



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
REGIONAL CATALÃO  
UNIDADE ACADÊMICA ESPECIAL DE HISTÓRIA E CIÊNCIAS SOCIAIS  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**  
MESTRADO PROFISSIONAL



**WEBER ABRAHÃO JÚNIOR**

**QUADRINHOS E ENSINO DE HISTÓRIA: O MUNDO SOB A PERSPECTIVA DE  
CARL BARKS, “O HOMEM DOS PATOS”**

**CATALÃO**

**2017**

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR  
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES  
NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico:     Dissertação     Tese

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

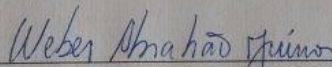
Nome completo do autor: WEBER ABRAHÃO JÚNIOR

Título do trabalho: QUADRINHOS E ENSINO DE HISTÓRIA: O MUNDO SOB A PERSPECTIVA DE CARL BARKS, "O HOMEM DOS PATOS"

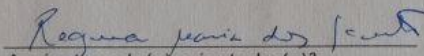
3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento  SIM     NÃO

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.

  
Assinatura do(a) autor(a)

Ciente e de acordo:

  
Assinatura do(a) orientador(a)<sup>2</sup>

Data: 08 /08 /2017



**WEBER ABRAHÃO JÚNIOR**

**QUADRINHOS E ENSINO DE HISTÓRIA: O MUNDO SOB A PERSPECTIVA DE  
CARL BARKS, “O HOMEM DOS PATOS”**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em História da Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão como requisito parcial exigido para a obtenção do título de Mestre em História.

Orientadora: Profa. Dra. Regma Maria dos Santos

**CATALÃO**

**2017**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Abrahão Júnior, Weber

QUADRINHOS E ENSINO DE HISTÓRIA: [manuscrito]: O mundo sob a perspectiva de Carl Barks, "O Homem dos Patos" / Weber Abrahão Júnior. - 2017.

CIII, 110 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Regma Maria dos Santos.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Unidade Acadêmica Especial de História e Ciências Sociais, Programa de Pós Graduação em História, Catalão, 2017.

Bibliografia.

Inclui lista de figuras.

1. Ensino de História. 2. Carl Barks. 3. Imperialismo. I. dos Santos, Regma Maria, orient. II. Título.

CDU 94

### Ata de Defesa Pública de Trabalho de Conclusão de Mestrado

Defesa: nº 22

Aos oito dias do mês de agosto de dois mil e dezessete realizou-se, na sala de Reuniões nº 104, Bloco L, da Regional Catalão/UFG, a Defesa Pública do Trabalho de Conclusão de Mestrado intitulado *Quadrinhos e ensino de História: O mundo sob a perspectiva de Carl Barks, "O homem dos patos"*, de autoria do mestrando Weber Abrahão Júnior. Na ocasião, compareceu a Banca Examinadora, designada pela Coordenadoria do Mestrado em História – nível Mestrado Profissional, e composta pelos docentes Profa. Dra. Regma Maria dos Santos, professora da Universidade Federal de Goiás - UFG/RC; Prof. Dr. Alexander Meireles da Silva, professor da Universidade Federal de Goiás - UFG/RC; Prof. Dr. Rogério Bianchi Araújo, professor da Universidade Federal de Goiás - UFG/RC. A sessão teve início às quatorze horas, sendo presidida pela Professora Regma Maria dos Santos (orientadora) que abriu os trabalhos junto à Banca Examinadora. Em seguida, a Presidente da sessão passou a palavra ao discente que teve vinte minutos para apresentar o trabalho. Após a apresentação, passou-se a palavra aos componentes da banca que tiveram cada um, trinta minutos para expor suas questões e observações sobre o trabalho apresentado, tendo o mestrando igual tempo para responder. Após o término da arguição, a Presidente da sessão solicitou que o candidato e o público presente se retirassem do recinto para que a Banca Examinadora pudesse proceder sua avaliação. Após a conclusão dos trabalhos de avaliação, os arguidores atribuíram o seguinte resultado: Aprovado. Nada mais havendo a registrar, foi lavrada a presente ata, que vai assinada pela Banca Examinadora. Regional Catalão, UFG, aos oito dias do mês de agosto de dois mil e dezessete.

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Regma Maria dos Santos (Orientadora/ UFG/RC) Regma

Prof. Dr. Alexander Meireles da Silva (UFG/RC) Alexander

Prof. Dr. Rogério Bianchi Araújo (UFG/RC) Rogério

## **AGRADECIMENTOS**

A Dona Áurea, minha mãe, e ao meu pai, Webert (guardado na memória), a quem devo a vida e a curiosidade.

A Lívia, irmã e mestra, sempre.

A Yara, amor, companheira e amiga.

Ao Pedro, meu filho, com um amor desmedido, de pai e aprendiz.

A Regma, amiga, professora e orientadora, a quem devo o desafio, a iniciativa e o resgate.

Ao Valdeci, amigo e professor instigante.

Aos colegas do Mestrado, que apoiaram a caminhada e acompanharam a “correria”.

Aos professores do Programa de Mestrado em História, pela paciência e pelo suporte.

Aos meus alunos, todos eles, ao longo dos últimos 32 anos de magistério.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram com essa jornada.

Um lembrete, apenas: eles não têm nenhuma responsabilidade pelos resultados!

## RESUMO

Esta pesquisa procurou investigar as possibilidades de utilização das histórias em quadrinhos em atividades didáticas na disciplina História, como ministrada no Ensino Médio, a partir das diretrizes legais orientadoras. Para tanto, no campo teórico, buscou-se a compreensão do conceito de consciência histórica, como formulado por Jörn Rüsen. Como fonte primária tem-se a coleção de quadrinhos intitulada *As Obras Completas de Carl Barks*, criador do universo Disney como apresentado em Patópolis. A partir da leitura do panfleto *Para Ler o Pato Donald*, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, cotejado com a pesquisa de Thomas Andrae, *Carl Barks and the Disney Comic Book. Unmasking the Myth of Modernity*, procurou-se estabelecer um diálogo entre textos distintos a respeito da importância e do alcance da obra de Carl Barks, no âmbito da expansão imperialista dos Estados Unidos, mediada pelos *mass media*. Como fecho, a análise de três obras de Barks, para sua utilização didática no desenvolvimento da temática do Imperialismo, conforme o currículo de História do Ensino Médio.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de História; Carl Barks; Imperialismo.

## ABSTRACT

This research sought to investigate the possibilities of using Comics in didactic activities in the History course, as taught in High School, based on the legal guidelines. For this, in the theoretical field we sought the understanding of the concept of historical consciousness, as formulated by Jörn Rüsen. Having as primary source the comic book collection titled *The Complete Works of Carl Barks*, creator of the Disney universe as presented in Duckburg. From the reading of *How to Read Donald Duck – Imperialist Ideology in the Disney Comic*, a pamphlet by Ariel Dorfman and Armand Mattelart, compared with Thomas Andrae's research, *Carl Barks and the Disney Comic Book. Unmasking the Myth of Modernity*, we sought to establish a dialogue between different texts regarding the importance and scope of Carl Barks's work in the context of the mass media-mediated imperialist expansion of the United States. As a closing, the analysis of three works by Barks, for their didactic use in the development of the theme of Imperialism, according to the curriculum of History of High School.

**KEYWORDS:** Teaching History; Carl Barks; Imperialism.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Little Nemo in Slumberland.....	32
Figura 2 –	Cartaz original do desenho <i>Pinóquio</i> .....	36
Figura 3 –	Cartaz para a edição em DVD de <i>Peter Pan</i> .....	36
Figura 4 –	Scott McCloud ensinando o básico.....	38
Figura 5 –	Carl Barks trabalhando em um painel pintado a óleo.....	39
Figura 6 –	<i>O Colosso de Memnon</i> .....	41
Figura 7 –	<i>O Colosso de Memnon</i> em <i>O Anel da Múmia</i> .....	41
Figura 8 –	Felucca.....	42
Figura 9 –	A pirâmide escalonada de Djoser, em Saqqara, no Egito.....	42
Figura 10 –	Representação da pirâmide escalonada em <i>O Tesouro da Múmia</i> .....	43
Figura 11 –	<i>As Cidades do Ouro</i> , Carl Barks, 1954.....	43
Figura 12 –	Capa do volume 10 da Coleção <i>O melhor da Disney</i> .....	44
Figura 13 –	Cartaz de uma exposição de obras de Barks na Áustria, em 2007.....	45
Figura 14 –	<i>La Quinta Rueda</i> , primeiro número.....	48
Figura 15 –	<i>Cabro Chico</i> , primeiro número .....	48
Figura 16 –	Óleo de Barks. <i>O banho diário de Patinhas na Caixa Forte</i> .....	52
Figura 17 –	Óleo de Barks. Tema da <i>Corrida do Ouro</i> .....	63
Figura 18 –	Um revolucionário típico do Terceiro Mundo: falastrão e abobalhado.....	72
Figura 19 –	A página original de Barks, completa.....	73
Figura 20 –	O príncipe herdeiro se revela.....	74
Figura 21 –	A página original de Barks, completa.....	75
Figura 22 –	O desfecho benevolente.....	76
Figura 23 –	Linha do tempo para o vestuário vietnamita.....	78
Figura 24 –	Mulher vietnamita aproveita a sesta.....	79
Figura 25 –	Speed Gonzáles ou Ligeirinho (no centro).....	84
Figura 26 –	Caracterização do vilão cubano-soviético.....	88
Figura 27 –	Visão panorâmica do <i>Paraíso Perdido</i> .....	92
Figura 28 –	A tampinha da discórdia.....	97
Figura 29 –	Homenagem a Carl Barks.....	101

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>REFLEXÕES ACERCA DOS CONCEITOS E POSSIBILIDADES DE ANÁLISE DAS HQS NO ENSINO DE HISTÓRIA.....</b>	<b>19</b>
<b>3</b>	<b>LENDO TIO PATINHAS PELAS LENTES DE SEUS CRÍTICOS: CARL BARKS, AGENTE IMPERIALISTA?.....</b>	<b>34</b>
<b>3.1</b>	<b>Carl Barks <i>versus</i> Karl Marx?.....</b>	<b>34</b>
<b>3.2</b>	<b>De arauto do Imperialismo a saudosista conservador.....</b>	<b>46</b>
<b>3.3</b>	<b>Outras leituras e algumas considerações.....</b>	<b>64</b>
<b>4</b>	<b>O TEMA DO IMPERIALISMO NAS HQs DE BARKS: POSSIBILIDADES DE ANÁLISE.....</b>	<b>66</b>
<b>4.1</b>	<b>Uma abordagem histórico-sociológica possível para o debate necessário sobre o Imperialismo.....</b>	<b>66</b>
<b>4.2</b>	<b>Análises de HQs de Carl Barks.....</b>	<b>69</b>
<b>4.2.1</b>	<b><i>O Tesouro de Marco Polo</i>.....</b>	<b>69</b>
<b>4.2.1.1</b>	<b>Atividade didática sugerida pela HQ <i>O Tesouro de Marco Polo</i>.....</b>	<b>84</b>
<b>4.2.2</b>	<b><i>A Caixinha Preta</i>.....</b>	<b>86</b>
<b>4.2.2.1</b>	<b>Atividade didática sugerida para a HQ <i>A Caixinha Preta</i>.....</b>	<b>90</b>
<b>4.2.3</b>	<b><i>Paraíso Perdido</i>.....</b>	<b>91</b>
<b>5</b>	<b>Considerações Finais .....</b>	<b>99</b>
	<b>Referências .....</b>	<b>103</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A pesquisa desenvolvida no mestrado profissional em História tem como temática o ensino de História, tal como se apresenta nos currículos escolares do Ensino Médio, e as possíveis interfaces com as Histórias em Quadrinhos (quadrinhos ou, simplesmente, HQs) a partir da análise da obra do norte-americano Carl Barks, roteirista e desenhista dos estúdios Disney, criador de todo um universo referencial dos quadrinhos, conhecido como Patópolis (*Duckburg*, no original em inglês). São dele a criação e/ou desenvolvimento de diversos personagens atribuídos a Walt Disney, como por exemplo, o Tio Patinhas<sup>1</sup> e o professor Pardal. Patinhas foi livremente inspirado no velho pão duro e rabugento Uncle Scrooge, de *Um Conto de Natal*, de Charles Dickens<sup>2</sup>, enquanto o professor Pardal é um gênio inventor que, literalmente, tira da cartola os mais improváveis e absurdos inventos, como um “responde-tudo eletrônico”.

