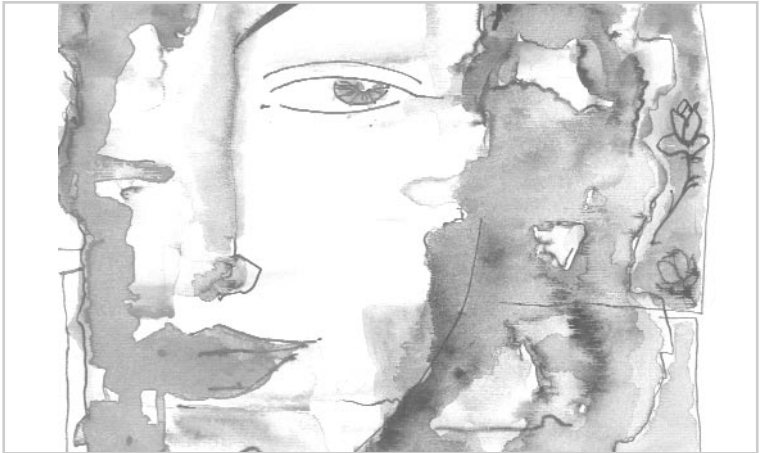


QUADRINHOS NÃO MUITO INOCENTES



Sandra Febbe

Mestranda em Comunicação e Mercado e Especialista em Teoria e Técnicas da Comunicação pela Fundação Cásper Líbero; Professora do curso de Publicidade e Propaganda na UNINOVE



Introdução

A proposta deste trabalho é mostrar como uma revista em quadrinhos pode ser um eficiente veículo de propaganda ideológica.

Há muito tempo, aliás, os quadrinhos vêm sendo utilizados para a propagação de ideologias. Hoje, graças aos avanços tecnológicos dos recursos gráficos, atingiram um elevado grau de sofisticação em termos de cores e traçados; mais do que nunca, as imagens pictóricas que os constituem atraem o olhar dos leitores e pouco necessitam do texto verbal como apoio, pois os elementos narrativos visuais permitem compreender o enredo facilmente, ou seja, 'dizem tudo'.

Histórias em quadrinhos trazem um material tão vasto de informações que, a partir da análise de um único quadrinho da revista *Chastity*, destinada ao público jovem masculino, será possível demonstrar como toda uma simbologia, associada a técnicas de comunicação visual, pode ser usada para a difusão de ideologias. Assim é que, por exemplo, o anarquismo e um mito clássico do imaginário coletivo, o vampiro, podem-se transformar em recursos estratégicos de propaganda.

No entanto, muitas vezes, as mensagens icônicas preferem 'dizer tudo' diretamente ao inconsciente, ali fixando informações sem que as pessoas tenham tempo de escolher e/ou selecionar. Mostrar como se pode dar tal processo é o objetivo deste trabalho, no qual a caracterização da tribo *punk-gótica* constitui pano de fundo.

Chastity – síntese do enredo

Para que o quadrinho analisado não fique desvinculado de seu contexto, é fundamental fazer uma síntese da história



de *Chastity*, a heroína da revista da qual se extraiu o objeto deste estudo.

Chastity é uma adolescente norte-americana cujo maior sonho era tornar-se uma grande atriz. Devido ao comportamento violento do pai, de quem é vítima constante, a garota decide fugir de casa para tentar a sorte em Londres. Com o pouco dinheiro obtido do roubo à carteira do pai, *Chastity* compra um passaporte falso e a passagem para Londres. Chegando lá, a adolescente procura a *Royal Shakespeare Academy*, pleiteando uma vaga no curso de teatro. Ela não é aceita e, desesperada, sem dinheiro e sem um lugar para ficar, começa a caminhar, sem rumo, pelas ruas de Londres.

De repente, ouve uma discussão à porta de uma loja e vê a provável dona demitindo o rapaz com quem discutia. Aproveitando a situação, *Chastity* aproxima-se da mulher e se oferece para ocupar a vaga deixada pelo rapaz, como vendedora. A dona da loja aceita e diz ser a 'guru' da onda *punk*. Nesse momento, a adolescente entra em contato com o movimento de rebeldia nascido em Londres, no fim dos anos 70, cuja ideologia política é o Anarquismo.

