

## **Zé Carioca, um brasileiro: reflexos da modernidade e da pós-modernidade na trajetória do personagem<sup>1</sup>**

Márcia Schmitt Veronezi Cappellari<sup>2</sup>

Doutoranda da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

### **Resumo**

O presente artigo analisa, interpreta e compara o personagem Zé Carioca de Walt Disney nos contextos da modernidade e da pós-modernidade. Abordando o aspecto formal, o conteúdo e a linguagem das histórias, este estudo procura relatar a trajetória da personagem desde sua criação até os dias atuais analisando como o papagaio abandonou os padrões morais e formais de Disney, se transformando em um anti-herói de hábitos contemporâneos.

### **Palavras-chave**

história em quadrinhos; arte seqüencial; imagem; pós-modernidade

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP 16 – História em Quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação Social na linha de pesquisa Cultura Midiática e Tecnologias do Imaginário na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Bacharel em jornalismo pela PUCRS. Autora da dissertação de mestrado intitulada *A Comunicação Visual nas Histórias em Quadrinhos On-line: a arte seqüencial no contexto pós-moderno do ciberespaço*. Contato: [marciaveronezi@yahoo.com.br](mailto:marciaveronezi@yahoo.com.br)

## 1. Zé Carioca, um brasileiro

Em uma favela brasileira, mais especificamente na Vila Xurupita, vive Zé Carioca, um papagaio preguiçoso que acorda ao meio-dia, almoça fiado e não nega convite para uma roda de samba ou uma partida de futebol. Golpista, ele engana quem quer que cruze seu caminho: os amigos, os parentes e até mesmo a namorada. Especialista em conto-do-vigário ele sempre se sai bem. Mesmo que todos se revoltam contra ele, seu jeito simpático e habilidoso evita maiores problemas. Porém, nem sempre foi assim.

Em 1942, em plena Segunda Guerra, o mundo se dividia entre nazistas e aliados. Apesar de acompanhar a o conflito à distância até aquele ano, os Estados Unidos possuíam sérios interesses comerciais envolvidos no *front*. Por isso era necessário mudar a opinião de nações terceiro-mundistas inclinadas a apoiar o fascismo, como era o caso do Brasil de Getúlio Vargas. Este foi um dos motivos por que nesse mesmo ano uma equipe de roteiristas e desenhistas de histórias em quadrinhos de Disney desembarcou na América do Sul. Eles pretendiam conhecer e transformar em personagens os principais arquétipos do continente com o intuito de ajudar a espalhar a propaganda bélica pró-aliados contida nos textos de Pato Donald e Mickey Mouse.

Essa viagem originou um filme de animação no qual Pateta e Donald fazem novas amizades pelo Brasil, Chile e Argentina. Foi nessa produção, de nome *Alô Amigos*, que nasceu o papagaio Zé Carioca.

Inspirado em figuras populares do estado fluminense no início do século – os malandros – a personagem parecia, como as demais criaturas da animação, destinada a ficar apenas naquele filme, mas a época de sucesso de Carmen Miranda, que despertava o interesse norte-americano pelo Brasil, fez crescer o sucesso do papagaio. Na trama, fumando charuto, o novo personagem consegue se entender bem com o Pato, que só fala inglês. Eles bebem cachaça juntos, Donald fica embriagado e os dois saem dançando pela calçada bicolor de Copacabana.

Após *Alô Amigos*, um segundo filme foi lançado, alcançando ainda mais sucesso do que o anterior. *Os Três Cavalheiros* (1945), ou *Você já foi à Bahia?* como ficou conhecido por aqui, trouxe Zé, Donald e o mexicano Panchito dançando com Aurora Miranda, a irmã da famosa Carmen. Uma última animação, denominada *Cante com a Disney*, seria lançada em 1948. Na película, o papagaio e o pato apareciam no episódio chamado *Blame It On the Samba* (em português, *A Culpa é do Samba*), no qual todos os personagens estão tristes e começam a se animar ao ouvir o som de um samba.

Os primeiros rascunhos do personagem foram feitos pelo chargista brasileiro J. Carlos. O nome José, ou Joe Carioca para os americanos, teria vindo de José Carlos de Britto e Cunha, importante editor de quadrinhos da época, do próprio J. Carlos ou de José de Oliveira, locutor que interpretou a voz de Zé nos filmes da produtora.

