

O segredo dos castelos dos patos nos quadrinhos Disney

The secret of ducks' castles in disney comics

*Marcus Vinicius de Paula*¹

*Lucas Almeida de Melo*²

¹ Professor do Departamento de História e Crítica da Arte e do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Mestre em História e Crítica da Arte pela PPGAV-EBA/UFRJ. Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. E-mail: depaulamarcusvinicius@gmail.com. ORCID: 0000-0003-4870-9249

² Licenciado em Educação Artística – Artes Plásticas (2018) – e Bacharel em História da Arte (2022), ambos pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Especialista em Ensino Contemporâneo de Arte pela Faculdade de Educação e Colégio de Aplicação da UFRJ (2020). Mestrando em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. Professor de Artes dos Municípios de Rio das Ostras (RJ) e Casimiro de Abreu (RJ). E-mail: lmelo496@gmail.com. ORCID: 0000-0001-8518-8839

RESUMO

Este artigo analisa, contrapõe e problematiza três características que influenciaram o design da Família Pato das HQs Disney: a iconografia zoomórfica, o caráter atemporal das narrativas e a ancestralidade medieval. A reflexão parte de uma crítica aos comentários de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, em “Para ler o Pato Donald”, a respeito da maneira por meio da qual esses personagens lidam com a passagem do tempo. Seguiremos afirmando que o Tio Patinhas e o Pato Donald, desenhados por Carl Barks, eram figuras fundamentalmente contemporâneas, ou seja, expressavam anseios e questionamentos de seu criador em relação à sua própria época. O objetivo é averiguar, primeiro, de que modo a iconografia zoomórfica participava ou potencializava o caráter crítico desses personagens para, em seguida, tentar compreender em que medida a inserção de uma ascendência feudal europeia os modifica. Essa transformação será analisada sob uma perspectiva iconológica que interliga a semântica visual de animais humanizados e os sentidos simbólicos da imagem do castelo para a Disney.

PALAVRAS-CHAVE: quadrinhos Disney, design de personagem, zoomorfismo, iconologia.

ABSTRACT

This article analyzes, opposes and problematizes three characteristics that influenced the design of the Duck Family of Disney comics: the zoomorphic iconography, the timeless character of the narratives and the medieval ancestry. The reflection starts from a critique of the comments by Ariel Dorfman and Armand Mattelart, in *How to Read Donald Duck*, about the way in which these characters deal with the passage of time. We will continue to say that Uncle Scrooge and Donald Duck, designed by Carl Barks, were fundamentally contemporary figures, that is, they expressed their creator's yearnings and questions about his own time. The objective is to verify, first, how the zoomorphic iconography participated or potentiated the critical character of these characters, and then, try to understand to what extent the insertion of a European feudal ancestry modifies them. This transformation will be analyzed from an iconological perspective that interconnects the visual semantics of humanized animals and the symbolic meanings of the castle image for Disney.

KEYWORDS: Disney Comics, Character design, zoomorphism, iconology.

Introdução

“Não há nada de errado em nascer num terreiro de patos, contanto que você tenha sido chocado de um ovo de cisne.”
O Patinho Feio, de Hans Christian Andersen (TATAR, 2004, p. 302).

Este texto analisa o valor que passa a ser conferido ao passado medieval europeu dos patos antropomórficos das histórias em quadrinhos (HQs) produzidas pela Walt Disney Company, em contraponto ao caráter fundamentalmente contemporâneo atribuído por Carl Barks a esses personagens. A meta final é entender em que medida essas mudanças afetam o simbolismo dos mais ordinários membros da família biológica dos *Anatidae* e, por conseguinte, o conceito visual da família Pato, dos quadrinhos Disney. Começaremos expondo e criticando as observações feitas por Ariel Dorfman e Armand Mattelart, em “Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo”³, sobre o sentido ideológico da passagem do tempo nas histórias criadas por Carl Barks (1901-2000).

Seguiremos estabelecendo paralelos entre os *funny animals*⁴ dos quadrinhos e uma longa tradição alegórica e zoomórfica, e também a maneira como a Disney lida e utiliza o passado medieval europeu para a construção de personagens e de sua imagem empresarial.

³ O livro foi publicado no Chile, em 1971, e no Brasil, com tradução de Álvaro de Moya, em 1977.

⁴ *Funny animals* é um gênero de quadrinhos voltado para o humor que surgiu no contexto norte-americano do final do século XIX. Segundo Roberto Elísio dos Santos (2002, p. 78), são “histórias com animais antropomorfizados”, cujo pioneiro foi “The Little Bears”, de James Swinnerton, criado em 1895. O gênero se popularizou nas tiras diárias com “Karzy Kat”, de George Harriman, criado em 1910, e o “Gato Felix”, de Otto Messmer, em 1917. Esses personagens, muitas vezes, “se prestam à crítica social e à sátira política” (SANTOS, 2002, p. 79).

Finalmente, analisaremos trechos de alguns episódios específicos de quadrinhos, coletados entre a década de 1940 até 2006, que mostram castelos, indicando uma origem europeia e aristocrática para a família Pato. Queremos pensar ou repensar de que modo essa questão afeta o zoo-alegorismo que participa do design desses personagens.

A discussão apresentada neste artigo busca responder à seguinte questão: os simplórios “patos civilizados” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p.125), apresentados como herdeiros da velha Europa, transformam-se em pretensiosos cisnes principescos ou esse dado paradoxal potencializa o caráter cômico e crítico do zoomorfismo?

Os Patos de Carl Barks e o consumo do tempo

Dorfman e Mattelart explicam que os patos e ratos das histórias em quadrinhos da Disney são abordados por uma perspectiva temporal que poderia ser caracterizada como o “eterno hoje”. Lembram que nesse mundo “tudo se move, mas nada muda” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p.106). Com isso, eles querem dizer que cada aventura é independente da outra e, por isso, não constituem uma ação temporal em que um episódio modificaria as circunstâncias do próximo, ou seja, não identificam uma noção de passado e, muito menos, ancestralidade familiar.

Provavelmente essas críticas sobre esse eterno presente são desdobramentos da análise que Umberto Eco (1993) fez do Super-Homem em “Apocalípticos e integrados”, publicado originalmente em 1965. O autor inicia sua análise filosófica lembrando a noção aristotélica de tempo, que “implica uma ideia de sucessão” (p. 254) e causalidade, a qual determina que o tempo precedente indica o sequente. Eco explica que cada aventura está internamente

sujeita à sequencialidade cronológica, mas quando terminava um arco narrativo, o que iniciava partia do mesmo ponto que principiara o precedente. Ele afirma que esse é um fator importantíssimo para criar a dimensão mítica do herói.

Indiferente a essas reflexões ético-filosóficas, a justificativa de Barks era bem mais pragmática e estava diretamente associada à sua consciência de que criava histórias para uma mídia de massa e que a autonomia espaço-temporal⁵ de cada episódio permitia que o leitor pudesse acessar cada história de modo independente e isso não obstruía as vendas. Era uma estratégia mercadológica adotada conscientemente, pois desejava que o leitor pudesse começar por qualquer aventura (ANDRAE, 2017, p. 147). Além disso, Barks não tinha nenhuma intenção de criar qualquer tipo de referencial progresso para a família Pato, pois queria ter liberdade para alterar o passado e as relações familiares de acordo com as exigências narrativas (ANDRAE, 2017, p.149)⁶. Independentemente do motivo, o fato é que esses personagens foram afetados por esse dado temporal.

Por outro lado, existem outros ingredientes, citados por Dorfman e Mattelart, que problematizam ainda mais a representação do tempo dos patos, pois apesar de colocarem ênfase crítica sobre esse eterno tempo presente a-histórico, não deixam de comentar que o passado surge de duas formas. Primeiro, como nostalgia da infância, como um paraíso perdido. Disso, resulta que Patópolis seja um lugar “onde todos estão vestidos como crianças” europeias do início do século XX (DORFMAN; MATTELART, 1977, p. 106).

⁵ Patópolis – Duckburg, em inglês – criada por Carl Barks, em 1944, também não tinha definição geográfica rígida.

⁶ Porém, parece que, a partir do episódio “Nadando em dinheiro” (“*Only a poor old man*”), de 1952, Barks sentiu a necessidade de humanizar o perverso Patinhas e começou a criar um passado de pioneiro para o personagem (ANDRAE, 2017). Esses indícios de passado foram, depois, utilizados por Don Rosa para compor uma saga, da qual trataremos mais tarde.

Habitam, portanto, um passado que coincide com o período da infância de Walter Elias Disney (1901-1966)⁷.

A segunda forma de lidar com o passado seria invadir e tomar posse de diferentes épocas “com a mesma estrutura do presente”, colonizando a história com as “preocupações e valores do momento atual” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p. 112). Essa seria, então, a fórmula do “antiquário Disney”, onde se consome “o tempo histórico a preços remarcados” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p. 113). Acreditamos que Dorfman e Mattelart não estivessem se referindo a episódios ambientados no passado (como se os patos fizessem viagens no tempo⁸), mas às aventuras ao redor do mundo, que mostravam monumentos e objetos históricos de diversas culturas (inspirados em reportagens da *National Geographic*⁹). Justamente dentro de uma dessas aventuras surgirá um castelo medieval escocês que, diferente de outros monumentos históricos, afetará o passado e o caráter simbólico desses patos.

Desse modo, entendemos que o eterno presente é uma característica das HQs desses patos suburbanos¹⁰, desenhados por Carl Barks. Vamos, então, tentar verificar de que modo a inserção de uma genealogia feudal contribuiu para redefinir o sentido iconológico desses personagens. Porém, antes, precisamos refletir um pouco sobre as tradições zoo-alegóricas para que

⁷ Dentro dos limites deste artigo, não discutiremos o simbolismo desse dado nostálgico, mas não é um dado isento de sentido.

