

A CONSTRUÇÃO NARRATIVA FAMILIAR NOS QUADRINHOS PATO DONALD¹

Vinícius Germano de Sousa²

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo analisar como se dá a construção narrativa familiar entre Donald e seus sobrinhos em meio a situações de conflito e concordância através da semiótica narrativa. Para que tal objetivo seja alcançado, foram selecionados autores especializados para a contextualização teórica e metodológica acerca do tema apresentado. Os quadrinhos estão ou já estiveram presentes na vida de muitas pessoas, servindo inclusive como uma maneira de inicialização à leitura, porém, de maneira sintetizada, foram selecionados para a análise, um total de quatro quadrinhos do Pato Donald, dentro de um recorte temporal de trinta anos. O corpus da análise é composto por histórias em quadrinhos coletadas em estantes virtuais. O método escolhido para realizar a análise do objeto é a semiótica narrativa, que, segundo Barros (2005), o precursor desta semiótica é Algirdas Julius Greimas e sua principal preocupação é explicar as condições da apreensão e da produção de sentido, fundamentando-se em três níveis importantes para a análise: nível fundamental; nível narrativo; e nível discursivo. Os principais resultados mostram que a relação familiar entre Donald e seus sobrinhos é composta por eixos semânticos opostos, pois, o enunciador nos apresenta Donald com um caráter bravo e grosseiro, enquanto os sobrinhos com caráter alegre e divertido, é através desse abismo semântico que a relação se constrói e assim, consequentemente, a história.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Semiótica da narrativa. Pato Donald

1. Introdução

A história em quadrinhos se trata de um gênero textual cuja sua maior característica é o uso predominante da linguagem mista, onde a utilização de recursos visuais se torna essencial durante a narrativa. Sendo um objeto interessante para ser investigado acerca da teoria da semiótica narrativa, visto que, será analisado o contexto discursivo

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, orientado pelo professor Mário Abel Bressan Júnior.

² Autor do Artigo. E-mail: viniciusgermano7@gmail.com.

manifestado através do plano de expressão, verificando os efeitos de sentido produzidos pelas actantes em relação aos objetos de valor, estados de sujeito e agentes transformadores.

Diante disso, esse artigo apresenta como objetivo geral analisar como se dá a construção narrativa familiar dentro das histórias em quadrinhos “Pato Donald” e como são manifestadas as relações de conflito e concordância de Donald com seus sobrinhos no decorrer de trinta anos. Para isso, utilizaremos o percurso gerativo de sentido, que, segundo Greimas (1966), mesmo sendo de suma importância para uma análise textual, muitas vezes se torna despercebida durante a leitura.

É notória a inexistência de pesquisas acadêmicas a respeito da análise narrativa no contexto do percurso gerativo de sentido, acerca da relação de Donald com seus sobrinhos, de acordo com pesquisas realizadas em bancos de testes, dissertações e no Google Acadêmico. Esse hiato acadêmico, bem como a exploração limitada desse meio de comunicação de massa influenciaram a decisão desse autor para a escolha do tema de pesquisa

Além disso, segundo a revista “Pequenas Empresas, Grandes Negócios”, graças à evolução da internet e das editoras independentes, as HQ 's fazem parte de um cenário cultural que vem cada vez mais chamando a atenção de novos investidores.

Sendo assim, o interesse pelo tema proposto neste projeto parte da curiosidade em entender a relação entre tio e sobrinhos, a partir da leitura do livro "Para ler o Pato Donald", onde, segundo os autores, podemos perceber a inexistência de pais e mães dentro dos quadrinhos. Os quadrinhos “Pato Donald”, são pioneiros na área, estando presente em mais de cem países e inspirando a criação de outros semelhantes da área. Dado isso, o projeto contribui sobremaneira para o enriquecimento de outras histórias em quadrinhos além dos limites do império Disney e contribuindo como fonte de informações para estudantes e demais interessados na área da Comunicação.

Dessa forma, desejamos descobrir, com base nos estudos da semiótica da narrativa, como se dá a construção narrativa familiar dentro das histórias em quadrinhos “Pato Donald” e como são manifestadas as relações de conflito e concordância de Donald com seus sobrinhos no decorrer de trinta anos.

O método de pesquisa escolhido para realizar a análise do objeto é a semiótica da narrativa. De acordo com Fiorin (2005), a semiótica concebe a geração do sentido como um percurso que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto. Manifestado por um plano de expressão e significado por um plano de conteúdo.

O tipo de pesquisa escolhido que melhor se encaixa nos objetivos propostos é a pesquisa descritiva, através dela analisamos e identificamos os fenômenos que buscamos analisar dentro do corpus escolhido. Segundo Caleffé e Moreira (2008), as pesquisas que dependem de numerais para serem desenvolvidas não podem ser caracterizadas como qualitativas, sendo assim, não sendo ideal para a proposta do trabalho.

Para desenvolvermos o estudo, em suma utilizamos bibliografias gerais para uma fundamentação a respeito de conceitos clássicos, como narrativas e a semiótica. Já as teses e dissertações também foram fundamentais para que se consiga dialogar com os demais trabalhos, já concluídos. Além disso, através de fontes documentais, como por exemplo, blogs com a temática dos quadrinhos, foram utilizados para conseguir o acesso ao corpus escolhido, visto que, o recorte temporal é considerado antigo.

2. A História dos Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são uma importante ferramenta utilizada como recurso narrativo dentro da arte de contar histórias. Trata-se de um gênero rico, maduro e cheio de artifícios para entreter e capturar o leitor de uma maneira que a leitura seja feita de uma maneira leve e descontraída. Segundo Xavier (2019), os quadrinhos foram capazes de atingir diretamente nosso âmago, recordando tempos antigos, desde a era Paleolítica, quando os seres humanos iniciaram sua fixação por imagens. Ou seja, mesmo que os quadrinhos possuam uma história relativamente curta - se compararmos com a trajetória dos homens das cavernas - elas contêm um forte valor histórico e cultural, por meio de nossas memórias.

Ela afirma também que o elemento chave para o seu sucesso, é simplesmente o nosso imaginário. “Para o autor, os quadrinhos são uma imaginação traduzida visualmente para encantar e apaixonar gerações” (XAVIER, apud, FEIJÓ, p. 7).

Mesmo havendo controvérsias em relação a história dos quadrinhos, alguns teóricos como Cunha (2013) afirmam que existem duas principais teorias: a primeira reconhece que os quadrinhos surgiram na pré história, através das pinturas rupestres; e a segunda, no Egito antigo, através das escritas e desenhos feitos em papiros. Porém, independente de qual seja a teoria correta, ambas possuem um ponto em comum: a forte relação entre a construção dos signos verbais e não verbais.

Além disso, houveram dois momentos cruciais para que elas se difundissem

mundialmente. A modificação da imprensa para a modalidade à vapor, na Inglaterra (1814); e a criação de quadrinhos do gênero super-heróis, nos Estados Unidos.

17 de maio de 1890, é essa a data que muitos consideram ser o dia do nascimento das histórias em quadrinhos, por meio das modestas revistas londrinas. Era a “*Comic Cuts*”, da editora de *Alfred Harmsworth*, atingindo uma tiragem total de em média 300 mil exemplares.

Uma década e meia depois, surge no Brasil a revista semanal “O Tico-Tico”, com influência direta de periódicos europeus. Considerada como a primeira HQ do país atingindo a marca de 100 mil exemplares.

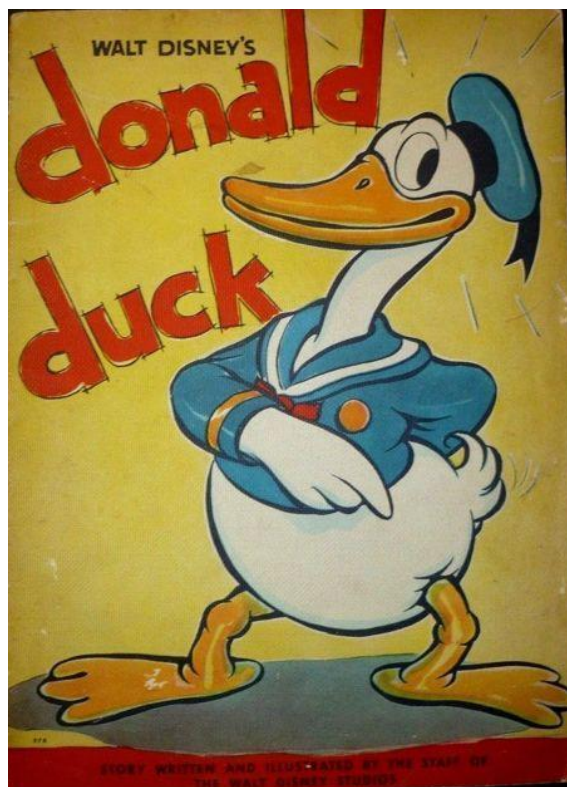
Em 1929, foi criado “O Marinheiro Popeye”, e um ano mais tarde “As Aventuras de Mickey”. A partir desse período, algumas tirinhas que antes eram divulgadas em periódicos, começaram a ser publicadas em revistas independentes. Contribuindo ainda mais para sua globalização.

Quase uma década após o lançamento de Mickey, foram apresentados ao mundo os tão aguardados HQ's Pato Donalds, o qual as pré-produções duraram cerca de quatro anos.

No ano de 1934, o argumentista Ted Osborne e o desenhista Al Taliaferro adaptaram o filme de estréia de Donald para os tablóides dominicais coloridos. Em 1938, algumas tiras de Taliaferro foram compiladas e publicadas em preto-e-branco no primeiro gibi do pato ranzinza: *Walt Disney's Donald Duck* (UNIVERSOHQ, 2004, p.24).

