

CARACTERIZAÇÃO SUMÁRIA DOS SUJEITOS-FALANTES

NO MUNDO IMAGINÁRIO DE WALT DISNEY

Celene Margarida Cruz (CLA-UNICAMP)  
João Wanderley Geraldi (FIDENE-Ijuí-RS)

A "população" de Disney, de um modo ou de outro, praticamente povoa o imaginário de cada um de nós, pois com ela mantivemos, por menor ou maior espaço de tempo, algum tipo

de contato.

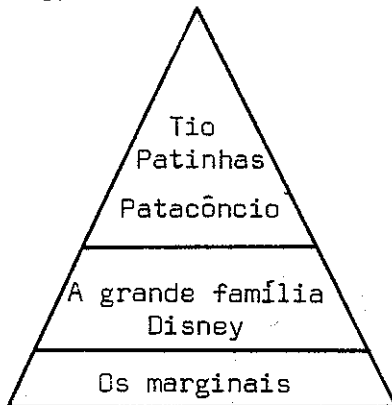
Se aceitarmos a distinção apresentada por Searle<sup>1</sup>, entre convenções verticais e convenções horizontais, nós, leitores, participamos, através das convenções horizontais, (que suspendem o valor dos atos de fala praticados na linguagem quotidiana), de um mundo ficcional. Neste mundo, seus sujeitos falantes surgem à medida em que são nomeados e o núcleo referencial dos atos de fala que praticam se fecha na própria ficção.<sup>2</sup> (Abstraímos, aqui, o fato de que o mundo do Tio Patinhas é um mundo de quadrinhos, e suas personagens são, pois, concretamente apresentadas sob a forma de desenho.)

Uma vez presentes neste mundo ficcional, estas personagens movimentar-se-ão como sujeitos-falantes de uma língua. Como tal, sua prática de atos de fala não se distingue da nossa. Os signos que empregam são os nossos, e seus enunciados estarão carregados de ideologia, já que o signo torna-se signo como significado de algo.<sup>3</sup>

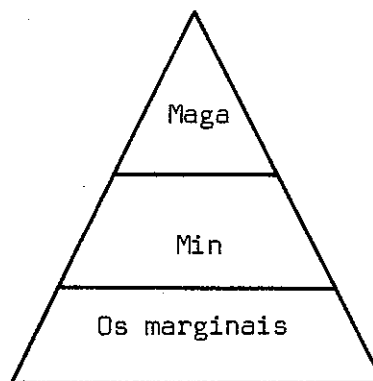
Pelas suas atitudes, pelas suas falas, pela ideologia e lugar que cada personagem ocupa no mundo que vive, ela poderá ser caracterizada. E na medida em que o núcleo referencial do mundo da ficção se fecha em si mesmo, a ficção como um todo torna-se signo que significa um outro mundo: o mundo real em que estamos situados. O significado, pois, de cada estória está preñado de significação externa à sua própria estrutura. E os sujeitos-falantes da ficção refletem os sujeitos-falantes externos à ficção.

A grosso modo, poderíamos dizer que o mundo de Disney é dicotômico: há personagens sem poderes mágicos e personagens com poderes mágicos. Em suas relações internas, estes dois mundos podem, numa caracterização piramidal, ser assim esquematizados:

