

**CULTURA DE MASSA:
PATO DONALD, TIO PATINHAS
E A IDEOLOGIA DA MALANDRAGEM**

Rute de Souza Josgrilberg (UNIGRAN)

RESUMO

Considerando-se que as Histórias em Quadrinhos (HQs) atingem um grande público, por serem cultura de massa, nosso propósito é refletir sobre os tipos de ideologias transmitidas aos leitores, por meio da linguagem verbal e da não verbal. As relações familiares, as atitudes e os valores das personagens são componentes de narrativas que mostram variadas formas utilizadas, seja pelo Pato Donald, seja pelo Tio Patinhas, para driblar as demais personagens, usando do recurso da manipulação para levar vantagens sobre elas. Essas atitudes, típicas de malandros, são tomadas de forma exemplar pelo Pato Donald, que tem sob sua responsabilidade três sobrinhos, aos quais transmite, além desses valores, os ideais capitalistas em nome dos quais vale a pena o drible para garantir benefícios próprios. Nosso trabalho tem como aporte teórico Cirne (2000), Marny (1970), Indursky (2000) e outros.

As histórias em quadrinhos atingem um grande público independentemente de faixa etária. Por ser um tipo de texto que utiliza tanto a linguagem verbal quanto a não-verbal, associadas às passagens em que o humor e/ou a sátira se fazem presentes, atrai o leitor por dar ao texto o caráter de lazer, proporcionando uma leitura cujo objetivo é apenas a fruição, em princípio, descompromissada com a aprendizagem. Esses dois códigos – o verbal e o não verbal - interagem e, na construção da narrativa, não podem ser entendidos separadamente, a não ser por questões didáticas.

Faz-se importante compreender a relação existente entre as HQs e a linguagem que as compõem. Nesse sentido, Koch (1997:9) esclarece sobre a existência de três concepções de linguagem: “como representação (espelho) do mundo e do pensamento; como instrumento (ferramenta) de comunicação e como forma (lugar) de ação ou

interação”. Representar a sociedade em que são produzidas, seus valores, conflitos e ideologias por meio de uma linguagem que apresenta especificidades que precisam ser conhecidas pelo leitor para que se atualizem como instrumento de comunicação e interação é um dos papéis desempenhados pelas HQs.

Cabe, ainda, esclarecer o significado da palavra "discurso", cuja compreensão torna-se muito importante quando se pretende analisar o tipo de ideologia veiculado nas HQs do Pato Donald. Definir "discurso" não é algo simples, pois o discurso vai além da fala, da realização da língua. Ao se pensar em "discurso", agrega-se a idéia de "modo de pensar", isto é, liga-se ao conceito de ideologia. Fala-se em "discurso" burguês, isto é, um tipo de fala que contém a ideologia burguesa; fala-se em discursos sensacionalistas, ou seja, um tipo de fala que exagera em alguns aspectos para despertar sensações (dó, comoção, revolta etc.) no ouvinte/leitor. Os discursos veiculam os valores individuais ou de um grupo e são passíveis de manipulação para atender a interesses. Fiorin (1997, p. 55-56) afirma:

[...] o discurso transmitido contém em si, como parte da visão de mundo que veicula, um sistema de valores, isto é, estereótipos dos comportamentos humanos que são valorizados positiva ou negativamente. Ele veicula os tabus comportamentais. A sociedade transmite aos indivíduos - com a linguagem e graças a ela - certos estereótipos que entram-se de tal modo na consciência que acabam por ser considerados naturais.

Figuras como "negro", "comunista", "puta", têm um conteúdo cheio de preconceitos, aversões e hostilidades, ao passo que outras como "branco", "esposa" estão impregnadas de sentimentos positivos. Não devemos esquecer que os estereótipos só estão na linguagem porque representam a condenação de uma prática social. [...]