⁸ Barks raramente escreveu aventuras em que ocorresse uma volta mágica no tempo. Uma exceção é a aventura denominada “Na velha Califórnia” (“*In old California*”), publicada nos EUA, em 1951, e no Brasil, em 1987.

⁹ Thomas Andrae cita, em seu livro, diversas declarações de Barks, explicando a importância dessa revista, pois ele não visitou os locais onde se desenrolavam as aventuras.

¹⁰ Roberto Elísio dos Santos (2002) explica que Barks, geralmente, ambientava as histórias curtas em Patópolis e relatava crises banais na “tranquilidade suburbana” (p. 135-136) de Donald, “um tipo urbano às voltas com tarefas cotidianas” (p. 164). Obviamente, Vovó Donald não fazia parte desse grupo, pois representava um modo de vida rural e nostálgico.

possamos entender melhor a diferença entre os *funny animals* ordinários, e sem passado, e as bestas com *pedigree* e história que surgem nos longas-metragens da Disney.

Potencial crítico e marginal do zoomorfismo

W. J. T. Mitchell (1994) cita John Berger para explicar que a relação entre homens e animais está inscrita na origem mítica da metáfora, pois provavelmente as primeiras metáforas visíveis, produzidas pelos homens, foram também suas primeiras pinturas que retratavam animais. O autor acrescenta, perguntando “qual é a função das metáforas zoomórficas?” (p. 333-334). Ele responde que é o domínio do homem sobre a natureza, expressa na figura do homem como animal. Porém, Carl Barks parece questionar o caráter zoo-alegórico da família Pato, declarando: “nunca pensei neles como patos. Sempre imaginei como pessoas.” (ANDRAE, 2017, p. 31). Don Rosa (2021, p. 8), por sua vez, acrescenta que não eram como o Patolino que “levava tiros de caçadores e voava para o sul quando o inverno se aproximava (não ia de avião).” Porém, é preciso levar em consideração que Patolino e Pernalonga, criados em 1943 por Tex Avery, eram animais selvagens e os patos da Disney moram em uma cidade e lembram animais domésticos. A esse respeito, Mitchell complementa que os animais também servem para figurar o sub-humano, o bestial e a servidão mecânica que o homem impingiu aos animais domesticados (inclusive a outros humanos). Chega a comparar o trabalho imposto aos animais ao trabalho mecânico que o sistema capitalista implementou por meio do taylorismo (MITCHELL, 1994, p. 333-334). Portanto, existe um lado da relação zoo-alegórica que diz respeito literalmente ao “burro de carga”, ou seja, animais domésticos, cujo simbolismo está associado ao imediatismo da função pragmática e servil.

É inevitável reconhecer que o *design* desses personagens os caracteriza como *funny animals* (ANDRAE, 2017, p. 19), que satirizam os costumes de norte-americanos brancos, modernos (ANDRAE, 2017, p. 31). Roberto Elísio dos Santos (2002, p. 76), por sua vez, explica que “as histórias de animais falantes ou antropomorfizados fazem parte da cultura e do imaginário ocidental há milhares de anos.” Cita as religiões zoomórficas e as fábulas de Esopo, no século VI a.C. e sua famosa reformulação por Jean de La Fontaine, no século XVII. Lembra que essas fábulas utilizavam animais de forma alegórica para criticar, com humor, o comportamento humano. Segundo J. R. R. Tolkien (2020, p. 29), nas fábulas, “a forma animal é só uma máscara sobre um rosto humano”. Não estamos afirmando que os *funny animals* nos quadrinhos norte-americanos, da Era de Platina fossem a mesma coisa que as fábulas, mas parecem ser um desdobramento dessa tradição. O próprio Barks se perguntou se não “seria ótimo se daqui a mil anos minhas histórias fossem como as fábulas de Esopo?” (ANDRAE, 2017, p. 377).

Thomas Andrae (2017, p. 31) entende que as fábulas são “um tipo de conto didático [...] que parodia a estupidez humana pela representação de tipos de pessoas como animais.” Andrew Teverson (2013, p. 22-23), por sua vez, explica que, geralmente, características simbólicas específicas são atribuídas para cada espécie e as fábulas modernas, cujo grande representante é La Fontaine, têm objetivo de transmitir mensagens moralistas¹¹. Informa, também, que essa função zoo-alegórica tem relações estreitas com a tradição dos bestiários.

“Bestiário” é um termo medieval que se referia a um tipo de compilação

¹¹ A teoria literária sobre as fábulas indica que faziam parte de um repertório milenar transmitido oralmente, que foi registrado em diversas ocasiões. A tradição ocidental aponta que os principais registros foram feitos por Esopo (620-564 a.C.), Fedro (séc. I d. C.) e Jean de La Fontaine (1621-1695). Somente no último teria ficado efetivamente definido um texto de moral da história no final de cada conto.

didática que, a partir do século XII, passou a ser escrita em verso ou prosa, na qual características morais dos mais diversos animais, reais e imaginários, eram destacadas (DELACAMPAGNE; DELACAMPAGNE, 2003, p. 7). Tratava-se de um sistema de “domesticação” moral dos significados, ou seja, era um vocabulário lido segundo sentidos religiosos inequívocos (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 26).

Entretanto, Heck e Cordonnier (2012, p. 86) advertem que havia uma parte decaída desse universo alegórico zoomórfico. Essa iconografia era pintada nas margens dos manuscritos iluminados e tinham como função exemplificar o erro e fazer rir (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 86). O objetivo era mostrar o mundo de ponta-cabeça para produzir crítica social (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 97). É neste grupo marginal que encontramos grande quantidade dos seres que são em parte animais e em parte humanos (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 86). Era, também, nesse espaço pictórico marginal que, algumas vezes, as fábulas eram representadas (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 100). Essa iconografia periférica poderia, inclusive, parodiar as figuras principais, pintadas no centro das páginas, sujeitas aos significados teológicos dos bestiários (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 101).

Essas bestas marginais e decaídas (Figura 1) representam o lado espúrio, sem *pedigree*, da iconografia medieval, ou seja, seres excluídos da tradição enciclopédica dos bestiários oficiais¹². Porém, existe outro aspecto que nos importa ressaltar, pois há, normalmente, uma função crítica nessas imagens que é nos conduzir para o presente, a atualidade. Queremos dizer com isso que enquanto o bestiário referenciava a iconografia central, protagonistas da página, muitas vezes utilizada para retratar temas históricos – fossem bíblicos, heráldicos, romanescos ou astrológicos –, a marginália reintroduzia o tema na

¹² Para maiores informações sobre a marginália medieval indicamos CAMILLE, 2015.

atualidade do cotidiano para satirizar os costumes¹³.

Figura 1 – Fólio 182v do “Saltério Luttrell”, cerca de 1320-1340. Iluminador e copista desconhecidos. Acervo da British Library.



Fonte: <https://www.bl.uk/learning/images/medieval/monstrous/large97324.html>

Segundo Hans Belting, eles diferiam substancialmente dos animais catalogados nos bestiários, pois seriam criaturas nas quais as formas escapam a toda interpretação. Diferente de todos os animais da criação cristã, que teriam sido nomeados por Adão, essa iconografia marginal não figura em nenhum bestiário. São bestas inomináveis, conforme afirma Belting (2012, p. 26)¹⁴.

¹³ Isso ocorre, por exemplo, no “Livro de horas”, de Jeanne d’Evreaux, produzido por Jean Pucelle, entre 1324 e 1328, no qual a maioria das figuras centrais retratam personagens históricos bíblicos, mas a iconografia marginal, muitas vezes, mostra bestas imorais associadas às figuras humanas, com trajes contemporâneos à época em que o manuscrito foi iluminado.

¹⁴ Por mais que dragões, unicórnios, grifos e sereias, também monstruosos e fantásticos, assemelham-se a esse repertório caótico marginal, e representam, tal como leões e cervos, a mascote, o animal civilizado que com elegância decora brasões da nobreza feudal.

Em oposição a esse zoomorfismo decaído, o dicionário “Informe”, de Yve-Alain Bois e Rosalind Krauss (1997, p. 26), coloca em questão o princípio antropomórfico que rege a estética clássica. Os autores afirmam que o homem (acreditamos que estão propositalmente se referindo ao sexo masculino e não à humanidade) tem orgulho de ser ereto e ter emergido do estado animal, mas advertem que esse orgulho é fundado na repressão e, acrescentaríamos, determina modelos que são utilizados para fins didáticos civilizatórios. Acreditamos que esse porte antropomórfico, fundamental para enaltecer as figuras protagonistas, dialoga com os referenciais morais dos bestiários¹⁵. Em contrapartida a essa postura, existe a possibilidade de exploração crítica por meio da inversão abjeta e monstruosa que parece caracterizar as bestas marginais, quadrúpedes e rastejantes, que poderiam ser representadas por quimeras ou camponeses (o lugar do homem simples era à margem¹⁶).

Carl Barks, por sua vez, tenta demonstrar que em suas histórias atemporais não existe lugar para animais fantásticos, oriundos de bestiários. No episódio “Em busca do unicórnio” (1950), o Tio Patinhas incumbe Donald e os sobrinhos da missão de procurar um unicórnio para seu zoológico particular, onde coleciona todos os tipos de animais. Donald alega que os unicórnios não existem, que são frutos da imaginação, mas já haviam passado diante da jaula do “inominável” Gnufi (uma besta com dentes, bico em forma de corneta, asas de morcego e chifres de cervo). No desenrolar da história, o unicórnio comprova ser parte da biologia terrestre e não um ser simbólico-mágico (do mesmo modo que Donald não é um pato falante feérico, como o Gato de Botas,

¹⁵ Esse orgulho antropocêntrico não se refere literalmente à oposição entre figuras eretas ou quadrúpedes. O caráter abjeto que existe no zoomorfismo pode se manifestar numa besta verticalizada; o que importa é que a “nobreza” humana não a tenha contaminado.