O tema escolhido para a pesquisa e a dissertação de mestrado resulta das imbricações entre vida pessoal e vida profissional. Aprendi a ler e, simultaneamente, a desenhar com os gibis do Zorro (*The Lone Ranger*) publicados pela Editora Brasil-America (EBAL), no início da década de 1970, comprados pelo meu pai para minha irmã mais velha. Para mim, menino que era, ele trazia a *Recreio*<sup>3</sup>, revista que me ensinou a recortar e colar carros, naves espaciais, animais e uma infinidade de outros pequenos e delicados brinquedos de papel.

Cresci lendo quadrinhos, que coleciono até hoje. Os encadernados, as brochuras, as edições especiais em capa dura e mesmo as publicações comuns ocupam um lugar afetivo em minha biblioteca. Dos quadrinhos para o cinema e daí para os seriados de televisão foi um “pulo”. Assim, ao cursar graduação em História, levei comigo toda essa bagagem.

---

<sup>1</sup>A Editora Abril, detentora dos direitos de publicação dos quadrinhos Disney no Brasil, prepara, neste ano de 2017, diversas edições especiais para a comemoração dos 70 anos de criação do personagem Tio Patinhas.

<sup>2</sup> Disponível em: <[http://portal.netname.com.br/2006/arq\\_img\\_upload/paginas/4386/contos\\_de\\_natal.pdf](http://portal.netname.com.br/2006/arq_img_upload/paginas/4386/contos_de_natal.pdf)>. Acesso em: 30 jul. 2017.

<sup>3</sup> A revista *Recreio* é um periódico semanal da Editora Caras, anteriormente publicada pela Editora Abril. A revista tem por objetivo divertir e educar crianças e pré-adolescentes, público-alvo da publicação, trazendo curiosidades, quadrinhos, testes, piadas etc. Teve suas primeiras edições publicadas em maio de 1969 que foram contínuas até o ano de 1981. Em 2000 retornou às bancas com outra filosofia e novos autores e experiências. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Recreio>>.

Exercendo o magistério há mais de três décadas, no ensino médio e no superior, procuro elaborar essa experiência, essa vivência para o convívio das salas de aula. Entendo que o exercício da profissão de professor é instigar a memória e a imaginação, em um processo de construção e reconstrução incessantes dos diversos saberes históricos que estão a nossa disposição.

Ao longo desse período, em minha prática docente, percebi diversas mudanças, em diversos níveis, direções e sentidos. No início de meu trabalho como professor, nos tempos do videocassete, editava em casa trechos de filmes para ilustrar aulas, também desenhava ilustrações e fazia cópias reprográficas para os alunos. Hoje, a vivência e o contato com as novas mídias permitem uma dinâmica de transversalidade.

A acessibilidade de conteúdos permitida pela reprodução técnica e disponibilização na rede mundial de computadores mudou a relação do professor com a sala de aula e seus alunos. Em primeiro lugar, no âmbito dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a transversalidade diz respeito à possibilidade de se estabelecer, na prática educativa, uma relação entre aprender conhecimentos teoricamente sistematizados (aprender sobre a realidade) e as questões da vida real e de sua transformação (aprender na realidade e da realidade). Não se trata de trabalhar temas e conceitos paralelamente, mas de trazer para os conteúdos e para a metodologia da área a perspectiva dos temas.

Dessa forma, os PCNs sugerem alguns temas transversais, que correspondem a questões importantes, urgentes e presentes na vida cotidiana de várias formas – Ética, Saúde, Meio Ambiente, Orientação Sexual, Trabalho e Consumo e Pluralidade Cultural<sup>4</sup> – para serem trabalhados nas atividades de sala de aula. A partir de um fragmento de notícia – mera informação – é possível produzir em sala de aula um universo de possibilidades de conhecimento, pelo processo do diálogo, pela interlocução.

Como o historiador e o professor de História trabalham com os quadrinhos? Das leituras feitas até aqui, percebi que, basicamente, dois caminhos metodológicos vêm sendo construídos. O primeiro e mais tradicional é o de utilizar HQs publicadas para trabalhar determinados temas históricos. Como exemplo, o relato de experiência de Geraldo Magella de Menezes Neto (2014), intitulado “História em quadrinhos do ensino da ‘Pré-História’: relato de experiência”. Nele, o autor aponta as HQs como um dos diversos recursos didáticos

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.educabrasil.com.br/eb/dic/dicionario.asp?id=70>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

disponíveis aos professores de História na construção dos saberes históricos. Nesse caso, foi utilizada uma história do personagem Piteco, de Maurício de Souza. Como desdobramento dessa atividade, os alunos do ensino fundamental desenharam suas próprias HQs, partindo dos temas sugeridos pela leitura orientada dos quadrinhos.

Outro caminho possível é o adotado por Peter Lee (2001), citado por Marcelo Fronza (2012, p. 60) em sua investigação sobre como as HQs propiciam uma relação com o conhecimento histórico e a maneira pela qual os jovens estudantes de ensino médio veem a objetividade e a verdade históricas. Fronza (2012) visou compreender como as pesquisas desenvolvidas na educação histórica se apropriam dos quadrinhos como artefatos culturais, para entender como o passado está presente nas ideias históricas desses sujeitos. Para isso, Fronza analisou como Lee trabalha com quadrinhos na educação histórica, a partir da produção própria de HQs, que este utilizou em pesquisa com alunos, realizada na Inglaterra, no início dos anos 2000. As HQs de Lee são, portanto, relatos fundamentais para a compreensão das ideias históricas. Ele retirou de suas HQs aspectos estéticos e anacrônicos para superar possíveis problemas que podem resultar de aspectos puramente ficcionais presentes nas HQs.

Minha proposta de trabalho é semelhante à de Fronza, qual seja, a de utilizar HQs pré-existentes, no caso, as relacionadas ao Universo Disney e, especificamente, as produzidas por Carl Barks em que ele narra as “aventuras imperialistas”, sob a batuta dos estúdios Disney, e encomendadas à *Western Comics*, centradas na criatividade ímpar d’O homem dos patos.

A pesquisa justifica-se a partir de, pelo menos, duas ponderações: a constatação da importância dos quadrinhos como linguagem artística, inclusive nos processos de ensino-aprendizagem, e também no campo normativo, estando consagrada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e nos PCNs; e a necessidade do domínio da linguagem específica dos quadrinhos, por parte dos educadores, para que as HQs se tornem instrumento e ferramenta de aprendizagem de conteúdos, temas e conceitos históricos.

Dentre os princípios norteadores da educação formal estabelecidos na atual LDB, encontramos: “II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III - pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas” (BRASIL, 1996). Em relação ao ensino médio, a referida lei estabelece como uma de suas

finalidades “o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico” (BRASIL, 1996).

Os PCNs de História sugerem abordagens por eixos temáticos, por meio da ampliação das fontes utilizadas, indo além do texto escrito, e propondo a utilização de outras linguagens, aproximando-a da Antropologia e da Sociologia, em interface.

Por outro lado, a utilização dos quadrinhos em sala de aula como caminho de construção da aprendizagem, pressupõe um duplo campo de domínio de competências por parte dos professores: a familiarização com os elementos de linguagem típicos dos quadrinhos, mesmo que compartilhados com outros meios de comunicação, e a relação dos HQs com os conteúdos veiculados, no que concerne a valores sociais, ideologias e contextos de época, dentre outros referenciais.

Importante estabelecer que, em um mundo em que tudo é dado a ver e a ouvir, os produtos de uma indústria da cultura devem ser compreendidos a partir de uma questão crucial do ponto de vista metodológico: a partir dos códigos internos das fontes audiovisuais, perceber suas estruturas de linguagem e seus mecanismos de representação da realidade. Desse modo, esse seria um posicionamento metodológico importante: articular a linguagem técnica das fontes primárias em estudo (escritas e visuais) às representações da realidade histórica e social nela contidas, como explica Napolitano (2006).

Por que abordar a temática aqui apresentada a partir da obra de Carl Barks para os estúdios Disney? Por três motivos básicos. O primeiro, para dialogar com a necessária – ainda que panfletária – obra *Para Ler o Pato Donald*, de Dorfman e Mattelart, produzida no contexto do governo socialista de Salvador Allende e da Unidade Popular, no Chile, no início dos anos de 1970. Ressaltamos que o próprio Mattelart admitiu o caráter polêmico e mesmo irônico da obra, em entrevista concedida ao jornalista Alcino Leite Neto em 4 de dezembro de 2001<sup>5</sup>:

*Para Ler o Pato Donald* é um livro de circunstância. Era um panfleto que escrevemos em condições muito particulares no Chile, ou seja, quando já havia três anos (sic) da Unidade Popular, o regime de Salvador Allende. Paralelamente à pesquisa de outros modelos de cultura de massas, de revistas para crianças, jovens e mulheres, nós elaboramos uma crítica dessa forma de expressão.

---

<sup>5</sup> Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u19534.shtml>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

Pois bem, apesar disso, eu creio que há uma coisa que ainda é válida no livro, que é o capítulo que fala sobre subdesenvolvidos e o bom selvagem. Ele mostra como os patos saem da metrópole e chegam em países que se chamam, por exemplo, Aztecland. São lugares que se pode identificar [“no caso, o México”], mesmo se se trata de ficção. E, nestes países, os personagens estabelecem sempre uma relação de dominação. Justifica-se o roubo das riquezas porque o bom selvagem não sabe o valor das coisas. A relação de dominação no mundo, entre centro e periferia, tal como a examinamos no livro, permanece válida.

A obra em referência, essencialmente, analisa como os personagens do universo Disney reproduzem a lógica do capitalismo mediada pelo dinheiro acumulado na caixa forte do Tio Patinhas, personagem avarento e cruel, promovendo, ainda, a expansão imperialista norte-americana no contexto do pós Segunda Guerra Mundial, em um exercício de antropologia evolucionista que caracterizava o asiático, o africano e o latino como povos rurais, tribalizados, em incômodo e inaceitável atraso tecnológico e com um comportamento misto de ingenuidade e esperteza.

Como todo documento histórico, o texto de Dorfman e Mattelart deve ser submetido a um processo de “estranhamento” e “desfamiliarização”<sup>6</sup>, conforme Saliba (2013), como meio para superar as aparências e alcançar uma compreensão mais profunda da realidade a ser analisada na pesquisa.

O segundo motivo está nas possibilidades de redimensionar o diálogo entre o livro de Dorfman e Mattelart e o trabalho de Carl Barks, em suas próprias palavras, um caipira do interior dos Estados Unidos que, da granja onde criava galinhas com a terceira esposa, e municiado de uma imensa coleção da *National Geographic*, lia o mundo em segunda ou terceira mão, mas com uma inventividade ímpar.

Cabe, aqui, uma reflexão calcada nas análises de Karnal e Galli Tatsch (2013) a respeito de problemas centrais para a pesquisa historiográfica: o que deve ser preservado pela História e qual é o estatuto da própria História? Em outros termos, se o documento é a pedra fundamental do pensamento histórico, o que é documento? Lidamos em nossa pesquisa com o mais original conceito de documento histórico, ou seja, o registro em papel, já que nossas

---

<sup>6</sup> Estranhamento e desfamiliarização são, conforme Saliba (2013), procedimentos técnicos e teóricos que permitem ao pesquisador, ao leitor, analisar fenômenos históricos – nesse caso – como se estivesse tomando contato com o referido fenômeno pela primeira vez, surpreso com a novidade. Assemelha-se ao *thauma* da filosofia grega, o espanto, a admiração com o desconhecido.

fontes de pesquisa são um livro editado originalmente em papel e uma coleção impressa de histórias em quadrinhos.

No entanto, podemos de outra visada compreender o papel, nos tempos de rápido desenvolvimento de novas tecnologias de produção, reprodução e armazenamento documental, como um mero suporte para a veiculação de ideias através de textos e imagens. Isso porque as fontes primárias utilizadas na pesquisa são produtos da indústria cultural, publicados aos milhares, resultado da “reprodutibilidade técnica” e a consequente “perda da aura”, nos termos de Walter Benjamin (1994, p. 165-196), de produto original, único e insubstituível. Os textos e quadrinhos, fontes documentais desta pesquisa, podem ser analisados – como de fato o têm sido – a partir de cópias digitalizadas e manuseadas no computador.

Por outro lado, para além das ponderações sobre o suporte material dos documentos como fontes de pesquisa, é preciso situar as condições de produção da leitura. A leitura dos documentos varia por conta de sua reconstrução permanente em função do valor que tem no presente, também em função de leituras diferentes feitas por agentes distintos e, finalmente, em função dos recortes que são feitos. Isto porque o documento não é um documento em si. Ele é um diálogo claro entre o presente e o documento. Resgatar o passado é transformá-lo pela simples evocação. Todo documento histórico é uma construção permanente. Mas os intérpretes também orientam a leitura do documento: um censor da era Vargas, não leria um documento produzido pelo Partido Comunista do Brasil da mesma forma que um historiador comunista, por suposto.