Percebe-se, então, que o discurso é, ao mesmo tempo, revelador das práticas sociais cristalizadas em um determinado grupo e, ao mesmo tempo, contribui para traduzir e para direcionar a visão de mundo que esse mesmo grupo constrói.

Os discursos, por sua vez, revelam a ideologia, isto é, a visão de mundo que as pessoas estabelecem em função de alguns fatores determinantes como classe social a qual pertencem, nível cultural, religião, entre outros. Essa visão de mundo só se constitui enquanto linguagem que é, por sua vez, responsável pela formação ideológica e, conseqüentemente, pela formação discursiva. Ideologia e discurso,

então, direcionam o pensamento e a expressão desse pensamento, refletindo, conforme postula Koch (1997), os pilares sobre os quais uma determinada sociedade é erigida. Ainda sobre a relação discurso-ideologia, Fiorin esclarece que

O discurso é mais o lugar de reprodução que o da criação. Assim como uma formação ideológica impõe o que pensar, uma formação discursiva determina o que dizer. Há, numa formação social, tantas formações discursivas quantas forem as formações ideológicas. Não devemos esquecer-nos de que assim como a ideologia dominante é a da classe dominante, o discurso dominante é o da classe dominante (1997, p. 33).

Paralelamente à segunda revolução industrial e à explosão capitalista, os quadrinhos americanos se fortalecem. O consumo desse tipo de narrativa é garantido pela pequena burguesia que, enquanto classe dominante, ávida de modelos de heróis que a representassem faz dos personagens das HQs porta-vozes de ideologias que precisavam ser absorvidas pelo maior número possível de pessoas.

Surgem, a cada dia, novos estudos sobre a comunicação direcionada para atingir grandes públicos, de forma rápida e unidirecional – a chamada comunicação de massa. Connor (1993) explica sobre a visão de Baudrillard, sociólogo francês, para quem esse tipo de comunicação está longe de ser democrático, uma vez que o código que utiliza invalida a possibilidade de diálogo. Os meios de comunicação de massa levam suas idéias ao grande público, que não tem meios para responder, o que contraria a própria idéia de comunicação. A única possibilidade de resposta seria ir para as ruas, a exemplo das mães da Praça de Maio, em que parte da massa, ao reagir, passa a ser vista como povo e assume condições políticas para responder.

De acordo com Trigo (2003), há uma linha de críticos que defendem a idéia de que o imperialismo americano já não acontece mais e está fora de moda há mais de 20 anos. Apontar o Tio Patinhas e sua família, segundo esses críticos, como instrumento de doutrinação capitalista não faria sentido. Por outro lado, há informações de que Walt Disney foi pago para identificar e denunciar os supostos comunistas que fizessem parte do mundo do cinema, ao mesmo tempo em que produzia filmes que divulgavam a ideologia capitalista. Tal acusação foi comprovada por Marc Eliot que encontrou, nos ar-

quívos do F.B.I., documentos que provam tal acusação (SANT'ANNA, 2004).

Em 1942, uma equipe americana vem ao Brasil a fim de tratar de assuntos relativos à Guerra e é nesse período que surge a personagem Zé Carioca, o típico malandro carioca, amigo de Donald, o “malandro” americano. Reforça-se, então, a idéia do imperialismo americano, estrategicamente manipulado, agora, por meio de mais uma personagem do mundo Disney, americana a não ser por seu aspecto “genuinamente brasileiro” do verde e amarelo das penas e por parodiar o malandro carioca. Cirne (2000, p. 43) esclarece:

O quadrinheiro brasileiro sustenta, na marra, uma luta ideológica, política e econômica contra o quadrinho colonizador/imperialista (Tio Patinhas, Pato Donald, Mickey, Fantasma, Super-Homem, Batman e muitos outros) e contra o quadrinho reduplicador da ideologia norte-americana (as soluções fáceis de “tiras” e “páginas” pretensamente nacionais e populares que, apenas copiam ou diluem cacoetes formais e conteudísticos do colonizador). A consciência da necessidade dessa luta leva a uma prática revolucionária – no quadrinho, na arte, na política.