¹⁶ Paulo Ramos (2011, p. 37) mostra que a formulação aristotélica sobre a comédia se fundamenta numa oposição ao trágico e que, por isso, define que “a comédia [...] representa os chamados “homens baixos (os não nobres).” Certamente, não estava se referindo ao camponês feudal, mas se adequa ao papel que lhe é destinado na marginália.

por exemplo).

Para completar essa experiência metalinguística, Don Rosa criou uma história curta intitulada “Bicharada mitológica” (de 1987), que cita a caçada ao unicórnio de Barks. Dessa vez, os sobrinhos de Donald vão pesquisar animais silvestres e o tio tenta pregar uma peça, fazendo desfilarem bestas inomináveis que ele cria utilizando disfarces. Contrariando as expectativas de Donald, os meninos patos encontram nomes para todas as bestas no famoso Manual dos Escoteiros (Figura 2), que funciona como um bestiário absurdo. A história pode ser vista como uma referência metalinguística para o zoomorfismo dos patos falantes, pois eles mesmos são tão estranhos e tão reais quanto aqueles animais engraçados. No entanto, essa bicharada mitológica é tratada como mero disfarce, pois, dentro daquele contexto, animais fantásticos, paradoxalmente, não existem.

Figura 2 – Último quadro da página 53 do 1º volume de “Tio Patinhas e Pato Donald -



Biblioteca Don Rosa.” Editora Panini Comics. Artista: Don Rosa. Coleção particular.

Mas como se explicam, então, os patos falantes?

O pato é um animal muito esquecido nas fábulas e bestiários. Aparece pouco em Esopo ou La Fontaine e, segundo Christian Heck e Rémy Cordonnier, é um animal que raramente figura nas iluminuras medievais. Mas, por outro

lado, livros de caça e de culinária da Baixa Idade Média atestam sua presença. De acordo com Heck e Cordonnier (2012, p. 117), a raridade de citações está associada à sua função banal-doméstica e ao fato de não ter sido citado pela Bíblia e praticamente ignorado pelos mitos clássicos. Coincidentemente, a maioria do bestiário *funny animals* era composta por animais domésticos, enquanto as fábulas de Esopo e La Fontaine retratam muito mais leões, lobos e raposas (DENTERGHEM, 2015, p. 64). Para piorar, a família Pato se parece mais com marrecos, ou *anas platyrhynchos domesticus*, mais especificamente o *long island duck*, que foi introduzido nos EUA no século XIX, por um homem de sobrenome escocês “McGrath”. Portanto, não é um pato selvagem nativo, mas uma espécie domesticada há 3 mil anos (não veio da Escócia, e sim da China). Com esse histórico simbólico, *made in China*, podemos caracterizar os patos dos quadrinhos Disney como animais associados à trivialidade pragmática e imediata do cotidiano e não a algum simbolismo tradicional, moral e histórico. Além disso, um dos raros contos de fadas que fala de patos, “O patinho feio”, de Hans Christian Andersen (publicado em 1843), os coloca em contraponto aos majestosos cisnes (que povoam o imaginário ocidental como ícones de elegância, magnificência e fidalguia¹⁷). Podemos deduzir, então, que os patos dos quadrinhos (mesmo o Tio Patinhas com toda a sua fortuna) eram marrecos domesticados, associados ao pragmatismo das necessidades imediatas, simplórios e, definitivamente, sem qualquer *pedigree* escocês. Portanto, o zooalegorismo deles indica que são seres “ordinários, tentando enfrentar a vida do dia a dia” (ANDRAE, 2017, p. 18).

¹⁷ O cisne era símbolo de Vênus e da beleza. Pode-se vê-los, cumprindo essa função, em um famoso afresco de Francesco del Cossa, de 1470, no Palazzo Schifanoia, em Ferrara, na Itália. Além disso, no século XIX o balé de Piotr Tchaikovsky, “O lago dos cisnes” (de 1877), difundiu em todo o mundo o sentido de nobreza desse animal. Ludovico II da Baviera, o “rei de conto de fadas”, utilizou o cisne como símbolo heráldico. Em 1956, a Metro-Goldwyn-Mayer refilmou “O cisne”, uma peça de Ferenc Molnár (1878-1952), escrita em 1914, que utilizava essa ave como símbolo da graça da nobreza europeia.

Para que possamos entender a transformação dos marrecos comuns em aves nobres, precisamos, então, contrapor o eterno presente das aventuras de Barks com o simbolismo historicista que se manifestou no âmago da Disney, desde “Branca de Neve e os sete anões.” Personagens de longa-metragem de animação desfrutaram de uma relação com o passado e a história que é bem distinta da desenvolvida por Barks.

Nobreza feudal nos contos de fadas da Disney

Enquanto as fábulas marginais da família Pato, de Barks, aprisionam seus personagens no eterno tempo presente do dia a dia trivial, os contos de fadas libertam o leitor “das realidades enfadonhas da vida cotidiana”. (TATAR, 2004, p. 8) direcionando sua imaginação para um passado longínquo e encantado¹⁸. Don Rosa (2021, p. 9) declarou que não via os patos das HQs da Disney como “criaturas de contos de fadas” que habitam num mundo feérico, pois acreditava que essa postura estragaria o charme realista “desses personagens barkisianos”. Por mais que uma aventura tivesse elementos de contos de fadas, “não lidam com reis, príncipes e princesas” (ANDRAE, 2017, p. 221).

Benedetto Croce (2018, p. 555) explica que apesar de sabermos que os contos de fadas têm origem na cultura oral e popular, só podemos estudá-los por meio dos registros literários, (CROCE, 2018, p. 555) e informa, também, que um dos primeiros registros que se conhece foi feito por Giambattista Basile (1566-1632), um nobre napolitano. Por esse motivo, a aparência de Cinderela é descrita sob uma perspectiva do luxo cortesão da época (BASILE, 2018, p. 550).

¹⁸ J. R. R. Tolkien (2020, p. 88) observa que o começo padrão do “era uma vez”, apesar de indicar que a história vai se desenrolar num tempo passado, “não cita o nome do lugar ou época, terra ou pessoa”.

Basile era um conde que “ao recolher em livro as fábulas populares da região de Campânia, sistematiza o imaginário popular e lhe dá um *status* aristocrático e refinado” (BASILE, 2018, p. 19). Charles Perrault (1628-1703), muito influenciado por Basile, deu prosseguimento a essa tradição, transformando narrativas populares em elegantes relatos povoados por princesas bem-vestidas e príncipes galantes (TEVERSON, 2013, p. 53)¹⁹. A própria origem da expressão “contos de fadas” está muito comprometida com esse contexto refinado e afastado da cultura oral popular, pois é atribuída à baronesa d’Aulnoy (1652-1705), nobre francesa, contemporânea de Perrault (SILVA, 2021, p. 34)²⁰.

Nos contos de fadas também costumam aparecer animais fantásticos, presentes nos bestiários medievais e muito utilizados pela iconografia heráldica, como o dragão, o unicórnio e o grifo, caracterizando desse modo, uma nobreza zoomórfica (SILVA, 2021, p. 30-31)²¹. O melhor exemplo, e que vamos utilizar como modelo de contraponto ao sentido zoomórfico da família Pato, é o *design* da personagem Fera, da animação “A Bela e a Fera”, lançada em

¹⁹ Nelly Novaes Coelho (2012, p. 59-62) enfatiza ainda mais essa relação entre a tradição dos contos de fadas e a cultura cortesã, afirmando que muitos contos de fadas – talvez principalmente os que mencionam príncipes encantados – possuem raízes na difusão histórica do ideal do “amor cortês”, ou seja, refletem a mentalidade das damas e cavaleiros bretões do século XII, que se disseminou nas elites feudais europeias.

²⁰ O par Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859), por sua vez, grandes referências do Romantismo, buscaram associar os contos à identidade nacional alemã (TEVERSON, 2013, p. 62), aproximando, em certo sentido, do estilo gótico, que foi revivido com o mesmo intuito nacionalista. O objetivo era resgatar a origem oral, popular, mas acabaram inserindo historicismo medievalista e moralismo burguês.

²¹ É preciso frisar também que nos longas-metragens de animação também existem personagens oriundos do universo *funny animals*, que ficavam responsáveis por proporcionar as *gags* e retratar o mundo de animais e humanos sem *pedigrees*, semelhantes aos encontrados nas tiras dos jornais e nos curtas, porém, mesmo esse bestiário foi contaminado pelo historicismo e pelo simbolismo enciclopédico. Mesmo os bestiais ajudantes da vilã Malévola, em “A bela adormecida”, são indícios de erudição, pois, por mais que tenham sido inspirados justamente na iconografia marginal das bestas inomináveis, representam muito mais uma citação histórica desses elementos do que uma reprodução de suas funções.

1991²². Trata-se literalmente de uma besta cortesã, em parte homem e em parte animal. A primeira diferença fundamental é que Fera reconhece seu zoomorfismo e – como declararam Barks e Don Rosa – Donald e Patinhas não se reconhecem como patos, mesmo que sejam chamados de patos (ANDRAE, 2017, p. 18). Além disso, Fera foi transformado em uma besta por um ato de magia, que é inconcebível dentro do cotidiano banal de Patópolis. Para completar, Fera é um personagem fundamentalmente aristocrático e histórico, seu castelo em ruínas demonstra isso. O porte da besta vestida com uma casaca azul rei comprova que dentro do animal reside um imponente príncipe (THOMAS, 1991, p. 172-175). O prólogo da animação, inspirado no historicismo do vocabulário dos vitrais góticos (THOMAS, 1991, p. 139), relata a história pregressa desse senhor feudal. Por fim, o príncipe-fera não existe para ridicularizar costumes, pois não é uma besta de fábulas, mas para proporcionar a experiência de um melodrama repleto de elementos fantásticos, típico dos contos de fadas, e carregado de sentidos tradicionais sobre valores morais disseminados pelos Estúdios Disney.

