



FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO
MONOGRAFIA ACADÊMICA
ÁREA: ANÁLISE LITERÁRIA
MATRÍCULA Nº 2016525/9 STEFAN FREITAS BARTH
PROFESSOR ORIENTADOR: ERICO DA SILVEIRA

O ESTUDO DE ELEMENTOS MITOLÓGICOS EM CONAN, O BÁRBARO

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE
CURSO COM O OBJETIVO DE
APROVAÇÃO EM MONOGRAFIA PARA
GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SOCIAL**

Brasília, DF
Junho, 2005



FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO
MONOGRAFIA ACADÊMICA
ÁREA: ANÁLISE LITERÁRIA
MATRÍCULA Nº 2016525/9 STEFAN FREITAS BARTH
PROFESSOR ORIENTADOR: ERICO da SILVEIRA

MEMBROS DA COMISSÃO EXAMINADORA

MEMBROS DA COMISSÃO	ASSINATURA
1. PROFESSOR ORIENTADOR Professora: Erico	
2. PROFESSOR CONVIDADO (A) Professor(a):	
3. PROFESSOR CONVIDADO (B) Professor (a):	
MENÇÃO FINAL:	

Brasília/DF, de junho de 2005

RESUMO

Esta monografia teve como objeto de pesquisa o personagem de histórias em quadrinhos Conan, o Bárbaro. Buscou-se nesta pesquisa responder: **Conan é um personagem heróico nos padrões de Josep Campbell, em seu livro, “O Herói de Mil Faces”?** O objetivo geral deste estudo foi analisar as características de Conan; do herói mitológico, características das narrativas nos quadrinhos e da linguagem nas histórias em quadrinhos. Para a consecução do objetivo geral, foi feita uma seleção de obras de uma parte da linha temporal do personagem, do contexto em que ele age, linguagem dessas histórias, características “heróicas” que Conan demonstra nelas e relacionamento entre os personagens. Para fundamentar o estudo, abordou-se teorias sobre o herói de “o Herói de Mil Faces” aplicadas ao personagem, e do livro “Desvendando os Quadrinhos” de Scott McCloud para a melhor compreensão da plataforma na qual o personagem está estabelecido. O estudo também abordou o comportamento do herói, suas possíveis origens e a forma com que se comporta em relação ao mundo em que está inserido. O método utilizado na pesquisa foi *comparativo*. Os principais resultados obtidos foram: Embora Conan tenha muitos comportamentos do herói mítico, também tem muito de caos na forma com que age. Agora, se ele é um herói ou não só será especificado no final do trabalho.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	2
1	CONAN, O PERSONAGEM	4
2	O HERÓI DE MIL FACES	6
3	TÉCNICAS DE ENVIO DE MENSAGENS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	11
4	RESUMO DAS EDIÇÕES SELECIONADAS.....	15
5	CONAN – ESTUDO COMPARADO.....	29
6	CONCLUSÃO	45
	REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	48

Introdução

Conan, como outros exemplos da cultura pop, veio da literatura, tornou-se conhecido nos quadrinhos e chegou até o cinema. Outros exemplos de personagens que seguiram esse percurso são Tarzan, criado por Edgar Rice Burroughs e Drácula, de Bram Stoker.

Conan foi criado em 1932 nos Estados Unidos, em uma revista de contos fantásticos, por Robert Ervin Howard, que na época, já tinha tido vários contos publicados. Como o público gostou do personagem, outros contos se seguiram, todos eles seguindo a receita de ação e barbarismo.

No entanto, o personagem foi elaborado já como rei da nação fictícia da Aquilônia, e o autor, atendendo a pedidos dos leitores, começou a narrar diversas fases da vida do personagem: como ladrão, mercenário, pirata e, novamente, como rei, mas agora em conflitos para manter sua coroa e império. Howard se suicidou em 1936, mas outros escritores se dispuseram a continuar a saga de sua criação, com novos contos e até mesmo organizando a cronologia de sua vida.

A mudança para outra mídia, e a subsequente popularização em massa do personagem aconteceu em 1970, quando a empresa de quadrinhos Marvel Comics passava por um período de extremamente rentável, devido aos quadrinhos de super-heróis. E foi nesse cenário que surgiu a proposta da quadrinização de Conan, personagem sem super poderes ou uniforme, e que vivia em um tempo completamente diferente dos outros personagens da editora. A Era Hiboriana, 12.000 anos atrás. O sucesso da publicação foi tão grande que até o ano de 2000, data do cancelamento de suas publicações, foram lançadas 275 números da revista Conan the Barbarian, a publicação original, e 235 números de Savage Sword of Conan, título com histórias mais violentas e voltadas para um público

adulto, além de várias outras edições especiais. Finalizando o círculo na cultura pop, o personagem foi ao cinema em 1982 com o longa metragem Conan – O Bárbaro.

Assim, temos um personagem que recebeu uma aceitação pelo público ao qual era destinado, e que por mais de trinta anos habitou parte do imaginário popular. O porque dessa aceitação foi à questão motivadora da pesquisa aprofundada sobre o que é realmente o personagem em sua plataforma de maior duração: as histórias em quadrinhos. Assim, foram selecionadas um grupo de histórias de um período específico da juventude do personagem para trabalhar nelas a questão do herói de Campbell. Para isso, buscou-se também estudar parte da linguagem dos quadrinhos aplicado ao personagem, e características de heróis mitológicos que sempre foram encontradas em histórias ao redor do planeta e que foram indicados em “O herói de mil faces”, de Josep Campbell.

O objetivo específico do trabalho é definir se Conan é o herói conforme Campbell apontou em seu livro anteriormente citado.

O método a ser utilizado será à procura de características do herói definido por Campbell em “O Herói de Mil Faces” nas histórias que foram selecionadas para definir se o comportamento de Conan compreende o de um herói mítico.

A estruturação do trabalho em capítulos se dará da seguinte forma: o primeiro capítulo apresentará de forma sucinta o personagem, com algumas de suas características e defeitos, além de suas características físicas. No segundo será dada uma explanação a respeito do livro “O herói de mil faces”, especialmente quanto às características do herói que são apontadas nele. O terceiro capítulo é uma explicação sobre as características de linguagem das histórias em quadrinhos, e, de forma mais específica, as que são usadas em Conan, o Bárbaro. O quarto capítulo será o resumo das edições escolhidas, e o quinto será a aplicação das características identificadas por Campbell em seu livro nas histórias do personagem que foram resumidas. Por último, a conclusão, onde todos os dados verificados serão pesados e, comparando com a definição de Campbell para o herói, será verificado se Conan é um herói.

1. Conan, o personagem

Conan não é o modelo idealizado de herói que se tornou recorrente em filmes e em muitas histórias em quadrinhos. Aquele herói perfeito, puro em si mesmo, e defensor dos chamados bons costumes. Na verdade ele é violento, capaz de mudar de lado em uma disputa assim que se sente em risco e corre perigo apenas para satisfazer sua luxúria. No entanto, também é capaz de guerrear para defender seus amigos, proteger uma garota ou até mesmo se colocar em ameaça para ajudar um completo desconhecido. É como qualquer pessoa comum, só que sem os freios sociais que uma pessoa dita civilizada possui.

E como outros personagens que estão em permanente movimento, nunca em uma vida sedentária devido a uma “sede de aventuras”, têm uma origem que remete a violência e tragédia. Ele nasceu em um campo de batalha, durante um conflito por terras com um grupo inimigo de sua vila, os Vanires. Outros personagens com essas características são Bruce Wayne, que ainda criança assistiu o assassinato de seus pais e foi encontrado ajoelhado em no sangue deles, e Clark Kent, que foi mandado ainda bebê a terra enquanto seu planeta explodia, causando a morte de centenas de milhares de habitantes. Bruce Wayne se tornou o Batman, personagem que representa o máximo ficcional do homem que combate o crime, enquanto Clark Kent se tornou o super-homem, representando ficcionalmente o ser humano perfeito, tanto em corpo como em virtudes de caráter. Já Conan se tornou rei, aspiração máxima do guerreiro, do soldado.

Filosoficamente, Conan é um personagem simples, mas não simplório. Em certa história o personagem vaticinou como, realmente, encara sua vida: “Uma coisa eu sei: Se a vida é uma ilusão eu também faço parte dela; e sendo assim, a ilusão é real para mim. Eu vivo, estou cheio de vida, amo, mato e sou feliz desta maneira.” Diante de adversários impossíveis de serem vencidos por homens, geralmente seres de magia ou natureza sobrenatural, geralmente declara que “...ainda não vi nada, neste mundo, que o aço não possa cortar.” Ele vê a vida como algo simples, em que sobreviver é ser vitorioso, e cair, morrer, é ser derrotado.

Nas histórias selecionadas Conan é jovem, recém saído da Ciméria, sua terra natal, e ainda desconhece as características do mundo dito civilizado. Esse mundo em que ele irá passar essas aventuras é corrupto, e com grandes sinais de decadência moral. Os verdadeiros detentores do conhecimento geralmente são magos, que costumam não ser confiáveis, quando não são completamente malignos, e egoisticamente guardando os ganhos recorrentes do uso desse conhecimento para si próprios.

Conan é sempre representado sem camisa, e com um porte maior do que o de outros homens próximos. Muitas vezes até mesmo com feições simiescas, para reforçar a idéia do barbarismo (Anexo I).

2. O Herói de mil faces

Nesse livro, Joseph Campbell – estudioso e interprete da mitologia universal – aponta a existência de um herói compósito, onde inúmeros protagonistas da religião, contos de fadas e folclore, como Apolo, Buda e Odin, representam um papel extremamente semelhante em suas histórias. Seus relacionamentos, e os sentidos que podemos tirar deles, são comparados com os de sonhos e estudados sob a luz da psicologia moderna. O objetivo é encontrar pontos em comuns entre as dificuldades míticas e as das pessoas modernas.

Campbell mostra também que todas as histórias, independentes do tempo e de em que contexto foram escritas, são capazes de nos tocar, já que existe uma grande sabedoria oculta tanto em um conto de fadas quanto em um mistério religioso. Segundo ele, os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte.

E descontando as diferenças culturais as quais diferentes seres humanos são, ou foram, expostos em diferentes lugares e tempos, a psique de um ser humano é muito semelhante à de qualquer outro. Existe toda uma gama de sentimentos e anseios comuns a todos os seres humanos que existem, existiram e vão existir. Assim, Campbell mostra que sem uma mitologia geral para nos apoiar, acabamos gerando uma mitologia interna e, muitas vezes em sonhos, reencenamos o dilema de Édipo, que desposou a própria mãe, ou nos encontramos a esperar um elemento sobrenatural, como um príncipe montado em um cavalo branco, para nos levar em direção a um amor verdadeiro.

É no momento da comprovação desse ponto em comum de todos os seres humanos que compreendemos a importância dos rituais de tribos ainda primitivos. Rituais de passagem, que auxiliam os jovens a atravessar momentos difíceis de suas vidas, como o fim da infância, o início da vida adulta, a tomada de

responsabilidades frente à comunidade. Já a sociedade moderna se absteve desses rituais, o que causa freqüentes dificuldades em seus membros. Pessoas que hesitam em abandonar a segurança da casa dos pais e enfrentar a própria vida, ou que, pior, vivem uma eterna infância, sem coragem para crescer e enfrentar o mundo. Assim, o estudo dos mitos e histórias, com uma análise crítica de qual mensagem está sendo realmente passada, e qual dificuldade o personagem está superando pode ajudar a nós mesmos em uma situação semelhante. Quando chega-se a essa conclusão no livro, começa o estudo dos caminhos desses muitos heróis, e suas semelhanças apesar das diferenças.

Toda aventura começa com o herói afastando-se dos caminhos mais comuns, ou mundanos, e inicia sua jornada em direção ao desconhecido, onde residem as dificuldades. Ele irá tornar esses desafios claros e os erradicará em prol de si mesmo, assim como um sonhador deve identificar o porque de seus sonhos para entender seus dilemas, e então saiba o que fazer. Esses dois, herói do mito e sonhador, sempre estarão juntos, já que, segundo Campbell, “o sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado”.

O percurso mais básico da aventura pode ser definido com a fórmula, bastante simples, de separação – iniciação – retorno. Essa fórmula compõe quase todas as histórias que conhecemos: o herói vindo de seu mundo cotidiano se aventura em uma região de elementos prodigiosos e sobrenaturais, onde encontra elementos de força e poder, obtém uma importante vitória, e retorna com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. Esse roteiro simples, e ao mesmo tempo complexo, é amplo o bastante para atender um herói mitológico, como Prometeu, que roubou o fogo dos deuses, até um herói pop, como Indiana Jones, sempre as voltas de um tesouro arqueológico.