A mutabilidade do documento está relacionada com o sentido que o presente dá a ele e a seus personagens e fatos. Assim, fatos e documentos históricos dialogam com o presente, a visão dele e as fontes passadas (KARNAL; GALLITATSCH, 2013). Compreendendo, ainda, a partir de Napolitano (2006), que documentos históricos e fontes são objetos culturais, os seus diferentes sentidos históricos constroem-se no espaço e no tempo. Em nosso campo de estudo, então, tanto na obra de Barks quanto na de Dorfman e Mattelart, é preciso buscar a recuperação desse processo de construção, sendo ainda necessário compreender os elementos intrínsecos dessas obras.

Ainda, precisamos atentar para outro aspecto interessante da reflexão historiográfica: não há nada de natural na materialidade dos impressos e de seus suportes, sendo preciso

historicizar as fontes, verificando as condições técnicas de produção vigentes na época das publicações originais, averiguando o que foi escolhido e porque foi escolhido, nos termos de De Luca (2007).

Em nosso caso, a publicação original de *Para Ler o Pato Donald*, em espanhol, seguiu a lógica das publicações Disney no Chile, posto que a edição brasileira não cuidou de forma acurada dos cotejamentos e das traduções, existindo, ainda, indícios de traduções distorcidas para explicar ou justificar o caráter panfletário da obra<sup>7</sup>.

Em relação à obra de Barks, a edição escolhida para análise foi submetida a importantes processos editoriais: nova colorização, novas traduções, inclusão de esboços e comentários do autor e dos editores. No entanto, em que pese a importância dessa possibilidade, conforme apontado por De Luca (2007), foge do âmbito desta pesquisa a reconstrução de todo esse processo de produção e reprodução editorial.

Do ponto de vista do professor de História em sua reflexão e em seu ofício cotidiano, algumas questões surgem: como “desacelerar” com os alunos esse tempo múltiplo e imediatista, trazendo para eles uma perspectiva de compreensão dos processos históricos como simultânea recriação/atualização, e a partir de visadas teóricas distintas? É possível a utilização da linguagem dos quadrinhos para, simultaneamente, elaborar conteúdos em hipertexto, tornando-os mais atrativos e prazerosos e, ainda, contextualizar as realidades e interpretações que eles traduzem?

Aqui, um exemplo a ilustrar tais indagações. A temática do Imperialismo, em que pese todo o revisionismo contemporâneo, carregado de argumentos (vejam só!) imperialistas, permite ao professor trabalhar com uma série de personagens, autores e abordagens distintas, do quadrinho de humor até as sagas de heróis e super-heróis. Carl Barks, criador do Tio Patinhas para os estúdios Disney, tinha uma vasta coleção de revistas da *National Geographic* que o orientava para retratar paisagens, povos e culturas ao redor do mundo. Incontáveis histórias do pato e seus sobrinhos se passam na África Subsaariana, povoada por estranhos canibais, pigmeus e seus voduns, civilizações perdidas e rituais grotescos de iniciação. No final, a astúcia ou a velhacaria do ocidental venciam sempre.

---

Como aponta Kunzle no prefácio da edição norte-americana de 1991, do *Para Ler o Pato Donald*, a Western Publishing permitia aos editores estrangeiros das obras disneyanas, alterações e adaptações dos roteiros, bem como eventuais substituições de palavras ou gírias. Em nome da legibilidade ou em nome das conveniências do mercado?

Pretendo com a pesquisa a elaboração de diálogos: Carl Barks e Dorfman e Mattelart, de um lado, para uma atualização de parâmetros ideológicos e de linguagem na produção dos quadrinhos como simultânea fonte de estudos históricos e historiográficos, posto serem fontes primárias, documentos históricos, e como material para elaboração de roteiros de aulas temáticas de História, para o Ensino Médio. De outro lado, a necessária mediação da produção teórica historiográfica, como leitura teórica possível à sistematização de conteúdos, temáticas, conceitos, categorias, enfim, todo um universo de referências dos ofícios do magistério e da pesquisa no campo da História, para aplicação em sala de aula, a partir do domínio da linguagem dos quadrinhos. As palavras, que devem informar e se integrar às imagens; o fluxo, ou seja, guiar o leitor.

As possíveis interfaces entre o ensino de História e as diferentes linguagens produzidas pelas indústrias culturais são, a essa altura, deveras conhecidas. Desse modo, a pesquisa será recortada em torno das HQs que Carl Barks produziu para a Disney, em específico as que envolvem as aventuras de Tio Patinhas e seus sobrinhos ao redor do planeta. O recorte se deve às possibilidades de leitura histórica, antropológica e mesmo sociológica das viagens dos patos ao redor do mundo, em busca de riquezas e em contato com povos e culturas distintos e considerados “exóticos”.

Mas, como efetivar a convergência, da forma como se propõe esta dissertação, entre ensino de História e HQs? Primeiramente, compreendendo que os quadrinhos possuem uma linguagem própria que precisa ser dominada e desvelada por professores e alunos. Segundo, evitando uma postura meramente utilitarista em relação aos quadrinhos, como ferramentas ou veículos de construção/apropriação de um saber histórico pré-determinado. Terceiro, considerando o elemento de fruição, de satisfação, de prazer que pode e deve ser objetivo da aprendizagem, em qualquer campo do conhecimento e em qualquer nível da educação formal.

Nesse sentido, são relevantes as ponderações de Napolitano (2006), adaptadas para nossos questionamentos. Segundo ele, nas investigações históricas que utilizam fontes audiovisuais e musicais – e, por extensão os quadrinhos –, é necessário que o pesquisador decodifique, simultaneamente, duas dimensões da pesquisa: a técnico-estética, para saber quais são os mecanismos formais específicos mobilizados pela linguagem dos quadrinhos; e a dimensão representacional, indagando quais são os eventos, personagens e processos históricos representados. Desse modo, é possível articular crítica externa e interna, análise e síntese. As fontes audiovisuais e, em nosso caso, os quadrinhos, deixam de ser uma mera

ilustração de um contexto histórico e mesmo de um texto, e este também deixa de ser mero suporte narrativo dos resultados da pesquisa. E ainda mais, os quadrinhos e seu universo de linguagem particular e específico deixam de ser um mero “complemento soft” do texto, tornando-se fontes de pesquisa reais.

No primeiro capítulo da dissertação, apresento alguns conceitos primordiais que nortearam as análises desenvolvidas, como a ideia de transversalidade em Morin (2013), a indústria cultural e o conceito de hibridismo cultural, conforme propõe Canclini (1990), e a ideia de “consciência histórica” na perspectiva de Rüsen (2010). Apresento, ainda, vários estudos sobre as HQs e as diversas abordagens possíveis. Desse modo, as atividades didáticas propostas no último capítulo, articulam a experiência histórica à antropologia, à sociologia e à reflexão filosófica, fruto do trabalho que tenho feito no ensino médio nos últimos vinte anos. Procurei contemplar a concepção de transversalidade de Morin, nesse aspecto, ampliando e revisando o conceito frankfurtiano original de indústria cultural, para além da visada “apocalíptica” proposta por Adorno e Horkheimer (1995), entendendo os quadrinhos no campo do conceito de hibridismo cultural, a partir de Canclini (1990). Procuro, ainda, o registro da produção de um diálogo possível, dentre tantos outros, entre a obra de Barks, as edições produzidas nos Estados Unidos e as adaptadas no Chile e no Brasil, pontuadas na leitura panfletária e revolucionária de Dorfman e Mattelart e em confronto com a visão “integrada” de Andrae (2006).

As leituras de Rüsen (2010) atravessam todo o texto desta dissertação, na medida em que a concepção de consciência histórica se constitui nos processos das percepções de nosso ser no tempo e no mundo, esse aperceber-se de nosso lugar contextual, esse situar-se que é essencial para a ação consciente no mundo. Essa percepção se constitui no fazer do professor, em sua trajetória de escolhas e percepções, tanto quanto se pretende constituir como contribuição à constituição dessa percepção por parte dos estudantes.

No segundo capítulo, dialogo com autores que pensaram a obra de Barks e suas relações com a contemporaneidade. Dorfman e Mattelart, autores do livro-panfleto *Para Ler o Pato Donald*, elaborado no contexto do Chile de Allende; e Andrae, pesquisador norte-americano que faz importante contraponto à obra do chileno Dorfman e do belga Mattelart, dialogando com eles na obra *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Mith of Modernity* (2006), inédita em português. Andrae dedica todo um capítulo de seu alentado livro à análise do livro de Dorfman e Mattelart.

Além do diálogo com os autores citados no parágrafo anterior, procuro analisar obra *Carl Bark's Duck* de Peter Schilling Jr. Nela, o jornalista norte-americano seleciona e analisa algumas narrativas de Barks, versando sobre seu “maior personagem”, o Pato Donald. E, ainda, a pesquisa de Gonçalo Silva Júnior, que situa historicamente o início das publicações Disney no Brasil, no contexto da rivalidade entre Adolfo Aizen e Irineu Marinho, no livro *A Guerra dos Gibis*; e, finalmente, *Para Releer os Quadrinhos Disney*, tese de doutorado em Ciências da Comunicação, de Roberto Elísio dos Santos (2002), que dialoga diretamente com Dorfman e Mattelart a partir da afirmação da diversidade e complexidade das obras do universo Disney, incluindo Carl Barks.

No terceiro capítulo, analiso algumas HQs de Barks em particular, como exercício de reflexão historiográfica para a abordagem do tema Imperialismo em turmas do ensino médio, em registro de convergência disciplinar, articulando a História à Filosofia e à Sociologia. Assim, os exercícios propostos nesse capítulo, são sugestões de atividades didáticas.

Todas as HQs aqui examinadas foram extraídas da coleção *As Obras Completas de Carl Barks*, em 41 volumes, publicados entre 2004 e 2008 no Brasil. São revistas em quadrinhos no chamado “formato *comic* americano” (26,0 x 16,5 cm), publicadas pela Editora Abril, com 180 páginas cada uma; a lombada é quadrada, e as capas feitas em papel cartonado.

## **2 REFLEXÕES ACERCA DOS CONCEITOS E POSSIBILIDADES DE ANÁLISE DAS HQs NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Encontramos em Edgar Morin (2013) a apresentação dos desafios educacionais do século XXI, a partir do que ele denomina duplo problema: primeiro, o desafio da globalidade, consistindo, por um lado, em um mundo cada vez mais multidimensional e dinâmico, mal enfrentado por uma educação fragmentada e compartimentada; segundo, e como consequência do problema apresentado, a não pertinência do nosso modo de conhecimento e de ensino. “A inteligência que só sabe separar espedaca o complexo do mundo em fragmentos desconjuntados, fraciona o problema” (MORIN, 2013, p. 15).

Desse modo, pensamos com ele a necessidade de adequação de formas e conteúdos educacionais para a construção de um ensino a partir do qual o conjunto das ciências humanas “deveria nos levar a discernir entre nosso destino individual, nosso destino social, nosso destino histórico, nosso destino econômico, nosso destino imaginário, mítico ou religioso” (MORIN, 2013, p. 15).

Em primeiro lugar, essa reflexão, em certo sentido, nos aproxima do conceito de consciência histórica de Rüsen<sup>8</sup>, entendido, como a capacidade de situar-se, referenciar-se em seu tempo histórico, para a tomada de decisões. Isso porque Morin chama nossa atenção para a historicidade do ser humano, para a necessidade de situar-se como pertencentes simultaneamente à natureza e à cultura, relacionando informações e conhecimentos a contextos, no sentido de cada um colocar para si mesmo os problemas fundamentais de sua própria condição e do tempo no qual se vive, posto que “enquanto fragmentado, o saber não oferece nem sentido, nem interesse, ao passo que, respondendo às interrogações e curiosidades, ele interessa e assume um sentido” (MORIN, 2015, p. 16).

Em segundo lugar, a percepção de distanciamento em relação ao tempo de curta duração, permite nos inserir como sujeitos dos processos históricos reconstruídos nas narrativas de sala de aula. Porque, se o tempo é a principal “medida” da História, o trabalho

---

<sup>8</sup>Rüsen (2001, p. 162-163) afirma que “o homem faz um determinado uso da História, toma decisões que têm subjacente uma interpretação do passado histórico a que atribui um determinado sentido e que orientam a sua ação”.

do professor é permitira seus alunos o diálogo com os diferentes tempos, possibilitando-lhes produzir abstrações significativas, articulando acontecimentos, conjunturas e estruturas.