Devido ao sucesso eminente, logo após sua criação, Donald e seus três sobrinhos, Luizinho, Huguinho e Zezinho já estavam presentes em aventuras ao lado de Mickey Mouse, iniciando sua turnê internacional por alguns países da Europa, como Inglaterra e França.

Figura 1 - Primeira edição HQ Pato Donald



Fonte: Site UOL³

Outro país europeu que participou fortemente da produção dos HQ's Pato Donald foi a Itália. Evidenciando a importância do papel da globalização nos quadrinhos, que até então estava ainda mantinha o foco em seu país de origem, os Estados Unidos.

A partir da década de 40, o país começou a se destacar com artistas de alta qualidade, como Romano Scarpa (dono de um traço imitado por muitos que o precederam, tornando facilmente reconhecível uma HQ Disney feita por italianos), Giorgio Cavazzano, Marco Rota e Giovan Battista Carpi, este último o criador do Superpato, o alter ego heróico de Donald (UNIVERSOHQ, 2004, p.1).

Já no ano de 1950, temos a primeira publicação dos quadrinhos Pato Donald no Brasil, distribuídos pela Editora Abril, criada pelo italiano Victor Civita, em 12 de julho do mesmo ano. Outra participação internacional durante o lançamento dos quadrinhos no país, foi a atuação do argentino Luis Destuet, produzindo integralmente as ilustrações da primeira edição.

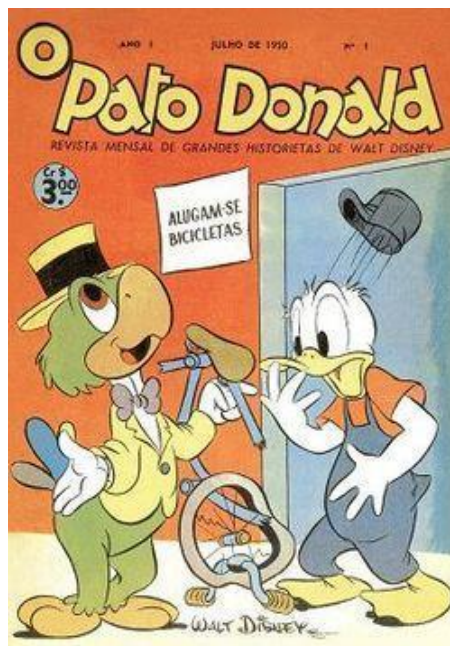
Segundo Xavier (2019), o sucesso no país foi inegável, superando em poucos anos a popularidade de Mickey Mouse. Isso porque as principais características do Pato são o

³ Disponível em:

<https://www.abebooks.com/first-edition/LIFE-DONALD-DUCK-Walt-Disney-Studios/3398669057/bd>

seu mau-humor e falta de dinheiro, visíveis principalmente pelo contraste com seus sobrinhos, com o Tio Patinhas e com seu amigo Mickey Mouse. É através desse contraste que é gerado o humor presente nos quadrinhos, conquistando assim o povo brasileiro.

Figura 2 - Primeira edição HQ Pato Donald no Brasil



Fonte: Guia dos Quadrinhos⁴

Ao longo da história, o pato rabugento trouxe diversos desenhistas responsáveis por dar vida a um dos personagens mais queridos da Disney. Porém, dentre tantos, um deles se destacou dos demais, seja por ter sido o maior produtor de histórias Pato Donald, responsável por mais de 500 edições, ou por meio de seu traço único.

Mas, a verdade é que, indiscutivelmente, Donald não seria o que é hoje se não fosse Carl Barks, o brilhante roteirista, desenhista e arte-finalista que humanizou as histórias do pato, criando elementos que até hoje servem de base para os artistas que o sucederam (UNIVERSOHQ, 2004, p.1).

Barks atuou como desenhista na gigante Disney por cerca de 30 anos, iniciando seus trabalhos no ano de 1937, e se aposentando oficialmente apenas em 1966. Foi também responsável por idealizar Patópolis e dar vida a personagens-chaves para o andamento da história, como, os Irmãos Metralha, Professor Pardal e o avaro Tio Patinhas.

⁴ Disponível em:

<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/pato-donald-o-fac-simile-da-edicao-n-1/pa003102/46791>

Figura 3 - Carl Barks



Fonte: Site Uol⁵

Além disso, outro aspecto que aponta Xavier (2019), a partir da criação do Tio Patinhas, é a hierarquia representada por ordem por ordem de idade, ou seja, Tio Patinhas manda em Donald que manda em seus sobrinhos.

Já em maio de 1970, foi lançada uma das HQ 's mais influentes do Brasil, “A Turma da Mônica”. Neste período o visual era outro e os personagens reduzidos, porém, a essência era a mesma. Antes dessa data, as histórias já eram publicadas em tiras de jornais, mas, somente nesta época, ganharam uma revistinha exclusiva.

Enquanto no Brasil “A Turma da Mônica” continuava a ganhar forças, nos EUA, os quadrinhos Disney foram se tornando repetitivos e assim perdendo gradativamente seus leitores. Além disso, no início dos anos 70 a televisão ganhou ainda mais potência no país, passando a exibir canais exclusivos, dentre os principais: *Disney Channel* e *Disney XD*.

No início dos 1980 as HQ' s haviam praticamente desaparecido no país. Isso porque em 1981 foi interrompida a distribuição em banca de jornal e mesmo com a tentativa desesperada de buscar outros pontos de venda, não geraram bons resultados.

Somente na década seguinte a Disney retoma aos poucos a reconquista dos

⁵ Disponível em:

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/06/25/carl-barks-conheca-o-homem-que-transformou-o-pato-donald-em-um-icone.htm>

leitores, marcada principalmente pelo aparecimento de novos quadrinistas como: Keno Don Rosa e William Van Horn, responsáveis pela era chamada de “Renascimento dos quadrinhos Disney”.

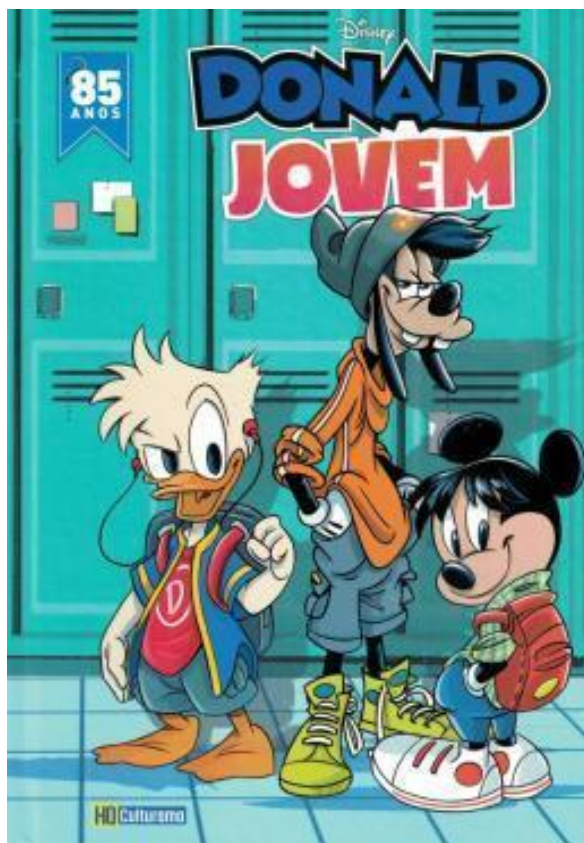
Seu sucesso se dá no contexto de que havia um declínio geral das histórias em quadrinhos Marvel e DC Comics desde o final dos anos de 1960. Em meados dos anos 1980, o mercado se renovou com títulos escritos para fãs antigos, caso de “Cavaleiros das Trevas” de Frank Miller, “*Watchman*” de Alan Moore e “As Aventuras de Tio Patinhos” de Don Rosa (PEGORARO, 2016, p. 106).

O propósito da saga era contar a história da origem do Tio Patinhas, conquistando o público através da nostalgia. A narrativa rendeu diversos prêmios internacionais, inclusive como melhor série contínua em quadrinhos. A partir de então, ele começou a publicar uma variedade de histórias, parando apenas em 2008, devido a sua aposentadoria principalmente por conta de problemas de saúde.

No ano de 2018, com a desvinculação da Disney dentro da Editora Abril, grande parte dos HQ 's, Pato Donald foram importados da Europa, sendo a Itália, Holanda e Dinamarca seus principais produtores. Para que apenas no ano seguinte voltassem as produções nacionais através da editora Culturama. Mesmo com a mudança de editora, o editor continuou sendo Paulo Maffia, que já atuava na Abril há alguns anos.

Com o avanço da internet, os quadrinhos Pato Donald passaram por algumas adaptações, para que sua popularidade não fosse perdida novamente. Dentre as ferramentas utilizadas, podemos destacar o lançamento de edições digitais e publicações especiais, como, o lançamento do quadrinho “Donald Jovem”, no ano de 2019, o qual conta a história da infância e adolescência do Pato.

Figura 4 - Donald Jovem (2019)



Fonte: Disal⁶

Atualmente, as histórias em quadrinhos Pato Donald são editadas em sua maioria pela “*Boom!*” e trazem histórias europeias, criadas principalmente na Itália, que continuou atuando fortemente no cenário dos quadrinhos. Tornando o número de histórias da Disney produzidas e publicadas na Itália muito maior do que nos Estados Unidos. As histórias em italiano são regularmente traduzidas em outras línguas (por exemplo, francês, inglês, grego), para que assim, possam ser consumidas ao redor do mundo.