Ao observar as narrativas que têm como personagem central o Pato Donald, alguns detalhes que reafirmam o discurso ideológico burguês podem ser notados como, por exemplo, a casa de Donald, que é espaçosa, tem dois andares e é confortável. Ele mantém um carro e há histórias em que dispõe de um helicóptero (como a de nº2138) e, nesse mesmo número, a fim de fazer parte do livro dos records, se propõe a fazer manobras radicais com um avião, mostrando que pilotar não era novidade para ele.

Embora não pare em emprego nenhum, não há situações em que se fale de contas para pagar ou da necessidade de economizar. Todas as tentativas de trabalhar são marcadas pelo fracasso. Ainda na revista número 2138 ele tenta trabalhar como salva-vidas, mas, por conta de ter trapaceado um cachorro que, de fato, salvava vidas, perde o emprego. Na revista de número 2321, tenta trabalhar como guarda-costas, mas também não consegue dar conta de suas funções, embora seu discurso revele que, apesar das trapalhadas que faz, sempre tem sucesso. Entrou para o livro de records na categoria de pior competidor nas tentativas de records, mas mereceu entrevistas e notícias na TV, além da comemoração e da felicidade dos sobrinhos.

Outro aspecto a ser avaliado é o discurso relativo a alguns valores morais. Na revista de número 2055, há uma história intitulada “Água faz bem”. Donald trabalhava como encanador e sai de férias. Vai para uma casa de campo. Ao chegar, percebe que a piscina está vazia e, como encanador, desvia a água da cidade para encher a piscina. Ao mexer no encanamento, acaba por ligar a tubulação da refinaria de óleo de rícino, o que deixa a cidade sem água, com mau cheiro e com o chão escorregadio. Ao ser questionado pelo prefeito, visto que a cidade estava um caos total, decide fugir com os sobrinhos. Demonstra uma atitude egoísta e imoral ao dizer: “Corram, meninos! Férias assim ninguém agüenta! E óleo de rícino é indigesto!” Um dos sobrinhos, já no carro, responde: “Vamos sumir daqui! A gente ainda tem muitos dias de férias! Corre tio!”

Há outra história, contada na revista número 2138, que permite avaliar, ainda, alguns valores sobre os quais a narrativa se apóia. A história “Que tal a bola de cristal?” conta que Donald vai ao parque de diversões e leva os sobrinhos. Decide tentar a sorte no jogo de garrafas e ganha. Joga várias vezes e quanto mais dinheiro ganha mais moças bonitas começam a rodeá-lo, demonstrando um claro interesse pelo dinheiro. Ele fica envaidecido e os meninos vão comprar alguma coisa com Margarida. Uma das moças pergunta se a namorada dele não ficaria chateada e ele diz que Margarida é, apenas, uma amiga.

A fim de melhor explicar o significado de “malandragem”, recorreremos à explanação de Antonio Candido, no capítulo “Dialética da malandragem”, da obra “O discurso e a cidade” (2004), em que o autor discorre a respeito do significado da palavra “pícaro”, analisando o lado “malandro” de Leonardinho, de Memórias de um Sargento de Milícias, de Manuel Antonio de Almeida. Candido deixa claro que o malandro picaresco narra em primeira pessoa, é de origem humilde, é ingênuo, mas para se defender das crueldades da vida, torna-se esperto. Quando trabalha, ocupa cargos que indicam uma condição servil, não tem planos para o futuro. Donald não apresenta o aspecto servil, submisso tampouco é de origem humilde. Nessa esteira, entende-se que o Pato Donald em quase nada se assemelha à idéia do pícaro, que mais se aproxima do anti-herói. Donald não é ingênuo, na medida em que arquiteta planos para levar vanta-

gem ou para obter algum tipo de reconhecimento, embora nem sempre isso aconteça.