A fim de adequar o visual da menina ao estilo da loja, Arianna – a guru *punk* e proprietária do estabelecimento – adapta o figurino de *Chastity*, rasgando-lhe a camisa, colocando-lhe alguns acessórios e, por fim, maquiando-a. A garota, então, ouve uma estranha música e ao perguntar a Arianna o que era aquele som, esta lhe conta que um grupo de *punk-rock* ensaia no andar acima da loja. Curiosa, nossa heroína vai até lá e conhece os rapazes da banda. Sabendo que ela não tinha onde ficar, um deles a convida para morar no apartamento ocupado por eles. Ela aceita e começa a namorar

o garoto que lhe fizera o convite, passando também a acompanhar a banda em suas apresentações.

Certa noite, ao ir até o carro do grupo para pegar as baquetas perdidas pelo baterista, *Chastity* é estuprada e mordida por um vampiro. Caída na calçada, desfalecida, é recolhida pela condessa – uma poderosa vampira – que, com seu misterioso motorista, assistira à violência sofrida pela garota. Já na mansão da condessa, a menina acorda, agora não mais como a sonhadora e inocente adolescente, pois se tornara uma vampira muito poderosa, capaz de exterminar os líderes de todos os clãs vampíricos. Dessa forma, *Chastity* passa a ser o instrumento de vingança da condessa contra a sociedade dos vampiros.

O Movimento Punk e a ideologia anarquista

Antes de dar início à análise da mensagem anarco-punk expressa pelo quadrinho, é importante esclarecer os fundamentos do Anarquismo e do Movimento *Punk*, para compreender o que há de comum entre eles.

O anarquismo

O Dicionário Aurélio assim define anarquismo:

1. Teoria política fundada na convicção de que todas as formas de governo interferem injustamente na liberdade individual, e que preconiza a substituição do Estado pela cooperação de grupos associados.
2. Resistência ou agressão à ordem estabelecida.

É comum as pessoas identificarem anarquismo com caos, bagunça. Entretanto, etimologicamente, a palavra é formada pelo sufixo *archon*, que em grego significa 'governante', e *an*,

que quer dizer 'sem', ou seja, *anarchon* significaria sem governante, ou sem governo.

Contrário ao capitalismo, assim como aos diversos socialismos [utópico, científico e cristão] e ao sindicalismo, o anarquismo surgiu, em meados do século XIX, como a doutrina política que defendia a necessidade de suprimir qualquer forma de Estado. O movimento teve maior popularidade na Rússia, Itália, Espanha e Estados Unidos. Um de seus principais representantes foi Bakunin (1814 – 1876), o qual preconizava o uso da violência como meio de ação:

O Anarquismo revolucionário esteve representado em uma modalidade tipicamente terrorista pelo nihilismo russo e assumiu uma de suas formas políticas mais vigorosas no chamado 'Anarco-Sindicalismo', ou incorporação da ideologia anarquista ao movimento operário organizado. (AQUINO, 1995, p. 235).

O Movimento Punk

Segundo Silva (1997, p. 215),

'Punk' é um vocábulo da gíria inglesa que entrou para a língua portuguesa sem alteração. Originalmente significa "madeira podre", mas no coloquial inglês designa 'vagabundo'. No Brasil, tanto a palavra quanto o movimento de rebeldia jovem, caracterizado pela indumentária e costumes exóticos, foram importados.

O Movimento *Punk* originou-se com os jovens moradores dos bairros operários da Inglaterra, no fim dos anos 70. *Punk* e Anarquismo estão associados, pois o movimento, de

origem inglesa, encontrou nas teorias anarquistas, principalmente nas de Bakunin, a tradução política de seus anseios. Contudo, o *punk* é muito mais um movimento musical e estético [em termos de vestuário e acessórios] do que de base política. Usando roupas rasgadas, acessórios de couro, cabelos coloridos com corte moicano, os integrantes dessa tribo acreditam poder lutar contra o sistema capitalista, ao qual se opõem fortemente. Do Anarquismo, eles se apropriam das idéias de autogestão, do princípio de que toda e qualquer forma de Estado é a fonte geradora dos males sociais, do ateísmo e da crença de que a violência é o melhor meio de ação.

O movimento, todavia, enfraqueceu bastante e hoje parece limitado à música, à moda e às histórias em quadrinhos – meio sempre muito utilizado para a propagação dessa ideologia. Portanto, assim como a ideologia *punk*, os símbolos anarquistas também se tornaram apenas ‘acessórios’ de moda de todos aqueles que desejam mostrar-se contra o sistema.