SEM PODERES MÁGICOS

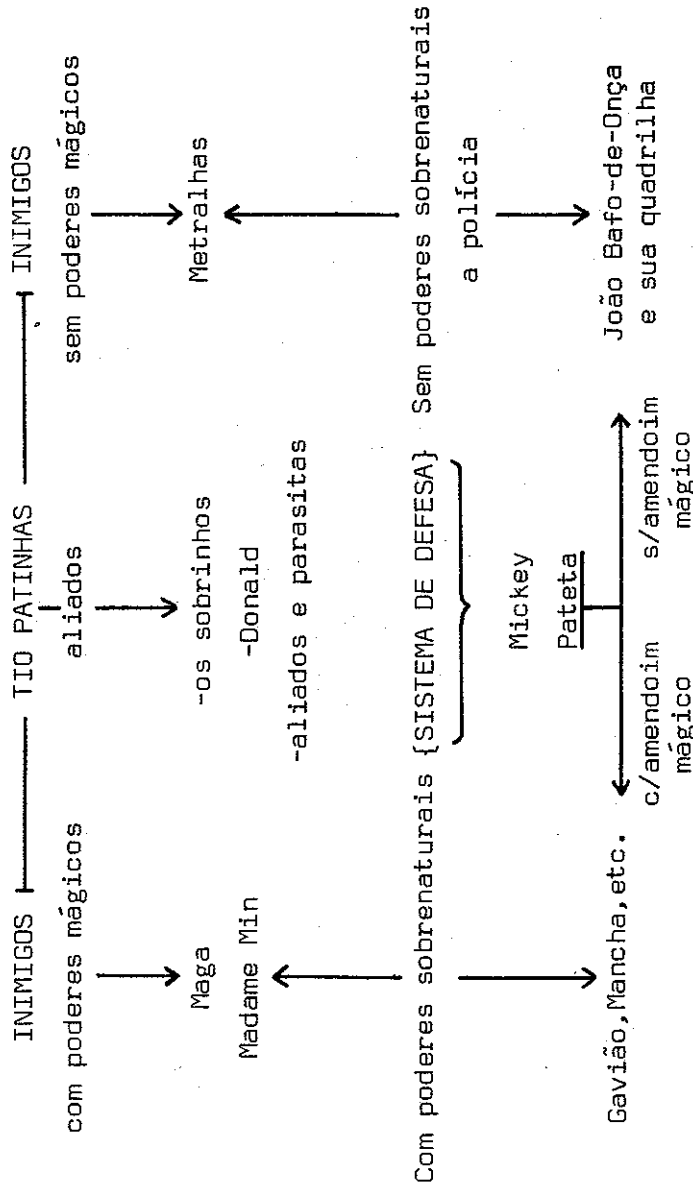


COM PODERES MÁGICOS



A defesa do "império" de Tio Patinhas levará em conta a existência destes dois mundos, unidos por uma única su-  
per-estrutura ideológica: a idolatria do dinheiro. "A natureza  
alimenta a estes entes com a única comida que desejam: são au-  
reó-fagos." É símbolo dessa idolatria a Moeda nº 1, e os tesou-  
ros enterrados pelos antepassados ou encontráveis entre os "nã-  
tivos".

O sistema de defesa do "império" pode ser assim  
esquemático:



As estórias variarão dentro destes mundos, e sempre que ocorre interferência de um sobre o outro, o móvel é a Moeda nº 1; e o sistema de defesa é posto em funcionamento: a repressão aos inimigos sem poderes mágicos será tipicamente uma repressão policial. Mickey é o grande arquiteto dessa repressão: ele jamais se reveste de poderes mágicos, sua vitória é fruto do cálculo e da frieza. A repressão aos inimigos com poderes mágicos não é tipicamente policial: contra seus ataques operarão engenhos do Prof. Pardal e o amendoim mágico do Pate-ta.

Feitas estas observações gerais, passemos a caracterizar as personagens:

### 1-TIO PATINHAS E PATAÇÃOCIO

Ambos milionários, a riqueza do primeiro sendo apresentada em cada estória através de seus banhos no cofre-forte, das minas, do automóvel com motorista particular, das empresas e lojas espalhadas pelo mundo, etc. O pão-durismo de Patinhas, sua avareza, são apresentados como defeitos, mas jamais se questiona o tipo de relacionamento que mantém com Donald e os subordinados que trabalham para seu império, ou o próprio fato da riqueza que obtém, sempre por "golpes" de vivacidade.

Pataçãocio, seu êmulo neste estrato social, nos é apresentado como milionário cuja fortuna se equipara a de Tio Patinhas. Entretanto, a posse desta riqueza não é materializada através de símbolos como cofre-forte, minas, etc. Pataçãocio opõe-se ao Tio Patinhas por não tipificar a avareza e o pão durismo. Enquanto o velho Tio Patinhas se utiliza, por exemplo, de meios econômicos para transporte a fim de chegar às fontes de riqueza (minas situadas em outros "países", cujos nativos não exploram por "ignorância"), Pataçãocio prefere ir de avião. Precisamente por ser mais "esbanjador", não é Pataçãocio quem enriquece nas estórias. Mas a cada começo, o equilíbrio é retomado, esquecendo estórias anteriores que já deveriam ter desequilibrado esta igualdade.