2.1 A linguagem dos quadrinhos

A linguagem dos quadrinhos vai muito além de desenhos e onomatopéias. Nesse meio, os signos são ferramentas importantes para o aprendizado e desenvolvimento daqueles que estão tendo os primeiros contatos com a leitura. “As histórias em quadrinhos são, em muitos casos, a primeira mídia de leitura que a criança tem contato e constrói a base para o futuro leitor de outras linguagens como a literatura, o cinema, o teatro, dentre outras”

⁶ Disponível em: <https://www.disal.com.br/produto/5724449-Donald-Jovem-Culturama-978859472492>

(CAGNIN apud VERGUEIRO; DOS SANTOS, 2015, p. 21).

Essa relevância como introdutória à leitura se dá pelo fato de que quadrinhos combinam imagem e textos em balões, obedecendo uma narrativa em quadros, mesclando discursos diretos e indiretos aos interlocutores, como personagens e narradores.

Ou seja, podemos considerar que a característica a qual torna os quadrinhos uma forma narrativa única e coerente é justamente a utilização sequencial de imagens e balões para informar o leitor.

Sendo narrada através de uma trajetória estética, os quadrinhos funcionam pois trabalham com o nosso próprio imaginário, dando liberdade para autores trabalharem com associações entre o tangível e o abstrato. Como, por exemplo, conseguimos representar preocupação/susto através de gotículas de água ao redor do personagem.

A estética quadrinhográfica se dá por considerar os quadrinhos como uma manifestação da arte, então, enquanto arte, são passíveis de análises e considerações. “HQs são histórias narradas por meio de desenhos e textos inter-relacionados que representam uma série progressiva de momentos significativos. Cada momento, expresso por meio de uma ilustração, recebe o nome de vinheta” (DOS SANTOS, apud, MARTIN, 1978, p. 11).

Nesta instância, a produção textual é rica em imagens, tornando-se interessante pela sua facilidade de compreensão para leigos e iniciantes, o que segundo o autor é uma característica fundamental para a iniciação no mundo dos quadrinhos. “A narrativa quadrinhográfica é que, por sua utilização constante, converteram-se, aos olhos dos quadrinhistas e leitores, em códigos facilmente reconhecíveis e necessários para a integração dos signos gráficos” (DOS SANTOS, 2015, p. 87).

Dos Santos, afirma também que a linguagem quadrinhográfica está progressivamente sendo adaptada para uma leitura geral e não apenas para especialistas no assunto, como por exemplo, a diversidade de balões de conversa, onde cada qual transmite uma emoção diferente, presente nos diálogos.

A imagem não é aquilo que representa, não tem a transparência da palavra nem a opacidade do objeto; o meio do caminho do real e do imaginário, do documento e da ficção, ela fascina e também amedronta. Com a palavra, ou antes dela, a imagem acompanhou o homem em todas as suas necessidades, para se comunicar, para ensinar, para criticar os erros, para elevar, para destruir (CAGNIN, 2014, p.73).

De acordo com Amaral (2017), outro aspecto importante dentro dos quadrinhos

são as onomatopéias. De acordo com ele, há diversas construções de sentido que geralmente se atribuem às onomatopéias nas histórias em quadrinhos, como: seu papel inferencial, participativo da cadeia narrativa, definidor e definido por elementos do quadro, identificador de personagens e como “marca registrada” dos quadrinhos, quando se consideram suas características plásticas.

Segundo Pessoa (2016), mesmo com todas as diferenças entre os gêneros quadrinhográficos, ainda podemos citar algumas características em comum entre ambos. Como por exemplo:

Uma combinação de imagem e texto em balões, que obedecem a uma sequência narrativa estabelecida por quadros, em que se mesclam discursos diretos dos interlocutores contidos na história, tais como personagens e narradores (PESSOA, 2016, p.11).

Em linhas gerais, mesmo perdendo forças, os quadrinhos continuam a ser uma importante ferramenta de estímulo à leitura. Através dos elementos citados acima, imagens, balões e onomatopéias, essa forma única de comunicação continua até os dias de hoje utilizando sua linguagem simples e acessível para introduzir inúmeros leitores ao mundo da literatura.

3. Semiótica Narrativa

Em linhas gerais, de acordo com Bakhtin (2016), a semiótica é considerada como a ciência de todas as linguagens. Visto que a linguagem é a capacidade do homem em se comunicar, conseguimos perceber diversas formas de linguagem, como: imagens, gestos, gráficos, olhares entre outros.

Através dela estudamos os meios pelos quais o homem utiliza para se comunicar, sendo de grande importância na função de entendermos o mundo ao nosso redor. Mais especificamente, a semiótica narrativa, de forma resumida, estuda os conjuntos de sinais, que se manifestam através do discurso e assim gerando um sentido no objeto analisado.

Segundo Bakhtin (2016), a narrativa é uma exposição de fatos onde são expressados através de um ou mais tipos de linguagem, ou seja, não existe narrativa, sem linguagem. Assim, são apresentados elementos que compõem o enunciado, como: tempo, espaço e personagens.

Ainda segundo ele, a linguagem é basicamente o lugar de manifestação ideológica, isso significa, que não existe sem a efetivação da interação e sua ligação direta com a enunciação. Por isso pode retratar as diferentes maneiras de entender a realidade.

Para descomplicar sua definição, em linhas gerais, todo gênero está ligado a uma cultura e conseqüentemente a um tempo e um espaço (contexto), como, por exemplo, não agimos da mesma forma que há cem anos, nem possuímos a mesma maneira de nos expressar se formos comparados aos orientais, assim, expressando diferentes gêneros linguísticos.

Já Fiorin (2005) explica que as teorias atuais, tratando-se do discurso e do texto, ora enfatizam sua relação com o universo discursivo, ora acentuam os mecanismos internos de constituição do sentido. Dentro desses mesmos dois conceitos, podemos abordar um texto de dois pontos de vista, diferentes, contudo, complementares.

De um lado, podem-se analisar os mecanismos sintáticos e semânticos responsáveis pela produção de sentido; do outro pode-se compreender o discurso como objeto cultural, produzido a partir de certas condicionantes históricas, em relação dialógica com outros textos (FIORIN, 2005, p. 10).

Para ajudar no entendimento dessa construção, podemos utilizar o plano de conteúdo, ou, percurso gerativo de sentido, criado por Algirdas Julien Greimas, o qual divide-se em três diferentes níveis: discursivo, narrativo e fundamental.

No nível fundamental, segundo Barros (2005) estão as categorias semânticas da base de um texto, que caracterizam-se por estarem fundamentadas numa oposição. Dentro deste quadro os elementos semânticos da base de um texto recebem a qualificação semântica de euforia (positivo), ou disforia (negativo), é a partir dessa contrariedade, que o texto será desenvolvido.

Podemos ilustrar estes valores, a partir das palavras velhice e juventude, onde semanticamente velhice possui um valor disfórico e juventude um valor eufórico, dependendo é claro, de sua função sintática dentro do texto.

A segunda instância do percurso gerativo de sentido é o nível narrativo. Como introdução, os estudiosos Courtés e Greimas (2008) concebem a narrativa, substancialmente, a partir de uma sequência de ações. Ou seja, uma simples narrativa, define-se como a transição entre dois ou mais estados. Dessa maneira, a narratividade pode ser vista como um princípio organizador de qualquer discurso.

Para Greimas, o discurso e a narrativa que lhe subjaz possuem uma organização, uma estruturação, distinta daquela formada por um amontoado de frases ou de palavras. Por tal razão, a busca dessas estruturas imanentes outorgaram ao conceito de narrativa uma importância-chave na obra do semiótico. É, desse modo, a partir dela que se desenvolve toda sua teoria a respeito do texto/discurso (MENDES, 2013, p. 5).

A partir dos conceitos de Greimas (1966), podemos perceber uma ligação direta entre as estruturas narrativas e discursivas. Sendo as narrativas mais complexas e abstratas.

É justamente esse conceito da narratividade, configurado como figurativo, que nos permite atribuir, apresentar ou analisar os personagens a partir de suas ações e particularidades.

O esquema narrativo compõe-se ainda de uma instância transcendente e de uma instância imanente. Naquela, encontra-se o percurso de um Destinator responsável por manipular e sancionar o sujeito. Nesta, atua o sujeito, considerado Destinatário. Completando tal estrutura polêmica, por outro lado, encontra-se o percurso de um antidestinator, responsável por manipular e sancionar o antissujeito, o qual, conseqüentemente, caracteriza-se por ser um antidestinatário (MENDES, 2013, p. 9).

O nível narrativo, segundo Greimas (1966) não passa de uma representação de algo, ou seja, é aquilo que mais tarde, no nível discursivo, será agregado à intenção do autor e a nossa capacidade de recepção de determinada informação para formar um percurso gerador de sentido. Como exemplo, podemos utilizar a famosa obra de René Magritte “*Ceci n'est pas une pipe*”⁷. Onde o autor teve a intenção de transmitir que a obra não se passa de um desenho de um cachimbo e não uma representação real do mesmo.

O nível narrativo, implica em uma sequência da história representada, seja ela uma história em quadrinhos, reality show, ou telenovela. Através da transformação realizada nas quatro fases de uma narrativa complexa: Manipulação, Competência, Performance e Sanção.