Abrindo mais os conceitos acima, e se embrenhando nas particularidades de várias histórias, encontram-se vários estágios da aventura do herói. O primeiro grande estágio, da separação ou partida, possui um ou mais dos seguintes elementos: O chamado da aventura, onde são mostrados os indícios da vocação do herói. A recusa do chamado, onde o herói tenta fugir de seu destino. O auxílio sobrenatural, onde um auxílio inesperado permite que o herói continue sua

busca. A passagem pelo primeiro limiar, quando o herói ultrapassa as barreiras do mundo conhecido. E o ventre da baleia, ou passagem para o reino da noite, quando o herói passa por um renascer.

No segundo grande estágio, das provas e iniciação, o herói irá atravessar no mínimo um ou dois desses desafios: O caminho de provas, onde as dificuldades são enfrentadas. O encontro com a deusa, onde se reencontra, mesmo que por um breve momento, a benção da segurança na infância. A mulher como tentação, com a realização e o sofrimento do destino de Édipo. A sintonia com o pai, onde o herói será preparado por um pai que pode ser adotivo, representativo ou real, com laços de sangue. A apoteose, o ponto máximo da aventura e de elevação do herói. E, por fim, a benção última, quando o herói recebe o agradecimento daqueles que foram beneficiados com os seus feitos.

O estágio final, retorno e reintegração a sociedade, é a parte final da aventura. De que iria servir o herói se ele não retornasse para dividir os seus ganhos com seus iguais? Em alguns casos (trágicos) a aventura não contém essa parte. Prometeu entregou o fogo a seus iguais, mas foi aprisionado por Zeus e torturado. Já em outros o herói retorna tão modificado que a sociedade o rejeita. Assim, esse estágio é composto por seis elementos: A recusa do retorno, em que o herói nega o mundo abaixo de si. A fuga mágica, ou fuga de Prometeu. O resgate com a ajuda externa, em que o mundo auxilia o herói a voltar até ele. A passagem pelo limiar do retorno, em que o herói volta ao mundo cotidiano. Senhor de dois mundos, quando o herói pode passar facilmente entre um mundo e outro. Exemplo: o mundo dos vivos e dos mortos. E liberdade para viver, à natureza e função da benção final.

O herói sempre é um personagem dotados de dons especiais, normalmente honrado na sociedade que faz parte, mas que também pode não ser reconhecido ou ser alvo ativo de desdém. No mundo dos mitos, heróis santos e filhos mais novos sem direito a nada existem em igual quantidade. O objetivo da aventura do herói sempre é liberar o fluxo de vida no corpo do mundo, para garantir a continuidade da humanidade ou do próprio planeta. Esse fluxo de vida serve, muitas vezes, tanto para o mundo quanto para ele, já que ele e/ou o mundo sempre estão com alguma deficiência, muitas vezes simbólicas. Essa deficiência pode ser

tão pequena quanto à ausência de um anel de ouro, geralmente em contos de fadas, ou tão terrível que a vida física e espiritual de todo o planeta está prestes a se extinguir, especialmente nos mitos mais apocalípticos.

A segunda parte do livro trata da visão de criação e destruição do mundo que os mitos apresentam, e geralmente são mostrados a um herói bem sucedido. São quatro capítulos, sendo o primeiro “Emanações”, que trata do surgimento das formas do universo a partir do vazio, possui seis partes: “Da psicologia a metafísica”, que estuda agora as diferenças entre os sonhos e os mitos. “O giro universal”, que analisa as histórias do próprio fim do universo, e dos deuses, que se reúnem ao que eram no nada, para a criação de um outro universo. “A partir do vazio-espaco”, a criação do mundo a partir do nada. “Dentro do espaco-vida”, os trabalhos dos deuses para a criação dos primeiros seres humanos. “A transformação do uno múltiplo”, onde uma crise afasta os deuses dos seres humanos. E “Histórias folclóricas sobre a criação”, onde varias histórias com esse mote são estudadas e comentadas.

No segundo capítulo da segunda parte, “A virgem mãe”, composta por quatro partes, revisa os papéis do poder feminino, papéis esses de redenção e criação. Esses poderes existem em escala cósmica, como Mãe do Universo, e, depois, no plano físico, como Mãe do Herói.

O terceiro capítulo, “Transformações do herói”, traça o curso da história legendária da raça humana, com o herói aparecendo em diferentes formas, dependendo da necessidade da humanidade. Temos então O herói primordial e o herói humano, a infância do herói humano, o herói como guerreiro, como amante, como imperador e tirano, como redentor do mundo, como santo, e a partida do herói.

Finalizando, no último capítulo, “Dissoluções”, trata do fim previsto do herói e do mundo manifesto.

Assim, “O herói de mil faces” faz uma análise completa de praticamente todas as facetas que surgem nos mitos e de seus inúmeros heróis. Estudar e compreender o livro é abrir a própria mente para a compreensão dos

próprios mitos e de nossas semelhanças. Algo cada vez mais importante quando aumenta o contato com outras culturas e modos de ver o mundo.

3. Técnicas para envio de mensagens nas histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos surgem na medida em que imagens em seqüência (no mínimo duas) passam uma mensagem. Esta definição não se refere a estilo, qualidade ou assunto abordado. Na verdade as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação próprio, e como tal, pode conter idéias e imagens específicas, de formas não abordadas pela televisão ou pelo cinema. Will Eisner definiu os quadrinhos como arte seqüencial, mas em “Desvendando os Quadrinhos”, Scott McCloud elaborou uma descrição mais exata. Considerando a animação, o critério de valor na palavra arte e até mesmo palavras (onde as letras, como imagens estáticas se colocadas em seqüência deliberada viram palavras) as definiu como “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada”. Usando então essa definição específica podemos encontrar histórias em quadrinhos feitos a centenas de anos atrás, em ruínas Maias e Astecas, pinturas em pirâmides egípcias, ou até antes, caso se considere as imagens pictóricas de homens das cavernas. Mas foi com a criação da imprensa que ficou amplamente conhecida.

A linguagem usada pelos quadrinhos é iconográfica, em que desenhos levam a se imaginar uma pessoa, local, coisa, conceitos e idéias. Os ícones também são usados na linguagem (letras), ciências (números, o símbolo do átomo), e comunicações (notas musicais). As figuras são imagens criadas para se assemelharem a seus temas, e pode-se dizer que quanto mais abstrata, mais icônicas são. Nos ícones não-pictóricos, como letras e números, não há mudança de significado, mas nas figuras o significado é variável. Dois rostos desenhados, por exemplo, geralmente indicam pessoas diferentes.

No caso dos ícones pictóricos usados nas histórias em quadrinhos, existem aqueles que são tão abstratos que acabam permitindo que haja um alto grau de identificação. É o Cartum. Quando se abstrai uma imagem através do Cartum, retirando detalhes individualizantes das figuras e se concentrando em detalhes específicos, a imagem fica reduzida a um “significado” essencial que

permite que praticamente qualquer pessoa se identifique com o objeto proposto (Anexo II).

E mesmo as histórias em quadrinhos que necessitam de um grau de individualização do personagem principal usa dessa abstração em seus desenhos. Como não se espera que os leitores se identifiquem com peças do cenário, ele costuma ser desenhado de forma mais realista. Os mangás (denominação dos japoneses para as histórias em quadrinhos) chegam a fotografar cenários e desenhar por cima, usando os mínimos detalhes. Assim, o leitor acaba “entrando” na história, tendo até as sensações dos sentidos. Um grupo de linhas para ver e outro para ser (Anexo III).

Além da abstração para se formar um ícone, existe também um outro termo. Quando as linhas que costumam formar as figuras começam a perder esse formato. Quando se tornam apenas imagens sem significado verdadeiro.

Angeli, desenhista de tiras de quadrinhos em jornais criou alguns elementos que acabam tendo pouca semelhança com pessoas. Não são cartuns. Praticamente é uma abstração não icônica (Anexo IV). Pablo Picasso também tem alguns exemplos desse tipo de abstração de figuras.

O cinema de suspense, especialmente quando o diretor é Alfred Hitchcock, usa uma capacidade de conclusão da mente humana para aumentar a dramaticidade e tensão em várias partes do filme. Ele funciona mostrando certas cenas, cortando para a cena seguinte e deixando você presumir o que aconteceu na anterior (a clássica cena da mulher tomando banho, enquanto uma sombra se aproxima com uma faca é um exemplo disso. Você presume que ela está sendo morta, embora só as sombras indiquem isso). As histórias em quadrinhos se utilizam dessa capacidade com muito mais ênfase que o cinema. Cada espaço entre um quadro e outro é composto por informações que o leitor, e somente ele, acrescenta.

Essa capacidade de conclusão nos quadrinhos pode ser usada para transmitir um tempo que pode ser de segundos, o espaço entre uma ação e outra, entre dois temas de cenas diferentes, que levam através de longas distâncias e

espaços de tempo (muitos anos depois, em outro lugar), que mostram aspectos do cenário e aqueles onde impera o non-sense, sem nenhuma seqüência lógica entre os quadros.

Se formos reduzir a uma essência absoluta, uma história em quadrinho é tão somente papel e tinta. Menos, se considerarmos que basta qualquer superfície para exercermos nosso talento e nossa mente para trazer significados ao interpretar esses dois elementos. Mas uma história em quadrinhos é composta por diferentes tempos entre ações, movimento e som. Isso, vindo apenas de uma superfície e algo para se deixar marcas nela. Na verdade, o que se acontece é usar um sentido, a visão, para se passar informações sensoriais dos outros cinco sentidos. Além de sentimentos (Anexos V e VI). Nesses dois exemplos temos uma demonstração de medo e algo um pouco mais complexo: fingir que gosta de algo com gosto ruim.

A maior característica dos quadrinhos, enfim, é a de passar informações com grande facilidade. Afinal uma imagem vale por mil palavras. Assim, quando crianças, nossos livros possuem muitas figuras, de preferência grandes e de cores berrantes. Conforme envelhecemos vamos aumentando nossa capacidade de absorver idéias e (com sorte) passamos a ler livros com menos imagens e mais letras, com figuras apenas esporádicas. Até, na fase adulta, chegamos a “livros de verdade”, sem imagens. Isso causou no ocidente um rejeição dos quadrinhos como uma linguagem infantil. No oriente não. Mangás costumam usar o potencial dos quadrinhos em linguagens séria, com histórias voltadas para adultos.

No caso de Conan, o Bárbaro, a informação que é repassada ao leitor se dá por três “canais”: Os balões de fala, onde apenas os personagens dialogam, os recordatórios, por onde um narrador onisciente fala, na maioria das vezes discursando a respeito das emoções do personagem, ou sobre o resultado imediato de uma ação por ele tomada que não ficaria inteiramente clara e, é claro, os desenhos. O balão de fala é definido pelo comentário do personagem. Não são usados balões de pensamentos, já que quando o personagem pensa algo, o narrador onisciente repassa essa informação ao leitor. Onomatopéias são raras, mas estão presentes. Os desenhos possuem um alto grau de individualização de

personagens, e estão longe do cartum. Não existem cenas de humor involuntário, embora alguns leitores possam achar graça de certos diálogos mais ferinos que se apresentem. Os cenários não possuem o zelo praticamente fotográfico dos exemplos (Anexo III), mas são capazes de passar as sensações que os personagens podem sentir em certos momentos, como claustrofobia e desorientação. Assim, por meio desses três “canais” de comunicação a história consegue passar ao leitor todos os sentimentos dos personagens envolvidos, seu desenvolvimento e garantir a compreensão da mensagem pretendida.

4. Resumo das edições selecionadas

As seguintes histórias foram escolhidas por se tratarem do início da carreira do personagem, quando ele mal sai de sua terra natal, a ciméria, e começa a se aproximar da civilização. Seu despreparo ao lidar com a civilização o leva a se envolver em lutas nas quais não teria de se envolver, inclusive o primeiro grande conflito armado de sua vida. Vários fatos que aconteceram nessas histórias tiveram repercussões mais tarde na vida do personagem, o que faz com que seja um trecho relevante a ser comentado.

A filha do gigante do gelo - Conan the Barbarian 16 – 1972

Nessa história Conan está em um campo de batalha nas montanhas, cercado pela neve, e lutando com um dos últimos soldados inimigos sobreviventes. Após matar esse adversário, percebe que todos os seus aliados caíram em combate, e abandona o local. Após algum tempo de caminhada, encontra uma mulher de aparência sobrenatural: Praticamente nua, coberta apenas por um pequeno manto, com cabelos dourados e pele cor de marfim. Ela o desafia a pegá-la, prometendo prazeres inesquecíveis. Conan praticamente enlouquece de desejo, e corre atrás dela. Após algum tempo, percebe que o céu ficou com luzes e brilhos estranhos, e ate mesmo a paisagem mudou. Mas continua perseguindo a mulher, que em dado momento para e chama por seus irmãos. Dois gigantes vestidos de vikings atendem, e atacam conan, para beber seu sangue e devorar seu coração. Mas acabam sendo vencidos e mortos por Conan. A mulher, vendo isso, se desespera, e foge novamente, com Conan em seu encalço. Após uma outra longa corrida acaba sendo capturada pelo homem que agora pretende desfrutar de sua recompensa. Em uma última ação de rebeldia, ela se desvencilha do bárbaro, e grita por socorro a seu pai, Ymir, deus das montanhas geladas. Ela é envolta por uma chama azul e desaparece, enquanto as luzes no céu se agitam, e trovões e relâmpagos fazem as montanhas entrarem em colapso. Sem conseguir resistir a tudo isso, Conan desmaia. É despertado por seus amigos, que seguiram sua trilha na neve, pois não encontraram seu corpo no campo de batalha longe dali. Conan

conta a eles sua história, a que todos julgam loucura. Quando até mesmo ele está se convencendo disso, olha para sua mão, firmemente fechada: Ainda segura o manto dela.