As roupas do papagaio – fraque, palheta e guarda-chuva – foram inspiradas no doutor Jacarandá, uma figura lendária do Rio de Janeiro. O jeito da personagem, com sua “ginga” e conversa fácil, foi tirado de um paulista, o músico José do Patrocínio de Oliveira, o Zezinho (Anos de Ouro do Zé Carioca, Volume 1, 1989). Como pode-se perceber, o personagem já nasceu com tendências pós-modernas. Porém, como definir o que é o pós-moderno?

Embora o termo tenha sido utilizado pela primeira vez em um artigo sobre arte da década de 20, foi Jean François Lyotard em 1979 quem deu uma definição academicamente aceitável do termo. O filósofo francês determina a pós-modernidade como “a posição do saber nas sociedades mais desenvolvidas” (2002, p. 15) e a simplifica como “a incredulidade diante dos metarrelatos” (p. 16). A obra *A Condição Pós-Moderna* foi ponto de partida para uma série de estudos que se estendem até os dias de hoje em todas as partes do mundo. Apesar de haver dezenas de posições sobre o tema, não existe ainda um conceito fechado de pós-modernidade. Discute-se se é um estilo, um movimento novo ou apenas uma outra faceta do ideal moderno. É por isso que o pós-moderno é considerado uma condição, algo que afeta a maior parte dos campos da vida em sociedade, mas que não dá para saber onde começa nem onde termina.

Associando os estudos de Lyotard aos de outros estudiosos, como Jameson e Barthes, David Harvey (1993) diz que a principal preocupação da condição é com o efêmero, o transitório, não mais com o significado e sim com o significante, não mais com a arte pronta, mas com a obra aberta. Segundo ele, o modernismo dedicava-se à busca de futuros melhores, da felicidade perfeita e eterna – o “viveram felizes para sempre” –, mesmo que essa procura levasse à paranóia. Já a pós-modernidade, revela o autor, como é fundada na esquizofrenia, concentra-se no instante, no momento de prazer.

Diante destes estudos, torna-se improvável não perceber elementos pós-modernos nas origens de Zé Carioca. Em *Alô Amigos*, ele aparece como um malandro que fuma, bebe e zomba do Pato Donald. Se mostra politicamente incorreto, ensinando maus hábitos para o amigo estrangeiro. Estas características o afastam do herói moderno dos quadrinhos, que sempre foi utilizado para dar bons exemplos. Em *Você já foi à Bahia?* esta personalidade é ainda mais evidente. Junto a Panchito, o galo que representa o México, ele apronta várias travessuras para

Donald. Das telas dos cinemas, nas quais já era permitida a existência de heróis nem tão perfeitos quanto antes, Zé foi parar nos quadrinhos onde a atitude heróica da modernidade estava em seu esplendor. Se chegasse às revistas do jeito que se comportava nos cinemas, ele seria considerado um anti-herói, talvez, até mesmo um vilão. Prevendo problemas, a equipe Disney acabou adaptando-o ao padrão Mickey – o aventureiro certinho, pois conforme Eisner (1995):

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista seqüencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes.  
(EISNER, 1995, p. 13)

Era preciso que, *a priori*, a imagem fosse a mesma para que houvesse o reconhecimento imediato da personagem. Com o tempo, os roteiristas foram adotando uma maior liberdade de criação. Nas histórias das últimas décadas, não há uma definição da forma de Zé. Em algumas ele utiliza a roupa tradicional, mas tem as penas do rabo verdes e os olhos azuis. Noutras, ele retoma seu estilo original com a mesma roupa, rabo colorido e olhos castanhos. Nas mais diferentes ele usa camiseta, bermuda, boné e tem os olhos azuis. Os coadjuvantes das histórias acompanham a tendência, usam o tradicional quando a trama exige e o descontraído em outras situações. A escolha é do autor, de quem produz o contexto, caracterizando um projeto pós-moderno de antiforma, de forma aberta.