Interessante observar que a luta entre Tio Patinhas e Pataçãocio é uma luta institucional, onde não intervém a Polícia, mas as regras da concorrência capitalista, isto é, da astúcia, do golpe, do "direito" e da força competitiva.

### 2-A GRANDE FAMÍLIA DISNEY

Constituem-na Donald, os sobrinhos (Huguinho, Zezinho, Luisinho), vovó Donald, Prof. Pardal, Margarida, as sobrinhas (Lalá, Lelé, Lili), o primo Gastão e outros (este é um estrato aberto, em que "sempre" há lugar para mais um). "É um universo de tios-avós, tios, sobrinhos, primos e também na relação macho-fêmea um eterno noivado."<sup>5</sup>

Donald, oposto ao Tio Patinhas, não gosta de trabalhar, e só o faz quando precisa algum dinheiro para viagens, compra de presentes ou outros motivos fúteis. A situação se apresenta sempre como de *pleno emprego*, pois ele não necessita procurar muito quando o deseja: encontra-o com a maior facilidade. Estes empregos, como ressaltava Mattelart, sempre são de prestação de serviços (entregador, técnico em aparelhos eletrodomésticos, etc.). Na maioria das histórias, Donald é o desocupado à disposição de Tio Patinhas sempre que este sai em busca de fortuna. Explorado pelo tio, desprezado por sua ignorância, Donald participa das aventuras e nunca recebe um tostão pelo trabalho, embora não raro seja peça de atuação decisiva nas conquistas do velho tio. Tipifica um estrato médio: casa própria, carro, TV, subserviência, eterno enamorado de Margarida, a quem vive oferecendo flores e favores, embora o universo de Disney exclua as relações amorosas. As manifestações frequentes de rebeldia de Donald são sufocadas e apagadas pela sua própria "burrice", testemunhada e exacerbada pelos eficientes sobrinhos e pelo despotismo do tio. A rebeldia de Donald acaba, então, se anulando: as histórias dão a entender que a origem da rebeldia é fruto da "burrice" e da incompetência. Tendo aí sua origem (de feitos incorrigíveis), o problema é só dele e de mais ninguém.

Huguinho, Zezinho e Luisinho: sobrinhos cujos pais são ignorados (como de todas as demais crianças de Disney). Vivem com o tio Donald (uma forma de orfanato do século XIX, como diz Mattelart). Escoteiros-mirins que, pela consulta ao Manual que tudo sabe, tudo prevê, entram no mundo dos adultos. Reprodução fiel do velho tio, economizam e colecionam medalhas assim como este economiza e coleciona moedas. Ganham sempre: a repetição da vivacidade e esperteza do velho tio no mundo infantil. São crianças-modelo, pois são ótimos alunos, praticam boas ações (protegem animais, ajudam velhinhas a atrevessar as ruas, etc.) e também descobrem (via Manual do Escoteiro Mirim) pistas em mistérios que dificilmente seriam resolvidos sem eles por perto. São, muitas vezes, também castigados: trabalhos de limpeza, cortar grama, etc. O binômio recompensa/castigo, no mundo de Disney, reflete o mundo real da criança, onde "... o castigo e a gratificação sustentam este mundo. Detrás do açucarado Disney, o látigo. E como não se lhes apresenta outra al-

*ternativa (que se no mundo dos adultos existe, por definição não é matéria para os pequenos), eles mesmos pressentem a naturalidade de seu comportamento, acatando felizes a canalização de sua fantasia num ideal ético e estético que se lhes aparece como o único projeto possível de humanidade." (DORFMAN, A., e MATTELART, A., 1974, p.17-18)*