Para que possamos complementar nossas alegações, precisamos, também, entender melhor esse “sangue azul” da empresa Disney. Vamos, então, analisar sua assinatura corporativa que, por sua vez, está diretamente associada à arquitetura central dos seus parques, coração ideológico da Disney²³.

Segundo Tison Pugh e Susan Aronstein (2012, p. 2), a Disney utilizou os

²² As observações que faremos sobre o personagem Fera estão diretamente associadas à versão da Disney e não podem ser atribuídas a outras versões. Ana Lúcia Merege (2019, p. 17) explica que faz parte da cultura oral que os relatos sejam modificados de acordo com a época e o público. Desse modo, quando Walt Disney utiliza essas versões literárias, além de não estar mais lidando com os sentidos simbólicos dos contos populares, modifica-os de acordo com os interesses de sua própria época.

²³ Segundo Robin Allan (1999, p. 3): “It is the ‘Main Street’ heart of Disneyland.” Entendemos que a rua principal dos parques da Disney tem como ponto focal o castelo.

contos de fadas associados à cultura visual medieval europeia como identidade corporativa e, por isso, todos os parques da Disney possuem um monumental castelo como ponto focal, central. O da Disneylândia é consideravelmente menor que o de Orlando, mas ambos foram construídos para impactar pela aparência imponente e utilizam efeitos óticos para que pareçam ainda maiores. De acordo com Martha Bayless (PUGH; ARONSTEIN, 2012, p. 42), os castelos da Disney são objetos enfeitiçados que tomaram por referência castelos neogóticos, construídos no século XIX, como o Castelo de Neuschwanstein, na Alemanha. O nome desse castelo bávaro é uma referência ao Cavaleiro do Cisne, figura arturiana lendária. O castelo foi inspirado numa das óperas de Richard Wagner (1813-1883), que utilizou essa lenda medieval como argumento para o libreto. A construção foi idealizada pelo rei Luís II, da Baviera, conhecido como “o rei de conto de fadas” (GRUNEWALD, 1986).

A imagem institucional do castelo também surge numa curta animação que confere um selo de qualidade travestida de magia às produções dos Estúdios Disney (PUGH; ARONSTEIN, 2012, p. 40). A breve sequência inclui uma tomada do cume do castelo que se afasta, enquadra-o e, em seguida, um semicírculo de pó mágico é despejado, como um encantamento que irá garantir que a produção a ser exibida foi enfeitiçada por essa instituição privada, líder no ramo de entretenimento (Figura 3). Esse selo animado confere não só ao produto, mas principalmente à empresa, uma elegância fidalga. A “logo” do magnífico castelo encantado faz da Disney uma herdeira do esplendor feudal da velha Europa²⁴.

²⁴ Segundo Marina Belozerskaya (2012, p. 48-58), o esplendor visual da nobreza foi formulado a partir do período feudal e se consolidou no final da Idade Média, a partir da dinastia Valois, principalmente a corte dos duques da Borgonha que, desejando aparentar maior magnificência que o Rei da França, construiu uma cultura visual totalmente focada nesse interesse, que foi copiada pela maioria das cortes europeias.

Figura 3 – Logo da Walt Disney Company, desde 1956. Baseada na assinatura de Walter Elias Disney.



Fonte: <https://www.einerd.com.br/disney-disnep-gisnep-logo/>

Portanto, existe quase um antagonismo entre a Patópolis do eterno presente e do cotidiano trivial da família Pato e o imaginário historicista medieval da Disney, inspirado no castelo do cisne.

Tendo refletido sobre o imaginário da fidalguia medieval dos contos de fadas da Disney e sobre o caráter banal e atual da família Pato, temos parâmetros para começar a decifrar o segredo dos castelos das HQs.

Origem medieval europeia dos patos dos quadrinhos Disney

A partir de agora, vamos nos referir a vários autores que criaram histórias em quadrinhos para a família Pato, além de Carl Barks, citaremos Don Rosa (1951), Guido Martina (1916-1991), Romano Scarpa (1927-2005) e Marco Rota (1942-Presente). Devemos levar em conta que com a internacionalização da produção de quadrinhos Disney, desde a década de 1990, o grande polo de produção é europeu, principalmente a Itália. Enquanto isso, a produção norte-americana dessas HQs desapareceu (PEGORARO, 2013). Os artistas italianos

passaram a criar não só para franquias italianas como para as dinamarquesas.

Para começar a analisar os exemplos selecionados, alguns extraídos de grandes sagas, precisamos considerar o surgimento do modelo de aventura nos *funny animals* Disney. Os quadrinhos de aventura surgiram a partir de meados da década de 1920 e traziam uma nova opção de enredo que não “eram mais simples adaptações de roteiros e piadas” (ANDRAE, 2017, p. 96). Apesar desse formato mais longo, a família Pato continuava a viver no eterno hoje. Nas histórias curtas, com até 10 páginas, Barks mostrava-os vivendo, em Patópolis, um cotidiano pequeno-burguês que, algumas vezes, lida com muito dinheiro, mas muito afastado de castelos (com exceção da caixa-forte que possui várias características de fortaleza medieval). Porém, o novo modelo de aventuras acabava por levá-los às suas origens histórica e geográfica.

Em 1948, foi publicada a aventura “O segredo do castelo” (“*The old castle’s secret*”), escrita e desenhada por Carl Barks. Conferiu à família Pato uma linhagem escocesa e estabeleceu o Tio Patinhas como patriarca do clã e herdeiro desse castelo (ANDRAE, 2017, p. 121). Havia um tom de suspense gótico (ANDRAE, 2017, p. 189) e é provável que a intenção de Braks tenha sido muito mais acompanhar o sucesso dos quadrinhos de terror após a Segunda Guerra, do que conferir um passado aristocrático aos patos, mas acabou por fazer isso.

Thomas Andrae (2017, p. 188)²⁵ alega que é em “O fantasma da caverna” (“*The ghost of the grotto*”), de 1947, que Barks dá vazão a dilemas dignos de um cavaleiro medieval por meio de uma “ideologia polida de aventura que a aristocracia tinha.” No entanto, Andrae não considera Barks um antiquado apaixonado por historicismos medievais. Usa esse imaginário para criticar os valores da sociedade de consumo do seu tempo. O que vemos nas páginas de “O segredo do castelo” é pouca preocupação com qualquer aspecto

²⁵ Andrae (2017, p. 188) afirma que esse suposto fantasma se apresenta incorporando o *ethos* da cavalaria, “seguindo a ética feudal de dever e sacrifício”.

monumental dessa origem nobre. As três primeiras páginas se passam em Patópolis e, no primeiro quadrinho da quarta página, surge o castelo num modesto quadro e visto à distância (Figura 4). No segundo quadro da página, ele reaparece um pouco maior, mas num quadro ainda menor²⁶. O desenho lembra castelos escoceses, como Glamis e Cawdor. Barks mostra o interior sombrio da construção decorado com muitas armaduras. É uma visão muito mais sinistra do que majestosa. A reação dos personagens não é de deslumbre, mas de apreensão.



Figura 4 – Página 4 do álbum Pato Donald, “O Segredo do Castelo”, por Carl Barks. Editora Abril. Artista: Carl Barks. Acervo pessoal.

²⁶ Um castelo alemão aparece em “A fabulosa pedra filosofal”, de 1955. De modo semelhante, Barks não produz nenhum efeito visual que glamorize a fortaleza.

A primeira aparição da fortaleza poderia ter sido a oportunidade perfeita para Barks inserir um painel de meia página para gerar monumentalidade, criar um clima épico e definir o espaço em que a aventura se desenrola. Aliás, a história não possui nenhum quadro de meia página que ajudasse a dar um destaque conceitual ao castelo. Em “O fantasma da caverna”, por exemplo, ele usa pela primeira vez um quadro de meia página, mas para enfatizar o clímax de uma ação. Portanto, nada indica que Barks tivesse qualquer intenção de utilizar o tema para inserir a família Pato, tão contemporânea, no suntuoso imaginário dos castelos Disney. A capa original do álbum mostrava de modo bem mais detalhado duas torres e a muralha do castelo, mas o clima é muito mais de terror cômico do que imponência fantástica.

Em “O cão dos Whiskervilles” (de 1960), Barks mostra Patinhas retornando à Escócia em busca do feudo de sua família²⁷. Seu objetivo era provar à elite de Patópolis que ele possuía origens aristocráticas. Dessa vez, o foco não é um tesouro, mas uma prova de fidalguia. É uma história curta e o castelo é mostrado em ruínas. No final da história, Patinhas acaba dando pouca importância a esse símbolo de *status* e usa a prova de sua nobreza para ganhar mais dinheiro.

Foi Don Rosa que, auxiliado pelo próprio Barks (já aposentado), conferiu ao castelo e à origem feudal europeia uma visualidade mais próxima da que vemos no imaginário historicista dos contos de fadas Disney. Inspirado em indícios que Barks havia colocado em suas aventuras a-históricas²⁸, Rosa

²⁷ Outras histórias, como “Herança de família”, de 1955, reafirmam essa ascendência escocesa.