## **2. Zé Carioca na modernidade**

O personagem estreou nas tiras norte-americanas em outubro de 1942. No Brasil, entretanto, sua história estava apenas começando. Em 1950, chegaram ao país as revistas do Pato Donald. O “gancho” para a entrada do herói no país foi amizade com Zé Carioca, conquistada no cinema. No texto da Rádio Pataquada, uma espécie de editorial da revista, Zé Carioca é visto como o cicerone de Donald no Brasil, um malandro que não gosta muito de trabalhar, mas que luta para arranjar um emprego para o amigo estrangeiro. O brasileiro é mostrado uma pessoa que não gosta muito de trabalhar. Na descrição, apresenta alguns traços de imanência pós-moderna: ele adora contar vantagens e só quer saber de sambar e jogar futebol. Estas características, contudo, ficaram apenas no discurso. Tendo sido apresentado em *Alô Amigos*, como um anti-

herói, Zé deveria ser lembrado como tal na menção do Pato. Em sua primeira história, porém, já era possível observar que a trajetória inicial da personagem nos quadrinhos não seria muito diferente da dos outros personagens de Disney.

Apesar de estar presente em todas as capas dos sete primeiros números da revista Pato Donald, Zé Carioca só foi ganhar sua primeira narrativa na oitava edição. Publicada em fevereiro de 1951, ela trouxe na capa o papagaio de máscara dançando com Donald vestido de baiana. A primeira revista, no entanto, só foi aparecer uma década depois, no número 479 do Pato Donald. Durante dois anos, o livreto foi editado quinzenalmente, alternado com o titular da revista.

As histórias publicadas pela Editora Abril em 1961-62, anos iniciais de Zé Carioca, eram bastante semelhantes às de Mickey e Donald. O mundo da versão moderna da personagem é o mundo de Disney, Patópolis. Zé Carioca desvenda mistérios acompanhado de Pateta, saindo para tomar sorvete com Chiquinho e Francisquinho (sobrinhos de Mickey). Ele também tem sua namorada disputada com o Gastão, enfrenta Bafo de Onça, testa as invenções de Pardal e sofre nas mãos de Tio Patinhas. Há tramas, ainda mais simbióticas, em que ele encontra Peter Pan ou Lobão e os Três Porquinhos.

O universo que caracteriza as histórias iniciais do papagaio é o moderno. A história em quadrinhos, como meio de comunicação de massa pode ser considerada uma criação da modernidade, embora seu formato exista desde os tempos das cavernas, sendo utilizado no Egito e no Império Romano, entre outras civilizações. A modernidade pode ser considerada o período que se seguiu as revoluções industriais e a Francesa, um tempo de grandes inovações tecnológicas como a eletricidade e o telégrafo, que pregava a originalidade e o progresso. Neste período as imagens ficcionais eram trabalhadas com rigor e formalismo. Elas precisavam ser o mais verossímeis possível. Apesar de o movimento pregar o novo, a renovação, o paradigma moderno não alterou em nada a vida da sociedade (Teixeira Coelho, 1995, p. 21). A roupagem era atualizada, mas os conceitos, inspirados em leis morais e valores religiosos, não traziam nada de novo.

O Zé moderno é um bom exemplo para seus leitores. Ele não é preguiçoso, é esperto e talentoso. Está sempre disposto a ajudar a quem precisa, mesmo que tenha que se meter em confusões. Ele é a personificação do malandro, contudo um malandro de luxo. O papagaio é pleno de artimanhas, mas age de forma inocente, evitando prejudicar alguém. Além disso, ele está sempre bem vestido, mora em uma casa bela e arrumada e possui até uma empregada doméstica. Ele também é corajoso e aventureiro, como Mickey, o padrão da época. Como Donald

e o rato, tem uma namorada eterna, Rosinha, que nas tramas iniciais chama-se Aurora, não tem pai, nem é rica, como ocorre na fase pós-moderna.

Desenhos simétricos e bem detalhados compõem as primeiras histórias de Zé Carioca. O fundo das tiras tem árvores, detalhes do céu, profundidade de campo, entre outros elementos. Cada personagem tem o seu uniforme, o seu traje típico, que dificilmente muda nas histórias. Até mesmo quando Zé Carioca joga futebol, como é o caso da história que abre a primeira revista do papagaio, ele mantém a gravata borboleta, seu código padrão.

As histórias têm um propósito. A narrativa segue uma linearidade. O final positivo ou negativo sempre tem uma origem moral, que determina se uma questão pode ou não terminar bem. São as verdades eternas de que fala David Harvey (1993):

A crença “no progresso linear, nas verdades absolutas e no planejamento racional de ordens sociais ideais” sob condições padronizadas de conhecimento e de produção era particularmente forte. Por isso, o modernismo resultante era “positivista, tecnocêntrico e racionalista”, ao mesmo tempo que era imposto como obra de uma elite de vanguarda.  
(HARVEY, 1993, p. 43)

Outra característica moderna comum nas tramas de Zé Carioca é a cultura do cientificismo. Assim como os outros personagens, o papagaio também se relaciona com o Professor Pardal, o maior expoente do gênero científico dentro das historietas Disney. Com a ajuda do inventor, viaja à lua, se perde no espaço e percorre as profundezas do mar. Graças a seres alienígenas, ele também se transforma em super-herói por um dia em sua décima primeira revista (499).