Para ele é através da manipulação que o destinator-manipulador exerce um fazer sobre o destinatário-manipulado a procurar o objeto valor. Além disso, existem quatro principais tipos de manipulação: tentação e intimidação (poder); sedução e provocação (saber). É necessário que o destinatário-manipulado creia nos valores do destinator-manipulador para que haja o domínio da situação.

Na fase da competência, o sujeito que vai realizar a transformação central da

⁷ Tradução literal: Isso não é um cachimbo.

narrativa é dotado de um saber e/ou poder fazer; na performance é que se dá a transformação central da narrativa e por último é na sanção que se pode constatar se a performance foi concretizada ou não, podendo ser de valor eufórico ou disfórico, onde eufórico pode ser associada a um final feliz e disfórico um final triste.

Em complemento com a teoria de Greimas, Fiorin (2005), diz que a narratividade é uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes. Isso significa que ocorre uma narrativa mínima, quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final. A sintaxe narrativa há dois tipos de enunciados: de estado, que estabelecem uma relação de junção entre um sujeito e o objeto, onde o sujeito, vai sempre buscar algo (objeto-valor); e de fazer, que manifestam as transformações, o “se tornar” do sujeito, o novo que ficou velho, o magro que ficou gordo.

A terceira e última parte do plano de conteúdo é o nível discursivo. Nessa instância. Fiorin (2005) afirma que a narrativa é realizada pelo sujeito através de elementos como: temas, figuras, tempo, espaço e pessoa é possível realizar a análise do discurso e assim, obter efeitos de distanciamento e objetividade (debreagem enunciativa) ou proximidade e subjetividade (debreagem enunciativa); efeito de realidade ou referente, além de construir relações argumentativas entre enunciador e enunciatário.

Para termos uma boa compreensão do texto é necessário que entendamos o significado de semântica. Segundo Fiorin (2005), não há conteúdo linguístico sem expressão linguística, isso significa que um plano de conteúdo precisa ser veiculado por um plano de expressão, que pode ser tanto verbal, quanto pictórico ou gestual. Assim, quando um discurso é manifestado por um plano de expressão qualquer, temos um texto.

De acordo com Greimas (1966) a semântica discursiva consiste na criação de isotopias, que segundo ele, são reiterações de traços semânticos nos temas e figuras. Em suma, a figura é a concretização de um tema, como, por exemplo, se o tema for praia, podemos atribuir o mar, pranchas, roupas de banho, barcos e diversas outras figuras ao tema proposto. Ou seja, caso o tema seja proposto com valor disfórico, as figuras o representarão assim.

Podemos dizer que o discurso se trata da intenção o qual o meio se apropriou para transmitir a mensagem. No caso dos quadrinhos, seu discurso é manifestado por mais de uma maneira, como por exemplo a expressão verbal através dos balões, ou a expressão pictórica através do cenário e movimento dos personagens.

4. Apresentação, Análise e Discussão dos Resultados

A análise consistiu na utilização da semiótica narrativa, mais especificamente o percurso gerativo de sentido, para que assim, os personagens possam ser percebidos de forma individual (semântica), e em conjunto (sintaxe), a respeito de suas relações de conflitos e concordâncias. A escolha do corpus, dentro do recorte temporal no decorrer de trinta anos,^x se deu pela intenção de analisar a construção narrativa com o passar dos anos, de forma cronológica, ou seja, verificar se houve mudança na relação entre Donald e seus sobrinhos. Além disso, dentro de cada revista, foi analisada uma das duas histórias escritas, visto que, a segunda sempre se tratava de Mickey.

A partir do corpus selecionado para análise, aplicamos a teoria da semiótica da narrativa, com o auxílio da análise de conteúdo.

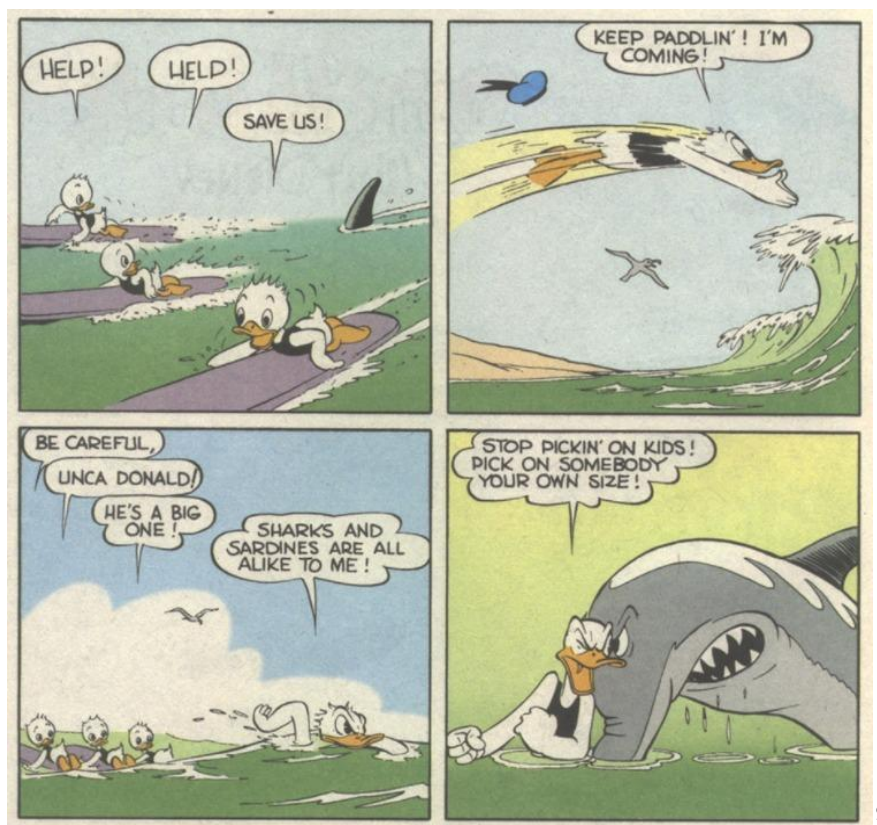
4.1 Análise do quadrinho “*Big shot*”⁸

A primeira história analisada, a edição número 299 de 1986, inicia sua trama com Donald, recém contratado no emprego de salva-vidas. Logo de início ele demonstra sua insatisfação, desejando qualquer coisa para sair da monotonia. Para ajudá-lo a se animar, seus sobrinhos que estão surfando, têm a ideia de pregar uma peça no tio, fingindo que tem um tubarão no mar.

Porém, o que de início parecia apenas uma brincadeira, vira realidade quando um tubarão coloca Donald e os sobrinhos em risco.

Figura 6 - Recorte da HQ #299, 1986

⁸ Tradução literal: Grande tiro.



Fonte: Comic Extra¹⁰

O percurso gerativo de sentido, criado por Algirdas Julien Greimas, presente na semiótica narrativa, é composto por três etapas. Segundo Barros (2005), a primeira delas, chamada de nível fundamental, tenta explicar o funcionamento e a interpretação do discurso, para isso, utiliza uma espécie de jogo de oposição, resultando basicamente na atribuição de um valor eufórico (positivo) ou disfórico (negativo) para cada lado do “jogo”.

Durante a análise da história é possível perceber essa contrariedade presente em praticamente todo o desenrolar do enredo, visto que é essa oposição entre Donald e seus sobrinhos que faz a aventura acontecer. De acordo com Barros (2005) essas contrariedades, estão inscritas no texto e não dependem de interpretação, o que torna algo eufórico ou disfórico é o seu discurso. Como, por exemplo, no desenvolver da história, podemos perceber o ato de bravura de Donald em salvar seus sobrinhos como de valor eufórico, de coragem. Enquanto na próxima página, quando realmente se dá conta do problema em que está metido,

⁹ Tradução literal: No primeiro quadrinho: “Ajuda!” - “Ajuda!” - “Nos salve!”. No segundo quadrinho: “Continue remando! Estou chegando”. No terceiro quadrinho: “Tenha cuidado tio Donald!” - “Ele é um dos grandes” - “Tubarões e sardinhas são todos iguais pra mim!”. No último quadrinho: “Pare de mexer com crianças! Pegue alguém do seu tamanho!”.

¹⁰ Disponível: <https://www.comicextra.com/walt-disneys-donald-duck-1986/chapter-299/4>

tenta fugir, demonstrando covardia e assim, um ato de valor disfórico.

Porém, percebemos que a principal oposição do enredo é inércia e a diversão, ou seja, a partir dessa polarização que a história é construída. Assim, conseguimos perceber uma significação semântica de disforia e euforia, respectivamente, visto que, durante a inércia Donald estava triste, cabisbaixo, enquanto seus sobrinhos se divertiam na água.

De acordo com os conceitos de Dos Santos (2015), através das linhas cinéticas representadas no segundo quadrinho é possível perceber esse desespero de Donald em salvar os sobrinhos e, sobretudo, sair desse estado de inércia, pulando na água o mais rápido possível.

O segundo nível, o narrativo é considerado o meio termo entre superficial e profundo. Segundo Fiorin (2005) é aqui que ocorre uma transformação entre os estados do sujeito, a partir de uma busca do objeto valor.

O sujeito da narrativa é Donald, em busca de seu objeto-valor, que nesse caso, é o prazer saindo da inércia. Os destinadores são os sobrinhos, que utilizam de manipulação para motivá-lo a ir atrás de seu objeto-valor. Para que isso aconteça se torna necessário a tentativa de salvar os sobrinhos.

Nesse caso, o anti-sujeito, segundo Fiorin (2005), encontra-se implícito, porém, podemos defini-lo como a própria inércia, visto que é o único empecilho de Donald para atingir seu objetivo. Podemos definir também, a pegadinha dos sobrinhos como um adjuvante, ajudando Donald com seu objeto-valor.