²⁸ “Embora nunca tenha se preocupado em situar cronologicamente as tramas que desenvolveu, Barks espalhou ao longo delas diversas pistas sobre o passado do pato mais rico do mundo.” (ROSA, 2014, p. 366). Isso pode ter sido porque no final da década de 1940, ele passou a inserir *flashbacks* da vida do Patinhas para melhorar sua imagem de monstro capitalista. O intuito era “construir uma imagem mais heroica” (ANDRAE, 2017, p. 264).

publicou, na Dinamarca, entre 1992 e 1994, doze aventuras que resgatam o passado de Patinhas²⁹.

Na primeira história (“O último membro do clã Mac Patinhas”) e na quinta (“O novo dono do castelo Mac Patinhas”), reaparece a fortaleza feudal de “O segredo do castelo”. O estilo gráfico de Rosa, com muito mais detalhes que os desenhos de Barks, confere à construção uma imponência que não havia no original. Pode-se dizer que os patos ordinários recebem um *pedigree* comparável ao príncipe Fera do longa de animação Disney. Barks já havia se referido a um ancestral de nome Sir Quackius Mac Patinhas (Sir Quackly McDuck, em inglês) que teria escondido um tesouro. Cita também Sir Lock Mac Patinhas e Sir Gluttonius. Desse modo, deixa claro que os antepassados tinham títulos de nobreza. Barks, no entanto, não diz quase nada sobre a história dessa ascendência privilegiada, pois tudo que menciona se resume aos interesses da trama.

Don Rosa tinha uma pretensão genealógica muito maior, pois pretendia contar uma história milenar que teria início na época do Império Romano, com o surgimento da Escócia, além das Muralhas de Adriano, mas os editores vetaram, exigindo apenas a vida do Patinhas. Portanto, “O último membro do clã Mac Patinhas” narra a infância do pato sovina, no século XIX, que descobre que seu pai, operário de Glasgow, é herdeiro de um suntuoso castelo abandonado. Nas primeiras páginas do primeiro capítulo de “A saga do Tio Patinhas”, o castelo aparece num quadro introdutório de meia página, onde estão reunidos vários objetos de família e uma foto do castelo está em destaque em uma das páginas do que parece ser um álbum de família. Não é uma

²⁹ Foram publicadas no Brasil, em dois volumes pela Editora Abril, em 2003 e 2007. O álbum de luxo, de capa dura, intitulado “*The Life and Times of Scrooge McDuck*”, foi publicado nos EUA, em 1996, e uma versão com histórias extras, em 2005. No Brasil, esse volume de capa dura foi publicado pela Editora Abril, em 2014, e foi intitulado “A saga do Tio Patinhas.”

imagem que ocupa mais de um quarto desse quadro de meia página, mas possui uma maior quantidade de detalhes que as imagens de Barks. Além disso, esse conjunto nostálgico cria um clima que vai ganhando corpo nos próximos quadros. Tanto nesse primeiro quadro quanto nos dois seguintes a fala de Fergus, o pai de Patinhas, entra como legenda que apresenta uma torre, que se transformou em um ninho de pássaros e o cemitério abandonado. Fergus continua a narrar a história da família e, na 3ª página, mostra como o tal Sir Quackius, criado por Barks, recebeu um tesouro do rei MacBeth, em 1057.

Na 7ª página desse episódio, Don Rosa mostra o castelo num painel de meia página (Figura 5). O clima de suspense agora pode ser comparável à primeira aparição do castelo do príncipe Fera (Figura 6), pois a composição do quadro dá à fortaleza uma escala monumental que não havia nos desenhos de Barks. Na 9ª página, outro quadro maior mostra o interior abandonado, mas igualmente imponente. O jovem Patinhas e o fantasma de Sir Quackius aparecem diminutos diante da escala do pé-direito. Na 10ª página, o fantasma segue contando a gloriosa história do clã, mostrando armaduras, escudos e tapeçarias. O historicismo dos detalhes iconográficos se impõe e o clima se torna épico, sobrando pouco espaço para piadas.

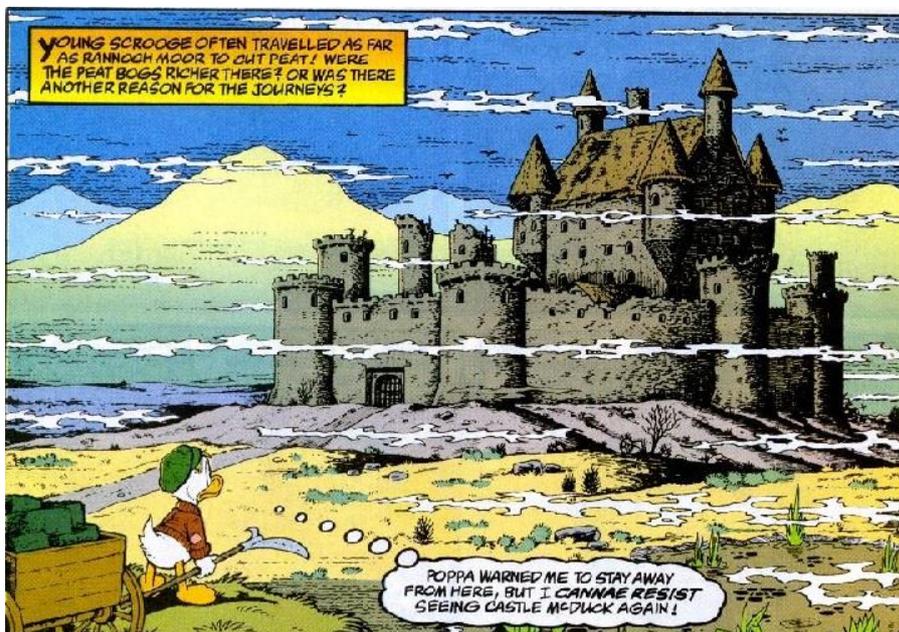


Figura 5 – Último quadro da página 16 do álbum “A saga do Tio Patinhas”. Editora Abril. Artista: Don Rosa. Coleção pessoal.



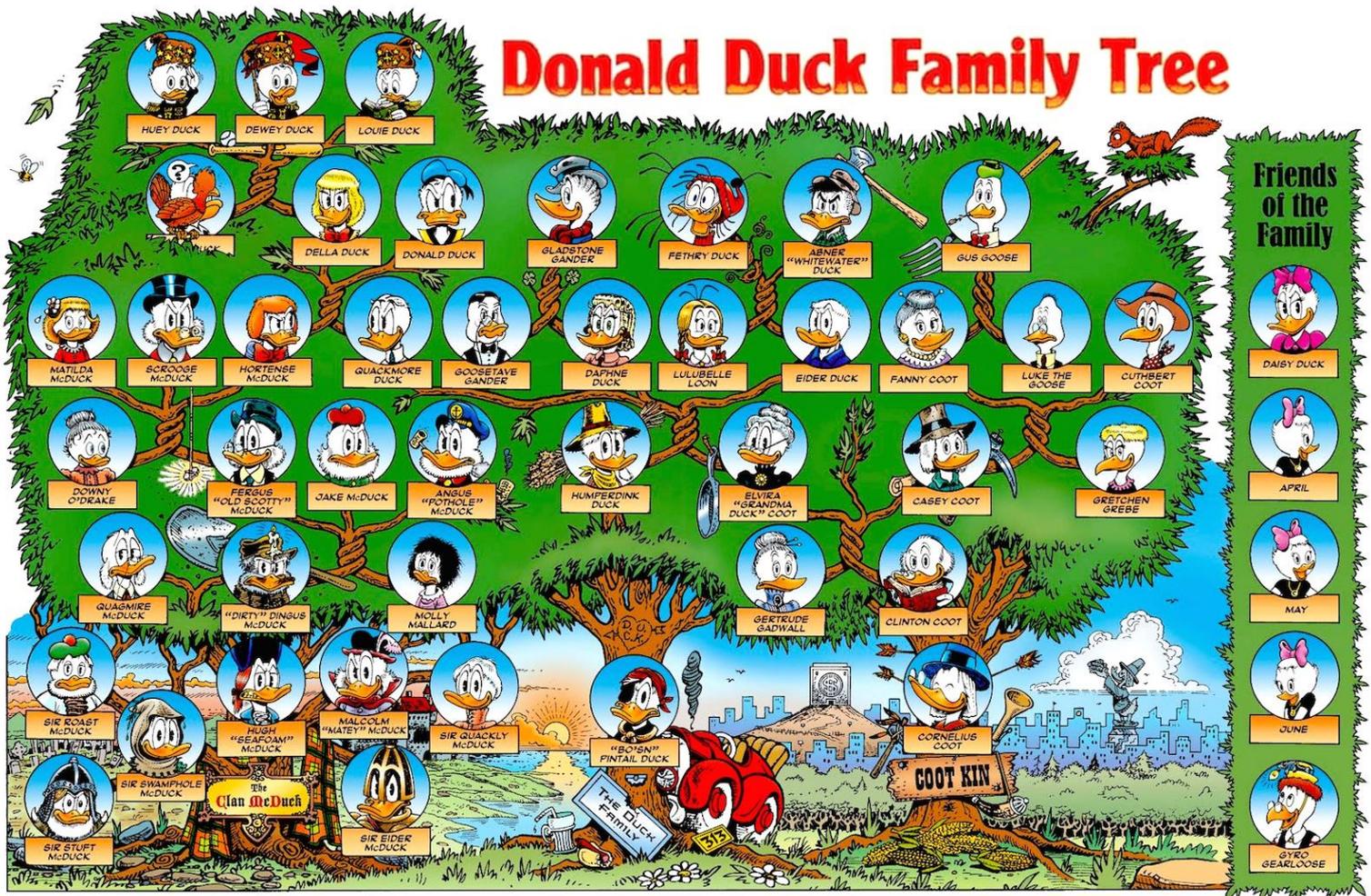
Figura 6 – *Frame* retirado da animação de longa-metragem “A Bela e a Fera”, lançado em 1991, pela Walt Disney Animation Studios