A feiticização da ciência é um outro traço da modernidade. [...] A ciência é pedra de toque, a substância alquímica, a transformação de tudo. O mito moderno. Ela e seu simulacro, a tecnologia. [...] Até um certo marxismo rendeu-se a esse traço moderno  
(TEIXEIRA COELHO, 1995, p. 32)

Assim como Donald e Mickey, Zé Carioca também pode ser considerado um herói. Ele sempre está disposto a ajudar a quem precisa, envolve-se em aventuras para capturar bandidos, atrapalha-se em algumas situações, mas sempre termina fazendo o bem. Na verdade, ele é uma mistura dos dois personagens, pendendo um pouco mais para Mickey. Em algumas histórias é esperto e aventureiro, em outras se apresenta distraído e confuso.

Nessa época, Zé ainda não tem o talento que irá adquirir na fase pós-moderna de

“pendurar” a conta nos restaurantes. Quando não tem dinheiro, ele procura um emprego. O que é mais característico dessas histórias é que sempre que ele tenta dar um golpe em alguém, se dá mal. A moral da história é a que prevalece, para ele não perder a condição de herói, personagem bonzinho. Ele volta sempre para o caminho do bem numa visão maniqueísta que também caracteriza a modernidade.

A linguagem das revistas na modernidade é extremamente formal. Harvey (1993) afirma que esta preocupação existe desde o começo do modernismo. Termos complexos para crianças como “amerissando”, “inveterado” e “delinqüente”, são freqüentes nas histórias. Gírias, como “gozação”, por exemplo, são postas entre aspas, mostrando que as palavras não seriam as ideais para o texto.

Apesar de dizer que vive no Rio de Janeiro, Zé vive em Patópolis. Ele não tem amigos próprios, acaba adotando Pateta como parceiro, e se relaciona com todos os outros personagens. Para completar sua condição de herói autônomo e forte, ele ganha dois sobrinhos: Zico e Zeca, que virão a cumprir o mesmo papel de Chiquinho e Francisquinho e de Huguinho, Zezinho e Luizinho.

Zé Carioca é a metáfora do brasileiro. É a imagem que os norte-americanos tiveram ao visitar o país. É uma mistura daqueles cidadãos que utilizavam camisetas listradas, palheta e viviam com um pandeiro na mão – os malandros –, com os boêmios, os que passavam as noites bebendo, fazendo serenatas e apresentavam-se muito bem vestidos. Os roteiristas e desenhistas de Disney misturaram tudo isso e construíram um estereótipo. Apesar das formas brasileiras, a ave manteve o discurso americano. O fato de as histórias terem sido publicadas primeiro nos Estados Unidos e só depois por aqui ajudou na manutenção do caráter Disney.

Em momento algum da modernidade, aparece uma visão brasileira sobre o personagem. Isto porque, até 1972, a maioria das histórias era produzida nos Estados Unidos. A grande mudança ocorreu exatamente nesse ano, quando os norte-americanos decidiram abandonar de vez Zé Carioca. Não fosse a decisão da Editora Abril de continuar produzindo os quadrinhos no Brasil, Zé estaria tão esquecido quanto Panchito, o galo dos vídeos *Alô Amigos* e *Os Três Cavalheiros*, que apareceu poucas vezes desde então.