O Prof. Pardal representa o "cientista maluco": produtor de inventos inúteis, perecíveis (tais como o aparelho para matar moscas que se auto-destrói ao cumprir sua finalidade; máquinas de tempo; etc.). Sua genialidade é reconhecida pela grande família. Na repressão aos ataques ao "império" do Tio Patinhas, seus aparelhos como "a máquina detectora de bruxas" são importantes para a conservação da propriedade do velho tio. O Prof. Pardal, como personagem, pertence ao mundo "real" da grande família (embora não seja apresentado como parente dos demais) e, ao mesmo tempo, pertence ao mundo mágico: sua capacidade inventiva tem algo de mágico, de extra-terreno como os feitiços de Maga e Madame Min (note-se, aqui, o que se veicula como ciência!). É talvez por sua situação híbrida que os inventos de Pardal, às vezes, são utilizados pelo mal (Irmãos Metralha, Mancha, Maga, etc.). Esta ambigüidade da personagem faz o inter-relacionamento entre os mundos dicotômicos de Disney (junto com o Pateta e seu "amendoim mágico").

### 3-OS MARGINAIS

Sempre uma classe de malfeitores. Os não pertencentes ao mundo mágico são, na maior parte das vezes, representados pelos Irmãos Metralha.<sup>6</sup> Eternos opositores do Tio Patinhas, seu ideal é o dinheiro do velho tio (não se preocupam em roubar outro milionário como Patacôncio). Para atingir seus objetivos -chegar à caixa-forte e apoderar-se do ouro- aliam-se a Maga, Min, etc. É interessante notar que, apesar da aparente existência de apenas quatro Metralhas (176-167; 176-761; 176-671; 176-617), seu número é quase ilimitado: sempre aparece um novo Metralha (devidamente numerado ou alcunhado) com alguma relação de parentesco com os demais e com novas técnicas e novas idéias que possibilitem a consecução dos objetivos comuns: o dinheiro e, conseqüentemente, a posição de Tio Patinhas. Mas, sempre que conseguem roubar a caixa-forte e apossar-se por alguns instantes da fortuna, tornam-se projeções do milionário: "nadam" no ouro, passam o dia a contar moedas, brigam por um tostão como o faz o seu arquétipo.

Em certo sentido se repete, na relação Irmãos Metralha/Tio Patinhas, o esquema básico da fotonovela: "um homem, uma mulher, o destino: organizada a tríade clássica, o mundo moderno teve a necessidade de perpetuá-la indefinitivamente".<sup>7</sup> Apenas, aqui, se substituem os termos: o bem (o proprietário Tio Patinhas); o mal (os ladrões, os agressores) e a luta pelos bens materiais. É evidente que, como na fotonovela, a heroína (o bem) é Tio Patinhas quem sai vencendo.

#### 4-O MUNDO DOS PODERES MÁGICOS

A estratificação social, neste mundo, não é do mesmo teor daquele presente no mundo "real". Aqui, são os tipos de interesses (e atenção no executar as feitiçarias) que determinam uma divisão. Entre as bruxas, de um lado Maga. Do outro, Madame Min. Tipifica os marginais: Mancha.

Maga é o Tio Patinhas: seu poder mágico iguala-se ao poder econômico de Tio Patinhas. É capaz de fazer qualquer coisa, exceto dinheiro.<sup>8</sup> Seu objetivo, ao contrário dos Irmãos Metralha, não é a fortuna do velho, mas o símbolo dessa fortuna: a Moeda nº 1 que ela, como "extra-terrena", é incapaz de compreender senão como talismã provocador/produzidor de riquezas e sorte. Maga lança mão de todos os artifícios para conseguir o símbolo, e com ele o poder de que não dispõe: a produção de dinheiro. Quando se une a personagens do mundo "real", é com os marginais que essa união acontece, de tal ordem que mundo mágico e mal são, concretamente, apresentados como o mesmo.

Madame Min é, no mundo mágico, o reflexo de Donald: não tem grandes ambições; é trapalhona; provoca confusões. Seu interesse central é conseguir um casamento: o Mancha ou qualquer representante da quadrilha dos Metralhas. No entanto, dispõe de poderes mágicos, como Donald sempre dispõe de empregos quando o deseja. Como Donald, seu erro é o desinteresse pelo mundo aurífero, fio condutor de todas as ações das personagens de Disneylândia.