Os deuses de Bal-Sagoth - Conan the Barbarian 17 – 1972

Nessa história um razoável salto temporal foi dado em relação a última “edição”. Agora Conan é um marinheiro, mas seu navio está sendo atacado por piratas. Conan é um dos soldados mais experientes defendendo o navio, mas desmaia quando recebe um golpe na cabeça. Quando desperta a luta acabou, com a vitória dos piratas. Mas o capitão destes não o matou, pois perdera muitos companheiros, e precisava de ajuda. Quando começa a tentar negociar, o navio é cercado por uma névoa, e afunda. O piloto do navio pirata, Fafnir, liberta o Conan do mastro, onde estava amarrado, e abandona o navio. E Conan faz o mesmo, mas não sem antes pegar uma espada que foi deixada por um dos marujos em fuga. Logo após acaba salvando Fafnir de um ataque de tubarão. Considerando sua dívida com ele paga, encontra-se livre para iniciar um combate mortal assim que chegam a uma praia, já que ambos eram de povos extremamente hostis em suas terras natais. Mas após alguns momentos de luta, e devido à insistência de seu inimigo, que não estava interessado em rixas ancestrais, desiste. E se instaura uma amizade respeitosa. Mas antes que possam conversar melhor, escutam um grito, e assistem uma mulher sair correndo de uma mata próxima sendo perseguida por uma fera sobrenatural. Ambos trabalham em conjunto e conseguem dar fim a criatura. A garota conta então que a ilha em que se encontram é Bal-Sagoth, uma das mais antigas do mundo e que ela é Kyrie, uma naufraga como eles. Mas, sendo a única sobrevivente, e tendo a cor certa nos cabelos, foi confundida pelos habitantes com Aala, deusa do mar. E foi adorada pelo povo, até que o grão vizir, Gotham, a capturou, matou seus sacerdotes e a abandonou para morrer no local em que Conan e Fafnir a encontraram, uma parte da ilha “repleta de criaturas sobreviventes de outras eras”. Ainda segundo Kyrie, Gotham, que nunca acreditou em sua divindade, só não a matou porque, apesar de tudo, alguns de seus soldados ainda eram supersticiosos, e poderiam se rebelar. Ainda assim, esperava que as feras da floresta dessem cabo dela. Mas agora que está salva, pode usar uma das lendas locais a seu favor: a de que dois homens vindos do mar causariam a destruição da

cidade. Promete-lhes riquezas e poder, ao que Conan responde: “meu estômago está vazio. Leve-me até a comida e eu abrirei caminho mesmo em meio a uma horda de guerreiros”. Ao que recebe apoio imediato de Fafnir. Para chegar à cidade de mesmo nome que as ilhas, devem atravessar um lago, e para isso constroem uma jangada... tudo isso sob as imperiosas ordens da mulher, agora mais orgulhosa e arrogante do que nunca. Ela também explica que a cidade têm muitos deuses, embora o maior de todos seja Gol-Gorath, o senhor da escuridão, culto que ela tentou eliminar e que tinha como Gotham seu principal sacerdote. No caminho são vistos por vigias, que correm para avisar a todos de seu retorno. Logo que chegam na cidade, encontram várias pessoas do povo, e, entre eles Gotham e seu rei fantoche, Ska. Enquanto Kyrie representa seu papel de deusa, avisa a população que Conan e Fafnir são os homens da lenda da queda de Bal-Sagoth. Para impedir a desgraça, exige a cabeça de seus dois inimigos. A situação acaba tendo de ser decidida pelas leis, que exigem que sejam escolhidos campeões para se enfrentarem. Quando o campeão de Gotham se apresenta, completamente coberto por uma armadura, Conan escolhe lutar. Após alguns movimentos, e golpes certos, é possível ver que a armadura está vazia, sendo um boneco movido apenas pela vontade de Gotham. Assim, para salvar seu campeão, Kyrie distrai o mago, tirando-o do transe em que se encontrava, ao controlar sua marionete. Assim, o restante da armadura se desfaz. Enquanto a população aclamava o retorno e a vitória de sua rainha-deusa, o sacerdote e o rei fantoche fugiam, para causar mais problemas em outra ocasião. E Conan parece gostar do lugar. Segundo ele, “certa vez sonhei que seria um rei, e esse lugar parece tão bom quanto qualquer outro para isso”.

A criatura do templo - Conan the Barbarian 18 – 1972

Conan, Fafnir e Kyrie, mas agora respondendo por Aala, são recebidos como deuses na cidade de Bal-Sagoth. Já na sala do trono Aala explica sobre os perigos que correm enquanto o sacerdote Gotham e o rei Ska estão escondidos. Eles também guardam o amuleto dos reis, o símbolo do comando na cidade. Ela também explica que a cidade já fez parte de um grande império, agora decadente, e lembra-lhes da lenda de dois homens que causarão seu fim. Ao falar das capacidades de Gotham, comenta que ele fazia experiências em homens,

transformando-os em monstros. Conforme a noite chega, ela vai dormir, deixando ambos montando guarda fora de seus aposentos. Lança um último olhar para Conan, que é percebido por Fafnir. Logo, ele comenta para seu amigo, ela o desposara, e ele viverá como rei. Após essa breve conversa, Fafnir dorme, enquanto Conan permanece semidesperto, sendo lentamente drogado por alguma substância sendo queimada na fogueira no centro do aposento. Nesse estado de sonolência, assiste uma criatura avançar lentamente em sua direção, e apenas no último instante ele consegue despertar e se defender do ataque. Só no momento de sua vitória Fafnir desperta, e adivinhando que Aala corre perigo, os dois entram em seus aposentos. E lá dentro também há uma criatura atacando. Fafnir ataca, e fere o monstro, que foge por um corredor. Como Fafnir vai em seu encalço, Conan vai logo atrás, abandonando assim Aala, que exigia sua presença com ela. Furiosa por isso ela dá uma ordem de morte para os dois a uma guarda que acabou de entrar, seguindo os sons das lutas. Enquanto isso, Conan seguiu o corredor até chegar em outra câmara. Diante de si vê o corpo do sacerdote Gotham estendido no chão, morto. E sobre um pedestal Fafnir ainda luta com o monstro. Dá uma estocada mortal e o vê cair por um poço de lava, diante da estátua de Gol-Gorath, o senhor da escuridão. Logo depois a terra começa a tremer, e Aala, que acaba de chegar acompanhada de seus guardas, é soterrada por uma avalanche. A única preocupação de Conan e Fafnir agora é escapar da cidade, e quando encontram Ska tentam tirar dele essa informação. Enlouquecido, o ex-rei só fala em proteger seu trono, sem se dar conta que a cidade em breve não vai mais existir. Ambos o abandonam, mas quando ele tenta um golpe a traição, Fafnir o mata. A população acaba enlouquecendo, e os dois acabam tendo de abrir caminho a golpes de espada. Ao encontrar a jangada que fizeram para chegar à cidade, se põem ao mar, para assistir ao longe a cidade de Bal-Sagoth, que se postava orgulhosamente no topo de uma montanha, se tornar um vulcão em plena erupção. No dia seguinte são resgatados por um navio de guerra, e como sua segunda opção era voltar para a ilha, aceitaram se alistar para o combate. Mais tarde Fafnir comenta como ambos retornaram de mãos vazias após correrem tantos riscos. Conan então mostra sua lembrança que tinha da cidade: o medalhão real, tomado de Ska. Mas, como agora o reino não mais existia e ele não tinha mais valor, o jogou ao mar.

Durante o amanhecer, Conan assiste os marujos de sua embarcação amarrarem ritualmente uma estátua de madeira no mastro do navio. Como não compartilha da fé deles, coisa que deixa bem claro, é atacado com uma lança por um deles. O golpe o atinge de raspão no rosto, e antes que o atacante perceba, é atirado ao mar, onde fica a mercê dos tubarões. O líder da embarcação ordena uma ação imediata, e o marinheiro, chamado Balthaz, é resgatado a tempo. Conan e Fafnir então são chamados a sua presença. Depois de dar ordens para que os dois evitem mais conflitos, ele se apresenta como príncipe Yezdigerd. Segundo ele, a estátua é uma representação do Tarim vivo, descendente do primeiro Tarim, um líder e curandeiro de grande habilidade que ajudou seu povo a sobreviver da submersão de Atlântida. Graças a ele, os povos hirkanianos existem hoje. Mas o Tarim vivo, considerado a reencarnação do primeiro Tarim, foi seqüestrado pela cidade estado de Makalet. Por isso o rei de Turan, outra cidade estado hirkaniana, deu ordens da destruição da cidade, e o seu filho, príncipe Yezdigerd, foi enviado como líder do ataque. Fafnir lembra também que Makalet também é concorrente comercial de Turan. “Destruir um adversário econômico. O que pode ser mais sagrado que isso?” comenta, o que já causa uma grande revolta entre alguns dos ouvintes. Como não quer perder soldados antes da batalha, o príncipe ordena silêncio, e deixa o assunto esfriar. Antes de dormir nessa noite, Conan pensa em como desgosta das “terras civilizadas”, onde homens dizem uma coisa e querem dizer outra, e uma pessoa não consegue comandar o próprio destino. Ao amanhecer novos navios se reúnem ao de Conan e Fafnir, e eles chegam a Makalet. E começa a guerra. Conan sobrevive a uma chuva de flechas, enquanto vários tombam próximo a ele. E desembarca próximo ao porto da cidade. Nesse momento o responsável pela defesa de Makalet é o mago sacerdote Kharam-Akkad, que invoca nove guerreiros mágicos para combater os inimigos. Enquanto isso, Fafnir recebe ordens do comandante do grupo de ataque, o mesmo que Conan jogou ao mar. Obedecendo, Fafnir tenta avançar por um lugar onde fica muito exposto, e mais flechas acabam ferindo-o gravemente, e matam os outros que estavam com ele. Nesse instante Conan aparece, e consegue matar alguns dos arqueiros inimigos. O restante foge. Fafnir tenta segui-lo, mas cai no mar. Enquanto isso, os nove guerreiros mágicos promovem um massacre contra seus inimigos. Conan percebe que o guerreiro do meio está sendo protegido pelos demais, e, escalando um muro, consegue se pôr às suas costas. E ataca. Quando esse cai, os outros desaparecem.

Mas como os portões da cidade tiveram tempo de serem fechados, o ataque termina.

A vingança do cão negro - Conan the Barbarian 20 – 1972

Retornando a sua embarcação, Conan procura por seu amigo. Fafnir estava entre os vivos, mas a água salgada piorara seu ferimento no braço, fazendo com que ele tivesse de ser amputado. Na noite seguinte, Conan aceita participar de uma missão de invasão noturna, onde poderia matar alguns dos habitantes de Makalet, e aplacar assim à vontade de vingança que sentia. Mesmo assim, durante a missão consegue demonstrar mais competência como líder do que seu comandante, Balthaz. Os membros da missão vão em direção ao templo de Kharam-Akkad, e, lá dentro, se separam. Todos acabam sendo mortos por alguma criatura oculta, e apenas Conan continua a andar pelo templo. Em suas andanças acaba por entrar em uma sala onde encontra uma mulher, que se identifica como uma noviça do templo. Nesse momento Kharam-Akkad entra, acompanhado por um guerreiro morto vivo. Conan foge por um corredor livre, e depois de algum tempo o mago saúda a noviça, que era na verdade a rainha de Makalet. Enquanto corria pelo corredor, Conan cruza com um esqueleto, e ataca. E destrói um espelho mágico, capaz de refletir os ossos sob a pele de um homem. Logo adiante, entra em outra câmara, onde em seu centro está sentado um homem, coberto por um manto. Conan adivinha que aquele é o Tarim vivo, mas quando se aproxima, um alçapão se abre, e ele cai nas catacumbas do templo. Ali ele enfrenta uma das mascotes do mago sacerdote, um cão-pantera. Conan vence, mas fica bastante ferido. Após cambaleiar por mais algum tempo, encontra uma saída de caverna que se abre para o mar. De lá pode voltar a se reunir com seus companheiros. Mas ao chegar ao navio, completamente desarmado, avisam a ele que Balthaz retornara mais cedo, e ordenou que os mortos e feridos fossem jogados ao mar. Entre eles, seu amigo Fafnir. Quando Balthaz é questionado quanto ao porquê da ordem, responde que os feridos seriam inúteis, e que não tem de dar atenção a um homem que perdeu a própria espada. Assim, Conan arranca-lhe a arma e o mata. Também fere no rosto o príncipe Yezdigerd, fugindo assim de volta a Makalet.