No quinto episódio dessa saga, o jovem Patinhas, depois de ter ganhado dinheiro nos EUA, retorna à Escócia e tenta expulsar definitivamente os vilões das terras dos seus ancestrais. Vive, então, mais uma aventura no castelo e acaba sofrendo um acidente que o coloca em contato com vários antepassados – a maioria “sir” alguma coisa” – que o ajudam a vencer a batalha contra os MacWhiskers. A partir dessas referências, foi produzida uma árvore genealógica especial (provavelmente de autoria do próprio Don Rosa) para o álbum de capa dura de “A Saga do tio Patinhas” (Figura 7), que mostra a união do ramo Patus ao clã Mac Patinhas, por meio do casamento dos pais de Donald. O clã Mac Patinhas mostra Sir Lock e Sir Quackius, que viveram no século XI. O castelo foi desenhado perto das raízes do tronco do clã Mac Patinhas e, de modo simétrico, Rosa desenhou a caixa-forte de Patópolis³⁰. O castelo também

³⁰ Essa árvore genealógica, baseada em histórias criadas por Carl Barks, possui três raízes: duas na América e uma na Europa. A raiz europeia mostra placa pomposa, mas solo

aparece em duas capas da 1ª edição da revista *Uncle Scrooge*, publicada pela editora norte-americana Gladstone.

Figura 7 – Árvore genealógica, provavelmente criada por Do Rosa para o álbum “The Life and Times of Scrooge McDuck” (no Brasil, traduzido como “A saga do Tio Patinhas”), publicado em 2005.

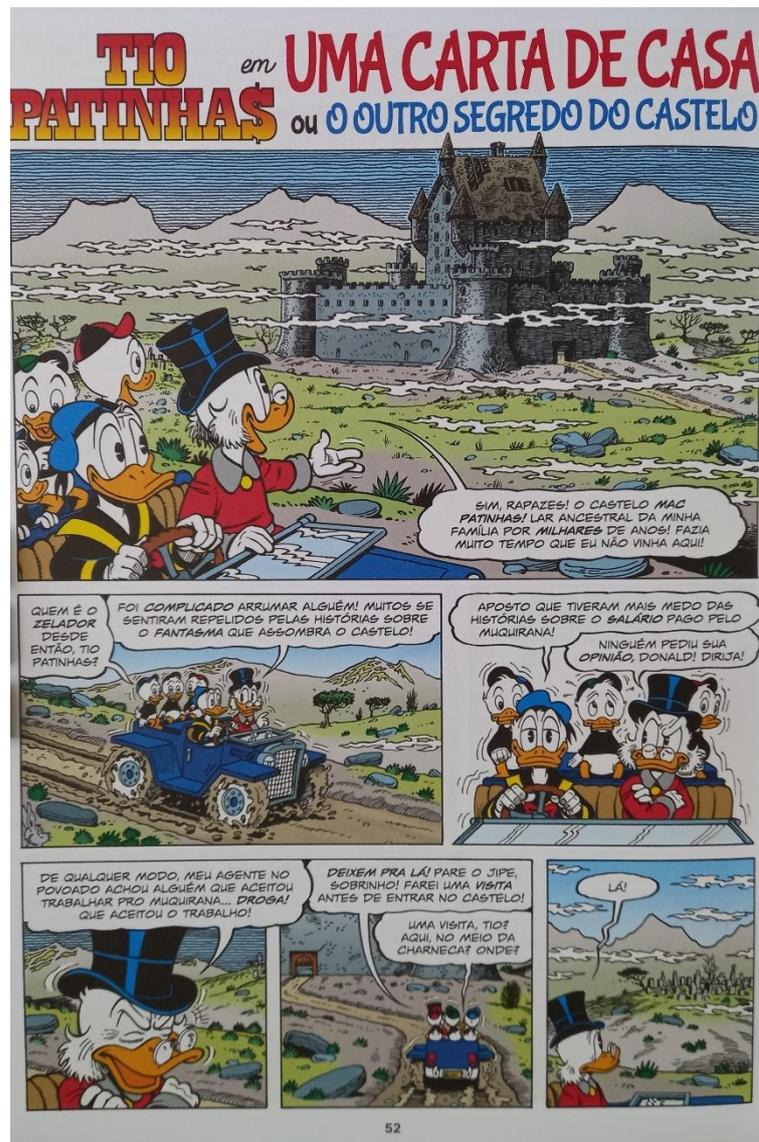


Don Rosa retornou ao castelo mais uma vez na aventura “Uma carta de casa” ou “O outro segredo do castelo”, publicada originalmente na Dinamarca, em 2004. Rosa (2002, p. 177) declarou que “O segredo do castelo” era uma de suas aventuras “barksianas” preferidas. A história criada por Rosa é uma

degradado, cemitério abandonado e castelo decadente. Já as raízes norte-americanas mostram placas baratas, mas solo fértil e cidade próspera.

superprodução repleta de detalhes e com direito a um prólogo que fala de segredos dos Cavaleiros Templários. Na verdade, é uma continuação de “A coroa dos Reis Cruzados”, publicada em 2001, que, por sua vez, é um desdobramento de “A fabulosa pedra filosofal”, de Barks, publicada em 1955 (esse complexo entrelace entre as aventuras cria uma relação temporal que coloca em crise a independência narrativa desejada por Barks). Por outro lado, Rosa não explica como o castelo em ruínas, mostrado em “O cão dos Whiskervilles”, reaparece intacto. Logo depois do prólogo, mostra, em um painel de meia página, o panorama do feudo com o castelo escocês, dominando a paisagem (Figura 8). Dessa vez, o tesouro não se limita a um pequeno baú, como ocorre na aventura desenhada por Barks, pois se trata de uma fortuna compatível à encontrada na caixa-forte. A diferença é que não é composta apenas por moedas e notas, mas objetos históricos. O dinheiro cotidiano e tão ordinário quanto os patos foram substituídos por relíquias medievais. A história tem um enredo de ação associado às piadas, mas o ponto focal é um melodrama familiar e, na 9ª página – quando a família Pato se reúne para tomar um chá próximo à lareira –, possui uma complexidade emocional que o zoomorfismo abjeto do pato se torna esdrúxulo. As piadas não estão mais relacionadas às questões contemporâneas, pois se voltam para referências históricas da família. Como, por exemplo, quando um dos sobrinhos lembra que um item do tesouro foi perdido em “A fabulosa pedra filosofal”, desenhada por Barks. O zoomorfismo continua dentro da dimensão da fábula marginal, mas a grandiloquência do relato se amplia para a escala dos contos de fadas Disney.

Figura 8 – Página 52 do 10º volume de “Tio Patinhas e Pato Donald – Biblioteca Don Rosa”. Editora Panini Comics. Artista: Don Rosa. Coleção particular.



No final de “O outro segredo do castelo”, Patinhas se torna tesoureiro da fortuna fundamental do sistema capitalista, “o maior tesouro de todos os tempos [...]. Que tesouro poderia ser maior, mais valioso e magnífico?!” (ROSA, 2020, p. 177). Don Rosa conta que era “fanático por história” (p. 183) e declarou: “essa foi a pesquisa mais extensiva que já realizei!” (p. 177). Os templários, conhecidos por terem sido os inventores do sistema bancário, delegam ao pato, senhor do castelo, a missão de salvaguardar esse fundamento. Não se trata mais do novo rico dono de uma caixa-forte e uma fortuna sem passado, mas do

descendente de nobres cavaleiros escoceses do “Clã Mac Patinhas e seu castelo ancestral” (ROSA, 2020, p. 177). Continua com sua aparência de pato, mas com estirpe de cisne, ou melhor, de ganso dourado³¹.

A questão que volta a se colocar é: devemos entender como uma paródia crítica ou como uma estratégia de legitimação dos EUA, herdeiro da velha Europa, como guardião do princípio de toda a fortuna mundial? Faz-nos questionar isso ou faz com que achemos mais natural que tesouros e riquezas internacionais sejam naturalmente administrados pelos EUA, legítimo herdeiro dos colonizadores europeus?

Em “A saga do Tio Patinhas”, o eterno presente, denunciado por Dorfman e Mattelart (1977), foi definitivamente abandonado. Roberto Elísio dos Santos informa que é a primeira vez que a morte é abordada nos quadrinhos Disney (SANTOS, 2002, p. 218). Don Rosa colocou literalmente a vida dos patos na história³². Tanto porque os transformou em figuras que participam de momentos considerados históricos pelo Ocidente, como passam a pertencer à dimensão do tempo consecutivo.

Porém, antes de Don Rosa, em 1970, os italianos: Guido Martina,

³¹ É preciso esclarecer que, apesar dos títulos de cavaleiros, em “O segredo do Castelo”, Barks mostrou “Tio Patinhas como descendente de glutões e feticistas por dinheiro” (ANDRAE, 2017, p. 285). Porém, na década de 1950, ele entrou em um projeto de suavizar a personalidade do Patinhas e disso resultou “O Naufrágio do Ganso Dourado”, de 1953, no qual o sovina passa a descender de um honrado capitão dos mares, do século XVIII, proprietário do imponente navio Ganso Dourado. Essa aventura pode ter sido inspirada no arco narrativo de “O segredo do Licorne”, de Hergé, publicado entre 1943-1944. Nesses episódios, o Capitão Hadoque remonta sua ancestralidade, tendo como referência um nobre cavaleiro (e seu frondoso navio Licorne) que o leva a herdar o *château* de Moulinsart.

