

O PAPEL DO INFLUENCIADOR NAS HISTÓRIAS DE *ASTÉRIX*

RESUMO

Este artigo toma como base de análise um documento paraliterário: a história em quadrinhos. Foram escolhidas cenas de *Astérix*, produção francesa, em sua versão original. Embora uma primeira leitura possa levar a pensar que *Astérix* é tão somente representativo da França, deve-se notar que o universo ficcional destes quadrinhos transpõe os limites do "Hexágono" pois apresenta personagens e situações que podem ser detectadas em diferentes imaginários culturais.

Para melhor provar o fato é feita uma análise centrada no FAZER PERSUASIVO, dado constante e mesmo básico na narrativa de *Astérix*.

RÉSUMÉ

Cet article prend comme document d'analyse la bande dessinée, genre paralittéraire. On a choisi quelques scènes d'*Astérix*, dans sa version originelle. Bien qu'une première lecture puisse mener le lecteur à y voir des personnages typiquement français, il faut noter que l'univers fictionnel de cette bande dessinée dépasse les frontières de l'Héxagone puisqu'il présente des personnages et des situations qu'on peut retrouver dans de différents imaginaires culturels.

Pour mieux l'explicitier on a conçu une analyse centrée sur le FAIRE PERSUASIF, composante de base dans ce type de narrative.

* Professora de Francês do Departamento de Letras Românicas da Faculdade de Letras da UFMG. Doutora em Letras pela Universidade de Toulouse Le Mirail. Coordenadora do "Centro de Análise do Discurso" da FALE/UFMG.

- ASTÉRIX, RETRATO DE UM UNIVERSO TÍPICAMENTE FRANCÊS?

Em 1959, René Goscinny e Albert Uderzo lançam, na revista *Pilote*, um personagem curioso: um gaulês baixinho, corajoso e esperto, chamado Astérix. O sucesso foi grande: Astérix logo deixou as poucas páginas que ocupava na revista para tornar-se a figura principal de uma série, *Uma aventura de Astérix*, publicada na França (e traduzida a seguir para diversos outros países) sob a forma francesa de "album" ou seja, revistas com capa dura, cada uma organizada em torno de um tema ou de uma história precisa, envolvendo o pequeno gaulês, seus aliados e inimigos.

Numa primeira visão, pode-se dizer que as histórias de Astérix são um reflexo satírico da vida cotidiana do francês moderno: mostram problemas como trânsito, o mau humor dos moradores da capital (no caso Lutécia, ou seja Paris), o gosto pela boa mesa e pelo bom vinho próprio aos franceses em todas as épocas, seu gosto acentuado pela derrisão, etc., etc. Mas, ainda que *Astérix*, através das lutas constantes travadas na "irredutível" aldeiazinha gaulês, moricana contra as tropas romanas, envie também seu leitor para imagens de Resistentes franceses lutando contra a ocupação alemã, na 2ª Guerra, as fronteiras intertextuais das histórias não devem ser limitadas a apenas estes dados.

Na verdade, o personagem Astérix é mais que francês: incarna a apresentação do "líder nato", cujas origens se perdem no tempo. Para Umberto Eco (1) narrativas como as de *Astérix* se aproximam da estrutura do conto, ou seja, se situam entre o mito e o romance: do primeiro, herdando traços de caráter previsíveis dos personagens e seu comportamento estereotipado (o Bom, o Mau, o Distraído, o Inteligente, etc.); do segundo,

herdam a faculdade de contar histórias que se passam num tempo mítico; tais histórias são porém apresentadas como produtos da ficção.

Assim *Astérix* transpõe os limites do "Hexágono", ou seja, da França, para se aproximar das narrativas folclóricas com sua natural propensão para mostrar estruturas do imaginário, ou seja, arquétipos. O que explica a inclusão do maravilhoso e do fantástico nas aventuras em questão.