E, ainda, porque a História estabelece-se, confunde-se com acontecimento e narrativa, fato e interpretação. Ou seja, História como acontecimento, História como “escrita”, História como conjunto teórico-metodológico dessa “escritura”. Como afirma Saliba (2013), a relação do texto com seu contexto tornou-se um problema de intertextualidade.

Desse modo, autores como Paul Ricoeur (2007) e Hans-George Gadamer (2013), em esforço de recuperação da hermenêutica, propuseram-se a reconstituir a teleologia dos atores sociais a partir de suas expressões discursivas ou simbólicas, colocando a linguagem no centro das preocupações do historiador. Em princípio, a hermenêutica refere-se a um método e a uma teoria da interpretação de textos. No sentido empregado por Saliba (2013), refere-se mais além, às origens de extensa linhagem historiográfica, pautada nas relações entre as temporalidades múltiplas, divisadas pelo historiador e seu situar subjetivo nelas, como aspectos essenciais para a produção de uma consciência e de um saber, propriamente, históricos.

E, em terceiro lugar, os esforços de linguagem e de abordagem para atualizar as histórias contadas em aulas a partir de recortes, que sempre são arbitrários, pois vinculados a textos, contextos e escolhas do professor, e considerando ainda que os meus alunos do Ensino Médio, têm eternamente a idade e a curiosidade da adolescência, enquanto para nós “cada dia a mais é um dia a menos”, e estamos mais próximos da morte porque “envelhecemos na cidade”.

Lembramos aqui, a propósito do tema, Walter Benjamin, em um belo texto, escrito em 1913:

O jovem vivenciará o espírito, e quanto mais difícil lhe seja conquistar algo grandioso, mais facilmente encontrará o espírito em sua caminhada e em todos os homens. O jovem será amável como homem adulto. O filisteu é intolerante. (BENJAMIN, 1984, p. 25).

Em outras palavras, uma das tarefas do professor de História é possibilitar a seus alunos um encontro com a consciência histórica, que o situa em seu tempo, permitindo a ele atuar em relação a suas escolhas e sua autonomia.

As relações possíveis entre o ensino de História como conteúdo escolar e a utilização de HQs passam, necessariamente, por uma reflexão inicial, a de que quadrinhos são vistos como evidências e relatos que possibilitam a apreensão de algumas ideias de segunda ordem<sup>9</sup> relativos a forma como crianças e jovens compreendem o passado, por exemplo, e ao conceito de evidência histórica (LEE, 2000; ASHBY, 2006 apud FRONZA, 2012)<sup>10</sup>.

Importante também, no estudo das HQs, é definir um lugar de fala a respeito do conceito de indústria da cultura ou indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1995). Isso porque o conceito estabelece um posicionamento teórico e também político, por suposto. A polarização definida pelos autores entre o popular e o erudito, demarca a indústria cultural como o lócus da produção da alienação, via mercantilização dos produtos culturais, dissolvendo aquelas fronteiras. Desse modo, transformaria o popular e o erudito em produtos consumíveis, descartáveis e medíocres, a serviço de uma dominação de classe ocultada pela criação de uma percepção comum. Ao final, a capacidade contestatória e revolucionária da arte ficaria subordinada a uma lógica de mercado e de consumo, desmobilizada e inerte.

Entendemos que esse registro conceitual não é capaz de dar conta da complexidade das relações culturais e suas implicações políticas. Desse modo, seguiremos as pistas firmadas por Canclini (1990), como entendidas a seguir, e estabelecidas por meio do conceito de “hibridação cultural”.

Na introdução do livro *Culturas Híbridas* (edição de 2001), o autor delinea tal conceito: “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 1990, p. 29). Esse processo pode ocorrer de forma imprevista ou não planejada, resultante de processos migratórios ou turísticos, e mesmo pelo intercâmbio econômico. Mas, com frequência, surge da criatividade individual e coletiva.

---

<sup>9</sup>De acordo com Lee (1999), existem dois tipos de conceitos fundamentais para a compreensão e explicação da História: conceitos substantivos, os que se referem a conteúdos da História, como por exemplo, o conceito da indústria, e os “conceitos de segunda ordem”, que são os que se referem à natureza da História. É este tipo de conceito, como narrativa, relato, explicação, que dá consistência à disciplina.

<sup>10</sup>FRONZA, Marcelo. As histórias em quadrinhos e a educação histórica: uma proposta de investigação sobre as ideias de objetividade histórica dos jovens. In: SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA “DESAFIOS DA APRENDIZAGEM NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO HISTÓRICA 3., 2012, Curitiba. *Anais...* Curitiba: Editora da UFPR, 2012. p. 59-78.

Para Canclini (1990), a compreensão das complexas sociedades latino-americanas e de suas trajetórias em direção à modernidade, passa, necessariamente, pela percepção de um **descompasso**, já que o processo de modernização é entendido em distintas dimensões: política, social, econômica, tecnológica, cultural (modernismo cultural, modernização socioeconômica). Ao investigar o problema, o autor aponta sua complexidade, dinâmica e implicações, exemplificando. As tecnologias em desenvolvimento constante, ao criar meios de comunicação eletrônicos instantâneos, permitem permanente **reelaboração** dos produtos culturais: ali mesmo onde parecia que a arte culta e o folclore seriam substituídos, o que ocorre é uma difusão maciça. Encontramos diversos exemplos desses processos de ressignificação em Canclini (1990): a **renovação** da música se dá pelos encontros entre o rock e a música erudita, em mescla com melodias populares asiáticas e afro-americanas. A **reconversão** – utilização produtiva de recursos anteriores em novos contextos – econômica e simbólica feita pelos migrantes camponeses, adaptando seus saberes para a vida na cidade, e também seu artesanato, para que se tornem interessantes para os consumidores urbanos. Do mesmo modo fazem os operários, que **reformulam** sua cultura de trabalho perante as novas tecnologias, sem abandonar crenças antigas, e, ainda, os movimentos populares, que inserem suas demandas no rádio e na TV.

A partir dessa investigação, Canclini (1990) elabora três hipóteses de trabalho. Como primeira, procura entender como as incertezas em relação ao sentido e ao valor da modernidade é resultado tanto das diferenças entre nações, etnias e classes sociais, quanto dos cruzamentos socioculturais, nos quais a tradição e a modernidade se misturam. A segunda hipótese seria resultado de uma operação epistemológica nas ciências sociais, permitindo uma circulação teórica e conceitual livre, nômade, capaz de redesenhar seus projetos para que possam se comunicar com liberdade. Assim, esse trabalho conjunto entre as diversas disciplinas das ciências humanas permitiria a concepção de um novo modelo para compreender a modernização latino-americana, para a percepção da heterogeneidade multitemporal de cada nação. Por terceira hipótese, a preocupação especificamente política desta visada transdisciplinar, iluminando a permanência histórica de práticas paternalistas transacionadas com movimentos sociais democráticos, instituições formalmente liberais e costumes autoritários.

Tenemos, entonces, três cuestiones en debate. Cómo estudiar las culturas híbridas que constituyen la modernidad y le dan su perfil específico en América Latina. Luego, reunir los saberes parciales de las disciplinas que se ocupan de la cultura para ver si es posible elaborar una interpretación más plausible de las contradicciones y los fracasos de nuestra modernización. Em tercer lugar, qué hacer – cuando la modernidad se há vuelto un proyecto polémico o desconfiable – con esta mezcla de memoria heterogénea e innovaciones trucas. (CANCLINI, 1990, p. 15).

Reelaboração, renovação, reconversão, reformulação. Substantivos em chave de leitura para a compreensão do conceito de “hibridação cultural”. Conceito que caracteriza, desde os primórdios da modernidade – entendida aqui em um primeiro registro como o processo de expansão da lógica mercantil europeia para todo o planeta, e em especial para as Américas –, um processo de coexistência de linguagens cultas e populares.

Desse modo, Canclini (1990) afirma a importância de se analisar os processos de hibridação cultural a partir das identidades que se constituem heterogêneas, por fusão, coesão, mas também por diálogo e confrontação, pois a hibridação ocorre em condições sociais e históricas definidas, operando, muitas vezes, como coação. Ao analisar o que denomina de “misturas culturais propriamente modernas” (CANCLINI, 1990, p. 30), o autor nos remete à **pluralidade das indústrias culturais**, conceito que supera a clássica dicotomia teórica do popular-erudito, mediada por e convergida para uma indústria cultural alienadora. Essa pluralidade de processos de produção cultural industrializada está associada a uma “variabilidade de regime de pertencas”, como, por exemplo, na “norte-americanização dos países latino-americanos” e na “latinização dos Estados Unidos” (CANCLINI, 1990, p. 30).

Por outro lado, a percepção da complexidade do tema, que leva à necessária superação teórica das visões dicotomizadas, não elide o problema de fundo, que remanesce nas preocupações de Canclini e também – guardadas as proporções – nas nossas, principalmente quando observamos, por exemplo, que 80% da produção cinematográfica mundial está sob controle norte-americano:

[...] reivindicar a heterogeneidade e a possibilidade de múltiplas hibridações é um primeiro movimento político para que o mundo não fique preso sob a lógica homogeneizadora com que o capital financeiro tende a emparelhar os mercados, a fim de facilitar os lucros. [...] Devo dizer, à luz do que desenvolvi antes, que outra ameaça substitui nestes dias aquele destino folclorizante ou nacionalista. É aquela que a sedução do mercado globalista traz: reduzir a arte a discurso de reconciliação planetária. As versões estandardizadas dos filmes e das músicas do mundo, do “estilo internacional” nas artes visuais e na literatura, suspendem às vezes a tensão

entre o que se comunica e o separado, entre o que se globaliza e o que insiste na diferença, ou é expulso para as margens da mundialização. Uma visão simplificada da hibridação, como a propiciada pela domesticação mercantil da arte, está facilitando vender mais discos, filmes e programas televisivos em outras regiões. Mas a equalização das diferenças, a simulação de que se desvanecem as assimetrias entre centros e periferias, torna difícil que a arte e a cultura sejam lugares em que também se nomeie o que não se pode ou não se deixa hibridar. (CANCLINI, 1990, p. 15).

Redimensionar porque, quando Mattelart e Dorfman escreveram seu livro, no contexto do Chile socialista dos anos iniciais da década de 1970, remetiam à produção da Disney como uma generalidade, eventualmente desconhecendo os verdadeiros criadores de seu universo de personagens. Não há nenhuma dúvida, no entanto, que a preocupação de ambos os autores, no contexto do governo da Unidade Popular, capitaneado por Salvador Allende, era contribuir para o desenvolvimento de uma educação e cultura revolucionárias, conforme o programa da coalizão partidária, lançado em dezembro de 1969 e denominado “Via Chilena para o Socialismo” (SCHMIEDECKE, 2014, p. 1):

O processo social que se abre com o triunfo do povo irá conformando uma nova cultura [...]. As mudanças que se farão necessitam de um povo socialmente consciente e solidário, educado para exercer e defender seu poder político, apto científica e tecnicamente para desenvolver a economia de transição para o socialismo e aberto massivamente à criação e gozo das mais variadas manifestações da arte e do intelecto.

Como se sabe, por décadas, Walt Disney apropriou-se do trabalho e da criatividade de seus funcionários anônimos, assinando os trabalhos e garantindo a acumulação de fama e fortuna. Somente após sua morte é que foram sendo revelados, a princípio tímida e gradativamente, os verdadeiros autores dos quadrinhos e dos personagens de Patópolis. Desse modo, Barks pôde sair do anonimato, com direito a ter voz ao menos para argumentar sobre suas fontes de inspiração, suas angústias e seus fracassos.

No Brasil, foram publicadas todas as obras de Barks para a Disney, em edições no formato original americano, de agosto de 2004 a outubro de 2008, em 41 edições com capa em papel cartonado e cuidadosa pesquisa biobibliográfica<sup>11</sup>.

Como documentos históricos, os quadrinhos de Carl Barks retratam a visão de uma determinada época sobre outros povos, no contexto da expansão imperialista dos EUA. Desse

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/melhor-da-disney-o-as-obras-completas-de-carl-barks/me00301>>.

ponto de vista, projetam-se como visão cristalizada, aparentemente ingênua do mundo e da História, o que nos permite um distanciamento para debruçar-nos sobre a obra para, simultaneamente, aprender, apreender e desvelar a linguagem dos quadrinhos, percebendo-os como veículos de reprodução ideológica. E, no processo, analisando suas dobras e entranhas, possibilitar a reconstrução de conceitos e contextos historicamente pertinentes como uma das formas de produção dos saberes na educação formal escolar.