Do Zé Carioca original sobrou só a figura. A maioria das características hoje marcantes na personagem surgiram no Brasil. Os amigos, a malícia, a preguiça, entre outros elementos, foram criados por artistas nacionais. Ninguém melhor do que um brasileiro para construir o seu próprio estereótipo e eliminar de vez a idéia de que o papagaio era um vetor de infiltração da cultura de

massa norte-americana no país. Na pós-modernidade, o Brasil das histórias passa a ser brasileiro. Favelas, feijoada, jacas e jaboticabas compõem o cenário da Vila Xurupita, um lugar imaginário pobre e feliz do Rio de Janeiro. Lá, as tramas ganham sentimento, movimento e autenticidade. Isso porque, de acordo com Cirne (2001):

[...] o verdadeiro (e bom) quadrinho seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva à soma de possibilidades formais e conteudísticas, mediadas pelo simbolismo da função poética entre o objeto apenas visto, observado, e o objeto de fato desejado.  
(CIRNE, 2001, p. 19)

### **3. Zé Carioca na pós-modernidade**

A modernidade buscava o novo, o progresso. Por isso, a pós-modernidade não poderia surgir como uma inovação. Tudo o que pregava o tecnológico, o revolucionário vinha do moderno. Então, não foi essa a idéia fundamental da pós-modernidade. A condição pós-moderna surgiu não apenas como mais um estilo artístico-literário, mas como um ideário que podia conviver com outros movimentos.

O pós-moderno remonta às formas do passado envolvendo-as com novas roupagens. O Pós-Modernismo regressa às formas clássicas – na pintura, na arquitetura, na literatura, no cinema –, mas não copia, acrescenta. Não se trata de um simples retorno, mas de uma transformação. O que era considerado “antigo” volta recapado, transformado, ironizado. De acordo com Teixeira Coelho (1995), há mais de um ângulo pelo qual se possa observar o pós-moderno. “Ele não é apenas um, mas tantos quantos forem as linguagens consideradas”, em outras palavras, é composto por multiplicidades.

O artista não se vê mais obrigado a procurar aquilo que ainda não foi feito e sente-se em liberdade para voltar-se na direção do que bem entender. Não há nem mesmo um empenho definitivo em relação a si mesmo ou sua obra: hoje faz isto, amanhã sente-se livre para fazer uma coisa bem diferente.  
(TEIXEIRA COELHO, 1995, p.122)

Enquanto na modernidade se pregava a criação de valores eternos e imutáveis (Harvey, 1993), a atual condição professa o momentâneo. Maffesoli (2003) diz que “só importa o instante



em que se pode resumir a eternidade em sua plenitude” (p.50). É um *carpe diem* contemporâneo em que se percebe uma ânsia em se fazer o máximo de coisas no menor tempo possível.

Diante das transformações que começavam a ocorrer no cenário mundial da metade do século XX, o modelo tradicional de quadrinhos começou a dar sinais de decadência. A personificação do herói diminuía seu poder atrativo nas bancas de revista. O leitor buscava algo novo, diferente. A fase das guerras e das crises, na qual se fez necessária a presença dos heróis, já havia passado. Os tempos eram outros e o mercado pedia modificações.

As histórias em quadrinhos da pós-modernidade necessitavam bem mais do que de clareza visual e plasticidade. Para cativar, elas precisavam se identificar com os novos ideais que se apresentavam. Conforme Juremir Machado da Silva (2003), uma das principais mudanças decorrentes da transição do estilo anterior para a atual condição está no fato de as sociedades modernas funcionarem “com base na vigilância e na punição [enquanto] as pós-modernas [se baseiam] na sedução e na recompensa a baixo investimento” (p.25).

No universo Disney as mudanças foram ocorrendo lentamente. As narrativas de Mickey, Donald e Tio Patinhas eram muito bem definidas para mudar de forma brusca. A saída para a modificação necessária foi o hibridismo, que se mantém até hoje. Por isso, há tanto histórias em que Mickey é aquele mesmo herói da humanidade, que salva a cidade dos bandidos, quanto outras em que ele parece ser mais “burro” do que Pateta. Não há mais unidade, o desenhista decide o que fazer e faz.

[...] o produtor cultural só cria matérias-primas deixando aberta aos consumidores a recombinação desses elementos da maneira que eles quiserem. O efeito é quebrar (desconstruir) o poder do autor de impor significados ou de oferecer uma narrativa contínua. Cada elemento [...] ‘quebra a continuidade ou linearidade do discurso e leva, necessariamente a uma dupla leitura’.  
(HARVEY, 1993, p. 55)