Visto que na primeira parte da narrativa, Donald se encontra em disjunção com seu objeto-valor e em conjunção com sentimentos de valor disfórico, como tristeza e tédio. E na segunda parte da narrativa, após a pegadinha dos sobrinhos, ele passa por um estado de fazer, entrando em conjunção com seu objeto-valor e com sentimentos de valor eufórico como a alegria. Ou seja, cria-se assim, a vinculação da pegadinha com a felicidade.

Através das teorias de Xavier (2019) podemos afirmar que outra tendência perceptível utilizada pela forma narrativa que Disney utiliza dentro dos quadrinhos “Pato Donald” é o tom de humor presente dentro de suas histórias. Onde mesmo havendo intrigas e conflitos na relação de Donald com os sobrinhos, o que prevalece é o humor, trazendo alegria e descontração para dentro da história.

Através dos conceitos de Greimas (1966) podemos perceber os sobrinhos como destinadores, que utilizam de manipulação para motivá-lo a ir atrás do objeto-valor. O tipo de

manipulação que mais se encaixa é a tentação, onde se Donald pular para salvar os sobrinhos, será recompensado com a conjunção do objeto-valor. Ou seja, podemos perceber o cuidado com os sobrinhos, mas, também a busca de um benefício próprio.

Ainda segundo Greimas (1966), os métodos de caracterização das narrativas permitem definir dois modos fundamentais, a competência e a performance. A competência é justamente uma atribuição dada ao sujeito para que ele tenha o poder/saber para realizar a performance. Nesse caso, a competência é maximizada por um sentimento de dever, ou seja, além de um querer e saber em relação a performance, Donald tem compromisso a respeito daquele ato de salvar os sobrinhos.

Já performance é o momento em que ocorre a transformação de um estado para outro. Devido a sua situação laboral, Donald só tem o poder de sair da inércia com os sobrinhos em perigo, dando poder a ele para pular no mar e assim alcançar seu objeto valor.

Como citado anteriormente por Fiorin (2005), o nível discursivo se trata das intenções do autor a partir dos temas que revestem a história, em seu nível mais concreto. Ou seja, é construído basicamente a partir da leitura aprofundada e assim afirmando uma intenção imposta por parte do autor.

Segundo Fiorin (2005), a partir da construção do enredo, o enunciador busca uma sensação de verdade ilusória por meio da debragem enunciativa, produzindo um efeito de aproximação e subjetividade. O sujeito da enunciação (autor) delega a voz aos próprios personagens, em primeira pessoa.

Os conflitos entre destinador e destinatário em conjunto com a narrativa em primeira pessoa busca a aproximação com o enunciatário por se tratar de uma representação, pura e inocente, da realidade. Segundo Santana (2007), somos sempre influenciados por um destinador interno, chamado superego, a partir dele sentimos essa sensação de querer, saber e dever fazer, em conflito com nossos instintos primitivos.

A respeito das isotopias Greimas (1966) afirma que podemos definir alguns temas durante a narrativa e a partir deles, as figuras que o materializam. Como, por exemplo, o espaço: praia, é representado por figuras como: pranchas, roupas de banho, tubarão e mar. O companheirismo é representado pelo ato de se jogar na água e enfrentar o tubarão. O calor é representado pelo céu limpo, pelo mar "refrescante" e roupas de verão. A inércia é representada pelas reclamações de Donald na areia e sua expressão de tédio. A diversão é retratada pelas brincadeiras dos sobrinhos no mar e suas expressões de felicidade.

Podemos perceber que de alguma forma, as figuras que representam o tema se conectam. Nessa história em específico podemos definir as figuras que representam a praia como um ponto em comum. Como, por exemplo, o mar está presente em quatro dos temas propostos, sendo conectados pelo espaço: praia.

Notamos também, que os temas da inércia e da diversão, se encontram polarizados, sem representação de figuras em comum, servindo como o abismo isotópico em que a história se desenvolve.

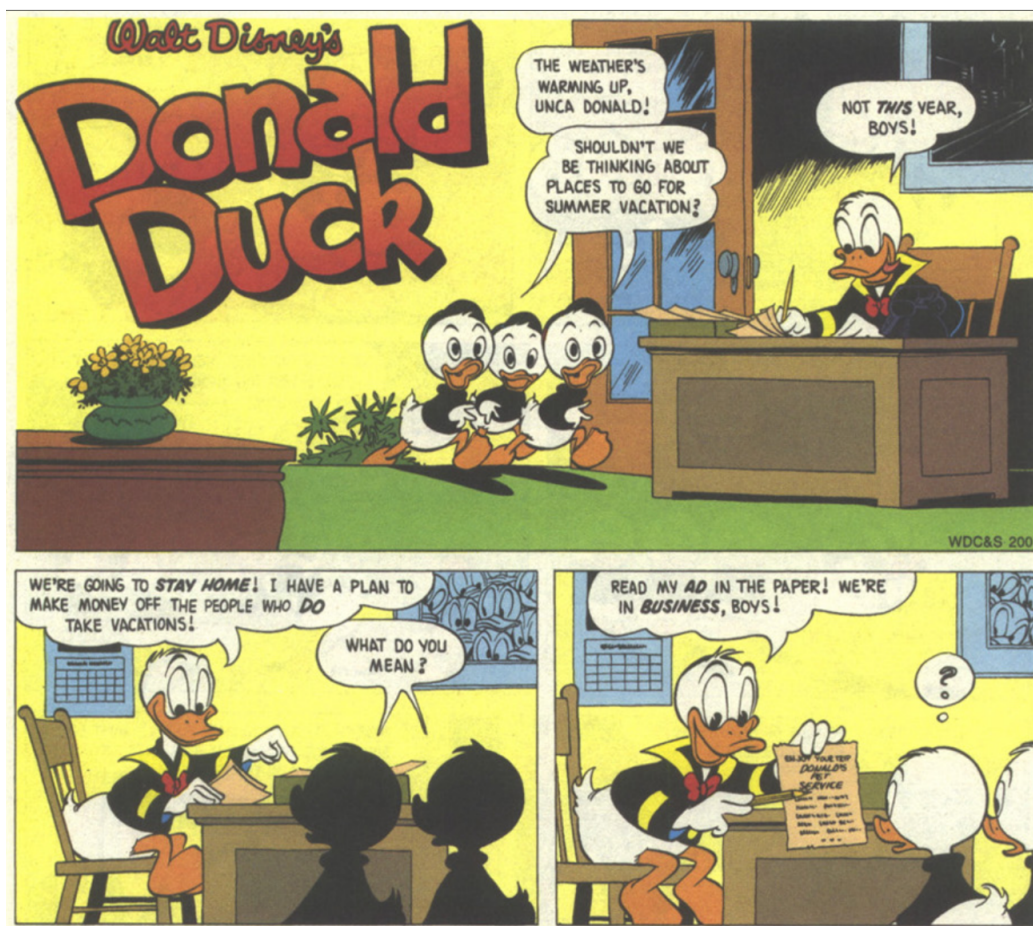
4.2 Análise do quadrinho “*Summer work*”¹¹

A segunda história analisada, a edição número 1 de 1995, se inicia com os sobrinhos pedindo ao tio para iniciar o planejamento das férias de verão, devido ao clima quente. Porém, dessa vez Donald possui outros planos, ele planeja montar um negócio, cuidando dos pets dos seus vizinhos que buscam sair de casa no início das férias, para que assim, eles possam viajar durante o restante do verão. Para isso, ele precisa da ajuda dos sobrinhos.

Como toda criança, Huguinho, Zézinho e Luizinho não se animam muito ao saber que no lugar de aproveitar o verão, vão cuidar de animais à domicílio, porém, são motivados por uma possível viagem. A partir desse trabalho, ambos começam a ter experiências engraçadas com o cuidado dos pets, desde cachorro, tamanduá até monstros marinhos.

Figura 7 - Recorte da HQ #1, 1996

¹¹ Tradução literal: Trabalho de verão.



12

Fonte: Comic Extra¹³

A primeira etapa do percurso gerativo de sentido se constitui pela análise textual através do nível fundamental. Que, segundo Barros (2005) é aquela que abriga as categorias que estão na base da construção de um texto. A partir dele, podemos aplicar os conceitos de euforia (positivo) e disforia (negativa), trazendo a polarização necessária para a construção da narrativa.

Através da análise podemos perceber que o que move a história é a contrariedade entre querer o prazer de viajar e não ter dinheiro para tal, fazendo Donald forçar seus sobrinhos a trabalhar durante o verão e lhe ajudar a juntar dinheiro para a viagem. Essa polarização continua presente durante toda a história, visto que a situação inicial continua

¹² Tradução literal: No primeiro quadrinho: “O tempo está abrindo, tio Donald” - “Não deveríamos estar pensando em locais para ir nas férias de verão?” - “Não esse ano, meninos!”. No segundo quadrinho: “Nós vamos ficar em casa! Eu tenho um plano para fazer dinheiro com as pessoas que vão viajar” - “O que você quer dizer?”. No terceiro quadrinho: “Leiam meu anúncio no papel! Nós estamos no negócio, meninos!” - “?”.

¹³ Disponível: <https://www.comicextra.com/walt-disneys-donald-duck-1986/chapter-299/4>

intacta, enquanto Donald, Huguinho, Zézinho e Luizinho, buscam viajar, eles continuam trabalhando.