O monstro dos monólitos - Conan the Barbarian 21 – 1972

Assim que chega, a nado e ferido por seus próprios aliados, ao porto de Makalet, é atacado por cidadãos comuns. Todos eles perderam parentes e amigos nos últimos ataques, e não estão muito inclinados a perdoar e esquecer. Conan tenta reagir, mas é vencido pelo número. No instante em que ia ser linchado, um dos membros do exército da cidade se aproxima, afasta a todos e o leva em segurança. Semi-inconciente, Conan é levado para a prisão. Quando desperta, recebe tratamento médico pelas feridas que recebeu em suas últimas batalhas, e é levado a presença do rei e da rainha. No caminho entre as celas e o castelo, um grupo de soldados passa por eles, acompanhados pelo Tarim vivo. Conan recusa-se a ajoelhar como os demais, e deixa claro que o Tarim nada significa para ele. O líder da guarda, Chumballa Bey, o mesmo homem que o protegeu de ser linchado, promete que em breve o ensinará a ter mais fé. E Conan responde que aguarda por esse dia. Diante do rei Eannatum e da rainha Melissandra, imediatamente reconhecida como a “noviça” do templo, conta o porque de ter abandonado as tropas turanianas, inimigas de Makalet. Ao receber a proposta de se unir ao exército local, responde: “Eu sou um guerreiro. Luto por quem me oferecer mais. Só o que peço, quando a guerra acabar, é um cavalo veloz para pegar a trilha mais curta para o oeste”. Assim é libertado e recebe instruções para seu próximo trabalho: Romper o recém montado cerco terrestre à cidade e pedir ajuda ao pai da rainha, rei de outra cidade. Depois, descansa um pouco junto de seus novos colegas antes de partir. A rainha então entra, e depois de pedir para ficar sozinha com ele, lhe oferece um bracelete, segundo ela, encantado, que o protegerá e o trará de volta, a salvo. Ao sair furtivamente pelos portões, Conan e seus aliados passam tão perto do acampamento inimigo que chegam a ouvir uma ameaça de Yezdigerd, em seu recém montado acampamento. Segundo ele, em breve “a sombra do abutre” ira atingir a cidade sitiada. E antes de estarem completamente seguros são encontrados por um grupo de vigilância. São dois soldados, que Conan mata apesar de tê-los reconhecido como colegas de batalhas do tempo em que lutava por Turan. Após quinze dias de cavalgada chegam a uma clareira com dois grandes monólitos em seu centro. Monólitos que são, segundo o ermitão cego que os guarda, portões para que demônios venham a terra. A um comando do líder da expedição, o ermitão é morto e Conan é preso e amarrado, junto da filha do ex-guardião, na base dos monólitos. É explicado então que os governantes de Makalet ordenaram um sacrifício para antigos deuses que poderiam salvar a cidade. O líder da missão até

mata seus outros dois comandados para garantir que não existam testemunhas. Quando a jovem é morta, um portal se abre, e dele uma gigantesca fera de outra dimensão, semelhante a um sapo, vêm a este mundo. Quando ela começa a se aproximar de Conan, este se desespera, e consegue romper as cordas que o amarravam. Solto, corre e agarra uma espada, achando que assim a criatura ficaria mais interessada em seu inimigo do que nele. Mas continua sendo perseguido. Nem mesmo a espada recém conseguida, arremessada com perfeição na cabeça do monstro o faz mudar de idéia. Com a criatura quase o alcançando, Conan percebe que os monólitos possuem hieróglifos iguais aos existentes no bracelete dado a ele pela rainha. Sem pensar, ele o tira do braço e o lança até seu oponente humano, que o agarra. A criatura rapidamente muda de alvo, e logo está tudo acabado. Assim, o portal se abre novamente, e o sapo sobrenatural pula, retornando de onde veio. Conan também parte, mas decidido a completar seu objetivo, de entregar o pedido de socorro ao pai de Melissandra, e então, ir para o mais longe possível, “onde enfrentará inimigos honrados, que lutam pela frente, e não através de palavras traiçoeiras”.

A sombra do Abutre - Conan the Barbarian 22 e 23 – 1972

Assim que chega a cidade de Pahdishah, com o objetivo de entregar a mensagem ao pai da rainha de Makalet, Conan tenta invadir o palácio real. O combate com os soldados da guarda é rápido, e só não há mortes porque Conan gritava que tinha uma mensagem para o rei, o que faz com que os guardas desistam de matá-lo, e também porque Conan estava em forte minoria, o que o faz desistir de forçar a entrada. Ao ser levado à presença do rei, recita a mensagem, pega uma pequena recompensa que lê é oferecida e se retira, sem cumprir rituais como se ajoelhar ou mesmo beijar a mão do rei. Mesmo quando um guarda tenta tirar satisfações acaba se atemorizado quando Conan avisa que só conversará com as espadas. Ele também abandona a cidade, por não suportar a “decadência” civilizada dela. Longe dali, o homem conhecido como Abutre se apresenta ao príncipe Yezdigerd, que lhe promete três vezes o peso do inimigo que o feriu em ouro. O abutre responde então que essa recompensa o deixou motivado, e promete que ou entregara a Yezdigerd a cabeça de Conan ou pedira a ele que mande a sua. E sai em sua busca, contando com a ajuda de alguns soldados e de uma pedra mágica,

capaz de localizar qualquer um onde quer que seja. Alguns dias depois Conan é encontrado repousando em uma pequena vila próxima a Makalet. Os soldados inimigos põem fogo nas habitações e começam a matar os habitantes. Uma mulher que tenta avisar Conan do que estava acontecendo é ferida, e morre em seus braços. Como não podia fazer nada pelas pessoas dali, ele foge em direção do único lugar ali perto: Makalet. Sendo perseguido por boa parte do dia, e com mais e mais inimigos acumulados quando atravessou as tropas inimigas, seu cavalo cai exausto, logo diante dos portões da cidade. Mas eles se abrem, dando passagem aos soldados que foram enviados de Pahlshah, o que acaba salvando-lhe a vida. No comando das tropas de reforço está uma mulher chamada Sonja, o que faz com que Conan se levante e ajude a combater os inimigos que ele mesmo ajudou a atrair até ali. Após a vitória, ele tenta se aproximar da mulher, que o escorraça dizendo que fez o que fez apenas por ser paga para isso, e que no entender dela Conan estaria decapitado nos portões. Distraído e irritado, Conan acaba vagando pela cidade, até passar próximo dos jardins reais. Lá, ele é visto por Melissandra, que o chama para mais perto. Lembrando-se da traição, mas sem poder se vingar por ora, ele apenas a ignora e parte. Enquanto isso, uma mensagem é amarrada em uma flecha e lançada pelo abutre para alguém dentro do castelo. Logo depois um ataque é realizado contra os muros da cidade, e em meio à confusão causada por isso, Conan é posto para dormir com um golpe traiçoeiro. Quando desperta, está amarrado e sendo vigiado por dois guardas, que contam como foram pagos pelo abutre para fazer o que fizeram. Mas antes que qualquer coisa pudesse acontecer, Sonja aparece, e salva o cimério. E ambos se põem a esperar quem pagou pela armadilha. Quando o abutre chega é emboscado por Conan e Sonja. No dia seguinte o príncipe Yezdigerd recebe um pequeno baú com um presente em seu interior: A cabeça do abutre.

A Canção de Sonja, a Guerreira - Conan the Barbarian 24

Em uma taverna de Makalet encontram-se Conan e vários outros guerreiros assistindo a dança de Sonja. Mas a bebida e os ânimos exaltados logo trabalham para transformar o lugar em um campo de batalha, contando com cadeiras, facas, espadas, muitos feridos e alguns mortos. Sendo os únicos de pé no final, Conan e Sonja fogem antes da guarda noturna venha verificar o que

aconteceu. Já distante, Conan deixa bem claro a atração que sente por ela, mas é duramente rechaçado, já que ela pretende usar as habilidades do guerreiro em outra coisa ainda essa noite. Contrariado, ele rouba um dos cavalos dos guardas que foram investigar a balbúrdia da caverna. E acaba pegando o cavalo do capitão Chumballa Bey... Em outro lugar, nos aposentos, o mago Kharam-Akkad aparece extremamente pensativo. Até que, em silêncio, vai a um de seus espelhos e o descobre. E se enche de terror pelo que viu. Novamente cobre o espelho e se retira. Voltando aos dois principais protagonistas, vemos que chegaram aos pés de uma torre. E Sonja finalmente explica para que quer de seu parceiro. Ela quer roubar algo no interior daquela torre, e conta com a famosa habilidade dos cimérios em escaladas para poder invadir a única janela presente, muito distante do chão. Como Conan quer apenas apreciar a noite com a mulher, ela aplica-lhe um soco para que mude sua orientação de como deve usar sua energia. Aparentemente funciona, pois rapidamente ele comprova que cimérios são sim excelentes escaladores. Chegando ao alto da torre, passa uma corda para sua colega mais abaixo, e logo ambos estão explorando o local. Rapidamente notam imensas riquezas na sala. Sonja manda Conan procurar por patrulhas nos corredores, e tão logo se vê sozinha, vai se ocupar com a verdadeira razão de sua presença em Makalet. Roubar uma tiara em forma de serpente que foi dada como dote de casamento da rainha. Quando a encontra, prepara-se para fugir, e sem avisar seu parceiro. No entanto, poucos segundos depois, Conan escuta os gritos da guerreira, e corre para ajudar. Nesse momento, longe dali, o rei Eannatum e a rainha Melissandra passam alguns momentos juntos. Ele, um idoso, e ela com a metade de sua idade. E não com paixão um pelo outro, mas com afeto. Voltando a Conan, vemos que ele acabou de chegar à sala de onde Sonja gritou, e que a tiara se transformou em uma gigantesca serpente. Conan percebe que Sonja ia deixá-lo para trás após conseguir o que queria. Assim, hesita entre fugir, já que teme tudo relacionado à magia, ou se a ajuda mesmo assim. Quando percebe que ela sozinha não tem chances contra a criatura, ataca. A luta dura algum tempo, mas um golpe na cabeça da besta a faz reverter à forma de tiara, que é imediatamente recolhida por Sonja. Quando os dois já se encontram fora da torre, ela deixa o bárbaro, roubando seu cavalo, e abandona Makalet em direção a Pah - Dishah, deixando um recado para o guerreiro: Que apenas um homem que a vença em batalha poderá tomá-la. Mas que, apesar de

tudo, gostou de Conan. Só que de seu jeito. Após tudo, Conan decide que é melhor ir dormir. E esperar que o dia seguinte seja melhor.