Os personagens passam a apresentar outras identidades, zombarias de heróis. Donald interpreta o Superpató, um salvador que usa seu boné tradicional de marinheiro e persegue o crime com seu próprio carro. Peninha assume diferentes faces. Em algumas histórias ele é o Pena Submarino, em outras o Pena das Selvas e em terceiras o Morcego Vermelho. Este último é o mais cômico dos heróis, pois vence lutas de tanto apanhar, sendo alvo de piadas das próprias pessoas que ele pretende salvar. Outro exemplo é o Superpateta. O antes companheiro desengonçado de Mickey combate o mal utilizando ceroulas e comendo amendoins plantados em

seu quintal. Mantendo seu jeito confuso, ele sempre acaba fazendo tudo errado, mais atrapalhando do que ajudando. Nesse mesmo tempo, as invenções de Pardal já não são tão brilhantes. Suas máquinas são vistas com desconfiança pela maioria dos personagens, que passam a tratá-lo como um maluco. Assim, as narrativas ficam desobrigadas de seguir critérios rígidos de linearidade para que possam ser compreendidas:

Os recursos de abstração dos desenhos são amplos. Podemos contar uma estória, em desenhos, do começo para o fim ou do fim para o começo; ainda, indo e vindo como em um contraponto musical; enfim, jogando todos os “quadrinhos” – todos os momentos da estória – na mais completa desordem. Com paciência e jeito sempre será possível recompor a ordem chamada de natural.  
(GAIARSA in MOYA (org.), 1977, p.116-117)

O tabu dos filhos apontado por Dorffman e Mattelart (1980) foi rompido nesta outra condição com as histórias de *A Turma do Pateta*. Lançada primeiramente em desenho animado, a história ganhou força nos quadrinhos mostrando Pateta com seu filho Max e suas relações com Bafo de Onça – não mais um bandido –, seu vizinho casado e pai de dois filhos. Mickey nem é citado nestas histórias.

As mulheres também ganharam uma independência decorrente da pós-modernidade. Margarida, por exemplo, abandona suas sagas de romance e sua roupa de laços e babados, tornando-se mais ousada. Ela passa a trabalhar, principalmente no jornal *A Patada*, e começa a usar roupas mais soltas e sensuais. Também assume uma identidade secreta, a Superpata, para combater o “machismo” dos heróis masculinos, como ela própria afirma. Glória, a namorada de Peninha, também assume este tipo de atitude, transformando-se na Borboleta Púrpura, a principal rival em heroísmo do Morcego Vermelho (Peninha).

A mudança na linguagem foi mais radical. Foram relevadas as normas técnicas do Português, muito utilizadas nas histórias da modernidade, abrindo caminho para a desconstrução textual e o uso do coloquial. A mudança ampliou o alcance das histórias. Elas ficaram mais engraçadas, recheadas de ironia, uma das principais características do pós-modernismo. As piadas passaram a ter sentido para adultos e crianças. O tamanho dos textos também diminuiu, provocando uma leitura mais rápida e ágil.

As histórias de Zé Carioca se tornaram independentes. Não há mais Mickey, Pateta, Donald, Pardal, ou outros personagens tradicionais nas histórias do papagaio. As tiras agora são formadas por coadjuvantes exclusivos. Pedrão, Nestor, Afonsinho, Rosinha, Rocha Vaz, a turma

da Anacozeza – Associação Nacional de Cobradores de Zé Carioca – e Acácio formam um grupo de “colegas de cena” do protagonista, que não mais se envolve com Patópolis, vivendo efetivamente no Rio de Janeiro. Em boa parte das tramas, estes personagens tentam cumprir as necessidades básicas (como alimentação e moradia, por exemplo) com “jeitinhos”. Eles não trabalham. Alguns fazem “bicos” como carroceiro, frentista de posto de gasolina, vendedor de frutas, mas nunca procuram por um emprego fixo. O que eles querem é comer, dormir e se divertir. Teixeira Coelho (1995) explica essa situação:

[...] personagens povoam o mundo. Mas não são mais personagens “com psicologia”, como no “velho romance”, nem personagens “historicamente situadas”, nem personagens que refletem profundamente sobre si mesmas,[...]: são personagens que apenas vivem e vêem coisas, e que não estão muito certas do que estão vendo.  
(TEIXEIRA COELHO, 1995, p. 91)

A presença de uma “turma” grande possibilita uma multiplicidade de histórias. A interação com os vários personagens aumenta a possibilidade de tramas, de acordo com a afinidade entre Zé e cada um deles. As temáticas frequentes nas tramas de característica pós-moderna são as do dia a dia e não mais de aventuras espaciais ou viagens a outros continentes.