Análise do quadrinho

O quadrinho escolhido para análise foi aquele que apresenta o primeiro contato de *Chastity* com o Movimento *Punk*, ou melhor, o momento em que ela se torna uma *punk* com a ajuda de Arianna. Sua seleção se deve ao fato de ser bastante significativo, pois além de apresentar recursos de linguagem visual bastante interessantes e adequados ao objetivo deste texto, retrata o momento em que a personagem principal sofre sua primeira transformação, tornando-se uma *punk*, e em que aparece, pela primeira vez, o símbolo do anarquismo.



O emprego na loja de Arianna é a ‘carta de alforria’ da garota, sua libertação da dependência financeira que talvez a fizesse voltar a submeter-se ao violento e autoritário pai. Convém lembrar que *Chastity* estava sem saída; por isso, virar *punk* passa a ser a solução de um problema que parecia insolúvel. Dessa forma, associa-se o ‘virar *punk*’ a algo extremamente positivo – liberdade, independência.

A diagramação

O quadrinho em questão ocupa toda a metade esquerda da página; verticalmente disposto, destaca-se por estar em oposição ao lado direito da página, pois este se divide em quatro partes. Essa divisão empresta aos quadrinhos da direita uma certa horizontalidade em relação ao quadrinho ‘dominante’. O processo pode ser mais bem visualizado no Esquema 1, demonstrado na p. 84.

A verticalidade, para os padrões culturais ocidentais, representa superioridade, potência, poder. De acordo com Izidoro Blikstein (1995, p. 61),

o vertical é um traço de valor melhorativo, enquanto o horizontal teria, em princípio, um valor pejorativo. [Isso porque] os traços ideológicos desencadeiam a configuração de corredores semânticos, por onde vão fluir as linhas básicas de significação, ou melhor, as isotopias da cultura de uma comunidade.

Ora, as crianças vêem os pais como sinônimos de superioridade, de poder e, de fato, eles detêm esse poder sobre elas. Nessa fase, os adultos são vistos de baixo para cima, na vertical. As grandes empresas ocupam elevados edifícios: os executivos mais poderosos, por exemplo,

Esquema 1



ocupam os andares superiores, que estão no ponto mais alto do edifício, ou seja, novamente, verticalidade e poder se associam.

Por isso, as pessoas já estão treinadas para essa mensagem. De acordo com a exposição acima, a mensagem da verticalidade transportada para o objeto desta análise permite inferir que a disposição do quadrinho dá a ele um valor meliorativo, ressaltando-o, imprimindo-lhe superioridade em relação aos quadrinhos da direita, que estão em posição horizontal. Interessante também é o fato de o quadrinho portador do símbolo anarquista ocupar justamente o lado esquerdo da página, em posição superior ao da direita, o que parece bastante adequado a um movimento político considerado de esquerda. Trata-se, portanto, de algo ideologicamente muito significativo.

O desenho e o espaço

Como é possível observar na Figura 1, existe uma pequena sobreposição de quadrinhos. No entanto, o da esquerda apresenta três planos. No primeiro, está *Chastity*, a personagem principal, que ‘escapa’ das molduras. Embora pareça ocupar apenas os limites do quadrinho, ao observar-se a parte inferior de suas pernas, percebe-se que ela ocupa um espaço fora de todos os quadrinhos existentes na página. A sobreposição das molduras dá a ilusão de profundidade, recurso que põe a personagem em primeiro plano, destacando-a em relação às demais.

Contudo, há uma moldura que, por estar no plano intermediário, acaba ganhando destaque: ela é vermelha, enquanto a do terceiro plano, do lado esquerdo, é laranja-

avermelhada e, as do lado direito, laranja. A moldura vermelha é mais larga que as demais e, no centro superior, aparece o símbolo do movimento anarquista. Note-se, porém, que ao contrário do símbolo tradicional o A está atrás do círculo. É como se a moldura possuísse um círculo vazado capaz de permitir que se tenha uma visão do A. Este parece estar em um outro plano intermediário, entre a moldura vermelha e a laranja-avermelhada. Todavia, embora não cubra a moldura laranja, estranhamente o fundo preto em que o A está inserido sobrepõe-se ao teto da loja, cobrindo parte dele. Assim como a parte inferior das pernas de *Chastity* escapa dos quadrinhos e da parte inferior da página, a parte superior do símbolo ultrapassa os limites dos quadrinhos e da parte superior da página. Dessa forma, por ambos estarem na mesma linha de verticalidade, parecem complementar-se.