A partir da experiência como professor, em mais de 30 anos de profissão, o problema central motivador da elaboração de nosso projeto de pesquisa refere-se a como sistematizar conteúdos, temáticas, conceitos, categorias, enfim, todo um universo de referências dos ofícios do magistério e da pesquisa no campo da História, para aplicação em sala de aula, a partir do domínio da linguagem dos quadrinhos.

A questão de fundo, em registro metateórico, a buscamos em Rüsen (2010), em seus conceitos de “matriz disciplinar” e “consciência histórica”. Se o objeto da teoria da História é denominado matriz disciplinar, entendida como um “conjunto sistemático dos fatores ou princípios do pensamento histórico determinantes da ciência da História<sup>12</sup> como disciplina especializada”, seu ponto de partida é a **consciência histórica**, fundada em uma carência humana: a capacidade de orientação do agir e do sofrer os efeitos das ações no tempo. Essa carência se projeta como interesses, para orientar-se no fluxo do tempo, assenhoreando-se do passado, conhecendo-o no presente. Desse modo, Rüsen (2010) descreve e analisa os chamados “fatores da matriz disciplinar”, que são: interesses, ideias, métodos, formas e funções. Esses fatores são interdependentes, formando um sistema dinâmico, sendo etapas de um processo de orientação do homem no tempo mediante o pensamento histórico.

Assim, os fatores da matriz disciplinar se articulam em um crescendo, permitindo a construção do saber específico da história como ciência especializada, a partir da vida prática, mas que deve retornar à práxis como **consciência histórica**, em uma circularidade autorreflexiva que permite aos homens se situarem no tempo presente e projetar suas ações no futuro. Pois o ponto de chegada, o “telos” da educação histórica, é a consciência histórica, fundada em uma carência humana, que é a orientação do agir e do sofrer os efeitos das ações no tempo. E a “tarefa” dos professores do ensino fundamental e mesmo do ensino médio seria ensinar história a partir da exigência de uma competência “didática”, aprendida como técnica

---

<sup>12</sup> Vale lembrar que o conceito de ciência da História como disciplina especializada é de Thomas Kuhn (apud Rüsen, 2010).

e que não se confunde com a especialização em História, posto serem autônomas e independentes (RÜSEN, 2007).

Retomamos aqui questão esboçada nos objetivos da pesquisa. Do ponto de vista dos ofícios do professor e do historiador, em sua reflexão e no seu trabalho cotidiano, como “desacelerar” com nossos alunos esse tempo percebido como múltiplo e simultaneamente imediatista, trazendo-os para uma perspectiva de compreensão dos processos históricos como simultânea recriação/atualização, e a partir de visadas teóricas distintas? É possível a utilização da linguagem dos quadrinhos para, simultaneamente, elaborar conteúdos em hipertexto<sup>13</sup>, tornando-os mais atrativos e prazerosos e, ainda, contextualizar as realidades e interpretações que eles traduzem?

Contextualizar, hipertextualizar, recontar histórias, em perspectiva temática, é um desafio que pode ter como fio condutor a utilização da linguagem dos quadrinhos. Como fazê-lo, elaborando roteiros de pesquisa e utilização, uma vez que já existe uma longa trajetória de pesquisas acadêmicas e não acadêmicas a demonstrar que as narrativas dos quadrinhos podem servir às narrativas da História (na encruzilhada entre experiências humanas como passado e a reconstrução de sentidos – Historiografia, no presente)?

Porém, nos limites da pesquisa aqui proposta, trata-se de debater com duas referências da trajetória dos quadrinhos, como anteriormente enunciado. De um lado, o universo dos quadrinhos de Carl Barks – em específico Tio Patinhas e seus sobrinhos em contato com a diversidade cultural africana, asiática e americana, em confronto com a identidade histórica do “americano médio” dos anos 1930-1960, período de produção do autor –; de outro, a leitura panfletária feita por Dorfman e Mattelart (1980) na brochura clássica *Para Ler o Pato Donald*.

Ainda, pensamos em permitir aos alunos da educação regular a apropriação do necessário domínio da linguagem dos quadrinhos, a servir como eixo para problematizar o estudo da História a partir de grandes temas, rompendo com a mera cronologia e com a repetição de conteúdos ao longo das séries e dos níveis de ensino formal escolar.

---

<sup>13</sup> Hipertextos, seja *on-line* ou *off-line*, são informações textuais combinadas com imagens, sons, organizadas de forma a promover uma leitura (ou, em linguagem informática, navegação) não linear, baseada em indexações e associações de ideias e conceitos, sob a forma de vinculações, os *links*. Estes funcionam como portas virtuais que abrem caminhos para outras informações. O hipertexto é uma obra com várias entradas, em que o leitor/navegador escolhe seu percurso pelos *links*.

Estimular a capacidade de interpretar e decodificar os signos presentes nos quadrinhos é também uma perspectiva de desvelamento das possíveis e prováveis camadas de sentidos à luz de uma perspectiva, que não é apenas, mas essencialmente histórica, e que respeita a diversidade de agentes e sujeitos, em uma concepção de temporalidade múltipla, conforme Braudel (1992)<sup>14</sup>. Isso porque o ensino formal de História vem passando por profundas e necessárias reformulações, a partir de reflexões, acadêmicas ou não, que constataam uma realidade dinâmica para além das salas de aula. A percepção cronológica do tempo é diluída e fluidificada, vivenciada como uma crise – o “presentismo” – e simultânea aceleração, em paradoxal confluência, ou “em um presente excitado consigo mesmo” como afirma Canclini (1990, p. 36).

O “presentismo” é conceito utilizado por François Hartog (2013). Para o autor, a conjuntura temporal contemporânea estaria passando por uma crise, cujo sintoma principal seria “a proliferação dos mecanismos de memória e patrimônio”(HARTOG, 2013, p.31)que marcam essa nova relação com o tempo. Isso porque, o futurismo “deteriorou-se sob o horizonte e o presentismo o substituiu. O presente tornou-se o horizonte. Sem futuro e sem passado, ele produz diariamente o passado e o futuro de que sempre precisa, um dia após o outro, e valoriza o imediato” (HARTOG, 2013, p.148).

Karl Marx e Friedrich Engels alertaram, já em 1848, que “tudo o que era sólido se desmancha no ar, tudo o que era sagrado é profanado” (MARX; ENGELS, 2009). Em registro contemporâneo e em linguagem “pós-moderna”, essa vida que se liquefaz e evapora é uma versão contemporânea e perversa da “dança das cadeiras”, no processo de permanente precarização da vida de relação.

De certo ponto de vista histórico, essa falta de solidez ou mesmo liquidez de uma vida que escorre inexoravelmente pelas mãos é a frustrante tentativa de adiar a morte, em sentido individual, mas também em perspectiva social, através de uma percepção de tempo mítico, circular. Mas essa perspectiva contraria a longa tradição historiográfica ocidental, calcada em uma noção de tempo “historiográfico”, como entende Marc Bloch (2001, p. 42):

---

<sup>14</sup> Fernand Braudel é quem anuncia a importância de considerarmos as diferentes temporalidades na investigação histórica. Para ele, há o tempo do acontecimento (breve duração), da conjuntura (média duração) e da estrutura (longa duração). Fonte: BRAUDEL, Fernand. **Escritos sobre a História**. Lisboa: Perspectiva, 1992. (Série Debates).

Pois, diferentemente de outros tipos de cultura, ela sempre esperou muito de sua memória. Tudo a levava a isso: tanto a herança cristã como a herança antiga. Os gregos e os latinos, nossos primeiros mestres, eram povos historiógrafos. O cristianismo é uma religião de historiador. Outros sistemas religiosos fundaram suas crenças e seus ritos sobre uma mitologia praticamente exterior ao tempo humano; como Livros sagrados, os cristãos têm livros de história, e suas liturgias comemoram, com os episódios da vida terrestre de um Deus, os faustos da Igreja e dos santos. Histórico, o cristianismo o é ainda de outra maneira, talvez mais profunda: colocado entre a Queda e o juízo, o destino da humanidade afigura-se, a seus olhos, uma longa aventura, da qual cada vida individual, cada “peregrinação” particular, apresenta, por sua vez, o reflexo; é nessa duração, portanto dentro da história, que se desenrola, eixo central de toda meditação cristã, o grande drama do Pecado e da Redenção. Nossa arte, nossos monumentos literários estão carregados dos ecos do passado, nossos homens de ação trazem incessantemente na boca suas lições, reais ou supostas.

Essa incapacidade de compreender os processos históricos, tanto pessoais quanto sociais, na perspectiva do inevitável perecimento, leva a uma perspectiva “presentista”: uma incessante reconstrução do passado, a partir de um volume cada vez maior de informações, às quais não conseguimos processar adequadamente, ou seja, não conseguimos dar sentido (conhecimento, objetivamente). Em confluência, uma constante aceleração, traduzida nos milésimos de segundos dos cronômetros de todas as modalidades de esportes, na multiplicidade de plataformas e interfaces que “plugam” os homens às máquinas computacionais e informáticas, no equivocado conceito de “homem multitarefas”, nas salas de aula, cheias de alunos ligados na internet via celular.

Os quadrinhos vêm abordando essas temáticas – presentismo e aceleração, mesmo que sem essa nomenclatura – desde pelo menos os anos 1980. Conceitos como multiverso, distorções temporais, guardiões do tempo estão presentes nos quadrinhos *mainstream* das editoras americanas Marvel e DC Comics, e também na produção dita independente.

No Brasil, há uma trajetória de produção teórica sobre quadrinhos que vai do estilo “denúncia” da reprodução da ideologia burguesa, com o intuito de alienar as massas, passando pela apologia pura e simples do consumo de quadrinhos, até chegar aos dias de hoje, em que uma vasta produção teórica procura legitimar a linguagem dos quadrinhos como expressão cultural e artística.

A produção dos anos 1960-1970, especialmente, aponta para o caráter enunciado acima, no sentido de desvelar os conteúdos ideológicos e alienantes dos quadrinhos, principalmente de produção norte-americana. Eventualmente, era feito o contraponto com Mafalda, do

argentino Quino, como exemplo de discurso de contraideologia. É o que se pode ler nos textos *Mafalda politizada e existencializada* e *Notas para uma história materialista dos quadrinhos*, de Moacyr Cirne, publicados na *Revista de Cultura Vozes*(1973). Também Álvaro de Moya (1977), outro precursor da teorização dos quadrinhos no Brasil, publicou obra coletiva pioneira, traçando uma genealogia dos quadrinhos e uma breve história de diversos personagens.

No entanto, o cerne de toda nossa pesquisa, do ponto de vista da construção do diálogo, é a obra de Dorfman e Mattelart (1980), e sua visão de denúncia do universo Disney, em especial o mundo do avarento burguês Tio Patinhas. Em resumo: o desconhecimento da verdadeira autoria dos roteiros e desenhos; a leitura histórica determinista e superficial; a visão limitada das relações de poder, inclusive familiares, denotada pelos autores; a visão dicotômica de mundo, enfim, a leitura auto-anunciada, panfletária do mundo.

A partir desse universo inicial de referência, procuramos trazer para o debate os pesquisadores contemporâneos, brasileiros e estrangeiros, que contextualizam a realidade dos quadrinhos para a cultura industrial (ou de massas, dependendo do registro conceitual e teórico), como Will Eisner (1989), que desvela a linguagem dos quadrinhos em metalinguagem, um inovador que rompeu os limites de enquadramento e angulação com seu personagem mais famoso, o *Spirit*; e Grant Morrison (2012), roteirista do *mainstream* norte-americano, que faz uma história das histórias em quadrinhos com traço pessoal e original.

Dentre os brasileiros que lidam especificamente com a relação educação e quadrinhos, podemos citar os pesquisadores Bibe-Luyten (1989), Elydio dos Santos Neto (2011), Menezes Neto(2014), Paulo Ramos (2009), Gonçalo Silva Júnior (2004), dentre outros.

Ora direis, o que são HQs? Reconstruir um conceito implica em narrar uma trajetória e pontuar conflitos. Em sua matriz norte-americana, quadrinhos são *comics*, assim chamados porque os primeiros artistas “exploraram o gênero para fazer graça com o universo miserável dos cortiços das grandes cidades americanas no final do século XIX” (SILVA JÚNIOR, 2014, p. 25).

Para um dos pioneiros nos estudos dos quadrinhos no Brasil, o semiólogo Antônio Luiz Cagnin (1975, p. 21-22), os quadrinhos são um “sistema narrativo”, ou ainda, um “fenômeno literário” que teria dado continuidade ao folhetim e ao cordel. Já Flávio Calazans (2008 apud MENEZES NETO, 2014, p. 228) afirma que a HQ é “uma forma de expressão tecnológica

típica da indústria cultural”, que permite a seus autores “expressar questões científicas, filosóficas e artísticas sem patrulhamentos”.

