

**AS DECISÕES DO REI CONAN  
ANALISADAS SOB A ÓTICA DO PRÍNCIPE DE MAQUIAVEL**

*Cesar Christian Ferreira Santos* (UEMS)

[cesarchristian@yahoo.com.br](mailto:cesarchristian@yahoo.com.br)

*Nataniel dos Santos Gomes* (UEMS)

[natanielgomes@uol.com.br](mailto:natanielgomes@uol.com.br)

*Márcia Maria de Medeiros* (UEMS)

[marcia.maria@uems.br](mailto:marcia.maria@uems.br)

**RESUMO**

Os seres humanos, desde a época das cavernas, fazem representações do seu cotidiano por meio de imagens, figuras e símbolos. Carregados de intertextualidade essas representações cotidianas verossímeis ou inverossímeis estão presentes nos dias de hoje nas histórias em quadrinhos. O escopo principal deste trabalho é analisar o quanto a obra *O Príncipe*, de Nicolau Maquiavel, influenciou os roteiristas que escreveram a série *Conan Rei*, da Marvel, publicada no Brasil pela Editora Abril na década de 1990. Como objetivos intermediários analisar-se-ão também a evolução histórica dos quadrinhos, tendo como base teórica Rama e Vergueiro. A análise será desde o surgimento dos quadrinhos até a atualidade com forte concorrência da internet e de outras mídias, assim como as dificuldades de “enquadramento” dos quadrinhos em um determinado gênero textual apontadas por Marcuschi.

**Palavras-chaves:**

**Maquiavel. Histórias em quadrinhos. Cultura de massa. Intertextualidade.**

**1. Introdução**

A ideia de fazer representações de si mesmo em cenas cotidianas, verossímeis ou inverossímeis não é atual. Na verdade, data da pré-história quando os seres humanos habitavam as cavernas para se protegerem das intempéries e agruras do meio em que viviam. Vivendo em estado natural, talvez o homem ao representar-se nas paredes das cavernas, transformando-as em “telas” não tivesse intensões artísticas. Talvez fosse um simples vangloriar-se de uma caçada bem-sucedida ou ainda por motivos religiosos.

O fato é que entre outros tipos de representações de si mesmo e de seu ambiente sobreviveram até a atualidade, porém na maioria das vezes com intensões estéticas, vindo em muitos casos, a ser arte. Sem poder ao certo enquadrá-los como arte ou ainda como literatura as histórias em quadrinhos são presentes na vida de muitas pessoas, que vieram a formar

um público eclético e fiel.

Inicialmente as revistas em quadrinho visavam as crianças e os adolescentes, mas entre o último quartel do século passado e o primeiro deste começaram a abranger e ainda abrangem um público com mais idade, apresentando-se dessa maneira como um fenômeno capaz de atingir uma grande quantidade de pessoas.

Esse grande número de leitores de todas as idades, ainda que seja “majoritariamente direcionado a crianças e jovens” (VERGUEIRO, 2012, p. 8) caracterizou os quadrinhos como um meio de comunicação em massa e, sobre tal aspecto, faz a seguinte citação:

Sem dúvida, os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares ou, às vezes, até mesmo milhões de exemplares, avidamente adquiridos e consumidos por um público fiel, sempre ansioso por novidades. (VERGUEIRO, 2012, p 7)

Um dos fatores a que se deve a popularidade dos quadrinhos é o relativo baixo custo de produção e conseqüentemente o baixo preço de compra ao consumidor final. Esse baixo custo se deve à escala mundial em que é produzido, fazendo uso e aproveitando a globalização do capitalismo, tornou-se competitivo em escala global com outros tipos de entretenimento. Vergueiro, sobre o acima exposto, faz o seguinte esclarecimento:

Assim, as histórias em quadrinhos, além de serem um dos primeiros veículos a caminhar para a padronização dos conteúdos, também incorporam a globalização econômica em seus processos de produção, garantindo, dessa forma, a sobrevivência em um mercado cada vez mais competitivo. (VERGUEIRO, 2012, p 7)