Ao fundo, em terceiro plano, está a dona da loja. Entre ela e a adolescente existe um balcão, onde se vê uma máquina registradora necessária para compreender o móvel como sendo o balcão da loja. A peça colocada entre as duas personagens dá posicionamento a elas, contribuindo para que o desenho ganhe bidimensionalidade. Olhando para o quadrinho, portanto, percebe-se que há perspectiva e, segundo Donis A. Dondis (1997, p. 75), “a perspectiva é um dos recursos para simular a dimensão, pois esta só existe no mundo real, ao passo que nas representações bidimensionais da realidade, ela é apenas implícita.”

Ainda em relação à perspectiva, o ponto de fuga encontra-se na lateral esquerda, fora dos quadrinhos. Isso indica que o desenho, qual uma tomada cinematográfica, foi feito como se

tivesse sendo usado um leve *contre-plongée*.¹ Sabendo-se que a linha do horizonte está sempre à altura dos olhos de quem desenha, deduz-se que o desenhista estaria em um plano inferior ao da cena. Disto se depreende que o ponto de fuga não se encontra no centro do quadrinho, pressupondo-se que o desenhista não estaria de frente para a cena, e sim em uma posição lateral, na direção oposta a esse ponto. Sem que os olhos do desenhista sejam os do leitor, este é quem acompanha a cena de frente. Apesar disso, o efeito *contre-plongée* dá superioridade e força à personagem principal, destacando mais ainda sua beleza.

1 *Contre-plongée*: a câmera filma o objeto de baixo para cima, ficando a objetiva abaixo do nível normal do olhar. Geralmente dá impressão de superioridade, exaltação, triunfo, pois faz "crescer" o/a ator/atriz.

O fato de o leitor acompanhar a cena 'de fora' reforça ainda mais a sensualidade de *Chastity*, pois é como se ela não soubesse que está sendo observada, ou ainda, ela parece estar diante de um espelho. Dessa forma, o leitor torna-se o *voyeur* atrás do espelho. Lembrando que os olhos, muitas vezes, já foram denominados espelhos do mundo, os do leitor seriam o próprio espelho em que se refletem as formas sensualmente inocentes da adolescente: um sedutor convite à fantasia. Contudo, assim como um espelho não é capaz de selecionar apenas uma imagem, a figura sensual não vai sozinha para o subconsciente do leitor, porque os demais elementos do desenho, como o logotipo anarquista, por exemplo, também acabam sendo assimilados, mas pelo inconsciente. A sensualidade, na verdade, é apenas a senha de acesso para a entrada de mensagens mais importantes.

O único elemento do quadrinho ao qual não se aplica nenhuma das técnicas de profundidade e volume é o símbolo do Anarquismo. Ele não ganha bidimensionalidade e

contrasta com o todo descrito acima, mas tal recurso tem uma função, tanto que, apesar de *Chastity* ocupar o primeiro plano, o *A* parece pairar acima da cabeça dela. Se a observação se ativer à metade superior do quadrinho, poder-se-á perceber o *A* quase como uma auréola, no mesmo plano da personagem principal, mas também ocupando todos os demais planos, o que lhe dá um grande destaque.

O verbal e o não-verbal

As histórias em quadrinhos, no entanto, não possuem apenas os elementos não-verbais e, embora estes prevaleçam, o verbal tem importância fundamental dentro do processo discursivo aqui analisado.

Ao ler uma HQ, a fôvea centraliza e foca as letras, o texto dentro dos balões, as falas das personagens. No desenrolar da trama, a curiosidade força o leitor a procurar avidamente o próximo balão, e assim sucessivamente, mantendo o ritmo de leitura. Ora, a atenção centrada no signo verbal torna os desenhos perceptíveis apenas de relance, pela visão periférica dos bastonetes como fundo subliminar. Dessa forma, a signagem própria dos quadrinhos, intersemiose texto-desenho, faz do desenho um sinal subliminar na leitura [...] (CALAZANS, 1996, p. 31 – grifos nossos).