Os espelhos de Kharam-Akkad - Conan the Barbarian 25

Enquanto Conan vaga pela cidade durante a noite, Kharam-Akkad o observa por meio de uma bola de cristal. E se amaldiçoa por não ter capturado-o durante sua recente incursão a torre do tesouro. Ele chama o capitão da guarda, Chumballa Bey, para trazê-lo a ele. O capitão obedece, já que sabe que foi Conan que lhe roubou o cavalo. Logo depois, sozinho em seus aposentos, o mago contrai-se em seu assento, e ao ouvir passos indevidos em sua câmara, treme de medo. Mas tratava-se apenas do Tarim vivo, o homem-deus por quem essa guerra santa está sendo travada. E é a ele que Kharam-Akkad conta à razão de seu poder e de seu medo. Sua força mágica vem dos espelhos de Tuzum Thume, um mago de um passado remoto, que morreu por ter conspirado contra um rei de sua época, Kull (outro personagem criado por Robert E. Howard). Nesses espelhos Kull viu o passado e o futuro, e se sentiu desfazer, mudar e enfraquecer. Após essa experiência Kull passou a duvidar da realidade. Mas o que realmente desespera Kharam-Akkad é a imagem do espelho coberto, que só agora se revela: Ele caído e morto, aos pés de Conan, que empunha uma espada. E pairando sobre ambos um leão, uma água e uma serpente. Ele também se enerva com uma estátua, onde o grifo símbolo de Turan ataca uma serpente alada, símbolo de Makalet. Ao ouvir os passos dos trabalhadores chamados para retirar a estátua, pede que o Tarim se retire, para que não possa mais ser visto. Segundo ele, “já não existem mistérios suficientes nestes tempos modernos” Enquanto isso, Conan é capturado pelos soldados mandados em seu encalço. A princípio se rende, mas quando fica sabendo que será levado a presença do mago, arranca uma das espadas de seus captores, e ataca. Após confundir os guardas começa a correr pelo único caminho disponível, e que leva até o palácio real. Assim que chega nos jardins acaba esbarrando com uma comitiva que levava o rei e a rainha, que lhe dera o bracelete amaldiçoado. Ele prepara o golpe de vingança, mas ao olhar nos olhos da rainha hesita. Nesse instante uma pedra atinge sua cabeça e ele desmaia. A rainha então se aproxima dele, preocupada com seu estado. E só se lembra que seu marido também correu riscos quando Chumballa Bey a lembra disso. Quando ela se aproxima do rei recebe

dele ordens de abandonar a cidade, para que não seja ferida no conflito. Enquanto isso Conan era levado, inconsciente, a seu destino. Já no acampamento militar de Yezdigerd, os últimos preparos para o ataque final estão sendo tomados agora que os aliados de Pah-Dishah partiram. Yezdigerd e um conselheiro aguardam apenas os augúrios dos oráculos da campanha de guerra. Oráculos estes que foram devidamente orientados para fazer uma profecia favorável, caso não quisessem ser eles mesmos colocados no altar de sacrifício. No final, a profecia é adequada, e o bom moral da tropa esta garantida. Novamente no templo de Kharam-Akkad, Conan desperta devidamente amarrado, e diante do mago. Chumballa Bey estava junto a eles, mas declara preferir o bárbaro vivo e lutando por Makalet a morto e inútil. Ainda assim, Conan é posto diante de um dos espelhos do mago, para ver, mais uma vez, seu próprio esqueleto. Mas a imagem se torna enevoada, e dela saem tentáculos em sua direção. Conan se liberta das cordas graças à força vinda do pavor, mas acaba sendo tocado por um dos tentáculos e fica imobilizado, como se tivesse perdido a vontade de viver. Nesse instante o capitão da guarda fica furioso com esse uso de magia no templo do Tarim e tenta impedir o que quer que vá acontecer. Não é bem sucedido, pois leva uma facada de Kharam-Akkad. Mas o grito, e a espada de Chumballa Bey, que caiu perto de seus pés, são o bastante para que Conan se reanime, ganhe sua liberdade e ataque o mago. Enquanto isso acontece, Makalet esta recebendo o ataque final das tropas de Turan. No combate entre o bárbaro e o mago, este segundo leva vantagem, pois o mago é treinado nas artes da espada há mais tempo que Conan, além de possuir um escudo. Mas uma série de coincidências ocorrem para gerar o destino visto por Kharam-Akkad no espelho: o punho da espada de Conan tem o formato de uma cabeça de águia, as correias de seu escudo são feitas de pele de serpente, e se rompem sozinhas. Ao receber o golpe final, o mago cambaleia, e descobre o espelho que mostrava essa profecia, que por tanto tempo o apavorou. Ao ver a imagem, Conan só não compreende o sentido da cabeça do leão. Mas, algum dia em seu futuro, ele também será conhecido como Amra, ou leão.

O momento do grifo - Conan the Barbarian 26

Enquanto Conan se põe diante do cadáver de Kharam-Akkad, o príncipe Yezdigerd lidera o ataque à cidade, já antevendo a chacina que irá promover, os saques com os quais irá lucrar, e sua vingança contra Conan. Em outro lugar, um navio de guerra das tropas do príncipe estava de tocaia nos portos de Makalet, quando um súbito tremor de terra causa um desmoronamento e deixa a mostra à mesma caverna que Conan usou para escapar dos túneis subterrâneos do templo do Tarim, há algum tempo atrás. Já em outro lugar o rei de Makalet envia a rainha ao templo do Tarim, para que ela possa fugir da cidade com Kharam-Akkad. Eles não se despedem, pois já sabiam que isso poderia acontecer. Voltando a Conan, ainda de pé diante do cadáver do feiticeiro, observa que o espelho com a profecia da morte do mago começa a mudar de imagem. Sem hesitar por curiosidade, coisa que um homem civilizado faria e morreria por isso, destrói o espelho antes que a mudança termine. Depois disso, um gemido de Chumballa Bey chama sua atenção. Como foi seu grito, e sua espada que lhe salvou a vida, resolve providenciar os primeiros socorros para o homem. Nesse tempo, a tropa inimiga que entrou pela caverna encontra uma das saídas do labirinto e sai pela barriga de um pégaso. Aproveitam o elemento surpresa, matam os vigias do portão da cidade e o abrem para seus aliados do outro lado. No templo do Tarim Conan e Chumballa Bey andam juntos, procurando por uma saída. Conan deixa a seu colega claro que essa aliança é temporária, e que, apesar de ter lhe salvado a vida, caso se encontrem em lados opostos de um campo de batalha serão inimigos. Nesse momento soldados turanianos surgem, e prisioneira deles, a rainha de Makalet. Conan corre para trás de um altar de pedra e o derruba sobre os inimigos, e ataca em seguida os restantes. Assim, na confusão gerada, consegue fugir acompanhado de Chumballa e, agora, de Melissandra. Que novamente se mostra feliz por vê-lo vivo. Como ainda eram seguidos, manda seus companheiros em uma direção, enquanto segue em outra, atraindo seus perseguidores. Atravessa rapidamente uma porta em seu caminho e, novamente, se vê diante do Tarim vivo. Quando arranca o capuz do homem, querendo ver pelo que tantos morreram nessa guerra santa, se surpreende. “Afinal, o rosto de uma suposta divindade materializada, um monumento a séculos de procriação consangüínea...Não passa da face de um imbecil mongolóide.” Após o fitar por algum tempo, Conan gargalha, mas sem saber muito bem porque. Nesse

instante a porta é arrombada, e flechas voam por ela. Conan consegue usar a cadeira do Tarim como escudo, mas o próprio não tem tanta sorte. E, ferido, cai sobre o fogareiro que iluminava a sala. Sem atentar para isso, Conan luta para conseguir escapar. Enquanto ele resiste, Makalet cai, derrotada. E o rei Eannatum acaba lutando sozinho, até ser morto à traição. Nesse momento Melissandra têm certeza de sua morte, e lamenta por isso. Conan então os reencontra, e finalmente fala, furioso, que o amuleto oferecido por ela a ele era amaldiçoado, e quase causou sua morte. Ela lhe responde que foi Kharam-Akkad que havia lhe dito que seria um amuleto protetor. Finalmente compreendendo, o cimério começa a guiar os dois pelos corredores abaixo do templo, até encontrarem o esqueleto do cão-pantera que derrotou anteriormente. Os ossos não têm nenhuma carne, e quando Conan se pergunta o que teria feito tal serviço, a resposta vem a ele. Um rato gigante, quase um urso, ataca. Como Chumballa Bey ainda estava muito fraco devido a suas feridas, cabe a Conan liquidar o animal. Chegando novamente a caverna com saída para o mar, encontra uma carruagem guardada por três soldados, que são rapidamente abatidos. E, enquanto se afastam do lugar, Melissandra se despede de Makalet. Conan faz a ela um convite: viver com ele, como a mulher de guerreiro. Ela recusa, e revela que está grávida de do rei Eannatum. Conan lamenta, se despede e vai embora para outras terras, enquanto a rainha é levada pelo ex-capitão da guarda para Pah-Dishah. Já em Makalet, o príncipe Yezdigerd entra na câmara dos espelhos, onde encontra o cadáver carbonizado do Tarim. Com a certeza do que fazer para garantir a satisfação de seus soldados e seu futuro reinado, dá a seu conselheiro algumas ordens. No dia seguinte, uma parada de comemoração a conquista da cidade têm início. De pé, sobre uma carruagem, está o príncipe Yezdigerd e seu conselheiro Sulimar. E, sentado entre eles, coberto da cabeça aos pés por um manto, o esqueleto do Tarim vivo.

A guerra do Tarim acabou.

5. Conan – Estudo Comparado

Em “O Herói de mil faces”, Joseph Campbell faz uma relação dos símbolos comuns a todos os heróis, ficcionais e mitológicos. Muitos desses símbolos existem no dia a dia de nossas vidas, sejam em nosso subconsciente, como em sonhos, ou em histórias, religiosas ou não, que nos são passadas para que delas tiremos lições de como reagir a nossas dificuldades. O que Campbell realmente aponta em seu livro é que, apesar de diferentes, histórias de várias culturas acabam tendo um mesmo cerne, um mesmo sentido. Um mesmo objetivo. Embora sejam histórias diferentes, seu objetivo sempre é preparar o indivíduo na sociedade para mudanças em sua vida, e preparando-o para assumir um novo papel perante seus semelhantes. O ganho de responsabilidades, a perda da inocência, o preparo para a vida adulta... Todas as sociedades já existentes prepararam histórias com exemplos de porquê e como agir. O objetivo desse trabalho é comparar esses símbolos com o personagem Conan. Assim, aplicarei agora os elementos descritos por Campbell nos resumos das histórias selecionadas.

A filha do gigante do gelo

Nessa história Conan surge em meio a um campo de batalha, matando o último inimigo presente. Nesse ponto da história, o que ele fez antes e como ele chegou ali são totalmente irrelevantes, pois como Campbell esclareceu, o campo de batalha é um campo de vida, onde toda criatura vive a partir da morte de uma outra. Mesmo em outras histórias, em que o que o personagem fez para chegar aquele ponto é relevante, Conan deixa claro que o que faz, faz tão somente para continuar vivo. E assim, esquiva-se de qualquer arrependimento inadequado para um guerreiro. Quando se percebe só, sendo o único sobrevivente, uma mulher de beleza sobrenatural surge e o incita a alcançá-la, para que possa desfrutar de seus

prazeres. Conan poderia estar ferido, ou pelo menos cansado pela última batalha, mas isso não o impediu de sucumbir a seus desejos e ir atrás da mulher. Campbell apontou em “O herói de mil faces” que para evoluir, e ter assim chance de chegar ao final de sua aventura, o herói deve ser capaz de resistir aos encantos femininos. O objetivo dessa resistência é de se tornar uma pessoa pura, ou de manter sua pureza original.

“Todavia, nem mesmo os muros monásticos ou as remotas paisagens do deserto podem proteger contra a presença da mulher; pois enquanto a carne do eremita se mantiver unida a seus ossos e enquanto sua pulsação for intensa, as imagens da vida estarão alertas, prontas para explodir como tempestade, em sua mente. Santo Antônio, quando praticava sua vida de austeridade na Tebaida egípcia, viu-se perturbado por voluptuosas alucinações perpetradas por demônios do sexo feminino, que se viram atraídos pela sua magnética solícitude. Aparições dessa ordem, que exibem quadris irresistíveis e seios palpitantes a espera do toque, são conhecidas em todos os eremitérios da história.” (Campbell, 1995:87)

Ao contrário de um herói religioso, ou puro, Conan cede completamente a seus impulsos, e, exausto ou não, corre atrás da mulher misteriosa, que oferece, caso seja alcançada, a satisfação da carne. E fica tão cego com essa promessa que não percebeu os inúmeros sinais que lhe eram passados pelo ambiente, enquanto corria. Luzes estranhas no céu, mudanças na paisagem. Conan realizou “a passagem pelo primeiro limiar”. Segundo Campbell, “o herói segue em sua aventura até chegar ao guardião do limiar, na porta que leva a área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções – assim como em cima e embaixo -, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo” (Campbell, 1995:82).

A área após o limiar é uma região desconhecida, onde grandes tesouros podem ser encontrados, mas grandes e perigosos monstros habitam. Conan encontrou os gigantes, irmãos da mulher misteriosa. Campbell apontou outros casos: “As mitologias folclóricas povoam com velhacas e perigosas presenças todos os locais fora das vias normais da cidade. Por exemplo, os Hotentotes descrevem um ogro que de vez em quando era encontrado entre os arbustos e dunas.(...) Esse monstro é um caçador de homens, a quem faz em pedaços com dentes cruéis, longos dedos.”(Campbell, 1995:82-83)

Ao contrário de muitas histórias em que os heróis vencem os monstros com artifícios ou a qualidade de sua própria pureza, Conan vence seus inimigos usando sua espada. Embora não seja de todo incomum, o combate geralmente não é a forma mais usada para derrotar o guardião do limiar.

Já a mulher, quando vê a derrota de seus irmãos, se apavora e foge. Mas, ainda assim, não consegue escapar, já que Conan acaba a alcançando. Ainda assim, ela clama pela ajuda de seu pai, um deus das montanhas, que a arrebatou de Conan e a faz desaparecer. Ao invés de pagar pelo seu erro de julgamento, a mulher decidiu se refugiar sob a imagem de seu pai. E não tirou nenhuma lição do que aconteceu.