Quando Valéry Giscard d'Estaing foi presidente da França, diziam que Astérix correspondia a sua imagem; o mesmo fato se repetiu, alguns anos depois, com François Mitterrand! E, no entanto, trata-se de dois políticos de partidos opostos, incarnando ideologias diferentes... Em outros termos, por trás das interpretações ideológicas arriscadas pois sempre "flutuantes", a estabilidade das mitologias permanece.

Assim, em *Astérix*, subsiste a transmissão do mito do eterno combate entre o Bem e o Mal, a Luz e as Trevas, o Anjo e o Dragão... É lógico que tudo se passa num clima onde o riso impera: a ironia faz parte deste clima e pode ser notada nas diferentes instâncias da enunciação.

Note-se que o personagem Astérix é também uma representação da "busca incessante" própria a todo ser humano: busca de um objeto, de um outro ser... busca que é, no fundo, a busca da própria identidade. Ora, para que esta busca aconteça, torna-se necessária a presença de uma entidade que "sobre" no ouvido do herói: "-Vá à luta!" É justamente esta entidade, nas diferentes formas que pode assumir, que gostaríamos de analisar a seguir.

II - A OBTENÇÃO DE UM "FAZER PERSUASIVO" OU O PAPEL DA MANIPULAÇÃO IRÔNICA NA NARRATIVA DAS AVENTURAS DE *ASTÉRIX*

Esta análise levará em conta o papel de certos personagens que exercem um "fazer persuasivo" sobre outros, a fim de obter um objeto de valor ou a fim de modificar uma situação. Dividiremos esta abordagem em duas partes: a primeira, mais geral, tentará definir o papel do influenciador; a segunda, mais específica, mostrará a contribuição que a ironia pode trazer para a realização do "fazer persuasivo".

O INFLUENCIADOR

Para se obter sucesso num procedimento argumentativo, o locutor tem a sua disposição uma série de estratégias através das quais poderá passar idéias já previamente concebidas ao seu interlocutor, seja para modificar seu julgamento, seja para obter sua adesão sobre determinada questão.

. história em quadrinhos tem tendência a colocar em cena personagens que ostentam de manipular outros personagens: trata-se do papel desempenhado pelos “influenciadores” que se dividem em seis grupos (2):

- . os que seduzem;
- . os que intimidam;
- . os que apelam para o sentido do dever;
- . os que enfatizam os perigos de uma transgressão;
- . os que aconselham;
- . os que desencorajam,

influenciadores estes regidos por três movimentos:

- . hedônicos (para a sedução e a intimidação);
- . éticos (para a obrigação e a proibição);
- . pragmáticos (para o conselho e o contra-conselho).

Esses movimentos obedecem a regras precisas: os primeiros visam à satisfação de uma tarefa ou de um dever, considerados em si como agradáveis; os segundos colocam em jogo a consciência de um dever a ser cumprido; os terceiros correspondem a uma escolha realizada em função de um cálculo.

No interior de uma narrativa, o fazer persuasivo do influenciador deve ser considerado como um dos componentes da narração ou como uma das diversas formas de comunicação entre personagens. Assim sendo, o fazer persuasivo compreenderá um emissor ou sujeito comunicante, encarregado de transmitir uma mensagem para um receptor ou sujeito-interpretante a fim de levá-lo a realizar uma determinada ação.

Esta forma de comunicação pode ser sintetizada através de um quadro que especifique o papel assumido pelo *sujeito-comunicante-influenciador* e as reações que o receptor – ou futuro *sujeito-operador-da-ação* – pode fazer face à tarefa ou sugestão que lhe é apresentada através da mensagem persuasiva:

Influenciador	Modo de exprimir a influência	Reações receptor
...que usa a sedução:	comunica ao outro seu desejo: como ficará feliz se o que espera acontecer!	Considera que a tarefa a ser cumprida tem seu lado agradável e sua realização lhe trará um certo prazer.
...que gosta de intimidar:	ameaça o outro: se não fizer o que é esperado vai sofrer muito!	Não consegue alegrar-se com a perspectiva da tarefa a realizar; está amedrontado.