Segundo Barros (2005), essas contrariedades inscritas, são os termos sustentadores do texto, e é por isso que devem manter suas características. Cabendo assim, sabermos distinguir quais termos são eufóricos ou disfóricos. Como, por exemplo, devido aos imprevistos desagradáveis durante o emprego de Donald e seus sobrinhos, atribuímos o trabalho de verão como de valor disfórico, enquanto uma viagem para a praia durante a época mais quente do ano é vista como de valor eufórico. Ou seja, se não fosse pelas férias desejadas, não haveria trabalho e assim, aventura.

Segundo Greimas e Courtés (2008) o nível narrativo é justamente aquele que trabalha com a narratividade. Na qual sua principal característica é a presença de uma mudança de estado, ou seja, quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final.

Nesse caso, o sujeito continua sendo Donald, personagem o qual a história se movimenta ao seu redor. Seu anti-sujeito é a falta de dinheiro para viajar e seu seu objeto-valor é o prazer de poder realizar a tão sonhada viagem. O próprio Donald é o agente motivador, manipulando os sobrinhos para que o ajudem a conquistar seu objetivo, tornando Huguinho, Zézinho e Luizinho destinatários e os adjuvantes da história.

Isso significa que sem eles, os sobrinhos, não seria possível, ou seria muito mais difícil alcançar o objetivo desejado. Isso devido ao trabalho pesado que eles desempenham durante o emprego de verão.

Podemos afirmar também, que, mesmo inicialmente contrariados, mais uma vez as ações dos sobrinhos dentro dos quadrinhos influenciaram de forma positiva para que Donald chegasse mais próximo de seu objeto-valor. Mesmo que dessa vez Donald não tenha alcançado o objeto-valor, as atuações dos pequenos foram positivas em relação às intenções de Donald.

Segundo Greimas (1966), uma narrativa complexa estrutura-se numa sequência de fases: manipulação, competência, performance e sanção. Na primeira fase, da manipulação, vai depender do tipo e intensidade da manipulação para que o destinatário consiga ser manipulado.

A partir disso, podemos definir a tentação como o tipo de manipulação usado por Donald, onde, ainda segundo Greimas (1966), sua principal característica é a recompensa pós

ato. No caso da história em questão, se os sobrinhos desempenhassem um bom trabalho durante o verão, seriam recompensados com uma viagem para a praia.

Na próxima fase, da competência, Greimas (1966), explica que para o personagem agir não basta querer, ele deve saber/poder fazer. A partir disso, podemos atribuir esse papel, novamente aos sobrinhos, os quais "permitem" que Donald consiga realizar a performance, que segundo Greimas (1966), é a fase onde ocorre a transformação.

Por fim, na última fase, a sanção, Greimas (1966) afirma que é o momento onde podemos perceber se o sujeito entrou ou não em conjunção com seu objeto-valor e assim, atribuindo uma sanção eufórica (positiva) ou disfórica (negativa). Nesse caso, percebemos que ao final do enredo, devido a um acidente com os monstros marinhos, Donald acaba acamado, sem dinheiro e sem viagem. Já os sobrinhos, tendo que cuidar do tio durante o verão, tristes e entediados. Ou seja, podemos atribuir uma sanção disfórica ao final da narrativa.

No terceiro e último nível, o discursivo, se concretiza basicamente através das intenções do enunciador, atribuindo as ações dos personagens. Nele, como explica Bakhtin (2016), o enunciado se converte em discurso pela presença dos actantes do enredo.

A partir disso, o enunciador (autor), utiliza da debreagem enunciativa para nos trazer um sentido de aproximação e subjetividade. Isso porque utiliza de técnicas para conceder voz aos personagens, criando diálogos principalmente na primeira pessoa do singular.

Segundo Greimas (1966) podemos utilizar de isotopias para nos auxiliar na concretização dos temas propostos na história. Dentre eles, podemos destacar: O espaço: casa representado pelos itens que compõem o ambiente, como parede, porta, vaso entre outros. Trabalho: representado pelo anúncio. Companheirismo: representado pelo trabalho em grupo. Intenção de viajar: representada pelo trabalho e animação dos personagens.

No recorte selecionado a figurativização dos temas: intenção de viajar e trabalho se encontram limitadas, porém, é possível perceber durante o enredo que as figuras que representam os temas, se polarizam, formando o abismo necessário para que a história se desenvolva.

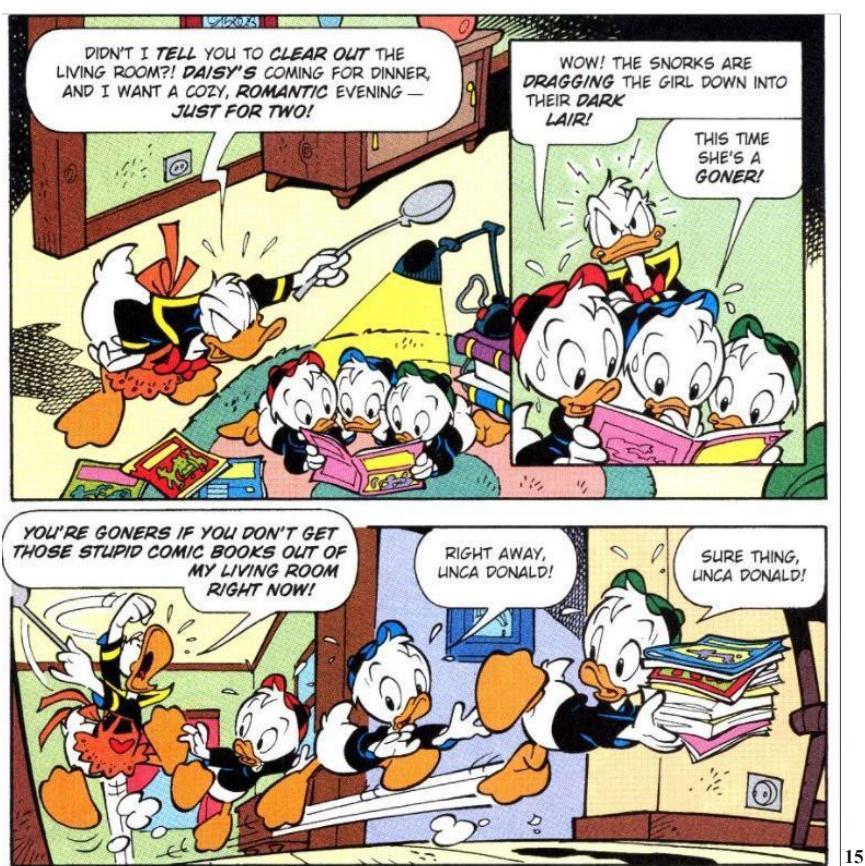
4.3 Análise do quadrinho “*The deep*”¹⁴

¹⁴ Tradução literal: A escuridão.

A terceira história analisada, a edição número 1 de 2003, inicia seu enredo com Donald limpando a casa para receber Margarida, sua amiga. Porém, em seu caminho estão seus três sobrinhos, lendo revistas em meio a sala bagunçada.

Após expulsar seus sobrinhos, Donald consegue ter um breve momento a sós com ela, porém, é interrompido pela novela favorita da Margarida, fazendo com que ela opte por assistir televisão ao invés de ter o jantar romântico que Donald tanto desejava.

Figura 8 - Recorte da HQ #1, 2003



Fonte: Comic Extra¹⁶

Segundo Barros (2005), podemos definir o nível fundamental como o primeiro nível a ser analisado, afinal, através das contrariedades inscritas no texto, é que a história se desenvolve.

¹⁵ Tradução literal. No primeiro quadrinho: “Eu não falei para vocês limparem a sala de estar?! Margarida está vindo para jantar, e eu quero uma noite confortável, romântica - só para dois!”. No segundo quadrinho: “Wow! Os snorkes estão arrastando a menina para dentro do covil escuro” - “Dessa vez ela está perdida!”. No último quadrinho: “Vocês que estão perdidos se não tirarem essas revistinhas estúpidas da minha sala de estar agora mesmo” - “Agora mesmo tio Donald” - “Está certo tio Donald”.

¹⁶ Disponível: <https://www.comicextra.com/walt-disneys-donald-duck-1986/chapter-299/4>

Durante a narrativa a principal contrariedade percebida é o mau-humor e a diversão. É através dessa polarização que a aventura se inicia. Essa distonia continua durante a trama, acarretando em conflitos entre Donald e seus sobrinhos, devido a divergência de objetivos.

De acordo com Dos Santos (2015) podemos confirmar esse mau-humor de Donald, principalmente através dos raios que saem de sua cabeça, representando a tempestade que está por vir. Já as gotículas de água que saem da cabeça dos sobrinhos representam o desespero fugindo do tio, confirmando os conceitos hierárquicos propostos por Xavier (2019).

Através dessa polarização podemos distinguir quais termos são eufóricos ou disfóricos. Assim, podemos definir o mau-humor de Donald como de valor disfórico, enquanto as brincadeiras de Huguinho, Zézinho e Luizinho são de valor eufórico, visto que, de acordo com Xavier (2019), a narrativa da HQ Pato Donald, trata as aventuras de forma positiva, enquanto Donald faz papel de “bobo”, focando apenas em agradar Margarida.

Segundo Greimas e Courtés (2008) o nível narrativo é aquele que expõe os fatos sucessivos da narrativa e a partir desses fatos ocorre uma transformação realizada pelo sujeito.