Os deuses de Bal-Sagoth

Nessa história, novamente já encontramos Conan em meio à ação, em um campo de batalha. Só que dessa vez cabe a ele a derrota, pois desmaia após levar um golpe, e quando desperta está amarrado ao mastro do navio. Enquanto ele conversa com Fafnir, o navio atravessa uma área de nevoeiro que ocultava recifes, bate e afunda. O nevoeiro é o limiar, já que os marinheiros não conheciam a área e não sabem o que há mais adiante, depois dela. Mesmo o tubarão que Conan enfrenta é uma das feras mortais da região. Chegando a praia,

chega a ensaiar um combate contra Fafnir, mas ele não vai adiante. Não é incomum que em histórias dois inimigos tenham que deixar de lado suas desavenças para que possam sobreviver em um lugar hostil, ou mesmo para sobreviver a um perigo que afete a ambos. Quando uma mulher sai correndo de uma floresta próxima, sendo perseguida por outra das feras que vivem além do limiar, a aliança dos dois se consolida. Apenas porque agem em conjunto conseguem matar o monstro e sair ilesos. E quando Kyrie, ou Aala, reúne-se ao grupo, o faz no papel de ajudante sobrenatural, que fornece aos aventureiros a ajuda para que eles sobrevivam diante dos perigos que vão enfrentar. Embora não seja realmente uma deusa, goza de um status divino na cidade de Bal-Sagoth, o que a faz entrar nesse padrão. A própria cidade é a região mais profunda do limiar, e lá é encontrado o guardião, aquele que vai buscar a manutenção do status quo, que será modificado pelos heróis: O grão vizir, Gotham. Quando é desafiado o guardião do limiar cria um boneco mágico para lutar em seu lugar. Conan tenta enfrentar esse boneco novamente apenas com sua espada. Mas dessa vez fracassa, e é quando está preste a morrer que Kyrie se intromete, e desconcentra Gotham. Esse é um comportamento comum do ajudante sobrenatural, o de impedir a vitória absoluta do inimigo do herói. Em a bela adormecida, uma fada transformou a maldição de morte da bruxa má em um sono de muitos anos, onde após despertar, a princesa pode encontrar a felicidade.

A criatura do templo

Conan, Aala e Fafnir são recebidos na cidade que, segundo Aala, já foi o centro de um império agora decadente. Mas, para os heróis, a cidade é na realidade a área mais profunda do limiar, de onde os personagens passarão pela experiência de quase-morte, o útero que leva ao renascimento. Só que Gotham, o guardião do limiar, está apenas aguardando uma chance para eliminar os invasores da sua cidade, mesmo que usando truques para deixar os heróis indefesos. Usa uma fumaça especial para induzir Fafnir e Conan ao sono, deixando-os indefesos, enquanto um monstro criado por ele caminha em direção aos dois. Esse é um

comportamento típico do guardião do limiar: Qualquer coisa que ele faça é adequada para vencer seus adversários. Campbell citou em “O herói de mil faces” (páginas 86 a 88) a história de um ogro que se disfarçou de viajante para induzir viajantes que atravessavam um deserto a abandonar sua carga de água. E quando eles estavam enfraquecidos de sede, os caçava e devorava. Conan consegue, por sorte, ficar desperto tempo o bastante para perceber o perigo e lutar contra ele. Quando tudo termina, desperta seu amigo e entram no quarto de Aala, que também estava sendo atacada por uma criatura do guardião do limiar. Esse segundo monstro foge, em direção a uma passagem que leva as catacumbas subterrâneas. Essas catacumbas são a analogia ao ventre da baleia, ou útero, onde o herói vai aparentemente morrer para o mundo. Segundo Campbell: “A idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu” (Campbell, 1995:91). Como exemplos de úteros, existe o panteão grego, que foi engolido por Crono, e Chapeuzinho Vermelho, que foi engolida pelo lobo mau. O labirinto da ilha de Creta, onde vivia o minotauro, também é um bom exemplo. Fafnir é o primeiro a descer, mas Aala não quer que Conan vá atrás dele. Ainda assim é abandonada. Por essa razão, ordena que ambos sejam mortos, abandonando assim as vestes de guia para tomar agora o papel da mãe assassina, aquela que mata seus filhos porque não quer que eles se afastem dela. A porca que devora os próprios filhotes. Quando Conan alcança Fafnir no interior do “útero”, o guardião do limiar está morto, e sua fera é jogada em um poço diante da estátua do deus negro. Isso desencadeia um terremoto, e a cidade acaba se tornando parte de um vulcão em erupção.

Segundo Campbell, “O efeito da aventura bem sucedida do herói é a abertura e a liberação do fluxo de vida no corpo do mundo. O milagre desse fluxo pode ser representado em termos físico como um jorro de energia; e espiritualmente, como manifestação da graça. Essas variedades de imagens alternam-se entre si com facilidade, representando três graus de condensação de uma mesma força vital. Uma colheita abundante é o sinal da graça de deus; a graça de deus é o alimento do espírito; o resplandecente raio é o precursor da chuva fertilizante, ao mesmo tempo, manifestação da energia liberada por deus. Graça, substância alimentar, energia: esses elementos se precipitam sobre o mundo vivo e, sempre que falham, a vida se decompõe em morte”.

(Campbell, 1995:99) Ele também aponta que “As torrentes se precipitam a partir de uma fonte invisível . Seu ponto de entrada é o centro do círculo simbólico do universo,(...) em torno do qual, pode-se dizer, o mundo gira” (Campbell, 1995:105).

Bal-Sagoth era uma cidade que já foi o centro de um império, onde então, uma grande energia estava selada. Como o resultado final da aventura de Conan e Fafnir resultou na destruição da cidade pelo fluxo de energia, talvez tenha sido uma escolha do deus negro que era tempo de acabar com a cidade. No final de tudo, Conan e Fafnir fogem para alto mar, e são resgatados por um navio de guerra, para poderem entrar em outra aventura. Importante apontar que sem esse resgate ambos morreriam em alto mar.

Para Campbell, “O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo. Pois a benção do domicílio profundo não é abandonada com facilidade em favor da auto-dispersão do estado vigil. ‘Quem, tendo deixado o mundo’, lemos, ‘desejaria retornar? Quem assim estivesse, lá ficaria.’ E, no entanto, enquanto se estiver vivo, a vida chamará. A sociedade, que tem ciúme daqueles que dela se afastam, vira bater a sua porta. Se o herói (...) não estiver disposto a retornar, aquele que o perturbar levará um pavoroso choque; mas por outro lado, se aquele que foi chamado apenas estiver sendo retardado (...) é efetuado um evidente resgate, e o aventureiro retorna”. (Campbell, 1995:206)

Falcões do Mar

A ação de Conan, de não respeitar o símbolo sagrado de outros, e a resposta mortal para o ataque que sofreu de um companheiro remete a alguém que está sem limites. Mas logo que Yezdigerd, capitão da missão de guerra, se apresenta, Conan acaba ficando um pouco mais calmo. Yezdigerd, enquanto comandante de todos os homens envolvidos nessa guerra, está exercendo o papel de “pai severo” sobre todos ali. E nesse papel, dá a Conan as explicações de o porque da guerra e qual seu objetivo final. Segundo Campbell, cabe ao pai exercer a

função de sacerdote para preparar o filho a suportar as novas tarefas de seu novo papel na sociedade (“O herói de mil faces”, parte 1, Capítulo 2.4 – A sintonia com o pai). Assim, Conan recebe, além do conhecimento necessário para se envolver na batalha, ordens para que não entre em conflito novamente com a tripulação. No dia seguinte, logo cedo, Conan já consegue sobreviver à primeira ameaça da aventura: Uma grande chuva de flechas mostra que agora esta em território perigoso, e que novamente atravessou as bordas do limiar, da segurança relativa do alto mar, para uma guerra. Conan desembarca e logo se depara com o guardião do limiar, aquele que comanda as mais perigosas feras do local: Kharam Akkad. O primeiro ataque fracassa, e Conan retorna ao navio. Já Fafnir se fere gravemente.

A Vingança do Cão Negro

Segundo Campbell exemplificou, quando a pessoa não está preparada para a aventura, todo o tipo de catástrofe se abate sobre ela, o que corresponde ao que acontece com Fafnir. Faetonte, filho de Febo, o deus sol, tentou dirigir a carruagem de seu pai sem estar preparado, e teve de ser fulminado por Zeus (Pág 130 – 132). E o caçador Acteon, que viu a deusa Diana enquanto ela se banhava, foi transformado em cervo e morto por seus próprios cães e colegas de caçada (Pág 112 – 115). Já Fafnir, por não ter a devida dose de independência, seguiu uma ordem claramente suicida. E pagou com seu braço, que teve de ser amputado devido a seus ferimentos. Conan, ao tomar conhecimento disso, fica furioso. Mas antes que essa raiva acabe sendo direcionada contra os líderes da batalha, Yezdigerd a comanda contra os adversários de Makalet. Campbell exemplificou:

“Mas veio o pai. Ele era o guia e iniciador para/nos mistérios do desconhecido. Na qualidade de intruso original no paraíso da criança com a mãe, o pai é o inimigo arquetípico; eis por que, ao longo da vida, todos os inimigos simbolizam (para o inconsciente) o pai. ‘Tudo que é morto torna-se o pai.’ Daí vem à veneração, em comunidades de caçadores de cabeças (na Nova Guiné, por exemplo) das cabeças trazidas

para casa depois das expedições de vingança. Daí vem, igualmente, a irresistível compulsão de fazer guerras: o impulso de destruir o pai transforma-se continuamente em violência pública. Os velhos homens da comunidade ou da raça imediatas se protegem dos filhos em crescimento por meio da magia psicológica de suas cerimônias totêmicas. Eles representam o pai-ogro e então revelam-se igualmente a mãe nutridora. Estabelece-se dessa maneira, um novo paraíso. Mas este não inclui as tribos, ou raças, inimigas tradicionais, contra a qual a agressão ainda é sistematicamente projetada. Todo o conteúdo pai-mãe 'bom' é guardado em casa, sendo o conteúdo 'mau' projetado para fora e em torno da casa: 'Pois quem é esse filisteu não circuncidado para desafiar o Deus vivo?' 'E não fraquejai em perseguir o inimigo: se sofremos provações, também eles sofrem provações semelhantes; mas temos a esperança que vem de Alá, ao passo que eles não têm esperança.'" (Campbell, 1995:154)

O destino da missão, e da raiva represada de Conan, é o templo de Kharam Akkad, o ponto mais perigoso de toda Makalet. Lá dentro, Conan e seus companheiros se separam, e vão sendo eliminados um a um por uma das feras comandadas pelo guardião. Enquanto Conan anda pelo templo, encontra uma mulher que se identifica como uma noviça. Essa mulher vai ocupar o papel de auxiliar o herói a sobreviver dentro do limiar, apesar da fúria do guardião. E caberá ao guardião transformar essas tentativas de ajuda em ameaças. De qualquer forma, Conan acaba se embrenhando mais ainda no interior do templo, até encontrar um espelho capaz de refletir os ossos do interior do corpo. Essa é uma peça chave para compreender o poder do guardião do limiar, para que assim, Conan possa derrotá-lo. Quando encontra o Tarim vivo, poderia acabar com a guerra. Mas a oportunidade lhe foge quando estava diante do sucesso. Outros heróis, em suas próprias histórias, também passaram por situações semelhantes, como, por exemplo, Ulisses, que quando voltava para casa após a guerra de Tróia, foi mandado para longe pelos ventos mágicos liberados por um marinheiro de seu navio. As catacumbas em que Conan cai já são, novamente, uma versão do útero, e lá dentro ele enfrenta outra fera que habita a região do limiar. Conan sobrevive por pouco ao combate, e consegue, mesmo muito ferido, encontrar uma caverna que dá para o mar, na área onde seus aliados se encontram. Mas ao chegar ao seu navio, descobre que Fafnir foi jogado no mar ainda vivo, porque os líderes da campanha não queriam se preocupar com os feridos. Conan então se rebela contra seu comandante-pai, marcando seu rosto com um golpe de espada, o sinal de sua revolta. E foge,

nadando, em direção a Makalet. Essa fuga pelo mar remete a uma nova fase em sua vida, já que a água o está limpando de suas antigas alianças, como um batismo. Segundo Campbell:

“Poucos vislumbram o sentido do rito do batismo, que constituiu nossa iniciação na igreja. Não obstante, esse sentido aparece claramente nas palavras de Jesus: ‘Em verdade, em verdade vos digo, aquele que não nascer de novo não poderá ver o reino de Deus’. Nicodemos lhe disse: ‘Como pode um homem nascer, sendo velho? Porventura pode tornar a entrar no ventre de sua mãe, e nascer?’ Jesus respondeu: ‘Em verdade, em verdade vos digo, aquele que não nascer da água e do espírito não poderá entrar no reino de Deus’. A interpretação popular do batismo é de que ele ‘retira a macula do pecado original’, recaindo a ênfase antes sobre a idéia de purificação do que sobre a do renascimento. Trata-se de uma interpretação secundária.” (Campbell, 1995:246)

O monstro dos monólitos

Conan abandonou as tropas de turan e se entregou ao mar, que o limpou da função de inimigo. No entanto, não tinha como provar isso aos cidadãos de Makalet, que tentaram linchá-lo. Essa dificuldade do herói, em se fazer convencer que não oferece perigo, e que não é necessariamente um inimigo, é bastante comum. Campbell mostrou um caso bastante semelhante na história de Rip Van Winkle, um personagem que foi para o reino das aventuras enquanto dormia, e lá ficou por muitos anos. Quando acordou, tinha uma longa barba de trinta centímetros e sua espingarda, antes nova e perfeitamente cuidada, estava enferrujada e imprestável. Chegando a cidade, foi abordado por várias pessoas, todas impressionadas com sua figura. E tudo que lhe diziam não fazia sentido.