c)...que apela para o sentido do dever:	informa ao outro que sua tarefa é perigosa mas deve ser realizada custe o que custar.	Recebe a tarefa fazendo apelo a sua dignidade e a sua consciência.
d)...que se apoia na proibição:	lembra que há uma proibição cuja violação será prejudicial ao outro.	Recebe a tarefa sem muito ânimo, sabendo porém que deve cumpri-la.
e)...que aconselha:	aconselha o receptor a realizar uma ação que parece difícil mas cujas consequências podem ser boas.	Encara a tarefa com resignação e se consola com a idéia da utilidade de sua futura ação.
f)...que desencoraja:	esclarece o outro sobre todas as dificuldades e inconvenientes ligados à busca de um objeto de valor ou à realização de uma tarefa.	Encara a tarefa com desânimo e coloca em dúvida o valor pragmático desta.

Note-se que (a) e (b) têm suas ações ligadas às noções de prazer e de desprazer; (c) e (d) fazem apelo à noção de culpabilidade, de dívidas a pagar e (e) e (f) enfatizam simplesmente as vantagens ou desvantagens provocadas pela realização das ações propostas.

Para melhor ilustrar o que foi dito, propomos observar os 10 quadrinhos numerados sob a forma de cenas, de 1 a 6 (vide Anexo, final do artigo), que evocam atos de influência entre dois ou mais personagens. Neles destacaremos o papel do influenciador e o tipo de mensagem proposta aos sujeitos-interpretantes ou futuros-operadores-da-ação.

- Os diferentes papés do influenciador observados em alguns quadrinhos

As dez cenas escolhidas têm em comum o fato de pertencer todas à mesma história (*Astérix et Cléopâtre*) (3) e ilustrar a ação de um influenciador. O papel foi preparado graças a outras cenas que precedem os quadrinhos em questão. Para melhor compreensão do leitor:

- I - Vítimas de uma armadilha, os três gauleses foram trancados em uma pirâmide.
- II - Cleópatra quer mostrar a Júlio César o valor de seu povo, construindo uma obra remarcável; chama então seu arquiteto, Numérobis, para executá-la.
- III - Os três gauleses decidem ir ao Egito para ajudar Numérobis.
- IV - Cleópatra ficou sabendo que César estava atacando sua obra arquitetônica, objeto da aposta entre os dois.
- V - Cleópatra pensa que os três gauleses tentaram envenená-la.
- VI - Amonbofis, arquiteto rival de Numérobis, foi ao canteiro de obras deste, cheio de más intenções.

- Análise dos quadrinhos

Cena I - Os Actantes principais do fazer persuasivo são Obélix (o influenciador) e Idéfix (o sujeito-interpretante). Obélix assume o papel de sedutor, prometendo uma grande recompensa ao cãozinho se ele achar a saída. Em outras palavras, seduz Idéfix que passa a achar a tarefa extremamente agradável. Estamos então diante de uma influência estimulante, centrada em razões hedônicas: para o influenciador, o prazer da liberdade, para o influenciado, o prazer de degustar uma "iguarria".

Cena II - Cleópatra mantém a atitude de um influenciador-intimidador diante de Numérobis, o receptor da mensagem, que é confrontado assim, a um movimento hedônico paradoxal: há uma recompensa mas também um horrível castigo em jogo. Além disso, sendo um empregado da rainha, Numérobis tem obrigação de obedecê-la; logo, razões éticas estariam também implícitas na mensagem enviada.

Cena III - O discurso efetuado pelo influenciador Abraracourcix lembra aos três gauleses que têm um dever a cumprir. Tal discurso pode ser colocado na classe das influências estimulantes, regidas por razões éticas. Note-se porém que os três heróis consideram a tarefa a ser realizada como agradável, pois o dever de ajudar amigos é para eles sempre um fator positivo.