#### 5-A MOEDA Nº 1

Símbolo da civilização do mundo ficcional de Disney (e reflexo de uma sociedade capitalista) ela é a unificada

ra, ao nível super-estrutural, dos mundos mágico e não-mágico de Disney. Impossível pensar ações que não se desenvolvam em torno do que ela representa: a propriedade privada como conquista em função da vivacidade (a moeda foi mordida por Patinhas para ver se era efetivamente ouro); em função da poupança (primeira moeda). Para as personagens mágicas (Maga, principalmente), ela é talismã, feitiço produtor de sorte para o Tio Patinhas; para as personagens não-mágicas, o símbolo demonstrador de que todos podem chegar (!) à situação de milionário do Tio Patinhas.

*"No sólo cada burgués se autopublicita como hombre que nace sin raíces y que sube todos los escalones del éxito social por su propio esfuerzo, sino que la clase burguesa como tal propala el mito de que el capitalismo como sistema, ha sido instalado por un puñado de individuos bajo este mismo patrón. A través de la soledad, patética y sentimental de Mc Pato se acortina la clase a que evidentemente pertenece. Los millonarios hacen dieta hasta reducirse a una yuxtaposición de átomos descastados y de islas que no comparten intereses y que no pueden trabar alianzas, erigiendo como única norma que los rige la ley de jungla, siempre que ésta garantice la propiedad del otro. La historia de una personalidad estrafalaria sirve para prestigiar al modo en que una clase entera se ha apoderado de todos los sectores de la realidad y al mismo tiempo ocultar el echo de que se trata justamente de una clase." (DORFMAN, A. & MATTELART, A., 1974, p.87)*

Todo o ataque, ao símbolo é visto como roubo. E Tio Patinhas irradia simpatia devido à sua vulnerabilidade. Está sempre em defensiva (mesmo quando vai em busca do tesouro sempre surgem ladrões). Não descansa. Segue sempre sofrendo sua riqueza e, por isso mesmo, sempre a merecendo. Daí, à inquestionabilidade do direito de propriedade; à aceitação de enriquecimento contínuo dos ricos; à horizontalidade de sofrimentos de ricos e pobres; etc. é um passo e sua afirmação, na ficção de Walt Disney, é uma afirmação de reprodução do sistema social a que a estória se articula.

#### NOTAS

- (1) SEARLE, J.R. "The logical status of fictional discourse".
- (2) Se fecha no sentido de que suas referências se encontram neste próprio mundo ficcional. Se abre, em outro senti-



do, à medida em que o ficcional é a realidade de um reflexo do real, e por isso se refere, mediatamente, ao mundo não-ficcional.

- (3) VOLOSHINOV, V.N., 1976, *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1976, p.19 e seguintes.
- (4) DORFMAN, A. e MATTELART, A. - *Para leer el Pato Donald*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno, 1974, 12ª ed., p.86.
- (5) idem, ibidem, p.23.
- (6) "Grandulones, negros, feos, mal educados, sin afeitar, tontos (jamás una idea suya sirve para lago), torpes, traviosos, condiciosos, lisonjeros entre si, inescrupulosos, andan generalmente asociados, todos iguales, indistinguibles salvo por su número, enmascarados" (idem, ibidem, p.94). Porém utilizam uma linguagem "correta", isto é, a língua da classe dominante.
- (7) GONÇALVES, M.S. - "Análise sociolingüística da fotonovela", in *Estudos lingüísticos*, Uberaba, Inst. Letras Fac. Integradas Sto. Tomás Aquino, 1976, p.75.
- (8) DORFMAN, A. e MATTELART, A., op. cit., p.87.

Composta e impressa na GRÁFICA UNIVERSITÁRIA da A P E S C

-Associação Pró-Ensino em Santa Cruz do Sul-  
Rua Cel. Oscar Jost, 1551

96.800 - Santa Cruz do Sul - RS - Brasil

1980