Zé Carioca é o personagem mais preguiçoso do universo Disney. Ele dorme tanto que seus amigos estranham quando ele não está na rede de sua casa ou em sua cama. O papagaio mora em um barraco de madeira, com sofás furados e geladeiras sem lâmpada. Dinheiro para ele não é problema, pois nunca o tem. Quando precisa muito, pede emprestado ou dá algum golpe. Trabalho é uma palavra que ele nem pode ouvir. Se apavora e sai gritando quando o termo é pronunciado. Zé é aquele personagem que primeiro faz, depois pensa nas conseqüências. Ele não tem código de ética, faz o que quer sem respeitar o que é certo e o que é errado. Teixeira Coelho relata esta tendência ao amoralismo:

Não é incomum que o homem de cultura brasileiro [...] se apresente de fato, ou pretenda um dia mostrar-se, como uma espécie de entidade mefistofélica sobrecarregada com todos os sinais que a definem como tal: cínico, ativo, zombateiro, negativista. Em suma, todos os atributos do intelectual pós-moderno. [...] Um Mefistoféles que maneja a ironia, a troça, a pilhéria, o pedantismo, a intolerância e o desdém como armas inerentes e inevitáveis à sua existência e sua função “esclarecedora”.  
(TEIXEIRA COELHO, 1995, p.195)

Maffesoli (1996), por sua vez, aponta para um retorno da simplicidade:

[...] o concreto, o cotidiano, a vida banal e sem qualidade, tudo isso, coisas que foram amplamente tornadas menores, senão desvalorizadas, durante toda a modernidade, invertem-se em seu contrário.  
(MAFFESOLI, 1996, p. 46)

As histórias têm as temáticas mais variadas possíveis. Assim, Zé pode passar uma trama inteira fugindo de cobradores, pode ir para uma partida de futebol com os companheiros, tentar roubar as jacas do Pedrão, entre outras situações. A grande maioria dos textos começa com uma imagem de Zé deitado em sua rede. O que há em comum em todas é a malandragem no sentido contemporâneo, um misto de esperteza com vigarice, e o “jeitinho brasileiro” que o papagaio usa para se safar dos problemas. As tramas do papagaio seguem a máxima de que ninguém é totalmente bom, nem totalmente mau na humanidade e que, portanto, nos quadrinhos também não há esta necessidade maniqueísta de perfeição total.

As tramas com tendência pós-moderna já não seguem uma linearidade lógica. Na verdade até mesmo o termo “história” chega a ser questionado na pós-modernidade por alguns teóricos. De acordo com Teixeira Coelho (1995, p. 91), ela “ainda existe, mas é uma história errática, hesitante, incerta, sem começo, meio e fim, e a respeito de cujos eventos as personagens não têm muita certeza”. A tira pode começar com Zé jogando futebol e terminar com ele testando um tênis supersônico. As imagens não são tão claras quanto as modernas e os fundos, cada vez menos detalhados. Eles passam a ter uma cor única ou ser apenas esboçados. Quando há detalhamento geralmente é para desenvolver algum atributo irônico, como uma trama paralela que ocorre atrás do fato principal. Dessa forma, percebe-se a desconstrução textual e visual características do pós-modernismo.

Além dos vários companheiros de cena, Zé Carioca também tem uma família de primos espalhada pelo país que o acompanha em algumas tramas. Estes personagens compõem um retrato da variedade cultural brasileira. Essas versões do protagonista nas mais diversas regiões do país mostram que o Brasil não se restringe ao Rio de Janeiro, enfatizando que não Zé Carioca apenas, mas todo o seu universo, representa o país. Alguns exemplos são Zé Paulista, Zé Queijinho e Zé Pampeiro. Há ainda outros personagens menos frequentes, mas que representam diferentes arquétipos brasileiros.

Assim como Donald, Pateta e Peninha, Zé também assume uma identidade secreta de “super-herói”. Seu Morcego Verde imita o Morcego Vermelho de Peninha. Se o herói-pato era atrapalhado, o papagaio é ainda pior. Não tem nenhum crédito na praça, todos sabem que ele é Zé

Carioca, e ninguém lembra de seu codinome. Ele tenta não fazer muito esforço na captura dos bandidos, a quem acaba prendendo por acaso. É facilmente enganado e a maioria de suas “sagas heróicas” não necessitam de heróis porque são armações para zombar dessa sua mania.