Cena IV - Tomada por influências proibitivas, Cleópatra assume o papel de censora, lembrando a César uma interdição, cuja transgressão, segundo as normas do contrato estabelecido entre os dois, seria desonesta.

Cena V - O sábio e prudente Panoramix aconselha seus amigos a esperar mais um pouco antes de provar sua inocência a Cleópatra. Panoramix exerce assim o papel que já lhe é próprio na série: o de conselheiro.

Cena VI - Amonbofis desencoraja os operários de seu rival. Note-se que, nos dois quadrinhos que compõem a cena, não há um texto escrito e sim desenhos imitando hieróglifos. Pode-se considerar tal procedimento como uma espécie de metáfora gráfica bastante usual no universo dos quadrinhos. Os símbolos são de fácil "tradução". Por exemplo, na fala de Amonbofis poderíamos ler algo do gênero:

"Vocês estão caindo como patinhos! Não estão vendo que estão sendo enganados? Seus patrões são verdadeiras serpentes!"

A ação de Amonbofis revela o uso de uma influência inibitória ligada à razões pragmáticas.

A partir dos casos citados, pode-se considerar a finalidade das tarefas a serem realizadas sob as seguintes perspectivas:

- I - tarefa desejável;
- II - tarefa não-desejável mas obrigatória;
- III - tarefa desejável e obrigatória;
- IV - tarefa obrigatória e não-desejável;
- V - tarefa praticável e não-obrigatória;
- VI - tarefa praticável e obrigatória.

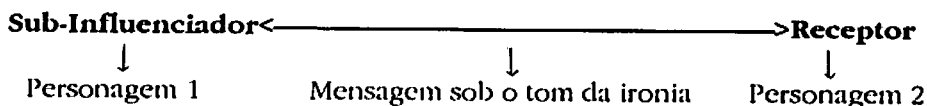
Enfim, em todas as cenas, o fazer persuasivo alcança seus fins. Mesmo no caso de Amonbofis: discursando para os operários de seu rival, consegue persuadi-los. Mas, note-se bem, utilizando a ironia em sua estratégia argumentativa. Aliás, a ironia parece-nos ser uma das chaves na prática de certas influências.

O SUB-INFLUENCIADOR IRÔNICO

Gostaríamos de postular a existência de um sub-grupo de influenciador: o irônico, que não vai funcionar ao lado dos outros modos de influenciar, mas que pode "ser colado" a qualquer um deles, se for o caso. Em outros termos, a intenção irônica pode se amalgamar a um determinado modo de influenciar, desde que a intenção do enunciador-influenciador seja a de provocar uma reviravolta na significação da mensagem persuasiva. Não reivindicamos um lugar de "influenciador", mas um lugar de "sub-influenciador" para os que buscam influenciar seus interlocutores ironizando.

Para definir a ação deste sub-influenciador em *Astérix*, levaremos em conta dois tipos de percurso narrativo.

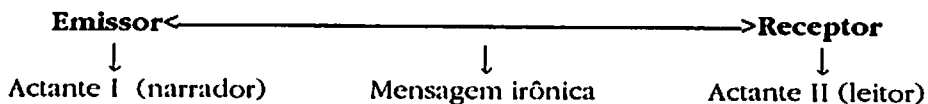
1º) A ação do sub-influenciador irônico na história em quadrinhos segue normalmente o percurso habitual às trocas comunicativas do gênero: um personagem (emissor) vai exercer um fazer persuasivo sobre um outro personagem (receptor) para obrigá-lo a realizar uma performance. Esquemmatizando:



A cena VII (vide *Anexo*, final do artigo) é uma ilustração do caso: Astérix diz a Amonbofis que o perdeu. Além disso, persuade o arquiteto a segui-lo, evocando a possibilidade de um trabalho ("*une situation*") para o mesmo. Mas o dito de Astérix é irônico: a tal "*situation*" é um trabalho de escravo. Amonbofis capta, no segundo quadrinho da cena, o verdadeiro conteúdo

das palavras de Astérix: o percurso da mensagem irônica foi então plenamente realizado.