A popularidade dos quadrinhos teve um lado bom, mas em contrapartida teve um lado negativo. Sua aceitação massiva entre o público jovem levou pais e educadores a questionarem se as histórias em quadrinhos inspiravam o bem ou o mal nos seus jovens leitores, muito próxima à discussão que se tem atualmente sobre os jogos de videogame, porém como verificar-se-á nas próximas páginas onde será abordado um breve histórico dos quadrinhos essa dúvida ficou no passado e os quadrinhos frequentam atualmente as salas de aula desde as séries iniciais até os cursos de pós-graduação.

## 2. *Um breve histórico das histórias em quadrinhos*

As origens das histórias em quadrinhos como as conhecemos hoje é mais ou menos contemporânea ao surgimento da tipografia, sendo que o primeiro livro a ser impresso em 1455 por Johannes Gutenberg foi a Bíblia. Sabe-se que o simples ato de ler e escrever no passado era um privilégio dos mais abastados economicamente, logo as imagens começaram a ser utilizadas para que as pessoas não letradas conseguissem obter algum conhecimento sobre religião, política, bem como o entretenimento.

Para que fossem atingidos esses objetivos, houve então uma mescla que “aliava com bastante eficiência, a palavra impressa a elementos pictóricos que atendiam aos mais diversos objetivos” (VERGUEIRO, 2012, p. 10). Com o grande desenvolvimento da tipografia e o aparecimento dos jornais, essa nova indústria já tinha como tradição usar itens iconográficos como meio de chamar a atenção do leitor. Esse fenômeno aconteceu em diversas partes do mundo, mas pode-se dizer que foram nos jornais norte-americanos que surgiram de fato os quadrinhos em um formato mais ou menos parecido com o atual, as famosas “tirinhas de jornal”.

A temática das tiras era variada, desde a política até a sátira de situações cotidianas, pois no começo tinham caráter predominantemente humorístico. Com o passar do tempo essas tiras passaram a ter uma sequência, e a temática das mesmas passou a ser mais variada ainda do que inicialmente. Com seu sucesso, as tiras logo saíram dos jornais e ganharam vida própria, transformando-se nos chamados *comic books*, nos Estados Unidos e no nosso país ficaram conhecidas popularmente como *gibi*.

Logo, os quadrinhos passaram a retratar seres com inteligência e poder sobre-humanos, mas com conflitos idênticos ou muito próximos aos dos leitores, os chamados super-heróis. Estes que chegaram a “participar” dos grandes conflitos bélicos da metade do século XX e sobre tal assunto Vergueiro faz o seguinte esclarecimento:

A Segunda Guerra Mundial ajudou a multiplicar essa popularidade, com o engajamento fictício dos heróis no conflito bélico e seu consumo massivo por grande parte dos adolescentes norte-americanos. As revistas de histórias em quadrinhos tiveram suas tiragens continuamente ampliadas, atingindo cifras astronômicas naqueles anos. (VERGUEIRO, 2012, p. 11)

A imensa popularidade dos quadrinhos fez, na década de sessenta,

surgir uma acirrada propaganda contra seu massivo consumo, sendo que o psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos, Fredric Wertham foi o seu principal protagonista, mas sua obra *Seduction of the innocent* influenciou muitos pais e educadores, que passaram a manifestar-se ostensivamente contra os quadrinhos.