Pois bem, observe-se como ocorre esse processo no quadrinho analisado. A direção de leitura ocidental é da esquerda para a direita e o quadrinho encontra-se no lado esquerdo da página; já o símbolo anarquista ocupa o centro da metade superior da página – por sinal, uma posição bastante privilegiada. Descendo um pouco mais, temos os dois primeiros balões em que se encontram as falas da

adolescente e da 'guru dos punks'. Aqui é preciso maior atenção, pois é o momento em que fica mais explícita a mensagem ideológica pretendida. Ao se ler:



a visão periférica capta o símbolo do Anarquismo que se junta à imagem sensual, forte e superior de *Chastity*. Dessa forma, logotipo anarquista' + figura feminina sensual + texto verbal = mediação extremamente positiva em relação ao movimento *punk*-anarquista.

Analisando-se o texto verbal, tem-se o emprego do verbo 'virar' que, além do sentido de passar a ser, traz implícita a idéia de transformação, transmutação positiva, como na expressão 'virar a mesa'. Como reforço positivo, há também o adjunto adnominal 'perfeita' anteposto ao predicativo do sujeito *punk*. Virar *punk*, portanto, é assumir a ideologia anarquista e conseguir a mesma independência, superioridade e destaque conquistados pela personagem, ou seja, é encontrar a resposta para os anseios adolescentes.

O segundo balão, que traz a fala de *Chastity* em resposta à afirmação da dona da loja, localiza-se entre a parte superior da cabeça da adolescente e o símbolo anarquista. Tal resposta, em vez de uma afirmação, traz uma interrogação – Quê? Na verdade, não é possível afirmar que tal frase se refira à exclamação de Arianna, porque pode ser uma resposta à sugestão de mudança no cabelo feita pela dona da loja, no

balão que se encontra no lado esquerdo do quadrinho. Por não ficar claro, é provável que o leitor leia o balão 2 mais de uma vez e, pela repetição, fixe mais facilmente a mensagem ideológica carregada pelo símbolo.

No balão em que é sugerida a mudança no cabelo de *Chastity*, o texto é o seguinte: “Você tem que mudar esse cabelo. Qual é o seu nome?”. No enredo, o cabelo é bastante simbólico, pois o pai da adolescente é cabeleireiro e ‘fez’ o cabelo da menina daquele jeito. Inclusive, a briga que motivou a fuga de *Chastity* teve como causa a mudança no cabelo, à qual a garota foi obrigada a se submeter. Nesse contexto, portanto, mudar o cabelo é desvincular-se definitivamente das imposições do pai.

Interessante também é o fato de Arianna só perguntar o nome da menina depois da mudança ocorrida. Ora, o nome é a identidade da pessoa; por isso, perguntar o nome de alguém e passar a chamá-lo por ele é reconhecê-lo socialmente, é dar-lhe uma identidade social, conforme explica Louis Althusser (1996, p. 133):

Reconhecer que somos sujeitos e que funcionamos nos rituais práticos da mais elementar vida cotidiana [o aperto de mão, o fato de eu o (a) chamar pelo nome, o fato de eu saber, mesmo que não saiba qual é ele, que você ‘tem’ um nome próprio, que significa que você é reconhecido (a) como sujeito único etc.] só nos dá a consciência de nossa prática incessante [eterna] do reconhecimento ideológico [...]

Assim, somente a partir desse momento de transformação é que *Chastity* passa a ter uma identidade, sendo reconhecida pelo grupo social que a libertou.

Como se vê, os elementos verbais somam-se aos não-verbais no processo de construção da mensagem pretendida, reforçando-a.

As cores

Em relação às cores, este estudo se aterá às principais e mais significativas do contexto proposto. No quadrinho em questão, há três cores principais: o vermelho, o preto e o branco. Embora o preto seja considerado a ausência de cor, aqui ele será tratado como cor, porque o enfoque deste artigo não é o estudo das cores, apesar de ser esse um elemento bastante significativo na linguagem visual – a proposta aqui é apenas apontar a possibilidade de leitura que elas nos oferecem, sob o ponto de vista discursivo. O preto, normalmente associado às trevas, relaciona-se também ao Anarquismo, uma vez que esta é a cor da bandeira do citado movimento. Já o branco – a cor da pureza e simplicidade em algumas culturas – é a cor preferida pelos *punks*, depois do preto. Estes adotaram o preto e o branco como as principais cores do vestuário, por acreditarem que elas seriam a síntese da simplicidade e simbolizariam a oposição à moda, aos padrões estéticos impostos pelo capitalismo. O vermelho é a cor associada, em termos políticos, aos movimentos de esquerda, cujas bandeiras sempre trouxeram a prevalência dessa cor, que é também da vida e do sangue.