“Eis que um velho cavalheiro, com ar de sabedoria e presunção, que trazia na cabeça um chapéu de abas pontiagudas, abriu caminho entre a multidão, afastando as pessoas com os ombros conforme avançava, e plantou-se diante de Van Winkle – com uma das mãos nos quadris e a outra apoiada na bengala; com os penetrantes olhos e o anguloso chapéu tomando conta daquela pobre alma; - perguntou-lhe, com tom austero, o que o havia

levado às eleições com uma arma nos ombros e uma multidão nos calcanhares e se ele pretendia promover desordens no vilarejo. 'De forma alguma, meus senhores', exclamou Rip, um tanto desanimado. 'Sou um pobre e pacífico homem, nascido aqui, um leal servo do rei. Deus o salve!' Eis que se elevou dos circunstantes um clamor: 'Um conservador, um conservador! Um espião! Um refugiado! Expulsem-no! Fora com ele!' Com grande dificuldade, o presunçoso cavaleiro com chapéu de abas pontiagudas conseguiu restabelecer a ordem." (Campbell, 1995:287)

Assim como o personagem do exemplo, Conan também foi auxiliado por um elemento mais preparado, que o tirou das mãos da turba. Mais tarde, quando se vê diante da rainha, nota-se o interesse dela por ele. É o amor à primeira vista, que serve de mote para tantas histórias, e é a razão de porque a rainha irá ficar preocupada com a segurança do herói. Caso parecido é o de Ariadne, filha do rei Minos, e que, apaixonada por Teseu, deu a ele o apoio necessário para sobreviver ao labirinto da ilha de Creta. Assim, quando Conan recebe a incumbência de entregar uma mensagem pedindo ajuda a uma cidade aliada, Melissandra entrega a ele um talismã, para sua proteção. Mas essa é mais uma armadilha de Kharam Akkad, que reforça seu papel de guardião do limiar.

A idéia do guardião do limiar é reforçada por um sonho descrito em O herói de mil faces:

"Sonhei", afirmou um cavaleiro casado, de meia idade, "que queria ir para um maravilhoso jardim. Mas, diante dele, havia um vigia que não me permitia à entrada. Vi que minha amiga, Fraulen Elsa, estava do lado de dentro; ela queria me alcançar com a mão por entre o portão. Mas o vigia evitou que isso acontecesse, pegou-me pelo braço e me levou para casa. 'Compreenda, de uma vez por todas!', disse ele. 'Você sabe que não deve fazê-lo.'"

Segundo Campbell. "Eis um sonho que revela o sentido do primeiro aspecto do guardião do limiar, o aspecto de proteção. É melhor não desafiar o vigia dos limites estabelecidos. E, no entanto, somente ultrapassando esses limites, provocando o outro aspecto, destrutivo, dessa mesma força, o indivíduo passa, em vida ou na morte, para uma nova região da experiência".

Mais tarde, quando escapa da armadilha armada por Kharam Akkad, Conan decide que não vai mais voltar a Makalet, e tenta fugir da aventura. Só que será, então, perseguido por ela. Para Campbell:

“...mito ou sonho, há nessas aventuras uma atmosfera de irresistível fascínio em torno da figura que aparece subitamente como guia, marcando um novo período, um novo estágio, da biografia. O elemento que tem de ser encarado, e que, de alguma forma, é extremamente familiar ao inconsciente – apesar de desconhecido, surpreendente e assustador até mesmo para a personalidade consciente –, se dá a conhecer; e aquilo que antes tinha sentido pode tornar-se estranhamente sem valor. (...) Daí por diante, mesmo que o herói retorne, por algum tempo às suas ocupações corriqueiras, é possível que estas se lhe afigurem sem propósito. E, então, uma série de indicações de força crescente se tornara visível, até que (...) a convocação já não possa ser recusada.” (Campbell, 1995:80)

A sombra do abutre

Após entregar a mensagem, vemos Conan tentando descansar, longe de aventuras. Mas, quando o herói está relutante, a aventura vem até ele. No caso, a forma com que isso acontece é por meio de um representante da fúria de seu ex-comandante/pai, Yezdigerd. Para Campbell, “os mitos e contos de fadas do mundo inteiro deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar aquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série interessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens” (Campbell, 1995:107). Já em relação à fúria do pai/comandante, um outro trecho de “o herói de mil faces” dá um bom exemplo: “ ‘O arco da ira divina se acha entesado e a flecha, pronta para o disparo, na corda; e a justiça aponta a flecha para o vosso coração, e dispara o arco; e não é senão a pura vontade de Deus, e de um deus raivoso; sem nenhuma promessa ou obrigação, que impede o arco, por um momento, de se embeber no vosso sangue...’ Com essas palavras, Jonathan Edwards ameaçava os

corações de sua congregação da Nova Inglaterra, ao revelar-lhes, sem disfarces, o aspecto ogro do pai. (...) A 'pura vontade de Deus' que protege o pecador da flecha, da torrente e das chamas, é chamada, no vocabulário cristão tradicional, 'misericórdia divina'. (...) Na maioria das mitologias, as imagens da misericórdia e da graça apresentam-se tão vividas quanto à da justiça e da ira, mantendo-se, portanto, o equilíbrio; e o coração, em vez de entregue á destruição, é protegido." (Campbell, 1995:67) No caso de Yezdigerd, não há mais misericórdia, tanto que uma vila inteira perece para que Conan possa ser atingido. Assim, o herói não tem escolha senão voltar para a sua aventura. Nela, o perigo na forma de Kharam Akkad. Fora, a morte por Yezdigerd. Voltando a Makalet, acaba sendo salvo por Sonja, uma guerreira que lhe mostra que nem todas as mulheres estão a sua disposição. Isso, com uma mentalidade tão semelhante a do herói que acaba sendo seu equivalente feminino. Segundo Campbell:

“o herói, deus ou deusa, homem ou mulher, a figura de um mito ou o sonhador num sonho, descobre e assimila seu oposto (seu próprio eu insuspeitado), quer engolindo-o, quer sendo engolido por ele. Uma a uma, as resistências vão sendo quebradas. Ele deve deixar de lado o orgulho, a virtude, a beleza e a vida e inclinar-se ou submeter-se aos desígnios do absolutamente intolerável. Então, descobre que ele e seu oposto são, não de espécies diferentes, mas de uma mesma carne” (Campbell, 1995:190). No caso, o intolerável para Conan era a morte.

A canção de Sonja, a guerreira

Esse episódio da vida de Conan serve para mostrar as muitas faces de Sonja. Seja como mulher proibida, mãe devoradora ou dama em perigo. Sua versão de mulher proibida não necessita da proteção de uma fera sobrenatural (como um dragão a ser vencido) ou de um pai criterioso, que exige a realização de tarefas impossíveis do pretense noivo. Ela mesma é capaz de afastar de si os homens que são atraídos por sua beleza. Sonja é a soma de dois mundos: Da destruição masculina, fonte da morte, e da paixão feminina, fonte de prazer. Assim,

se assemelha bastante a descrição da deusa Kali dada no livro “O herói de mil faces”:

“A imagem no templo exibia a divindade, a um só tempo, em seus dois aspectos, o terrível e o benigno. Os quatro braços exibiam os símbolos do seu poder universal: A mão esquerda superior brande um sabre sujo de sangue e a inferior segura pelos cabelos uma cabeça humana decapitada; a mão direita superior está elevada; fazendo o gesto de não tema, e a inferior se estende, como a conceder dádivas. Como colar, usa uma guirlanda de cabeças humanas; o saiote é uma fileira de braços humanos; a comprida linha língua está para fora, a fim de lamber sangue. Ela é o poder cósmico, a totalidade do universo, a harmonização de todos os pares de opostos, que combina prodigiosamente o terror da destruição absoluta e a segurança independente, no entanto, materna. Tal como a mudança, o rio do tempo, a fluidez da vida, a deusa cria, preserva e destrói a um só tempo. Seu nome é Kali, a negra; seu título: a ponte sobre o oceano da existência”. (Campbell, 1995:116)

Sonja leva Conan até uma torre, onde enfrentarão perigos para obterem um tesouro. Novamente a imagem do útero. E quando lá dentro, esquece das palavras mágicas que deixariam a fera adormecida. Enéias, quando foi falar com o fantasma de seu pai no inferno, deu a fera guardiã, Cérbero, carne com sonífero. Já Sonja se esqueceu do detalhe que mantinha a fera adormecida. Assim, seria morta, não fosse a intervenção de Conan. Assim, quando Sonja sai do útero, está renascida, tendo como fruto um sentimento de respeito pelo colega, onde antes havia desprezo. Pode parecer pouco, mas, segundo Campbell:

“A partida original para a terra das provas representou, tão somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas.” (Campbell, 1995:110)

E quando Conan compreendeu, ou foi obrigado a compreender, que Sonja, mulher ou não, também era uma guerreira tão capaz quanto ele, também cresceu. Afinal:

“A mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transfigurações: ela jamais pode ser maior que ele, embora sempre seja capaz de prometer mais do que ele já é capaz de compreender. Ela o atrai e guia e lhe pede que rompa os grilhões que o prendem. E se ele puder alcançar-lhe a importância, os dois, o sujeito do conhecimento e seu objeto, serão libertados de todas as limitações. A mulher é o guia para o sublime auge da aventura sensual. Vista por olhos inferiores, é reduzida a condições inferiores; pelo olho mau da ignorância, é condenada a banalidade e a feiúra. Mas é redimida pelos olhos da compreensão. O herói que puder considerá-la tal como ela é, sem comoção indevida, mas com a gentileza e a segurança que ela requer, traz em si o potencial do rei, do deus encarnado, do seu mundo criado”. (Campbell, 1995:117)

Os espelhos de Kharam Akkad

Mais e mais o herói sobrevive aos perigos do limiar, o que deixa o guardião preocupado, e motivado a lançar mais e mais perigos contra ele. Essa é a relação entre Kharam Akkad e Conan. E, no entanto, é uma relação mais comum nos mitos que aparenta a primeira vista. A relação entre a deusa Hera e o semideus Hércules, com seus doze trabalhos, serve de exemplo para uma história semelhante. No caso de Kharam Akkad, a razão dessa obsessão por Conan se deve a uma profecia de um de seus espelhos, que sua morte viria pelas mãos do herói. Outra vez, essa não é uma razão “inérita” para que um herói seja perseguido. Inúmeros outros heróis foram perseguidos por estarem destinados a derrubar um rei ou governante que seja. Como exemplo, pode ser citado Jesus Cristo, cujos pais fugiram de sua terra natal para que ele pudesse sobreviver à matança de meninos que o governante da região realizou para matar aquele que iria tirá-lo do poder. E mesmo Abraão passou por uma situação igual, só que incitada por um rei, Nimrod. Mais tarde, durante a fuga pelas ruas de Makalet, Conan não consegue desferir o golpe fatal na rainha Melissandra, e acaba capturado. De acordo com Campbell:

“A hegemonia tirada ao inimigo, a liberdade ganha da malícia do monstro, a energia vital liberta das garras do tirano Gancho são simbolizadas como uma mulher. Ela é a donzela presente às inúmeras mortes de dragões, a noiva raptada do pai ciumento, a virgem resgatada do amante não sagrado. É a ‘outra metade’ do próprio herói – pois ‘cada um é os dois’: se a estatura do herói for a de monarca do mundo, ela é o mundo; se ele é um guerreiro, ela é a fama. Ela é a imagem do seu destino, que ele deve libertar da prisão das circunstâncias restritivas” (Campbell, 1995:200).