O principal argumento desses grupos é que os quadrinhos sugeriram comportamentos inadequados aos seus jovens leitores, incitando-os à homossexualidade, à violência gratuita e ainda a imitar características de personalidade inadequadas das personagens “Entre outras teses (...) a leitura do Batman poderia levar os leitores ao homossexualismo, na medida que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos”. (VERGUEIRO, 2012, p. 12)

Essa acirrada propaganda contra os quadrinhos levou as autoridades a fazer uma triagem das revistas em quadrinhos através de um selo que atribuía à revista sua adequação ou inadequação para os jovens leitores. Essa censura aos quadrinhos chegou ao Brasil onde atribuiu-se um “código de ética” para os editores das revistas em quadrinhos. Educadores ainda insistiam que os quadrinhos levavam os alunos a se distanciarem das boas leituras e ainda a sonhar com o impalpável ou inatingível, esquecendo-se que a arte de maneira geral busca a abstração do seu objeto.

Com a evolução dos estudos culturais, o aparecimento da crítica pós-colonialista e da desconstrução na literatura e ainda com a própria evolução do pensamento humano, onde diversos tipos de preconceitos foram sendo deixados no passado as histórias em quadrinho tiveram um renascimento nas duas últimas décadas do século XX e no início do século XXI, sendo que preconceitos que eram explicitados como os contra Batman e Robin hoje são aceitos, pois nos quadrinhos já aparecem heróis homossexuais como uma versão do Lanterna Verde de um universo paralelo, criado na década de 2010, por exemplo.

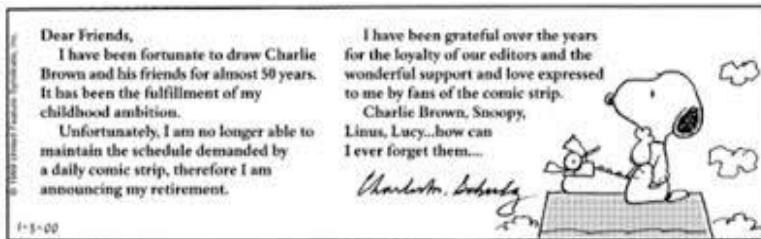
Os educadores também passaram a perceber as possibilidades dos quadrinhos, passaram a vê-los (os quadrinhos) com uma espécie de gênero textual que podia e muito auxiliar nas práticas pedagógicas, sobre tal superação e renascimento dos quadrinhos como meio auxiliar de ensino, Vergueiro faz a seguinte citação:

(...) a evolução dos tempos funcionou favoravelmente à linguagem das HQ, evidenciando seus benefícios para o ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar formal. Mais recentemente, em muitos países, os próprios ór-

gãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas para isso. (VERGUEIRO, 2012, p. 21)

A questão do gênero a que pertencem os quadrinhos é um amplo campo para debates entre os estudiosos dos gêneros textuais, admitindo que “(...) é difícil determinar o nome de cada gênero de texto (...) os gêneros se imbricam e interpenetram para constituírem novos gêneros” (MARCUSCHI, 2012, p. 163).

Com a citação acima levanta-se a questão da intergenericidade, que por analogia leva a crer que abrange os quadrinhos, para exemplificar o processo pode-se usar o seguinte exemplo de Marcuschi:



Veja-se a complexidade do texto (...) por ocasião da despedida do autor do personagem Snoopy. Na parte esquerda, uma carta de despedida e, à direita, um quadrinho com a figura de Snoopy pensativo diante de uma máquina de escrever antiga. Tratava-se de uma tirinha? Uma carta pessoal? Era um texto produzido num interdiscurso cujo espaço fora construído por meio século no contexto de uma tirinha de jornal ou uma história em quadrinho. (MARCUSCHI, 2012, p. 164)

Ainda com base na obra de Marcuschi, e parafraseando-o quando ele diz que adota a sugestão de Ulla Fix, uma linguista alemã, ao usar a expressão “intertextualidade tipológica” para designar esse “misto” de gêneros que acabam por formar outro, à parte dos primeiros, como é o caso dos quadrinhos.