A malandragem de Donald encontra respaldo na pouca perspicácia associada a traços de um caráter mal formado, o que faz com que seus planos e idéias mirabolantes sempre fracassem em função de forças externas, isto é, acontecimentos ou ações de personagens que, ao final, garantem a sua punição.

Faz-se interessante chamar a atenção para a inversão de valores entre o tio Donald e os sobrinhos, no que diz respeito ao amadurecimento das atitudes. Donald, sempre com a roupa de marinheiro, o que lhe garante um ar infantil, sofre, constantemente, algum tipo de intervenção por parte dos trigêmeos Huguinho, Zezinho e Luisinho. Quando Donald afirma que Margarida era apenas sua amiga, os sobrinhos, imediatamente reagem: “Ele não está nem aí para os sentimentos da Margarida”; “A gente precisa dar uma lição nele”. Os sobrinhos comportam-se, então, como sendo os que educam o tio.

Em uma passagem de uma das histórias da revista 2055, ao ler o livro dos recordes, os três sobrinhos concluem que poderiam inscrever Donald na categoria dos mais fracassados, por já ter tido o maior número de empregos perdidos. A fala dos meninos traduz a imagem negativa que fazem do tio, de quem não têm motivo para se orgulhar.

A organização familiar de Tio Patinhas nunca é mostrada, diferentemente do que ocorre em outras histórias como a da Mônica, por exemplo, em que a participação familiar é constante. Sabe-se que Patinhas é tio de Donald, mas não se conhece a organização genealógica da família deles. Da mesma forma, os trigêmeos são sobrinhos de Donald, mas não se conhece sua estrutura familiar. Esse é um recurso que pode ser visto como intencional e mostra que, nessa organização familiar, a mulher não tem espaço, uma vez que Margarida, única figura feminina da espécie dos patos, dela ainda não faz parte oficialmente.

Diante desse panorama em que as personagens têm origem “desconhecida”, uma vez que nasceram em Patópolis, mas foram concebidas por laboratórios americanos, é que se tornam veículos de divulgação da ideologia e da cultura americana. A começar pelo es-

paço narrativo que evidencia características americanas como, por exemplo, a presença da neve, o estilo das casas, dos edifícios, que têm a escada de segurança do lado de fora, dos carros etc.

Nas histórias de Donald, a linguagem verbal e a não verbal servem, então, como meios para traduzir a ideologia capitalista americana, que é divulgada entre a massa leitora desses quadrinhos, garantindo um público consumidor. Quanto aos valores transmitidos, muitos deles são questionáveis, se pensarmos em termos educacionais, porém, vale lembrar que, em 1963, o governo brasileiro criou a lei de reserva de mercado, que determinava que 60% das HQs fossem nacionais porque as de fora foram consideradas prejudiciais às crianças (CARVALHO, 2006).

Referências Bibliográficas

BARBOSA, A. (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

CANDIDO, A. *O discurso e a cidade*. São Paulo: Duas Cidades, 2004.

CARVALHO, Djata. *Educação está no gibi*. São Paulo: Papirus, 2006.

CEVASCO, Maria E. *Dez lições sobre estudos culturais*. São Paulo: Boitempo, 2003.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1973.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes: 1972.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CORNNOR, Steven. *Cultura pós-moderna: introdução às teorias contemporâneas*. São Paulo: Loyola, 1993.

FIORIN, José L. *Linguagem e ideologia*. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1990.

GARCIA, Nelson J. *O que é propaganda ideológica*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

INDURSKY, F. CAMPOS, M. (org.). *Discurso, memória, identidade*. Porto Alegre: Sagra, 2000.

KOCH, Ingedore V. *A interação pela linguagem*. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 1977.

ROMILDO, Sant'Ana. *Liberdade é azul: crônicas da vida, da morte e da arte*. São Paulo: Arte e Ciência, 2004.

TRIGO, Luis G. *América e outras viagens*. São Paulo: Papirus, 2003.