Assim, Conan não pode matar a mulher porque, em última instância, ela será a recompensa por todas as dificuldades que passou em Makalet. E, de uma forma mais geral, as mulheres são prova de suas capacidades para vencer as dificuldades com que se depara. Assim, foram raras as mulheres que Conan matou em suas aventuras. Somado a isso, existe mais um fator apontado por Campbell:

“No consultório do psicanalista moderno, os estágios da aventura do herói ainda vem a lume nos sonhos e alucinações dos pacientes. Camada após camada de falta de autoconhecimento é penetrada, exercendo o analista o papel de auxiliar, de sacerdote iniciatório. E, sempre, passados os primeiros percalços da jornada, a aventura se desenvolve, seguindo uma trilha de trevas, horror, desgosto e temores fantasmagóricos. O ponto nevrálgico da curiosa dificuldade reside no fato que as nossas concepções conscientes a respeito do que a vida deve ser raramente corresponde aquilo que ela de fato é. Em geral nos recusamos a admitir que exista dentro de nos ou de nossos amigos, de forma plena, a impulsionadora, autoprotetora, malcheirosa, carnívora e voluptuosa febre que constitui a própria natureza da célula orgânica. (...) Mas quando de súbito percebemos, ou somos obrigados a observar, que tudo quanto pensamos e fazemos é temperado necessariamente pelo odor da carne, então experimentamos, não raro, um momento de repugnância: a vida, os atos da vida, os órgãos da vida, a mulher em particular, como grande símbolo da vida, tornam-se intoleráveis a incomparavelmente pura alma” (Campbell, 1995:121).

Se exista algo para se dizer de Conan, é que sua alma não é pura. Assim, ele não se deixa só influenciar pela carne e por suas tentações. Ele se atira em direção a elas. E, vendo a mulher como fonte não só de vida como de prazer, não tem capacidade de eliminar essa fonte.

O momento do grifo

Assim como foi destino de Kharam Akkad morrer pelas mãos de Conan, o destino também escolheu que a cidade de Makalet é cair pelas mãos dos turanianos. Enquanto Conan passa outra vez pelo útero, as masmorras abaixo do templo do Tarim, enfrenta mais uma criatura sobrenatural lá vivente Mas a experiência do útero será freqüente para Conan, já que ele não é “transfigurado” pela experiência. Conan, a cada passagem em direção ao renascer, muda muito pouco, ou não muda. Assim, entra em um círculo vicioso, de útero após útero, até poder assumir seu destino de ser rei. Mesmo a promessa de união com a rainha Melissandra, agora livre devido à morte de um marido que lhe era mais como um pai do que um amante, é abortada, visto que ela está grávida.

Conclusão

Conan é um exemplo de coragem e ousadia, como o herói deve ser. Ele tem a coragem para sair da esfera de segurança e embarcar em uma aventura através do limiar, e mais do que isso, é capaz de sobreviver aos perigos enviados contra ele no limiar. Ousado, não foge dos desafios que lhe são lançados, e sente quando deve lutar e abaixar a espada, por ser a luta inútil. Teve também um crescimento interior durante suas aventuras. Aprendeu, com Sonja, que não deve subestimar um colega de armas apenas pelo seu sexo e que, nas situações corretas, mesmo um inimigo pode se tornar um aliado de valor. Afinal, sua vida foi salva mais de uma vez por Fafnir e Chumbala-Bey, o capitão da guarda de Makalet. No entanto, outras características do herói não são aprendidas no decorrer das aventuras. A mais notável delas é o conhecimento de que deveria resistir aos encantos do sexo oposto. Essa lição começou quando a filha do gigante do gelo o atraiu para uma armadilha, para ser morto por seus dois irmãos. Logo após Aala ordenou que ele fosse morto por ter ido atrás de Fafnir. Muitos outros heróis experientes sucumbiram devido às mulheres de suas vidas: Sansão foi capturado por que a mulher que ele confiava cortou-lhe os cabelos que eram fonte de seu poder. Hercules morreu envenenado quando usou uma túnica que estava envenenada, e que foi feita por sua esposa. Já Jesus Cristo, um herói bem sucedido em sua missão, morreu intocado pelas mulheres. Assim, a mulher ideal para um herói deve ser um prêmio pela aventura bem realizada, sendo assim uma representação para o mundo, onde o herói expandiu seus horizontes e seus domínios. Conan não, busca as mulheres como objetos de satisfação de seus próprios desejos. Outro de seus defeitos: É extremamente egoísta. Não hesita em roubar seus próprios colegas, ou de entrar em qualquer aventura que lhe proporcione lucro, sem ver por que luta ou por quem luta. Isso já o fez se desapontar e enfrentar antigos aliados que nunca foram dignos de confiança, como o príncipe Yezdigerd. Um detalhe que se nota ao observar nas histórias é a quantidade de vezes que entra no útero do renascimento, embora nunca renasça, nunca se transfigura em algo mais do que é. Assim, quase sempre enfrenta um combate mortal dentro ou na beirada do útero, com grande perigo de falecimento real. Existe

o conhecimento que ele se faz rei, em histórias posteriores as que foram analisadas, portanto, em certo momento ele irá se transfigurar na passagem do útero. No momento ele não quer mudar, quer permanecer como é, mas precisa, para ir adiante e se tornar um rei. Como é seu destino, acaba tendo de enfrentar útero após útero, até perceber que não pode carregar seu comportamento egoísta de procura de ganhos pessoais. Em outras palavras: Conan ainda não é o herói definido por Campbell em “O herói de mil faces”, mas ainda virá a ser. É seu destino, quer queira, quer não.

Referencias Bibliográficas

Conan, o Bárbaro 16 a 26 – Buscema, John (desenhista),

Thomas, Roy (roteirista)

CAMPBELL, JOSEPH. O HEROI DE MIL FACES. SAO PAULO :
CULTRIX

McCloud Scott. Desvendando os quadrinhos. SÃO PAULO: M.
Books

Anexos:

Anexo I – Conan por John Buscema

Anexo II – exemplo de redução da "individualidade" de uma imagem por meio do Cartum

Anexo III – cenário hiper-realista com elementos humanos feitos em cartum

Anexo IV – exemplo de representação não-íconica do artista Angeli

Anexo V – demonstração de surpresa

Anexo VI – disfarçando gostar de algo de sabor ruim

Anexo VII – A filha do gigante do gelo: Conan conhece os irmãos da donzela sobrenatural

Anexo VIII – Os deuses de Bal-Sagoth: Conan e Fafnir celebram a nova amizade

Anexo IX – A criatura do templo: Conan mata a criatura que o atacou

Anexo X – Falcões do mar: A primeira visão de Makalet

Anexo XI – A vingança do cão negro: Conan destrói o espelho mágico de Kharam Akkad

Anexo XII – O monstro dos monólitos: Conan é perseguido pelo monstro sapo

Anexo XIII – A sombra do Abutre: O Abutre se mostra para Conan

Anexo XIV – A sombra do Abutre: Sonja esclarece Conan

Anexo XV – A canção de Sonja: Sonja detém os ímpetos de Conan

Anexo XVI – Os espelhos de Kharam Akkad: Chumballa Bey tenta ajudar Conan e é atacado

Anexo XVII – O momento do grifo – Conan descobre a face do Tarim vivo

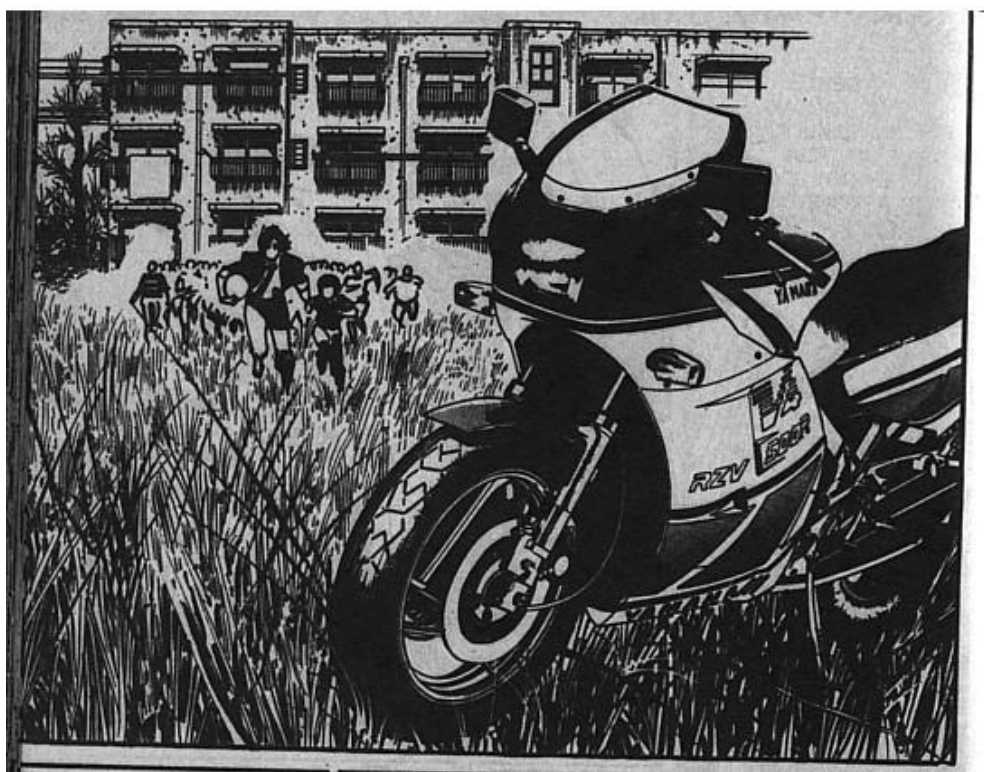
Anexo I – Conan por John Buscema

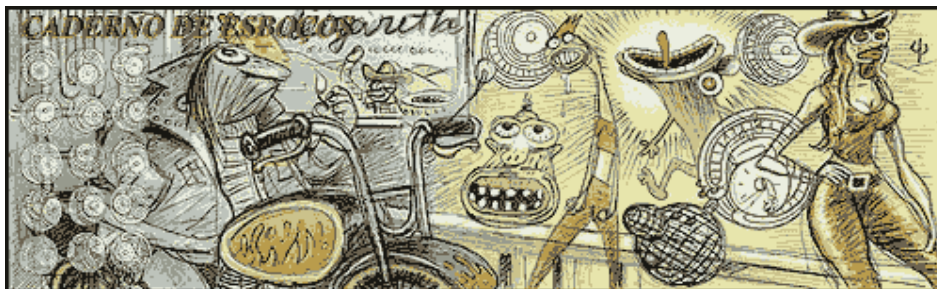


Anexo II – exemplo de redução da "individualidade" de uma imagem por meio do Cartum



Anexo III - cenário hiper-realista com elementos humanos feitos em Cartum



Anexo IV – exemplo de representação não-íconica do artista Angeli**Anexo V - demonstração de surpresa****Anexo VI - disfarçando gostar de algo de sabor ruim**

Anexo VII – A filha do gigante do gelo: Conan conhece os irmãos da donzela sobrenatural



Anexo VIII – Os deuses de Bal-Sagoth: Conan e Fafnir celebram a nova amizade



Anexo IX – A criatura do templo: Conan mata a criatura que o atacou.



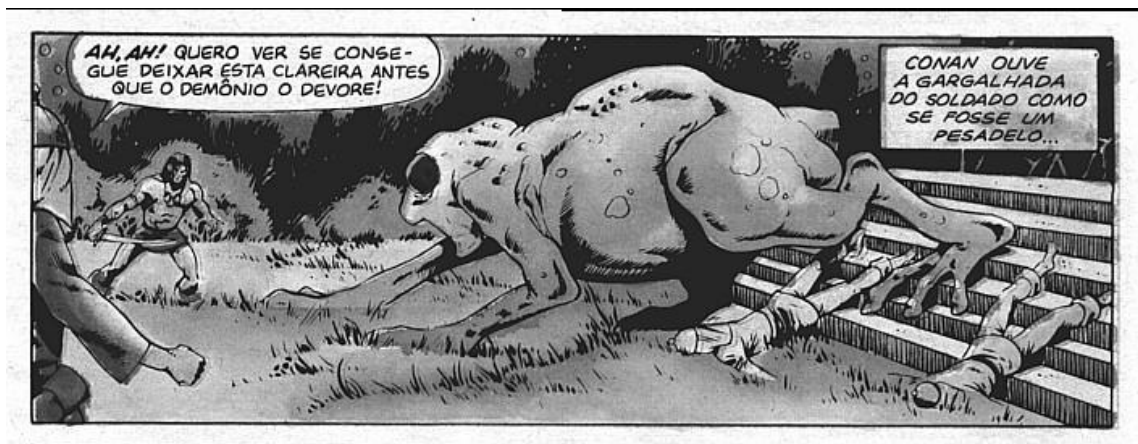
Anexo X – Falcões do mar: A primeira visão de Makalet



Anexo XI – A vingança do cão negro: Conan destrói o espelho mágico de Kharam Akkad



Anexo XII – O monstro dos monólitos: Conan é perseguido pelo monstro sapo



Anexo XIII – A sombra do Abutre: O Abutre se mostra para Conan



Anexo XIV – A sombra do Abutre: Sonja esclarece Conan



Anexo XV – A canção de Sonja: Sonja detém os ímpetos de Conan



Anexo XVI – Os espelhos de Kharam Akkad: Chumballa Bey tenta ajudar Conan e é atacado



Anexo XVII – O momento do grifo – Conan descobre a face do Tarim vivo



