

Sedentarismo, competitividade e trapaça – Ocorrências sógnicas sobre os esportes na galeria dos personagens Disney

Fábio de Carvalho Messa

Professor da UFPR Litoral, pesquisador do Observatório da Mídia Esportiva; revistanetuno@yahoo.com.br

Palavras Chave: *História em Quadrinhos, Esportes, Semiótica.*

Introdução

O discurso das Histórias em Quadrinhos (HQs) é representado em abordagem de interpretação imagética, carregada de significados, que são trazidos a partir de um contexto social e cultural específico, favorecendo ao leitor o desenvolvimento de linguagem, pensamento, criação e transformação. E este dispositivo é fundamentado pela imagem, que sempre acompanha a narrativa. A leitura da imagem é o ponto de partida para um processo de desenvolvimento e reflexão. Nesse sentido, a semiótica desempenha papel importante na leitura, como construção, sensação e vivência por parte do leitor, que pelo cognitivismo torna o objeto real.

A partir da leitura semiótica de três almanaques temáticos da Disney, *Os Esportistas* – Ed. n.13/dez-82; *Os Atletas* – Ed. n.78/mai-84 e *Os Esportes*, Ed. n.150/jul-95, foram apreendidos aspectos culturais e ideológicos incutidos nas narrativas, com o objetivo de ilustrar a reflexão sobre as significações do fenômeno esportivo e seus desdobramentos de sentido para o universo do imaginário político-social intra e extra-ficcional. Para isso, adotamos como ferramenta metodológica os elementos da semiótica básica para a identificação de ocorrências sógnicas peculiares, de classificação dessas figurativizações e sobre as ideologias subjacentes, assim como implicações culturais e intertextuais.

Resultados e Discussão

Nesta perspectiva, destacam-se alguns personagens que protagonizam o maior número de historinhas. Na edição número 13 – *Os Esportistas*, há a predominância de histórias com Donald (7 narrativas), e Tio Patinhas (5 narrativas), cada um nas suas distinções entre atividades de corridas de diferentes veículos, atletismo e golfe. Já na edição número 78 – *Os Atletas*, a mesma preponderância das histórias com Donald se evidencia: Donald (8 HQs), Mickey e Ze Carioca (3 HQs) e Pateta (4 HQs), também divididos entre as temáticas de atletismo e futebol. E ainda na edição número 150 – *Os Esportes*, são os personagens Mickey e Pateta que se destacam (3 HQs) com temática frequente de futebol.

De todas essas narrativas sobressai-se a figura do Pato Donald, personagem que gosta de dormir. Muitas vezes é Margarida ou os sobrinhos quem o inculca para fazer exercícios e se mexer. Margarida apela para os parâmetros físicos e estéticos de Gastão, acirrando a competitividade entre eles, e recorre, na maior parte das histórias, a comparações com o porte físico de outros rapazes, assim como para o super-herói do cinema Pato Bravo. Donald também se rende ao discurso publicitário da televisão sobre dietas e programas de exercícios milagrosos. Geralmente as narrativas investem em figuras hiperbólicas, parodiando e exagerando-se sobre as fórmulas fixas do dia-a-dia. Os sobrinhos, Huguinho, Zezinho e Luisinho, também se encarregam de tirar

Donald da inércia, instigando-o a fazer esportes diversos, sempre em situações hilárias e fracassadas.



Figura 1. Donald e Margarida

Figura 2. A Turma do Zé Carioca

Figura 3. Chiquinho e Francisquinho

Zé Carioca, que já está cristalizado na cultura dos quadrinhos como o representante do futebol brasileiro, reforça os caracteres de sujeito trapaceiro, que se arvora em se destacar dos amigos da Vila Xurupita, em levar vantagem nas situações e burlar circunstâncias, tem acesso livre ao estádio e participação em jogos. Geralmente nas suas historinhas, parodiam-se nomes de clubes, atletas e artistas em geral como Bruma Bombarda, Zé Galo/Zagaló etc. Mostra inclusive a figura do técnico também fazendo trapaças, cheio de temores e desistindo da carreira.

Chiquinho e Francisquinho se rendem a um programa de ginástica escolar. Os garotos mantêm comportamento similar aos personagens anteriores, o de tentarem livrar-se das tarefas motoras propostas, queixando-se permanentemente. As atividades motoras são: flexões de braço, salto com vara, canoagem e natação.

Conclusões

A partir do percurso gerativo de sentido de cada personagem nas narrativas, foi possível constatar uma rede simbólica de representações sobre o esporte nas narrativas. Pato Donald destaca-se como índice da preguiça e do mau humor, para o qual a atividade física surge como possibilidade de terapia, de elevação de autoestima e de êxitos sociais; Zé Carioca, além de compartilhar da mesma letargia, vem acrescido de um espírito trapaceiro que tenta gerir de forma pouco escrupulosa o Vila Xurupita Futebol Clube; Tio Patinhas é índice da riqueza e da soberba da dinastia Disney, relaciona-se com esportes de alto nível e rendimento nas modalidades de atletismo e dos grandes prêmios de corridas variadas e turfe; Mickey é um dos únicos personagens que sintetiza em seu escopo os valores da ética, da responsabilidade e da prudência desportiva, geralmente envolvendo-se com esportes de aventuras; e, por fim, Pateta é o signo da ingenuidade e da tolice, que se embrenha no mundo do atletismo e do comércio de artigos esportivos, vivenciando equívocos e distorções amenas.