Há liberdade na maneira como o personagem e seus amigos se vestem. Em algumas histórias, ele ainda aparece de chapéu palheta e gravata borboleta. Em outras, usa camisetas com vários tipos de estampa, predominando uma amarela com a letra “Z” gravada. Certas tramas ironizam a roupa moderna da personagem, como em uma em que ele diz para o Nestor usar uma “roupa tradicional de Zé Carioca” para distrair um suposto cobrador. Thompson (1998) considera essa liberdade criativa como uma prioridade no processo comunicativo:

O incentivo à diversidade e ao pluralismo na mídia é, portanto, uma condição essencial, não opcional ou dispensável, para o desenvolvimento da democracia deliberativa. A deliberação prospera com o encontro de visões conflitantes; nada é mais destruidor do processo deliberativo do que um coro orquestrado de opiniões que não permite divergências.  
(THOMPSON, 1998, p.222)

Na fase pós-moderna de Zé Carioca não há inocência. As situações em que ele se mete são feitas de caso pensado. Ele não é uma vítima das conseqüências, mas um criador das mesmas. Em algumas histórias, pode até apresentar algum drama de consciência, mas acaba fazendo, geralmente, o que é melhor para si próprio, frustrando a expectativa moral. Ele é covarde e acomodado, não procura enfrentar grandes perigos, a não ser que eles sejam por uma feijoada ou uma jaca.

Sucesso durante duas décadas, contudo, o crescimento das vendas com a roupa pós-moderna de Zé Carioca não foi suficiente para garantir a permanência da revista. Em outubro de 2000, a revista de número 2165, intitulada *Zé das Selvas* traria as últimas histórias produzidas quinzenalmente para a publicação. A página derradeira do “gibi” anunciava o fim de uma forma insuspeitável, dizendo que na edição seguinte ocorreria uma reedição de histórias do tempo em que o papagaio usava suas vestes tradicionais (paletó, gravata borboleta e palheta). Desde aquele número, porém, nenhuma outra revista foi publicada com histórias originais. Todas aparecem com a tarja “Reedição das Melhores Histórias”.

A trajetória de Zé Carioca nos quadrinhos brasileiros retrata a busca de mais de meio século por uma identidade realmente nacional. Embora muitos críticos que desconhecem a fase pós-moderna do malandro digam que ele é uma infiltração da cultura americana, na pós-

modernidade ele não o é mais. A figura do papagaio continua sendo uma identificação nacional, fato bastante visível em períodos de Copa do Mundo, quando inúmeras representações do animal, naturalmente verde-amarelo, chegam à mídia e às lojas. De boné, camiseta e bermuda, ele é, agora, um verdadeiro Zé (cidadão comum) Carioca (natural da capital do Rio de Janeiro), que mora em uma favela, frequenta a praia e adora um samba. O carioca pode não representar todo o povo brasileiro – visto que o país é muito grande e formado por diversos arquétipos – mas certamente é mais nacional do que uma imitação de Mickey com roupagens tupiniquins, como ocorria com Zé na modernidade. Os parentescos do papagaio, além de suas múltiplas facetas, cumprem o papel de apresentar as diferentes culturas que compõem o Brasil. Assim, forma-se uma unidade de significação nacional. Da mesma forma que Patópolis retrata a realidade dos Estados Unidos, o Rio de Janeiro de Zé Carioca é o Brasil representado.

#### **Referências bibliográficas:**

**CARL BARKS, As Obras Completas de.** Volumes 1 a 8. São Paulo: Abril, 2004.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para Ler o Pato Donald:** comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

HARVEY, David. **A Condição Pós-Moderna:** uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 1993.

LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-Moderna.** 7.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **A Contemplação do Mundo.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1996.  
\_\_\_\_\_. **O Instante Eterno:** o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. São Paulo: Zouk, 2003.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

\_\_\_\_\_. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

**PATO DONALD, Anos de Ouro do**. Volumes 1 a 3. São Paulo: Abril, 1988.

\_\_\_\_\_ - **70 anos**. São Paulo: Abril, 2004.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem: estética moderna & pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

SILVA, Juremir Machado da. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

TEIXEIRA COELHO Netto, José. **Moderno Pós Moderno**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

THOMPSON, John B. **A Mídia e a Modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

**TIO PATINHAS, A Saga do**. Volumes 1 e 2. São Paulo: Abril, 2003

**ZÉ CARIOCA, Anos de Ouro do**. Volumes 1 a 4. São Paulo: Abril, 1989.