### **3. Conan Rei e Maquiavel**

Essa intertextualidade de gêneros remete as análises deste trabalho a outro tipo de intertextualidade, a entre as artes e as diversas áreas do saber, no caso deste trabalho entre as histórias em quadrinhos e a filosofia. É consenso entre os estudiosos que as artes se falam umas com as outras. É muito comum ver livros que originaram filmes ou séries, como,

por exemplo, *Os Miseráveis*, de Victor Hugo, e o *Primo Basílio*, de Eça de Queirós, ou ainda, quadrinhos que originaram séries de televisão, como por exemplo a série *The Walking Dead*, do canal pago HBO. Um sem número de casos de mescla entre as artes poderiam ser citados. Para ratificar e exemplificar Abrão e Gomes fazem o seguinte esclarecimento: "Já se tornaram comuns as adaptações entre aportes estéticos diferentes. Da poesia à pintura, do livro ao filme, dos quadrinhos ao cinema, da literatura aos quadrinhos, entre outras inúmeras possibilidades". (ABRÃO & GOMES, 2014, p. 18)

Normalmente, esse fenômeno de releituras de determinadas obras, ou seja, obras que transitam entre outras artes e não ficam restritas somente àquela que as originou, acontece com as obras que chamamos de clássicas, ou seja, as que fazem parte do cânone de cada arte. Todas as manifestações artísticas elegem o seu cânone e, por conseguinte, elegem algumas obras como clássicas (ou canônicas). A respeito dessa releitura e de como determinadas obras se reconstróem, Calvino diz:

Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e trás de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram. Isso vale tanto para os clássicos antigos quanto para os modernos. Se leio a Odisseia, leio o texto de Homero, mas não posso esquecer tudo aquilo que as aventuras de Ulisses passaram a significar durante os séculos (...) (CALVINO, 2011, p. 11)

Partindo da premissa de que determinadas obras transitam entre as diversas manifestações das artes, podemos considerar situação similar em relação as áreas do conhecimento, para exemplificar o processo pode-se citar que podemos encontrar na literatura: filosofia, e que esta também pode ser encontrada nas histórias em quadrinhos.

O caso particular a ser analisado neste trabalho é sobre a filosofia de Maquiavel, em *O Príncipe*, sendo relida nas decisões do rei Conan, personagem dos quadrinhos, que passou por editoras famosas, como a Marvel Comics, e foi publicada no Brasil na década de noventa.

Na mitologia do personagem em quadrinhos, ele se torna rei. Ele é um conquistador estrangeiro, na verdade um usurpador que derrubou o rei tirano Numedides, coroando-se rei da fictícia Aquilônia. A partir desse feito Conan evidencia o que o VI capítulo de *O Príncipe* preconiza. Nota-se uma releitura de *O Príncipe*, no golpe de estado do rei bárbaro. No referido capítulo da obra Maquiavel trata sobre "Os principados conquistados com as próprias armas e qualidades pessoais". (MAQUIAVEL, 1999, p. 37)

Esse tipo de conquista ainda segundo Maquiavel traz uma série de dificuldades ao príncipe invasor, pois será necessário que este estabeleça novas leis, que contrariam os nobres que anteriormente beneficiavam-se dessas leis e causam desconfiança e incertezas aos nobres apoiadores dessas novas leis.

Conan vivencia essas dificuldades, e, em uma de suas aventuras, é feito prisioneiro e fica afastado de sua capital. Um nobre, o príncipe Arpelo, apodera-se momentaneamente do poder. Ou seja, Arpelo é um dos que se beneficiavam do regime antigo e na primeira oportunidade quis restabelecê-lo. Quanto aos partidários de Conan na capital, representados na figura do Conde Trocero, simplesmente partiram de Tarântia capital da Aquilônia, defendendo-a, parafraseando Maquiavel, “tibiamente” apenas com as reclamações do conde: “Se eles (o povo) preferem Arpelo, problema deles”, conforme ilustra os quadrinhos abaixo:





O parágrafo e a ilustração acima são a releitura da seguinte citação de Maquiavel:

