumento de idealização, propagando códigos de honra, lealdade e cortesia que sedimentaram uma imagem nobre e heroica no imaginário popular ocidental até os dias mais atuais.

Contudo, ao pormos essa construção histórica e culturalmente rica com a visceral e sombria narrativa de "*Berserk*", de Kentaro Miura, deparamo-nos com uma perspectiva acentuadamente diferente. A obra do mangaká japonês, imersa em uma ambientação medieval fantástica, mas despojada de qualquer romantismo idealizado, utiliza a figura marginalizada e brutalizada de *Guts* como um catalisador para a desconstrução dos pilares do imaginário tradicional. Longe do nobre de linhagem ilustre e do *miles Christi* seguro de sua fé, *Guts* emerge como um sobrevivente implacável, forjado na violência e movido por uma busca incessante por vingança, desafiando os arquétipos estabelecidos.

A subversão operada por Miura transcende a mera figura do protagonista, permeando a própria representação da sociedade medieval em "*Berserk*". O universo retratado é um palco de corrupção política e moral, assolado por guerras, pragas e criaturas sobrenaturais, onde a justiça e a ordem, elementos frequentemente associados à aristocracia cavaleiresca, se mostram frágeis e ilusórios. A contraditória dicotomia entre o que representam *Guts* e *Griffith*, este último personificando a beleza, o carisma e a ambição da nobreza, mas revelando uma natureza traiçoeira e cruel, serve como uma crítica contundente à crença de que o status aristocrático inerentemente confere virtude ou honra.

Nesse sentido, "*Berserk*" não se limita a ser uma obra de fantasia sombria com elementos medievais; ela se configura como uma potente releitura crítica do legado da cavalaria e da aristocracia no imaginário ocidental. Ao apresentar um protagonista desprovido de qualquer idealismo nobre e um mundo onde os valores cavaleirescos tradicionais se mostram ineficazes ou mesmo hipócritas diante da brutalidade da existência, Miura convida o leitor a confrontar as narrativas romantizadas que historicamente moldaram nossa percepção da Idade Média e da figura do cavaleiro.

A trajetória de *Guts*, marcada por traumas profundos e pela luta constante contra um destino cruel, ecoa uma visão niilista que contrasta com a celebração da glória e da honra frequentemente presente nas canções de gesta e nos romances arturianos. Suas táticas de combate pragmáticas e sua recusa em aderir a um código de honra

cavaleiresco idealizado expõem a fragilidade desses valores em um mundo onde a sobrevivência muitas vezes exige medidas extremas. A própria figura de Guts, isolada, envolta em sombras e empunhando uma espada descomunal, desafia a estética da cavalaria brilhante e organizada, simbolizando sua condição marginal e sua ruptura com as normas sociais estabelecidas.

Miura também não hesita em lançar um olhar crítico sobre a influência da religião, outrora um pilar fundamental na legitimação da cavalaria. Em "*Berserk*", as instituições religiosas são frequentemente retratadas como corruptas e opressoras, distanciando-se da imagem da Igreja como defensora da fé e promotora da justiça. O ceticismo de Guts em relação a essas instituições e sua descrença em entidades divinas indiferentes ou cruéis subvertem a figura do *miles Christi*, o cavaleiro a serviço de Deus, tão difundida durante a Idade Média.

Apesar de sua natureza brutal e de seus métodos questionáveis, Guts não é apresentado como uma figura necessariamente malévola. A complexidade do personagem reside em sua capacidade de discernir o humano do desumano, a justiça da injustiça, mesmo em meio a um mundo de violência e sofrimento. Sua disposição em proteger os vulneráveis e sua repulsa à opressão revelam uma bússola moral interna, ainda que moldada por experiências traumáticas.

Essa ambiguidade enriquece a subversão da figura do cavaleiro idealizado, expondo as contradições e as dificuldades de manter a honra em um contexto de brutalidade. Em contrapartida, a figura de Griffith, inicialmente idealizada como a personificação da nobreza e do carisma, revela-se como o principal antagonista da narrativa, traíndo seus companheiros em busca de poder. A relação entre Guts e Griffith, portanto, ilustra o conflito entre o marginalizado e o aristocrata que manipula o sistema para seu próprio benefício, dismantando a crença em um herói nobre e benevolente como padrão.

Em suma, a análise da obra de Kentaro Miura à luz da história da cavalaria e da aristocracia medieval revela uma profunda subversão dos valores e do imaginário ocidental associados a esse período. "*Berserk*" não apenas oferece uma narrativa de fantasia sombria envolvente, mas também funciona como um espelho crítico que reflete as sombras e as contradições inerentes a um período histórico frequentemente romantizado. Através da jornada de Guts e da representação crua de seu universo, Miura

nos convida a reconsiderar as idealizações da nobreza e da cavalaria, expondo a brutalidade e a complexidade de um mundo onde a honra e a justiça nem sempre triunfam.

Portanto, "Berserk" se estabelece como uma obra singular que, ao dialogar com o legado da cavalaria medieval e da aristocracia, não apenas o questiona, mas também o enriquece com uma perspectiva sombria e visceral. A subversão operada por Kentaro Miura ressoa com as ansiedades e as complexidades do mundo contemporâneo, demonstrando a capacidade duradoura da narrativa fantástica de iluminar as facetas mais obscuras da história e da condição humana, desafiando as idealizações e convidando a uma reflexão mais profunda sobre os mitos que moldam nossa compreensão do passado.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUERBACH, E. **Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

AZUMA, H. **Otaku: Japan's Database Animals**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

BARBER, R. **The Knight and Chivalry**. Woodbridge: Boydell Press, 1995.

BARTHÉLEMY, D. **A cavalaria: da Germânia antiga à França do século XII**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BLOCH, M. **A sociedade feudal**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CAMUS, A. **O Mito de Sísifo**. Rio de Janeiro: Record, 2017.

DUBY, G. **A sociedade cavaleiresca**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ECO, U. **Travels in Hyperreality**. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1986.

ELIAS, N. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

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

GRAVETT, P. **Manga: Sixty Years of Japanese Comics**. London: Laurence King, 2004.

HERMAN, J. L. **Trauma and Recovery**. New York: Basic Books, 1992.

HUIZINGA, J. **O outono da Idade Média**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

KEEN, M. **Chivalry**. New Haven: Yale University Press, 1984.

LE GOFF, J. **A civilização do Ocidente medieval**. Lisboa: Estampa, 1995.

NAPIER, S. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle**. New York: St. Martin's Press, 2005.

NIETZSCHE, F. **Assim Falou Zaratustra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

PASTOUREAU, M. **Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental**. Paris: Seuil, 2004.

SAITO, K. **Trauma and Recovery in Contemporary Japanese Literature**. Tokyo: University of Tokyo Press, 2018.

SHIMABUKURO, M. **The Iconography of Violence in Japanese Comics**. Kyoto: Kyoto Seika University Press, 2017.

SZKLINIK, M. **L'archipel du Graal**. Genève: Droz, 2003.

TSUCHIYA, Y. **War and Trauma in Japanese Media**. Osaka: National Museum of Ethnology, 2020.