No entanto, algumas ações de certos influenciadores sofrem um desvio em seu percurso. Em vez de serem recebidas como irônicas pelos personagens-receptores, são apreendidas no seu sentido literal. A ironia propriamente dita acontecerá assim na relação “narrador X leitor” representada pelo esquema a seguir:



Os quadrinhos da cena VIII (vide *Anexo*, no final do artigo), da história *La zizanie* (4), ilustram este caso: aí vemos o esperto personagem Tullius Détritus exercendo uma influência sedutora sobre um legionário que tem um ar imbecilizado. T. Détritus, como influenciador é, ao mesmo tempo, mentiroso e irônico. É pela mentira que o personagem obtém todas suas vitórias; quanto a sua ironia, é bem próxima do sarcasmo, pois trata-se de um prazer solitário, que o personagem consome consigo mesmo. O interesse imediato de T. Détritus é fazer o legionário acreditar em sua mentira, ou seja, levá-lo a realizar uma interpretação em 1º grau de seus ditos. É o que acontece. Note-se que o nome do legionário (hábil combinação das palavras *savant/inteligente* + *cosinus/co-seno*) lhe foi atribuído por razões irônicas evidentes: é um nome que não se casa com o aspecto brutal dado ao legionário, logo *Savancosinus* é um convite para que o leitor faça uma leitura em 2º grau.

Em suma, devemos considerar a narrativa das aventuras de *Astérix* como uma trama de operações bastante ligadas ao fazer persuasivo e logo ao fazer interpretativo de vários Actantes. Tais operações que se completam, se misturam e se opõem, são resultantes de contratos concluídos segundo as modalidades do QUERER-FAZER e do DEVER-FAZER.

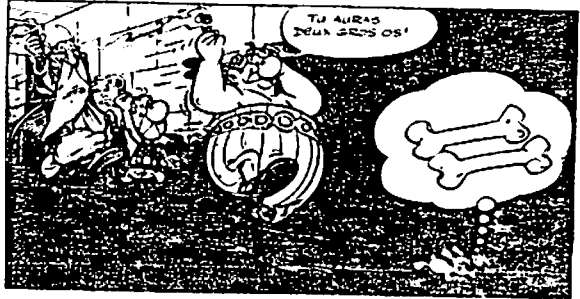
A conclusão seria que, ao lado dos grandes papéis heróico-míticos que ultrapassam fronteiras, existentes em *Astérix*, os artistas criam uma série de personagens-satélites que são também tipos universais, pois bastante humanos com seus erros, fraquezas, temores e ambições.

NOTAS

- ¹ BREMOND, Claude. *Le rôle de l'influenceur*. In: *Communications* n° 16. Paris, Seuil, 1970.
- ² ECO, Umberto. *Le Mythe de Superman*. In: *Communications* n° 24. Paris, Seuil, 1976.
- ³ GOSCINNY, René & UDIERZO, André. *Astérix et Cléopâtre*. Paris, Dargaud S.A. Ed., 1968.
- ⁴ _____. *La zizanie*. Paris, Dargaud S.A. Ed., 1970.