Assim, podemos definir o sujeito, como Donald, o anti-sujeito como o galã da novela acompanhada por Margarida, visto que é o único impeditivo para que Donald alcance seu objetivo e o objeto-valor é o momento com sua amiga Margarida conquistado através do jantar romântico. Donald também pode ser definido como agente destinador, visto que ele manipula os sobrinhos a não atrapalhar o jantar.

Ou seja, nesse caso, a ajuda dos sobrinhos é justamente não atrapalhando, tornando-os mais uma vez os adjuvantes da narrativa.

Mesmo que eles também tenham o papel de destinatários, ou seja, quem sofre a manipulação do destinador, é inegável a presença deles como adjuvantes, tornando mais fácil o caminho até o objeto-valor.

De acordo com Greimas (1966), podemos dividir os textos narrativos em quatro fases, das quais montam um percurso do qual o sujeito irá percorrer.

Na primeira fase, a manipulação, Donald utiliza da intimidação para convencer Huguinho, Zézinho e Luizinho a não perturbar enquanto ele está na presença da Margarida, essa estratégia de manipulação está subentendida, pois fica implícito que se os sobrinhos não acatarem a ordem de Donald, algo de ruim acontecerá com eles.

Para que o sujeito consiga realizar a performance, que é o ponto onde ocorre a

transformação, ele precisa de uma competência, ou seja, de uma atribuição para poder/saber realizá-la. Podemos conferir esse papel, aos três sobrinhos, os quais “permitem” que Donald consiga realizar a performance, visto que, se não acatassem a ordem do tio, Donald não poderia continuar com seu plano.

A sanção, última das quatro fases, é onde, segundo Greimas (1966), podemos determinar se o sujeito entrou em conjunção (eufórica) ou continua em disjunção (disfórica) com seu objeto-valor.

Nesse caso, pelo fato de Donald não conseguir ter o momento romântico com Margarida, podemos definir que continuou em disjunção em relação ao objeto-valor. E, assim, podemos definir sua sanção como de valor disfórico.

Já no nível discursivo, de acordo com Fiorin (2005), é onde se situam as estratégias de projeção do sujeito, feito através de técnicas como a debreagem, e a figurativização dos temas apresentados.

Diante disso, em concordância com os conceitos de Greimas (1966) podemos perceber que é utilizada a estratégia de debreagem enunciativa, trazendo um sentido de aproximação e subjetividade para o enunciatário (leitor). Essa estratégia se torna perceptível através da projeção do sujeito da enunciação pelo uso da primeira pessoa (eu). Como por exemplo, “*Didn't I tell you to clean out the living room?!¹⁷*”.

Já as isotopias, segundo Greimas (1966), servem para que os temas utilizados durante a narrativa sejam visualmente perceptíveis, assim, podemos dizer que as figuras são utilizadas para concretizar os temas propostos.

Dentre eles, estão: O espaço: casa, representado por artigos que compõem a cena, como: tapete, luminária, quadro, tomada e outros. A fúria, representada pelos movimentos de Donald com a colher e pela corrida dos sobrinhos. A diversão, representada pela união dos sobrinhos e pelos quadrinhos espalhados pela sala.

Nessa história em específico podemos perceber de maneira clara a oposição semântica entre as figuras que representam a fúria e a diversão, podendo ser atribuídas características de valores disfóricos e eufóricos, respectivamente. Como, por exemplo, a fúria, demonstra a repulsão dos jovens, enquanto a diversão mantém ambos unidos, demonstrando a amizade entre eles.

¹⁷ Tradução literal: Eu não falei para limparem a sala de estar?!

4.4 Análise do quadrinho “*Wrecks, lies and videotape!*”¹⁸”

A quarta e última história analisada, a edição número 1 de 2015, se inicia com Donald na sala enquanto seus sobrinhos dão risada assistindo um programa de televisão. Movido pela curiosidade ele pergunta sobre o que é o programa e descobre que se trata de um *reality* de humor cujo vídeo mais engraçado ganha uma viagem para Cancún.

Pensando em realizar uma viagem romântica com Margarida, Donald começa a tentar pregar peças em seus vizinhos, porém, devido ao seu caráter mau-humorado, não consegue gravar um vídeo bom o bastante para o *reality*. Até que, para ajudar seu tio, Huguinho, Zézinho e Luizinho pregam uma peça em Donald, tornando-o uma vítima dos próprios sobrinhos.

Após diversas tentativas, através da ajuda dos sobrinhos Donald finalmente consegue um bom vídeo para participar do programa, porém, acaba entregando a fita errada e assim, dificultando suas chances de vencer.

¹⁸ Tradução literal: “Destroços, mentiras e fitas de vídeo!”

Figura 9 - Recorte da HQ #1, 2015



Fonte: Comic Extra²⁰

¹⁹ Tradução literal. No primeiro quadrinho: "Suspiro - vamos ajudá-lo! podemos nos arrepender ... mas podemos acabar órfãos se ele continuar como está" - "Hmm! - Talvez eu tenha uma ideia". No segundo quadrinho: "Tio Donald, é sua vez de levar Bolivar para passear" - "Nem pensar! Mickey que gosta de cachorros! Peça para ele!". No terceiro quadrinho: "Vamos lá tio Donald! Um passeio vai te fazer bem! Com certeza vai lhe dar alguma inspiração" - "Feh!" - "Talvez você esteja certo". No quarto quadrinho: "Ah, e se divirta com sua nova coleira!" - "Nova coleira?" - "Vai, Bolivar!". No quinto quadrinho: "Aaaah!". No sexto quadrinho: "Bolivar! Para!" - "Sit" - "Beg" - "Whoa!" - "Gravou isso, Huguinho?" - "Você apostou!". No sexto quadrinho: "Ha-ha! Tio Donald, você parece uma aranha no nível sete do Sugar Rush!". No último quadrinho: "Hiss! Fzzt! Snarl!" - "Nós trocamos a coleira de couro do Bolivar por um cordão de borracha super elástico! Engenhoso, né?".

²⁰ Disponível: <https://www.comicextra.com/walt-disneys-donald-duck-1986/chapter-299/4>

O primeiro nível a ser analisado é o fundamental, que de acordo com Barros (2005) é composto por contrariedades inscritas no texto e dessa forma a história se inicia.

Como, por exemplo, na quarta história examinada, podemos perceber que a contrariedade principal é novamente o mau-humor e a diversão. Visto que, por sua característica ranzinza, Donald não possui a capacidade de desenvolver seu próprio vídeo, assim, chegando ao ponto em que os sobrinhos o ajudam através da pegadinha.

A partir disso, podemos classificar os termos em eufóricos (positivos) ou disfóricos (negativos) dependendo de como a contextualização textual nos traz cada qual. Podemos então, definir o caráter ranzinza de Donald, que reclama até mesmo na hora de passear com Bolivar como disfórico e o caráter divertido dos sobrinhos como eufórico, visto que, foi devido a essa particularidade que eles alcançam o objetivo de gravar um vídeo apto para concorrer a viagem.

Já no nível narrativo, o qual analisa a narrativa da história através de uma sucessão de fatos, podemos definir o sujeito como Donald e o objeto-valor como conseguir gravar um bom vídeo para que assim ganhe a viagem desejada. Seu anti-sujeito é a seriedade, gerando a incompetência de produzir um vídeo de qualidade. Os destinatários são os sobrinhos, manipulando Donald a passear com Bolivar, o cão. Tornando Donald o destinatário da narrativa. Nesse caso, Bolivar pode ser visto como um adjuvante na história, ajudando Donald a alcançar o objeto valor, mesmo que de forma irracional. Assim, entrando em concordância com as teorias propostas por Greimas e Courtés (2008).

Como já discutido, o texto narrativo pode ser dividido em quatro fases, sendo elas, respectivamente: manipulação, competência, performance e sanção, sendo geralmente representadas através de eventos cronológicos presentes no texto. (GREIMAS, 1966).

A manipulação utilizada pelos sobrinhos é a tentação, devido ao fato de que se Donald realizasse o passeio, ele se sentiria melhor e assim, haveria uma recompensa.

A competência é justamente o que lhe atribui a habilidade de poder/saber fazer, ou seja, representa uma espécie de ferramenta. Por isso, podemos visualizar Bolivar como uma competência necessária para que Donald alcance seu objeto-valor. Já a performance é quando ocorre a transformação do estado do sujeito, ou seja, Bolivar foi a ferramenta utilizada pelos sobrinhos para que assim, consiga realizar a performance, que é o passeio.

A sanção, é onde podemos determinar se o objetivo do sujeito foi ou não alcançado, a partir disso, classificamos como eufórica, quando ele entra em conjunção com o

objeto-valor e disfórica, quando continua disjunto do objeto-valor.

Nesse caso, podemos perceber que Donald consegue atingir seu objetivo final, que seria gravar uma fita boa o suficiente para participar do programa, ou seja, mesmo com imprevistos, ele entra em conjunção com seu objeto-valor e assim, consequentemente atribuindo o valor eufórico.

O último nível a ser examinado, após o fundamental e o narrativo, respectivamente, é o discursivo, onde segundo Fiorin (2005), é o nível mais complexo e concreto, pois, a partir dele a narrativa se converte em discurso por meio da presença de elementos como: figuras, temas, tempo e espaço.

Podemos analisar também o tipo de debreagem utilizada, a qual, segundo Fiorin (2005) é dividida em dois tipos, a que traz um efeito de aproximação e subjetividade (enunciativa), ou um efeito de distanciamento e objetividade (enunciva).

De acordo com os conceitos de Fiorin (2005), percebemos que a estratégia utilizada pelo autor busca um sentido de aproximação e subjetividade com o enunciatário, por isso foi escolhida a debreagem enunciativa, sendo utilizada como técnica textual o diálogo primordialmente em primeira pessoa.