³² Robin Allan identifica um fato semelhante, quando em 1992, dez dias antes da inauguração da Disney em Paris, Mickey e Minnie apareceram vestidos como figuras da realeza europeia para receber as crianças (ALLAN, 1999, p. 259). Lorde Mickey e Lady Minnie, tal como “Sir” Patinhas, tornaram-se, ao menos naquele momento, figuras históricas mais próximas dos príncipes e princesas dos longas-metragens e distantes do mundo banal dos *funny animals*.

Romano Scarpa, Giovan Battista Capri e Giorgio Cavazzano produziram outra história para a família Pato que começava no Antigo Egito e passava pela Idade Média. Essas histórias foram originalmente publicadas na revista *Topolino*, na Itália e, posteriormente, reunidas num só volume, sendo publicadas em 2015 no Brasil pela Editora Abril, com o título: “História e glória da dinastia Pato”.

No período medieval, encontram-se também na Escócia. Na 4ª aventura, “As libras esterlinas da Trisavó Donalda”, publicada originalmente na Itália, em 1970, encontramos ancestrais da família Pato (sósias dos personagens conhecidos), vivendo no século XIV. Não falam diretamente sobre pertencerem à nobreza, mas possuem um castelo gótico, igualmente assombrado, às margens do Lago Ness (Figura 9) e mostram a figura da Trisavó Donalda (sósia da Vovó Donalda), gravada numa moeda e vestida como rainha da Escócia (Figura 10). A fortaleza é mostrada num quadro que ocupa dois terços da página, envolta em uma névoa semelhante ao castelo de Barks e Don Rosa.

Figura 9 – Página 126 do álbum “História e glória da dinastia Pato”. Editora Abril.
Artistas: Guido Martina, Romano Scarpa, Giovan Battista Capri e Giorgio Cavazzano. Coleção particular.

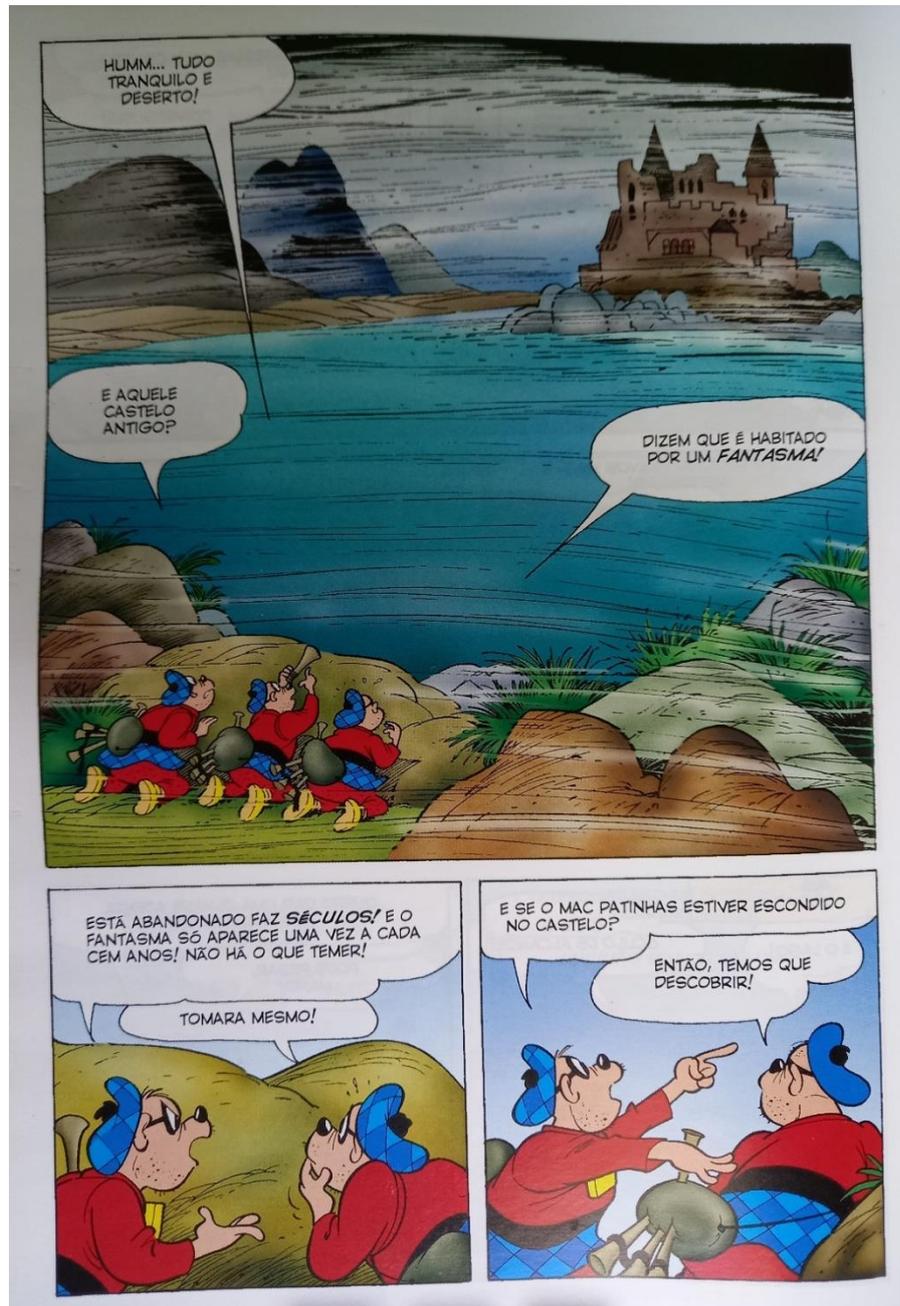


Figura 10 – Terceiro quadro da página 137 do álbum “História e glória da dinastia Pato”. Editora Abril. Artistas: Guido Martina, Romano Scarpa, Giovan Battista Capri e Giorgio Cavazzano. Coleção particular.



Porém, diferentemente das histórias do castelo de Don Rosa, o que vemos aqui são os ordinários patos domésticos em aventuras engraçadas e não em um melodrama complexo pontuado por piadas sobre a história dos patos. O castelo sinistro é um pretexto para uma boa piada de um falso monstro do lago. O desenho de Scarpa é desprezioso e evita os detalhes historicistas de Don Rosa. Em sua primeira aparição, o castelo possui contornos sumários, apesar de a imagem ocupar boa parte da página (Figura 9). Definitivamente, a imagem não produz a sensação de monumentalidade. A efígie da Trisavó Donalda, por sua vez, em trajes majestáticos é uma *gag* (Figura 10). A fazendeira simplória parece incrivelmente desconfortável com uma gola suntuosa que lembra a indumentária da Rainha Má, da Branca de Neve.

Patinhas, ou melhor, Mac Patinhas, como sempre movido por uma ambição alucinada, também está à procura de um tesouro escondido no castelo, mas as origens desse tesouro não chegam nem perto dos detalhes historicistas criados por Don Rosa. Em suma, a solução iconográfica, as referências

históricas, o ritmo da trama e o argumento, tudo está de acordo com o simbolismo marginal dos patos. No entanto, é preciso pontuar que o álbum, publicado no Brasil em 2015, usou a palavra “dinastia” para se referir à família Pato e na primeira página, após a ficha catalográfica, existe um pequeno texto intitulado “Épico emplumado”. Tudo indica que essas palavras imponentes são utilizadas com sentido jocoso, pois são incompatíveis com a vida medíocre de um pato.

A última aventura medieval que vamos examinar é outra “saga”, “A saga de Mac Donald”, publicada no Brasil, em 2020, em álbum de capa dura, pela Panini Comics. Possui roteiro e desenhos de Marco Rota e foi originalmente publicada, entre 1975 e 2006, em revistas italianas, dinamarquesas e suecas. Conta várias histórias, a maioria com mais de dez páginas, que narram as trapalhadas de um sócio do Donald que vive o papel do comandante da guarda do fictício Castelo Malcot, no ano de 794 d.C. A página de apresentação informa que essas aventuras “remetem às narrativas históricas produzidas por Carl Barks” (ROTA, 2020, p. 3). No final do álbum, um texto diz que Rota desenvolveu “uma verdadeira adoração pela primeira HQ de Carl Barks que teve contato: ‘O Segredo do Castelo’.” (ROTA, 2020, p. 216). O próprio Rota explica que buscou emular o estilo de Barks (p. 9).

O castelo Malcot, apesar de estar localizado na Escócia, como o de Barks, o de Rosa e o da “Dinastia Pato”, não é gótico, lembra uma fortaleza normanda, mas é historicamente anacrônico, pois esse estilo de construção só aparece por volta do século XI. É provável que Rota tenha optado por esse estilo para conferir uma maior imponência, pois tudo indica que as fortificações no século VIII d.C. eram ainda de madeira.

“A Saga de Mac Donald” está ambientada na Alta Idade Média, durante as invasões *vikings*, nas Ilhas Britânicas. As aventuras possuem datação histórica precisa e Rota insere objetos com caráter arqueológico, como os barcos *vikings* e

pedras com runas. Por diversas vezes, o castelo é retratado em painéis de meia página, extremamente detalhados. Na abertura de “O grande amor *viking*”, um desses grandes painéis mostra um pergaminho desenrolado que serve de legenda para o início da aventura, e parte do título foi escrito numa flâmula. O castelo é mostrado em um promontório sobre o mar, o que lhe confere uma imponência (Figura 11) que poderíamos encontrar, por exemplo, na visão do castelo de “Valente”, da Pixar Animation Studios, lançado em 2012 (Figura 12). Porém, um grande balão, cujo formato remete às convenções gráficas que correspondem a um grito, contém um enorme “quaac!” e, ao mesmo tempo, dois pequenos esquilos, vestidos com trajes medievais, estereotipados, namoram no canto inferior direito do painel. Além disso, o histórico pergaminho que serve de legenda é sustentado pelo Comandante Mac Donald, com seu olhar cômico. Esse mesmo modelo de abertura se repete em “O feitiço da runa”, “O Duque Joãozinho” e “O imposto que foi imposto”. Em todos, a imponência do castelo é subvertida por *gags*, normalmente contidas em balões de fala.