Portanto, note-se que as cores principais usadas no quadrinho [e seus vários tons] estão diretamente ligadas à ideologia Anarco-Punk. O preto e o vermelho, a princípio, parecem estar associados ao vampirismo – trevas e sangue –, aparentemente o mote da revista. Todavia, somente um estudo mais apurado seria capaz de comprovar que tais cores possuem um forte vínculo político-ideológico. Perceba-se

ainda que, na minissaia xadrez de *Chastity*, aparecem essas três cores, formando um conjunto. Isso, certamente, não é à toa.

Conforme afirma Dondis (1997, p. 64-6), em *Sintaxe da Linguagem Visual*:

A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais [...] Também conhecemos a cor em termos de uma vasta categoria de significados simbólicos [...] Cada uma das cores tem significados associativos e simbólicos. A variedade de significados possíveis vem expressa neste fragmento do poema "The People, Yes", de Carl Sandburg:

*Sendo vermelho o sangue de todos os homens de todas as nações
a Internacional Comunista fez vermelho seu estandarte
O papa Inocêncio IV deu ao cardeais seus primeiros capelos
Vermelhos dizendo que o sangue de um cardeal pertencia
à santa madre igreja
O vermelho, cor de sangue, é um símbolo.*

Considerações finais

Ao iniciar este trabalho, o objetivo era mostrar apenas a presença da propaganda político-ideológica de esquerda em uma revista em quadrinhos, que usava como principal instrumento de captação de público a figura feminina do vampiro. No entanto, ao terminar a análise, foi possível perceber que até a aparente propaganda ideológica esquerdista não passa de mais uma estratégia de captação de consumidores, quase compulsoriamente vinculando-os a tribos urbanas definidas.

Sabe-se que existe um fundo ideológico nos quadrinhos, entretanto a ligação deturpada e paradoxal entre anarquismo e, por exemplo, o *merchandising* da Coca-cola existente na revista analisada possibilitou concluir que a ideologia *punk-anarquista* é apenas um recurso para gerar empatia no público jovem, normalmente mais vulnerável a apelos de mercado travestidos de rebeldia e entendidos como as chaves das 'algemas' sociais. Paradoxalmente, porém, ao se livrarem de tais algemas, os jovens consumidores caem na armadilha capitalista, a qual transformou até mesmo as ideologias de esquerda em produtos de consumo, com direito a figurino e acessórios apropriados à bandeira que se queira defender. Note-se que a 'virada' na vida da personagem se dá meramente pela mudança na aparência – vestuário, maquiagem e acessórios. Para tornar-se um *Anarco-Punk*, portanto, basta comprar a fantasia adequada.

O que é ser *punk*? O que é ser anarquista?

Isso parece não importar muito, desde que a 'embalagem' atenda aos requisitos básicos exigidos por apenas mais um dos grupos da 'marca' Tribos Urbanas. O adolescente é rebelde, opõe-se à sociedade. Pois bem, a eles é oferecido aquilo que desejam. Assim, movimentam o mercado gráfico, comprando as visualmente bem produzidas revistas em quadrinhos e os produtos ali insinuados, entre os quais: Coca-cola, bebidas, drogas, livros de RPG etc.

Ao fechar este trabalho, só resta lamentar que movimentos sociais de importância histórica tenham ido parar em uma prateleira de supermercado, como reles embalagens da real ideologia que está no comando: o consumismo voraz.

Referências

ALTHUSSER, Louis. Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado. In: *Um mapa da ideologia*. ZIZEK, S. (Org.). Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

AQUINO, Rubim Santos Leão de. *História das sociedades: das sociedades modernas às sociedades atuais*. 32. Rio de Janeiro: Livro Técnico, 1995.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. *Propaganda subliminar multimídia*. São Paulo: Summus, 1992.

Dondis, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Ferreira, Aurélio Buarque de Hollanda. *Novo Aurélio*. 3. ed. São Paulo: Nova Fronteira, 1999.

Silva, Deonísio da. *De onde vêm as palavras*. São Paulo: Mandarin, 1997.