Paulo Ramos (2012), também citado por Menezes Neto (2014, p. 228), define a HQ como uma “linguagem autônoma”, que usa “mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”.

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto. (RAMOS, 2012 apud MENEZES NETO, 2014, p. 228).

Angela Rama e Waldomiro Vergueiro (2014) pontuam que as HQs são um sistema narrativo que articula dois códigos em interação permanente: o visual e o verbal. Desse modo, a linguagem visual ou icônica, compõe o aspecto essencial dos quadrinhos, apresentadas em sequências de quadros ou vinhetas, unidades narrativas mínimas.

Quando caminhamos em direção aos autores de HQs que também são teóricos dos quadrinhos, ou seja, quando atravessamos a ponte e desembarcamos no universo da criação quadrinhística, observamos que os esforços conceituais são também narrativas e delimitações técnicas do ofício.

Desse modo, Scott McCloud (2005) demonstra que a sequência de imagens(às vezes sequer precisam de palavras) compondo uma HQ, deve obedecer a uma sequência lógica de escolhas – o momento narrativo, o enquadramento das cenas, as imagens – que pressupõe clareza através e entre os quadrinhos ou página.

Para Eisner (1989, p. 5), autor do clássico *noir*, *The Spirit*, os quadrinhos são a modalidade contemporânea da “arte sequencial”, expressão criada por ele para designar uma forma de expressão artística que utiliza uma sequência de imagens para informar ou contar uma história. Os quadrinhos possuem, assim, uma linguagem própria, sendo uma expressão artística singular, distinta de outras expressões da arte, e, ainda, uma forma de leitura e de linguagem socialmente válidas.

O escocês Grant Morrison (2012), roteirista das *majors* Marvel e DC Comics, fábricas de quadrinhos de super-heróis norte-americanas, faz referência aos quadrinhos como forma de arte popular que, quando surgiram, nos anos 1930, souberam aproveitar as cores dos

elementares alquímicos vermelho, amarelo, azul e preto, para colorir o mundo da nascente indústria cultural, povoada por filmes, *pulps* e jornais em preto e branco. Os *pulps* eram revistas ou pequenos almanaques publicados nos Estados Unidos, a partir do início do século passado, confeccionados com papel barato, de polpa de celulose (daí o nome), dedicados aos romances *noir*, à fantasia e à ficção científica. Deles surgiram inspiração para diversos personagens de quadrinhos, como Doc Savage e Batman.

Precisamos, aqui, delimitar o que se entende por HQs, como resultado da produção industrial da cultura nas sociedades contemporâneas e, ao mesmo tempo, assinalar os diálogos possíveis nos limites de um projeto de dissertação de mestrado, como aqui apresentados.

Por história em quadrinhos podemos entender, em uma aproximação técnica inicial, uma das modalidades de “arte sequencial”, como quer Eisner (1989), em seu livro *Comics and Sequential Art*. O autor faz referência a um gênero artístico que utiliza imagens sequenciais e encadeadas, objetivando narrar um fato, contar uma história ou informar mediante grafismo. Inseridos nesse gênero encontramos os quadrinhos.

As HQs podem ou não utilizar os chamados balões para indicar a fala ou o pensamento de seus personagens. Podemos citar *Little Nemo in Slumberland* como exemplo de narrativa de quadrinhos perfeitamente compreensível sem a utilização de nenhum balão de texto.

*Little Nemo* é o personagem principal de uma série de pranchas dominicais criadas por Winsor McCay (1871-1934) e publicadas nos jornais *New York Herald* e *New York American*, de William Randolph Hearst, entre 15 de outubro de 1905 e 23 de abril de 1911 e entre 30 de abril de 1911 e 1913, respectivamente. A narrativa sempre se desenvolve em uma única prancha em formato tabloide, em sequência frenética. Histórias sombrias, surreais, ameaçadoras e absurdas, e, muitas vezes, violentas. As pranchas narram os sonhos de um menino de seis ou sete anos, Nemo (“ninguém” em latim), digamos, o herói das narrativas. O último quadro de cada sequência sempre representa Nemo acordando, em posições estranhas, sobre a cama ou próximo a ela, e sempre sendo criticado ou mesmo consolado por algum adulto da casa, após tê-los acordado com gritos e agitações noturnas, provocadas por seus pesadelos.



Ressaltamos, acompanhando a reflexão de Eisner (1989), que os quadrinhos são um universo de criação artística com linguagem própria e uma infinidade de gêneros e subgêneros, guardando características universais e comuns: uma sequência de imagens desenhadas; um conjunto de caracteres, traços e grafismos, que indicam ação e movimento; balões e recordatórios de diversos tipos, em que se expressam a fala ou o pensamento; maior ou menor delimitação do espaço físico do evento narrado, estabelecido por linhas, geralmente retas, que enquadram personagens, paisagens, objetos e ações; imitações de sons ou ruídos com a utilização de fonemas ou palavras, as onomatopeias, que, muitas vezes, são em si mesmas um mundo de grafismo e de linguagem peculiares.

Desdobrando o conceito, podemos encontrar um universo inteiro de referências e utilizações para os quadrinhos: veículo de inculcação ideológica, propaganda política, campanhas de saúde pública, diversão escapista, ferramenta de ensino e aprendizagem, “nona” arte para colecionadores. E ainda mais, e mais além, prestam-se ao estudo da História como verdadeiros documentos históricos porque contextualizam, na forma e no conteúdo, padrões estéticos, ideológicos e comportamentais da época de sua produção. Observemos, como breve exemplo, os roteiros e o traço de Alex Raymond em *Flash Gordon no Planeta Mongo*, publicada no sistema *syndication*<sup>15</sup>, na década de 1930, nos Estados Unidos, e quase simultaneamente no Brasil, na revista *O Globinho*.

Nanquim elegante, com extensas hachuras e traço delicado, Raymond retrata “frágeis donzelas” e “másculos heróis americanos” comuns, identificados por suas vestimentas e posturas, extraídas dos seriados de cinema, que por sua vez emulavam as poses dos atores do cinema mudo. Neste exemplo específico, o tirano governante do planeta Mongo, que por um acidente cósmico aproxima-se perigosamente da Terra, tem por nome Ming, um homem delgado e perigoso, de olhos puxados e vingativos e cavanhaque longilíneo; na cabeça, apenas um longo rabo de cavalo, para ressaltar orelhas pontiagudas, sugerindo um ser diabólico. E, finalmente, paramentado como uma potestade do “misterioso Oriente” de chineses e japoneses, temidos no discurso oficial do ocidente cristão, envolvido, naquela altura, com a Segunda Guerra Mundial e o “inimigo amarelo”.

Nos próximos capítulos retomaremos alguns dos conceitos aqui apresentados na reflexão sobre as referências à produção da Disney, bem como na análise das HQs.

---

<sup>15</sup> O *syndication* é um sistema de distribuição de mídia originado nos EUA. Uma empresa, a *Syndicate*, concentra a distribuição de conteúdos, produzidos por terceiros, para jornais, revistas, rádios e TVs.

### 3 LENDO TIO PATINHAS PELAS LENTES DE SEUS CRÍTICOS: CARL BARKS, AGENTE IMPERIALISTA?

*Histórias em quadrinhos são peças de teatro exibidas sobre um palco gigante que os leitores seguram em suas mãos.*

Carl Barks

Esse capítulo é dedicado a algumas reflexões a respeito da produção e veiculação de HQs norte-americanas e sua relação com a temática do Imperialismo, entendido, aqui, como uma fase do capitalismo industrial em expansão e a reorganização geopolítica, econômica, cultural e ideológica das periferias do mercado mundial. O universo quadrinístico escolhido foi o da produção de Carl Barks para Walt Disney, empresário e arregimentador de talentos e milionário do *mass media* norte-americano.

#### 3.1 Carl Barks versus Karl Marx?

É de conhecimento meridiano que Walt Disney foi muito mais um administrador de talentos que propriamente um gênio da criação artística. Após a invenção do camundongo Mickey, em 1928, dedicou-se a contratar e gerenciar equipes de criação de desenhos animados, tirinhas e quadrinhos, construindo um império dedicado a uma forma de cultura industrializada. Diversos artistas anônimos emprestaram seus talentos aos Estúdios Disney, elaborando mais do que argumentos, roteiros e desenhos: criaram personagens e biografias completas, cidades e suas arquiteturas; enfim, todo um universo de referência genericamente assinado por “Walt Disney”.

Álvaro de Moya, importante pesquisador dos quadrinhos no Brasil, ao prefaciar o livro de Dorfman e Mattelart para a edição brasileira, lembra sem saudades da época em que desenhava as capas para as revistas do *Pato Donald* e do *Mickey*, nos anos de 1950. Assinava “Walt Disney” perguntando-se se ele, Disney, assinava os cheques de pagamento de seus funcionários com a mesma caligrafia (DORFMAN; MATTELART, 1980).

De acordo com Santos (2002), Disney não teria se importado com a aposição do nome dos autores em suas obras. A prática da assinatura “Walt Disney” teria sido recomendação da distribuidora, a *Syndicate*, para uniformizar e identificar os produtos com a marca Disney.

Esta explicação, porém, não é corroborada por Thomas Andrae (2006). Para este autor, até 1960, e seguindo a política do Estúdio Disney e da *Western Publishing*, editora licenciada para a publicação de suas HQs, prevaleciam secretas as identidades dos autores das histórias atribuídas a Disney, porque era preciso manter a ilusão de que ele seria o responsável pela produção não apenas dos desenhos animados, mas também pela miríade de revistas e livros infantis que carregavam seu logotipo. A partir de 1960, Barks e outros autores passaram a ser conhecidos e reconhecidos por colecionadores e estudiosos, que foram percebendo as diferenças de autoria, identificando os verdadeiros criadores da obra *disneyana*.

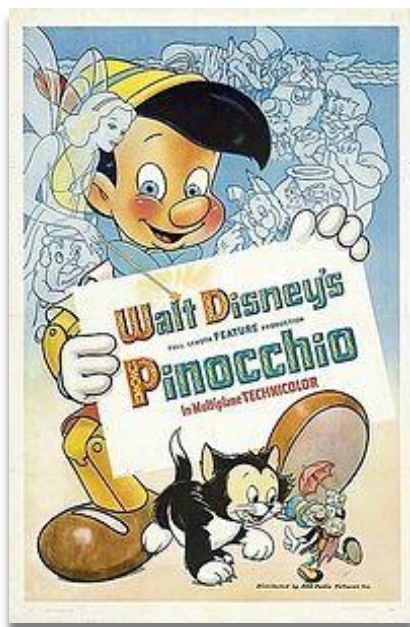
Aqui levantamos uma dúvida, a ser investigada em outro lugar e momento: todos os grandes estúdios de quadrinhos da mesma época trabalhavam do mesmo modo, com produção em escala industrial feita por criadores anônimos. Será que todos faziam assim por recomendação do *syndicate*? Ou por trás de tal prática não subsiste uma lógica de produção que oculta a verdadeira autoria em nome de uma marca famosa? Não é essa a lógica de produção da “grande arte” também? Em suma, não pretendo aqui reduzir a questão ao frágil argumento da produtividade capitalista, pois é sabido que autores do Renascimento europeu tinham verdadeiras “linhas de produção” artística, com ilustres desconhecidos fazendo o trabalho braçal.

De toda forma, essa prática é usual no mercado de produção dos quadrinhos de super-heróis, desde pelo menos os anos 1960, sendo ainda encontrada na produção brasileira dos personagens de Maurício de Souza. Entendendo a produção de quadrinhos como aspecto da indústria do entretenimento, a divisão de tarefas faz parte de um sistema que lança no anonimato os *operários do chão de fábrica* dessa “linha de produção”. Desse modo, os criadores dos personagens, ou os donos de seus direitos de produção e reprodução, arvoram-se na prerrogativa de figurar no panteão dos autores, relegando os demais ao anonimato. Se hoje as editoras reconhecem e publicizam a autoria de argumentos, roteiros, esboços e arte-finalização, é porque uma longa batalha de reconhecimento foi travada.