As dificuldades que têm para conquistar o principado, em parte, nascem de novas leis e novos costumes que são forçados a introduzir para fundar o próprio governo e torna-lo seguro. Deve-se considerar que não há coisa mais difícil de tratar, nem mais incerta de obter, nem mais perigosa de manejar, do que tornar-se chefe e introduzir novas leis, pois terá como inimigos todos os que se beneficiavam das antigas leis e como defensores ítibos os que se beneficiarão com as novas leis. (MAQUIAVEL, 1999, p. 39)

Com dificuldades iniciais para consolidar seu reinado, Conan precisou agir enérgica e violentamente muitas vezes, a começar pela eliminação do próprio Numedides, rei deposto, com as próprias mãos. Embora involuntariamente e mais por causa de sua origem bárbara e ainda por seu caráter Conan inicialmente impôs o medo à nobreza e ao povo que passaram a segui-lo sem questionamentos. Envolvendo-se muitas vezes em situações arriscadas desnecessariamente, que poderiam comprometer seu próprio reinado, tendo em vista que o rei bárbaro ainda não tinha herdeiros, e mesmo assim, não escutava questionamentos por parte de seu séquito que o temia conforme os quadrinhos acima ilustram.

Assim como no primeiro caso exposto o parágrafo anterior e os quadrinhos são uma releitura muito próxima do título do capítulo XVII do *Príncipe*, que faz o seguinte questionamento “...se é melhor ser amado do que temido, ou o contrário”. Pode-se dizer que Conan involuntariamente, mas por causa de sua personalidade do que pelas suas habilidades políticas se aproxima da seguinte proposição de Maquiavel: "Todavia, o príncipe deve se fazer temer de um modo que, se não conquista o amor, evita o ódio. É possível ser, ao mesmo tempo, temido, mas não odiado".



(MAQUIAVEL, 1999, p. 101)



A releitura de Maquiavel nas páginas de Conan Rei é um fenômeno de intertextualidade, quase que incontestável e poderia se fazer neste trabalho inúmeras outras análises comparativas similares às já feitas, porém acredita-se que nas análises realizadas as similaridades ficaram na medida do possível evidentes.

#### 4. Considerações finais

Os quadrinhos como meio massivo de atingir as pessoas, de levar a elas mensagens, as mais diversas possíveis, não podem ser ignorados como instrumento didático a ser utilizado amplamente em sala de aula por educadores de todos os níveis. Tal meio de auxiliar de ensino, deve ser conhecido e estudado amplamente, assim como o estudo dos gêneros textuais. Embora exista a dificuldade de “enquadrar” os quadrinhos em apenas um, opta-se por classificá-lo como uma “intertextualidade de gêneros”, ou seja, ao analisar os quadrinhos notar-se-á uma releitura de gêneros em seu *corpus*.

A própria forma intertextual dos quadrinhos leva os estudiosos a refletir o quanto uma determinada obra “passeia” pelas diversas artes, que se falam. Assim como se falam as áreas do saber. No caso deste artigo o objeto é a filosofia de Maquiavel nos quadrinhos do rei Conan.

Inúmeras são as possibilidades de análises comparativas e de leituras das atitudes do rei Conan em relação às proposições do Príncipe de Maquiavel. Porém, este estudo limitar-se-á à análise de apenas dois capítulos da referida obra, o VI e o XVII. Essas análises comparativas podem levar a reflexões filosóficas muito presentes no cotidiano das pessoas, por meio dessas leituras, desse texto dentro do texto pode-se enfatizar mais ainda a questão da importância da leitura de obras clássicas, que vão sempre se reescrevendo.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CALVINO, Ítalo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Schwarcz, 2011.
- GOMES, Nataniel dos Santos; ABRÃO, Daniel. (Orgs.). *Grandes poderes trazem grandes responsabilidades: refletindo sobre o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula*. Curitiba: Appris, 2014.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Produção textual análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola, 2008.
- NICOLAU, Maquiavel. *O príncipe*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.
- RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2012.