Em complemento com a debreagem, segundo Greimas (1966), podemos citar as isotopias utilizadas pelo autor, como estratégias que ajudam a compor o nível discursivo, são elas que concretizam as mudanças de estado do nível narrativo.

Para entendermos a semântica das linguagens que compõem as figuras do texto, de acordo com Amaral (2017), as onomatopéias expressadas por Donald representam sua dor durante o passeio no quarto quadrinho, enquanto as fumaças que saem dele têm dois significados: o primeiro, mais leve, representa tontura, vertigem, enquanto a segunda, mais densa, representa sua ira com os sobrinhos.

Dentre eles estão o espaço: casa, representados pelos objetos que compõem o ambiente, como: sofá, cortina, parede e a própria casa vista do lado de fora. O humor, representado pelas risadas dos sobrinhos. A dor, representada pelas onomatopéias. A fúria, representada pelo ato de arregañar as mangas e pela fumaça que sai de Donald.

Como nos outros casos, é perceptível a oposição semântica entre as figuras que representam a polarização proposta no nível fundamental. Visto que a fúria/mau-humor de Donald é um antônimo de humor/diversão dos sobrinhos.

5. Considerações Finais

Uma análise se trata basicamente de uma leitura aprofundada em teorias propostas por grandes estudiosos, por isso, a análise de um quadrinho, nada mais é do que uma leitura atenta e minuciosa, a respeito dos signos que compõem a narrativa. Ou seja, analisando os itens de forma individual, podemos entender de forma mais clara a história escrita pelo enunciator.

A partir dessa análise podemos concluir que a polarização de ideias realmente faz a história acontecer e isso, sempre através de um conflito, de uma oposição de ideias.

Em concordância com Xavier (2019) afirmamos que frequentemente essa polarização se resume nas principais características que compõem o caráter de Donald e dos personagens ao seu redor.

Por ser uma pessoa mal-humorada, enquanto seus sobrinhos possuem um caráter divertido, ou por querer gastar/viajar enquanto nunca tem dinheiro, é o que inicia a aventura. Como por exemplo, ir atrás da fortuna de Tio Patinhas. Ou seja, podemos afirmar que essa contrariedade não apenas contribui para o humor da história, como permite que ela aconteça.

Em todos os casos analisados, Donald se encontra com uma atribuição disfórica, enquanto Huguinho, Zézinho e Luizinho, com uma atribuição eufórica, concluindo essa contrariedade.

Podemos concluir também que Donald sempre é o sujeito, ou seja, o desenrolar da história está sempre ao seu redor. Apesar da ranzinza, através da busca pelos objetos-valor, podemos perceber que ele procura simplesmente a diversão e o prazer. Como, por exemplo, na primeira história ele quer sair da inércia e entrar em conjunção com a diversão, na segunda e na quarta ele busca o prazer da viagem e assim por diante.

Percebemos também que a relação entre destinador e destinatário se alterna entre Donald e os sobrinhos, onde a maior diferença é que Donald manipula os sobrinhos para alcançar um benefício próprio, enquanto os sobrinhos manipulam o tio como uma forma de ajudá-lo a alcançar o objeto-valor, como, por exemplo, no primeiro quadrinho Huguinho, Zézinho e Luizinho, manipulam Donald para que ele possa sair da inércia e assim alcançando seu objeto-valor, enquanto no terceiro quadrinho, Donald manipula os sobrinhos para que saiam da sala e assim ele possa ter um momento a sós com Margarida.

Já em relação ao anti-sujeito, na maioria dos casos é o próprio estado em que se

encontra Donald, sendo ele mesmo seu principal inimigo para atingir o objeto-valor. Como por exemplo, na quarta história o mau-humor é o que impede ele de gravar um bom vídeo. Já os adjuvantes estão relacionados aos sobrinhos, podendo ser associado a eles próprios ou a suas atitudes, como, por exemplo, no primeiro quadrinho o adjuvante é a pegadinha aplicada por eles.

A manipulação utilizada por Donald pode variar de acordo com seu humor, indo de intimidação até tentação. Porém, a manipulação utilizada pelos sobrinhos nunca é de intimidação, visto que, segundo Xavier (2019) dentro dos quadrinhos é possível perceber um nível hierárquico.

A competência pode novamente ser atribuída aos sobrinhos, visto que, sem algumas das suas ações não seria possível ou seria muito mais difícil alcançar o objeto-valor, mesmo que esse prover de poder/saber venha através de pegadinhas. Como, por exemplo, no primeiro e no quarto quadrinho, onde através de uma pegadinha, Donald pode realizar a performance e assim alcançar seu objeto-valor.

Já a sanção é alternada entre eufórica e disfórica, onde nas histórias que Donald agiu como destinador, foi obtido um desfecho disfórico, enquanto nos quadrinhos que Donald agiu como destinatário, sofrendo a manipulação dos sobrinhos, acabaram com um valor eufórico.

Como nas histórias que Donald age como destinador, ele busca um interesse próprio, egoísta e essas histórias acabam com uma sanção negativa, podemos associar esse egoísmo como um ato de valor disfórico (negativo).

Porém, é interessante percebermos também que mesmo em finais de valor eufórico, o enredo é recheado de imprevistos, como por exemplo, na primeira história Donald consegue sair da inércia, porém, acaba não conseguindo salvar os sobrinhos e tendo que ser salvo por eles.

A partir da análise discursiva, é possível perceber que em todos os casos foi utilizado a técnica de debreagem enunciativa, trazendo a sensação de aproximação e objetividade entre objeto e enunciatário.

Podemos perceber também que no nível discursivo a contrariedade continua, dessa vez sendo representada pela figurativização dos temas propostos pelo nível narrativo, ou seja, se no primeiro quadrinho a contrariedade apresentada é a inércia e a diversão, dentro das isotopias, as figuras que concretizam esses temas, também serão polarizadas.

A partir disso, podemos concluir que em todas as histórias analisadas Donald se apresenta com uma postura rígida em relação aos sobrinhos. Podemos perceber também essa bondade nos sobrinhos, onde em todos os casos, a pegadinha possui uma intenção favorável aos desejos de Donald. Ou seja, independente da época da edição analisada, tanto Donald quanto os sobrinhos não mudaram seu caráter autoritário e bondoso, respectivamente.

Por último, podemos perceber que da mesma forma que a contrariedade apresentada das histórias, é de extrema importância para que ela se desenvolva. Também é essencial para que a relação do tio com os sobrinhos ocorra de maneira bem-humorada, afinal, mesmo nos desfechos disfóricos, o compreendemos de forma leve, sem grandes danos para ambas as partes. Por isso, assim como nas contrariedades dispostas nas narrativas, essa relação entre Donald, Huguinho, Zézinho e Luizinho continua intacta durante pelo menos 30 anos.

Referências

AMARAL, Thiago de Almeida Castor do. **Explorações em Quadrinhos e Onomatopeias**. 2017. 244 f. Tese (Doutorado em Letras) - Curso de Pós-graduação em Letras, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. Paulo Bezerra (Organização, Tradução, Posfácio e Notas); Notas da edição russa: Seguei Botcharov. São Paulo: Editora 34, 2016. 164 p.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria Semiótica do Texto**. 4. ed. São Paulo: Parma, 2005. 92 p.

Cagnin, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos: Linguagem e Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Criativo, 2005. 288 p.

COURTÉS, Joseph; GREIMAS, Algirdas Julien. **Dicionário de Semiótica**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008. 544 p.

CUNHA, Rodrigo Moraes. Histórias em Quadrinhos: Um Olhar Histórico. **Revista Científica Semana Acadêmica**, Porto Alegre, v. 1, n. 10, p. 1-15, jul. 2013.

FIORIN, José Luiz. **Os**. 13. ed. São Paulo: Contexto, 2005. 126 p.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Sémantique structurale: Recherche de méthode**. 1. ed. Paris: Larousse, 1966. 262 p.

Internet e editoras independentes impulsionam o crescimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Brasil, 2019. Disponível em:

<<https://revistapegn.globo.com/Banco-de-ideias/Diversao-e-turismo/noticia/2019/02/internet-e-editoras-independentes-impulsionam-crescimento-das-historias-em-quadrinhos.html>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

MENDES, Conrado Moreira. A Noção de Narrativa em Greimas. **E-Com**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 1-12, jul. 2013.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008, p. 248.

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. **Animação e Quadrinhos da Disney: Produção Cultural no Início do Século XXI**. 2016. 418 f. Tese (Doutorado em Jornalismo) - Curso de Jornalismo e Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: Definições, Elementos e Gêneros**. João Pessoa: Ufpb, 2016. 82 p.

SANTANA, Antônio Carlos. Teoria Semiótica. **Revista Comunicação, Cultura e Sociedade**, Campo Grande, v. 3, n. 3, p. 1-6, mar. 2007.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Leitura Semiológica dos Quadrinhos. **Imes**, São Paulo, v. 2, n. 4, p. 19-31, abr. 2002.

UNIVERSOHQ. **Os 70 anos de Pato Donald**. Disponível em: <<https://universohq.com/materias/os-70-anos-do-pato-donald/>>. Acesso em: 11 out. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A Linguagem dos Quadrinhos Estudos de Estética, Linguística e Semiótica**. São Paulo: Criativo, 2015. 120 p.

XAVIER, Gláyci Kelli Reis da Silva. Histórias em Quadrinhos: Panorama Histórico, Características e Verbo-visualidade. **Darandira**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p. 1-20, 13 set. 2019.