David Kunzle (1991, p. 13), no prefácio à edição norte-americana do livro de Dorfman e Mattelart, informa que nos anos de 1970, a Divisão de Publicações da Disney divulgou um

Guia de Especificações para Quadrinhos, destinado a roteiristas e desenhistas *freelancers*, para a produção de material para publicação fora dos Estados Unidos. A *Western Publishing* já seguia normas semelhantes, mas não escritas. Regras rígidas e invioláveis foram estabelecidas, como, por exemplo, a proibição de personagens secundários que pudessem “roubar a cena” dos personagens consagrados de Patópolis, cidade que seria localizada “em qualquer lugar” e “em lugar nenhum”; os personagens não poderiam indicar quaisquer diferenças sociais, raciais ou étnicas, sendo abolidas quaisquer referências a estereótipos raciais. Curioso notar que, antes desse período, não havia nenhuma diretriz nesse sentido a orientar as editoras licenciadas para a produção dos quadrinhos com a marca Disney, o que pode ser facilmente observado na vasta produção de Barks, a exceção que confirma a regra. Quanto à assinatura Disney, Kunzle recorda que, já na década de 1940, a produção das animações com personagens da literatura infantil, como Pinóquio, de 1953, e Peter Pan, de 1940, estampa o nome de Walt Disney em primeiro lugar: é o Pinóquio *de Disney*, não de Collodi, o Peter Pan *de Disney*, não de Barrie.

Figura 2 – Cartaz original do desenho Pinóquio.



Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Pinocchio\\_Disney.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Pinocchio_Disney.jpg)>. Acesso em: 10 jun. 2017

Figura 3 – Cartaz para a edição em DVD de Peter Pan.



Fonte: <<https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/peter-pan/?key=21762>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

Ilustra bem esse “protagonismo” de Disney, à custa de obras alheias, sua fala em reunião no dia quatro de janeiro de 1939 com a equipe de criação de *Alice no País das Maravilhas*, transcrita por Jim Korkis (2016: p. 109):

Vou lhes dizer o que há de errado com todas essas produções das histórias de Carroll. Eles costumam depender do diálogo criado por ele para serem engraçadas. Se vocês puderem usar algumas das frases engraçadas de Carroll, usem-nas. Se não forem engraçadas, desfaçam-se delas. Há um espírito por trás da história de Carroll, trata-se de fantasia, imaginação, lógica, ilógica... mas precisa ter graça. Quero dizer, ter graça para um público americano. Ao diabo o público inglês ou as pessoas que adoram Carroll... Eu gostaria de fazer uma versão mais 1940 ou 1945, mais atual.

Carl Barks foi um dos principais artistas não creditados dos Estúdios Disney. Iniciou sua carreira na empresa como desenhista de animações, em 1935. Dedicou-se aos quadrinhos a partir de 1942, devido a problemas de saúde. Como era intolerante ao ar condicionado do estúdio de animação, foi morar em uma pequena propriedade rural, onde, municiado com uma vasta coleção de revistas *National Geographic* (NG), buscou referências iconográficas e temáticas para a elaboração dos roteiros de suas histórias. Desde então, passou a escrever os argumentos e desenhar as HQs para a Disney.

Barks pôde se tornar o senhor de sua obra, mesmo ficando por tanto tempo no anonimato. Elaborava os argumentos, lapidava-os em roteiros, desenhava os esboços e a arte-final, criava os enquadramentos, fazia os desenhos de fundo e os principais, caracterizava os personagens, letreirava. Essa incomum capacidade de controlar todo o processo de produção das HQs do selo Disney é uma exceção que confirma a regra da indústria dos quadrinhos. Como podemos observar ainda hoje nas publicações das HQs de super-heróis, as atividades de produção são especializadas, com a distribuição minuciosa para uma equipe completa.

Já no período de produção de Barks, era comum o roteirista entrar em contato com o desenhista apenas via correios, apresentando sugestões de enquadramento, balões e divisão dos quadrinhos nas páginas. Hoje, esses procedimentos estão ainda mais profissionalizados. Desse modo, o argumentista não é necessariamente o roteirista. O artista que faz os esboços não é o mesmo que faz a arte-final. A aposição de efeitos e a escolha e aplicação da palheta de cores também são atividades específicas. Existe ainda um profissional especializado em letreirar as histórias.

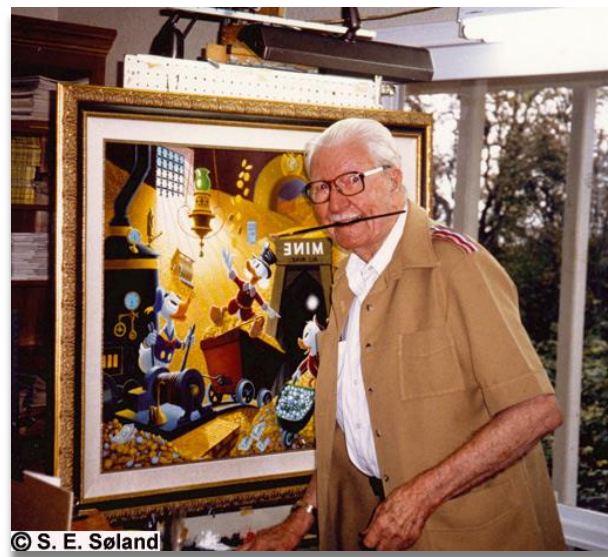
Isso nos permite perceber, com clareza, a excepcionalidade da obra de Barks. Criador de diversos personagens do “universo Disney”, anônimo por décadas, foi o responsável, sozinho, pela fantástica produção que, parcialmente, será aqui analisada.

Figura 4 – Scott McCloud ensinando o básico



36

Figura 5 – Carl Barks trabalhando em um painel pintado a óleo.



Fonte: <<http://ludy-quadrinhosdisney.blogspot.com.br/2010/11/serie-joias-da-minha-colecao-tio.html>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

Thomas Andrae (2006) credits parte do sucesso de Barks ao fato dele nunca ter escrito diretamente para os leitores jovens. De fato, suas histórias podem ser lidas em múltiplos níveis, apelando tanto para um público leitor jovem quanto adulto. A elisão dos limites entre adultos e crianças tornou-se um aspecto central em seu trabalho, de modo que as HQs de Barks são únicas, transcendendo as divisões etárias.

Não obstante, foi apenas em 1960 que o nome de Barks saiu do anonimato. Ainda segundo Andrae (2006), um fã norte-americano, chamado John Spicer, escreveu uma carta ao editor da *Western Publishing* que, em resposta, revelou o nome de Barks para o leitor. Desde que sua identidade foi descoberta, a fama de Barks, o “bom artista”, explodiu. Seu trabalho foi apresentado em museus e tanto revistas quanto jornais famosos o anunciaram como o maior humorista da América.

As criações de Barks inspirariam vários artistas, dentre estes Steven Spielberg e George Lucas. Ambos reconheceram a referência aos quadrinhos de Barks em pelo menos dois filmes da série *Indiana Jones*. A sequência da pedra rolando em *Os caçadores da arca perdida* é uma referência ao quadrinho *As cidades do ouro* (*The seven cities of Cibola*), de 1954. E a inundação da mina em *Indiana Jones e o templo da perdição* foi inspirada em partes do roteiro de *As minas do rei Toleimon* (*The Prize of Pizarro*), de 1958 (BARKS, 2008, p.42).

No universo de produção de Barks, de 1936 a 1942, ele foi argumentista em mais de trinta e cinco *cartoons* do Pato Donald. Nos quadrinhos, foram 25 anos ininterruptos (1942-1966), mais de 6.000 páginas desenhadas, em cerca de 500 HQs, afirma o pesquisador e professor de quadrinhos Donald Ault em nota no volume 7 da Coleção *As Obras Completas de Carl Barks*.

De toda essa fantástica e rica produção existem mais de 70 histórias em quadrinhos que se enquadrariam na temática escolhida para nossa pesquisa. De todo modo, é possível fazer uma classificação inicial mínima: as viagens dos patos ao redor do planeta, em direção aos continentes colonizados, à Europa ou ao interior dos Estados Unidos. Eventualmente, são também viagens ao passado das regiões colonizadas. As HQs desenvolvem-se em cenários elaborados a partir de pesquisa iconográfica feita por Barks junto a sua coleção de revistas NG, o que permite perceber certa preocupação de verossimilhança, ao menos em referência à geografia dos lugares visitados.

Artigo publicado em um blog vinculado ao *site* da *National Geographic*<sup>16</sup> reproduz trechos de entrevista feita com Barks em 1983. Segundo ele, acostumara-se a “roubar” da revista sua melhor referência iconográfica. Possuía todos os números da revista, que carregou consigo pelo país, em suas mudanças ao longo dos anos. Barks, considerando que mais da metade de suas HQs são informação visual, afirma que, se não tivesse nada parecido com a NG, não teria conseguido estabelecer o padrão visual realista de como as coisas se parecem ao longo do tempo e dos lugares que retrata em suas histórias.

Vejamos alguns exemplos dessa apropriação imagética feita por Barks, das reportagens fotográficas da NG, já que ele era um “viajante de poltrona”, tendo saído pela primeira vez dos Estados Unidos apenas aos 93 anos.

---

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://voices.nationalgeographic.com/2013/06/12/does-donald-duck-read-national-geographic/>>. Acesso em: 19 maio 2017.

Figura 6 – O Colosso de Memnon, uma série de esculturas que retratam Amenófis III.



Fonte: <<http://voices.nationalgeographic.com/2013/06/12/does-donald-duck-read-national-geographic/>>. Acesso em: 19 maio 2017.

Figura 7 – Aquia, referência explícita na HQ *O Anel da Múmia*.



Fonte: <<http://voices.nationalgeographic.com/2013/06/12/does-donald-duck-read-national-geographic/>>. Acesso em: 19 maio 2017.

Abaixo, temos a reprodução da fotografia publicada em uma edição da NG em 1940, de uma felucca (ou faluca), a embarcação de madeira impulsionada a vela, característica da navegação no rio Nilo, que aparece à direita, no desenho de Barks acima:

Figura 8 – Felucca.



Fonte: <<http://voices.nationalgeographic.com/2013/06/12/does-donald-duck-read-national-geographic/>>. Acesso em: 19 maio 2017.

E ainda mais um exemplo de como a NG deu suporte imagético à obra de Barks, a pirâmide escalonada de Djoser, em Saqqara, no Egito, como registrada em número da revista (s.d.), e, em seguida, a sua utilização como fundo de cena em um quadrinho da história *The Mummy's Ring* (*O Anel da Múmia*, volume 9 da Coleção, publicada pela primeira vez nos EUA em setembro de 1943), que mostra em destaque um dos sobrinhos de Donald pilotando uma felucca:

Figura 9 – A pirâmide escalonada de Djoser, em Saqqara, no Egito.



Fonte: <<http://voices.nationalgeographic.com/2013/06/12/does-donald-duck-read-national-geographic/>>. Acesso em: 19 maio 2017.

Figura 10 – Representação da pirâmide escalonada em *O Tesouro da Múmia*.

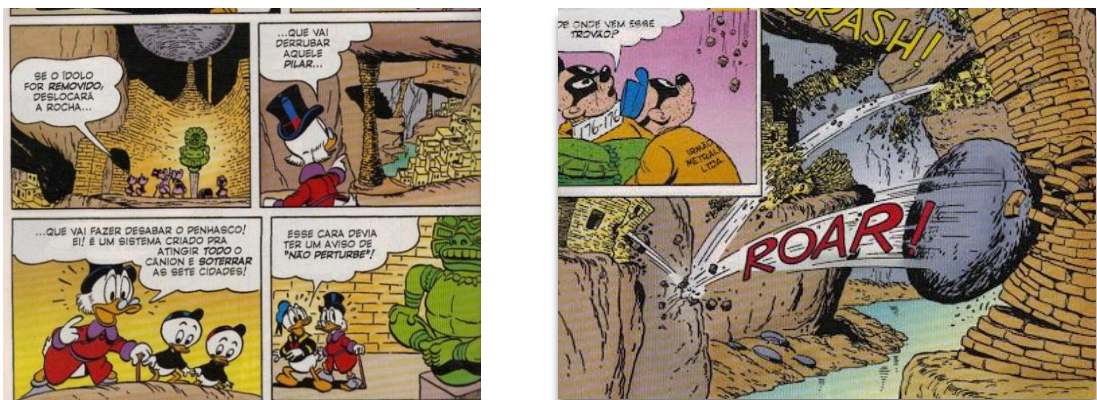


Fonte: <<http://voices.nationalgeographic.com/2013/06/12/does-donald-duck-read-national-geographic/>>.

Acesso em: 19 maio 2017.

Dentre as diversas observações possíveis e a serem investigadas em relação ao desenvolvimento de personagens secundários, podemos citar algumas exceções importantes ao padrão facial do focinho de cão e das mãos com quatro dedos. Em algumas histórias os personagens secundários tomam literalmente forma humana, como é o caso dos homens-peixe da Atlântida, em *O Segredo da Atlântida* (*The Secret of Atlantis*; US 5-02, escrita e desenhada por Barks em julho de 1953) e os aborígenes australianos em *Eu fui um canguru* (*Adventure down under*; W OS 159-02, abril 1947).