ANEXO

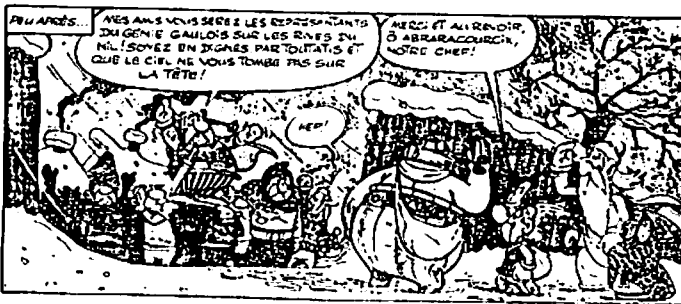
CENA I



CENA II

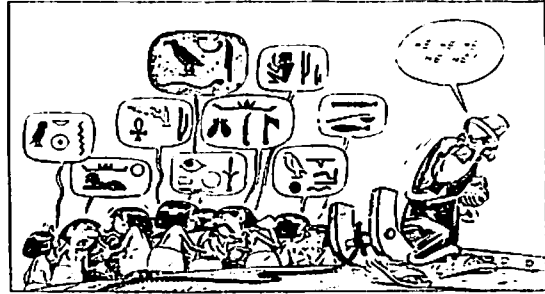


CENA III





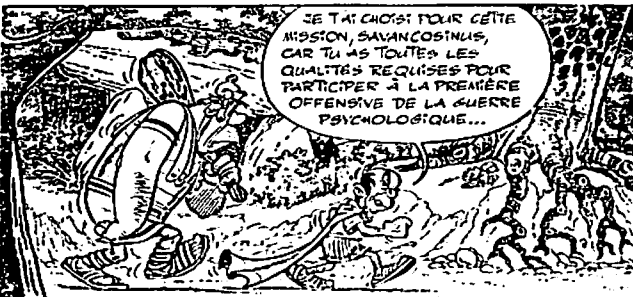
CENA VI



CENA VII



CENA VIII



TRADUÇÃO DOS QUADRINHOS

Cena I

Obélix: *"Idéfix, se você nos ajudar a sair daqui, vai ganhar um osso enorme, lá fora!"*

"Vai ganhar dois ossões!"

Cena II

Cleópatra: *"Silêncio! Você tem três meses para se redimir, construindo um magnífico palácio aqui, em Alexandria, para Júlio César!"*

Numérobis: *"Três meses?"*

Cleópatra: *"Se conseguir eu te cobrirei de ouro; senão eu te jogarei no meio dos crocodilos! Agora vai!"*

Cena III

Narrador: *"Pouco depois..."*

Abraracourcix: *"Meus amigos, vocês serão os representantes da inteligência gaulesa às margens do Nilo! Sejam dignos de nós por Toutatis e que o céu não caia em cima de suas cabeças!"*

Astérix: *"Obrigado e até à vista, Abraracourcix, nosso chefe!"*

Cena IV

Cleópatra: *"Basta!!! Sai correndo do palácio, sem nem trocar de roupa, quando soube o que estava acontecendo!"*

"Quando se faz uma aposta é preciso ser esportivo e eu tinha direito de apelar para os gauleses e vou te provar que os egípcios podem construir belos palácios..."

Cena V

Cleópatra: *"Não quero ouvir nada!"*

Astérix: *"Mas..."*

Panoramix: *"Se a rainha não quer ouvir nada não devemos dizer nada, Astérix... Pelo menos por enquanto!"*

Cena VI

Narrador: *"...cujas palavras parecem interessá-los muitíssimo."*

Amonbofis: *"Vocês estão caindo como patinhos! Não estão vendo que estão sendo enganados? Seus patrões são verdadeiras serpentes!"*

Cena VII

Amonbofis: *"Reconheço minha derrota. Quiz impedi-los de acabar o palácio. Então, amigos?"*

Estérix: *"Amigos e para provar o que digo, vamos levá-los conosco. Temos um trabalho para vocês."*

Jarrador: *"Pouco depois, no canteiro de obras..."*

Ajudante de Amonbofis: *"Olha só onde vim parar porque o senhor me obrigou a fazer más ações, patrão!"*

Amonbofis: *"Cala a boca e puxa, agora!"*

Panoramix: *"A construção está avançando, Numérobis!"*

Numérobis: *"Graças a vocês três, Panoramix!"*

Cena VIII

Dr. Détritius: *"Eu te escolhi para esta missão, Savancosinus, porque você tem todas as qualidades necessárias para participar da primeira ofensiva da guerra psicológica..."*