Figura 11 – Página 110 do álbum “A saga de Mac Donald”. Editora Panini Comics.
Artistas: Marco Rota. Coleção particular.



Figura 12 – Frame retirado da animação de longa-metragem “Valente”, lançado em 2012, pela Pixar Animation Studios.



A primeira história tem início com Donald, encontrando um antigo livro de mitos e lendas da antiga Caledônia. Apesar de ser um códice com folhas de pergaminho, tem um formato pequeno e nada imponente. O roteiro das histórias varia, mas é fundamentado em *gags* ocasionadas pela covardia dissimulada do comandante diante dos invasores *vikings*. Todo o ambiente histórico, que é muito próximo às épicas aventuras de “O Príncipe Valente”, é constantemente desfigurado pela configuração *funny animal* do pato. Até mesmo o personagem mais ilustre, o duque Brado O’Fominha, que pode ser um ganso ou até mesmo um cisne, não possui porte majestático (Figura 13). O colossal monstro do Lago Ness, que surge, por sua vez, num painel que ocupa dois terços da página, traz um sorriso nos lábios em vez de um ar ameaçador (Figura 14) – que vemos, por exemplo, no dragão da animação “A bela adormecida”. Porém, o fator mais importante é que as diversas histórias que compõem o álbum seguem o mesmo modelo temporal de Barks, ou seja, uma aventura não é sequência da outra. Apesar de o contexto indicar um passado distante, os episódios são atemporais entre si e, por isso, não compõem uma efetiva saga. Portanto, por mais que a narrativa se autocaracterize como uma lenda da antiga Caledônia, encontrada num antigo códice de pergaminho e ambientada num imponente castelo medieval e num período histórico precisamente datado, a visualidade tem *status* de marginália zoomórfica, aprisionada no eterno hoje.

Figura 13 – Segundo quadro da página 171 do álbum “A saga de Mac Donald”. Editora Panini Comics. Artistas: Marco Rota. Coleção particular.



Figura 14 – Página 188 do álbum “A saga de Mac Donald”. Editora Panini Comics. Artistas: Marco Rota. Coleção particular.



Considerações Finais

Percebemos que a obra de Barks é pontuada por aventuras longas e curtas estruturadas pela atemporalidade. Ele associava sua mentalidade crítica à banalidade da família Pato para produzir histórias sobre cidadãos norte-americanos, brancos e comuns. Eles poderiam ser empregados subalternos, desempregados, pequenos empreendedores (representados pelo Donald), ou até mesmo milionários sovinas em busca de mais tesouros, mas seriam sempre *funny animals* medíocres e marginais³³. Criou um castelo ancestral para esses personagens, mas apenas com o intuito de construir mais uma aventura contemporânea.

Don Rosa, por sua vez, costurou os indícios biográficos do Patinhas e lhe conferiu uma dignidade de fidalgo herdeiro de um tesouro histórico – que o conecta a cavaleiros medievais e à origem do sistema bancário –, digno de um nobre feudal transformado em besta dos contos de fadas de longa-metragem Disney. Em “A saga do Tio Patinhas” e em “O outro segredo do castelo”, Patinhas, com atitudes muito mais antropomórficas, expressa olhares melodramáticos que combinam com o requinte de detalhes iconográficos, referências históricas e a grandiloquência dos cenários. O próprio Don Rosa (2020, p. 177) informou que sobrecarregou sua história com “folclore templário e o drama familiar” e que para privilegiar esse tom épico teve de sacrificar o humor.

A “História e glória da dinastia Pato” e “A saga de Mac Donald” possuem títulos imponentes e foram encadernados em luxuosos álbuns de capa

³³ Em alguns momentos, Barks tentou mudar essas personalidades e lhes conferir brio e heroísmo, mas a maior parte da produção não teve esse perfil.

dura que reafirmam a ideia de estabelecer um *pedigree* para esses patos. No entanto, o estilo gráfico sumário da primeira e as *gags* repetitivas e contemporâneas da segunda contradizem esse aparente objetivo. Os castelos chegam a conferir uma “fidalguia Disney”, mas apenas como paródia.

Portanto, o norte-americano Don Rosa costura as referências históricas de Carl Barks com incrível precisão, conseguindo produzir uma mudança fundamental no simbolismo zoomórfico dos patos, fazendo desabrochar elegantes cavaleiros-cisnes britânicos em suas almas. Em contrapartida, os italianos Romano Scarpa e Marco Rota utilizam essas referências despreocupadamente ou apenas como inspiração para criar aventuras de patos norte-americanos, brancos, banais, que lembram o romance histórico, cômico, de Mark Twain, “Um ianque na corte do rei Artur”, de 1889, o qual satiriza uma das maiores lendas ocidentais, ou seja, funcionam como engraçadas aventuras de anacrônicos marrecos *yankees* na Europa medieval.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLAN, Robin. **Walt Disney and Europe**. London: John Libbey & Company Ltd, 1999.

ANDRAE, Thomas. **Carl Barks e os quadrinhos Disney: desmascarando o mito da modernidade**. São Paulo: Ed. Criativo, 2017.

BASILE, Giambattista. **O Conto dos Contos, Pentameron**. São Paulo: Ed. Nova Alexandria, 2018.

BELOZERSKAYA, Marina. **Rethinking the Reaissance: burgundian arts across Europe**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

BELTING, Hans. **El Bosco: El Jardín de las Delicias**. Madrid: Abada Editores, 2012.

BOIS, Yve-Alain. KRAUSS, Rosalind. **Formless: user's guide**. New York: Zone Books, 1997.

CAMILLE, Michael. **Images on the Edges: the margins of medieval art**. London: Reaktion Books Ltd, 2015.

COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas: símbolos – mitos-arquétipos**. São Paulo: Editora Paulinas, 2012.

CROCE, B. Posfácio. In: **BASILE**, Giambattista. **O Conto dos Contos, Pentameron**. São Paulo: Ed. Nova Alexandria, 2018.

DELACAMPAGNE, Ariane. DELACAMPAGNE, Christian. **Here Be Dragons: a fantasy bestiary**. Princeton: Princeton University Press, 2003.

DENTERGHEM, Diego E. de K. **O Antropomorfismo nos Quadrinhos Adultos: uma pesquisa explanatória**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Ciências da Comunicação da ECA-USP. Orientador: Waldomiro Vergueiro. São Paulo, 2015.

DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand. **Para Ler o Pato Donald: comunicação visual e colonialismo**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1977.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: ed. Perspectiva, 1993.

GRUNEWALD, Cosntantin de. **Louis II: le destin tragique d'une roi de conte de fée**. Genebra: Ed. Minerva, 1986.

HECK, Christian. CORDONNIER, Rémy. **The Grand Bestiary: animals in illuminated manuscripts**. New York: Abbeville Press Publishers, 2012.

MALAXECHEVERRÍA, Ignacio. **Bestiário Medieval**. Madrid: Ediciones Siruela, 2008.

MEREGE, Ana Lúcia. **A História por trás dos Contos de Fadas**. In: **Contos de Fadas em suas Versões Originais**. São Caetano do Sul: Editora Wish, 2019.

MISHIMURA, Margot M. **Imagens in the Margins: the medieval imagination.** Los Angeles: Paul Getty Museum, 2009.

MITCHELL, W.J.T. **Picture Theory.** Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

PEGORARO, Celbi V. M. **Produção Cultural nos Quadrinhos Disney: desafio em um mercado globalizado.** São Paulo: Anais das 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2013.

PUGH, Tison. ARONSTEIN, Susan. **The Disney Middle Ages: a fairy-tale and fantasy past.** New York: Palgrave MacMillan, 2012.

RAMOS, Paulo. **Faces do Humor: uma aproximação entre piadas e tiras.** Campinas: Zarabatana Books, 2011.

ROSA, Don. **A Saga do Tio Patinhas.** São Paulo: Ed. Abril, 2014.

_____. **Tio Patinhas e Pato Donald “O Filho do Sol”** Biblioteca Don Rosa. São Paulo: Panini Brazil, 2021.

_____. **Tio Patinhas e Pato Donald “Uma Carta de Casa”** Biblioteca Don Rosa. São Paulo: Panini Brazil, 2020^a.

_____. **Tio Patinhas e Pato Donald “O Retorno dos Três Cavaleiros”** Biblioteca Don Rosa. São Paulo: Panini Brazil, 2020^b.

ROTA, Marco. **A Saga de Mac Donald.** Barueri: Panini Brasil, 2020.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para Reler os Quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs.** São Paulo: Paulinas, 2002.

SILVA, Alexandre Meireles da. **Boas-vindas, viajante, ao mundo celta.** In: Os Melhores Contos de Fadas Celtas. São Caetano do Sul: Editora Wish, 2021.

TARTAR, Maria (org.). **Contos de Fadas: Edição Comentada & Ilustrada.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

TEVERSON, Andrew. **Fairy Tale.** London: Routledge, 2013.

THOMAS, Bob. **Disney’s Art of Animation: from Mickey Mouse to Beauty and The Beast.** New York: Hyperion, 1991.

THOMAS, Frank. JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation: The Illusion of Life.** New York: Abbeville Press, 1981.

TOLKIEN, J. R. R. **Árvore e Folha.** Rio de Janeiro: Ed. Harper Collins, 2020.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.