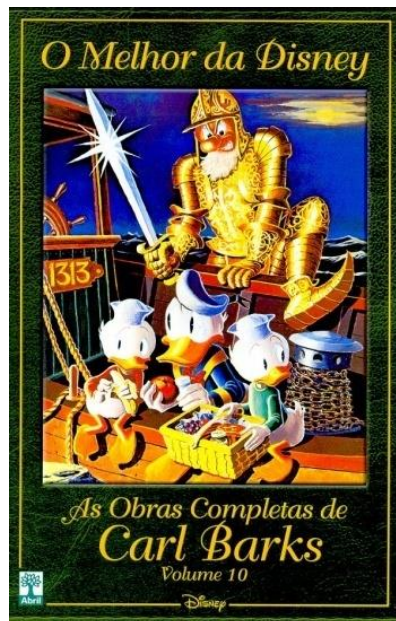
Figura 11 – *As Cidades do Ouro*, Carl Barks, 1954.



Fonte: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/melhor-da-disney-o-as-obras-completas-de-carl-barks-n-6/me00301/28426>>. Acesso em: 20 fev. 2015.

Dentro da fantástica e rica produção de Carl Barks, em nossa pesquisa de mestrado, escolhemos discutir a relação da família Pato com o “outro”, colocado além cultural e geograficamente. Este “outro”, conhecido através das viagens de negócios do Tio Patinhas, abarca as construções feitas por Barks do latino-americano, do asiático, do nativo americano, e aparece em nada menos do que 58 HQs. Como critério de escolha para análise, selecionamos as que mais se aproximam dos estereótipos estabelecidos por uma visada etnocêntrica, fundo ideológico para as concepções imperialistas.

Figura 12 – Capa do volume 10 da Coleção *O melhor da Disney*.



Fonte: <<http://submundo-hq.blogspot.com.br/2015/10/contos-de-natal-carl-barks-classicos.html>>. Acesso em: 21 mar. 2017.

É importante observar que, na época de sua publicação, tratava-se de um projeto inédito no Brasil. Seu formato foi direcionado a um público conhecedor da obra de Barks e interessado em itens de coleção. Notemos, ainda, o cuidado com as referências autorais. Em cada edição existe um pequeno texto explicativo, com informações a respeito de Barks, suas opiniões pessoais no contexto das HQs publicadas em cada número, a origem de sua inspiração, seu perfil político conservador – às vezes ele se autodenominava reacionário – e, também, análises de pesquisadores de sua obra.

Além disso, cada história é contextualizada, situando-se a narrativa e suas peculiaridades com a indicação da data de produção e publicação, nos EUA e no Brasil. Tais

textos explicativos, embora não explicitamente referenciado no expediente das revistas, devem ser atribuídos a Roberto Elísio dos Santos, colaborador na pesquisa que resultou na coleção.

O tratamento inicial das fontes revelou que as viagens dos Patos ocorrem ao redor do planeta, em direção aos continentes colonizados, à Europa ou ao interior dos Estados Unidos. Eventualmente são também viagens ao passado daquelas regiões e mesmo a outros planetas. Outra vertente de leitura implica na compreensão da motivação das viagens. Em sua maioria, são definidas pelos interesses econômicos de Tio Patinhas, em confronto com as populações locais. Em outras situações, aproximam-se da *comédia pastelão*, pois acontecem por algum motivo não planejado, engraçado e desastroso.

Figura 13 – Cartaz de uma exposição de obras de Barks na Áustria, em 2007.



Fonte: <<http://www.wolfstad.com/dcw/blog/2007/04/carl-barks-exhibit-in-austria/>>. Acesso em: 22 mar. 2017.

A problematização inicial da pesquisa, ou seja, a relação de alteridade estabelecida pela família Pato tinha em vista avaliar as possibilidades e os níveis de um discurso imperialista imbricado na obra de Barks, vendida através de produção massificada e com a assinatura Walt Disney. Esse primeiro problema conduziu a um diálogo literário necessário: a obra já clássica de Dorfman e Mattelart (1980), que situa os quadrinhos no campo de produção dos discursos ideológicos, e ao trabalho de Andrae (2006), biógrafo de Barks, que confronta as teses dos primeiros. Cabe a seguir discutir essas leituras e seus indicativos.

### 3.2 De arauto do Imperialismo a saudosista conservador

*Para ler o Pato Donald*, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, é um panfleto publicado no Chile socialista de Salvador Allende, em 1971. Os autores, funcionários do governo, foram comissionados para pesquisar e escrever o livro, resultado de seminários e debates com colegas vinculados à Universidade do Chile e à Universidade Católica do Chile.

Utilizamos, na pesquisa, a segunda edição brasileira do livro, publicada em 1980 pela Editora Paz e Terra, e também a edição norte-americana de 1991, publicada pela Editora International General, em comemoração aos vinte anos de lançamento do livro no Chile. *How to Read Donald Duck* foi traduzida para o inglês por David Kunzle, historiador da arte nascido na Inglaterra em 1936 e residente nos EUA desde 1965. De formação marxista, Kunzle é pesquisador de quadrinhos de longa data e tem diversas obras publicadas sobre a temática.

A publicação norte-americana traz aspectos distintos da edição brasileira que ajudam a iluminar a pesquisa. Em primeiro lugar, traz um prefácio dos próprios autores, escrito em janeiro de 1975, especialmente para a publicação em inglês, estando os dois já no exílio, depois do golpe militar liderado pelo General Augusto Pinochet. Em segundo lugar, a edição tem uma alentada introdução, escrita por Kunzle, que situa a obra da dupla em um amplo contexto. E, ao final, dois importantes apêndices: uma bibliografia básica sobre imperialismo cultural, preparada pelo próprio Kunzle, e um texto intitulado *Donald Duck vs. Chilean socialism: a fair use exchange*, de John Shelton Lawrence, professor de filosofia norte-americano no Morningside College, em Sioux City, Iowa.

No prefácio, em tom de panfleto de resistência, Dorfman e Mattelart lembram que, após a vitória eleitoral da Unidade Popular e tendo o socialista Allende como presidente do Chile, os norte-americanos impuseram um poderoso boicote econômico para inviabilizar as transformações defendidas para a criação da “Via Chilena para o Socialismo”. Entretanto, tal bloqueio não prejudicou o envio de tanques, navios e aviões, nem a assistência tecnológica para as forças armadas chilenas, e muito menos os produtos do *mass media*, como as séries de TV, as revistas, os anúncios, e as propagandas. O grupo econômico que concentrava e controlava essa indústria perdia o controle da produção e de sua distribuição, na medida em que o governo chileno ampliava a produção cultural por meio de programas estatais sob a

rubrica “Cultura y Educacion”, conforme o programa de governo da UP, como indica Cláudia Regina Santos (2010, p. 13).

Eles também afirmam, no prefácio, que o livro foi gerado em um contexto multifacetado, quando o povo chileno marchava para a libertação cultural, em um processo que criticava os *mass media* exportados pelos Estados Unidos para a América Latina, e o seu interesse em lucro. Os autores do livro teriam simplesmente respondido a uma necessidade. E frisam não ter sido um exercício acadêmico.

O livro foi publicado no Chile pela Ediciones Universitarias de Valparaíso, fundada em 1970 e vinculada à Pontifícia Universidade Católica de Valparaíso, local onde foram realizados encontros e debates entre a intelectualidade compromissada com a “Via Chilena para o Socialismo”. Curioso é atentar, de acordo com Schmiedecke(2014, p. 2-3), que o governo de Allende, no esforço de criação do *hombre nuevo*, nacionalizou uma casa publicadora em 1971, a Editorial Zig-Zag, convertida em Editora Nacional Quimantú<sup>17</sup>. Essa editora foi responsável pela publicação de diferentes coleções de livros, segmentando a produção para faixas de público distintas: uma revista para jovens, chamada *Onda*; uma revista para o público feminino, a *Paloma*; e uma infantil de nome *Cabro Chico* (Pequeno Garoto). Esta última contou com a colaboração de Dorfman e Mattelart, que pertenceram ao conselho editorial da Quimantú.

Segundo os autores, no prefácio da edição norte-americana do *Para Ler o Pato Donald*, em dois anos e meio de existência, ou seja, até o golpe militar que interrompeu a experiência socialista chilena, a Quimantú publicou 5 milhões de livros, o dobro de tudo o que havia sido publicado nos últimos 70 anos no país. Além disso, a editora também publicou *La Quinta Rueda*, uma revista cultural que surgiu como um de tantos projetos literários da Quimantú, mas com o claro objetivo de abordar temas contingentes sobre cultura que refletiam os vários aspectos e dimensões da realidade social chilena da época<sup>18</sup>. De acordo com Schmiedecke (2014, p. 3-4),

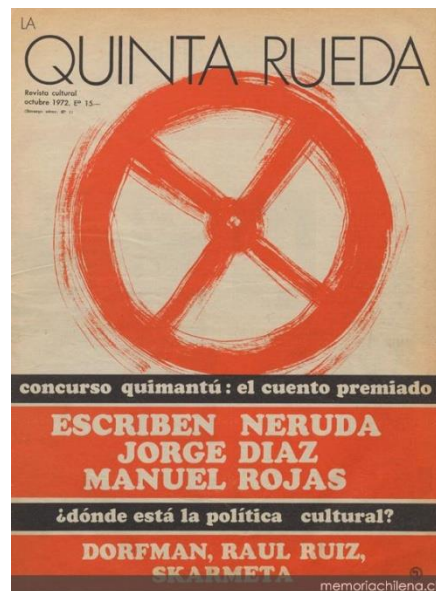
---

<sup>17</sup> Quimantú, em *mapudungun*, ou língua mapuche, ameríndios habitante do Chile pré-colonial, significa “o sol do saber”. Disponível em: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Editora\\_Nacional\\_Quimant%C3%BA](https://es.wikipedia.org/wiki/Editora_Nacional_Quimant%C3%BA)>. Acesso em: 24 maio 2017.

<sup>18</sup> REVISTAS CHILENAS. **La Quinta Rueda**. Disponível em: <<https://revistaschilenas.wordpress.com/2009/12/06/la-quinta-rueda/>>. Acesso em: 17 maio 2017.

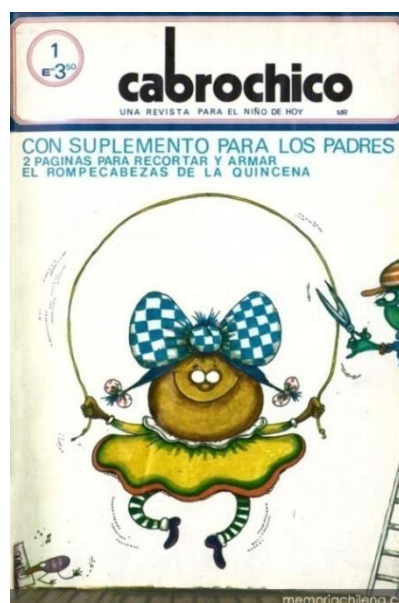
A intenção de publicar uma revista para fazer política cultural aparece ressaltada desde sua primeira edição, evidenciando um propósito central: constituir um fórum de discussões sobre o cenário artístico e educacional chileno, apontando caminhos para a renovação do campo cultural e cobrando uma participação mais ativa do governo na realização deste objetivo. Daí seu título irônico, que visava protestar contra a falta de compromisso estatal com o campo cultural, como se este fosse a “quinta roda do carro”, isto é, algo supérfluo.

Figura 14 – *La Quinta Rueda*, primeiro número.



Fonte: <<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-76534.html>>. Acesso em: 24 jun. 2017.

Figura 15 – *Cabro Chico*, primeiro número.



Fonte: <<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-76538.html>>. Acesso em: 24 jun. 2017.

O governo da Unidade Popular, aliança de centro-esquerda que elegeu Salvador Allende em setembro de 1970<sup>19</sup>, estava escudado em um plano de governo, que, segundo Jacques Chonchol<sup>20</sup>, Ministro da Agricultura de Allende e um dos fundadores do Movimento de Ação Popular Unitário (MAPU),

[...]partia do postulado de que a economia chilena era uma economia dependente em um país subdesenvolvido controlado pelo imperialismo e por uma oligarquia nacional que concentrava em suas mãos o setor industrial mais desenvolvido, o grande comércio, os bancos e as zonas rurais mais ricas.

Para nós, o essencial era democratizar esse controle econômico, dando mais poder ao povo chileno, como um todo, e planejando um tipo de desenvolvimento em função das necessidades básicas da população, e não mais em função das vantagens dos grupos dominantes.

Para chegar à democratização econômica julgávamos que devíamos nacionalizar os grandes recursos minerais: o cobre, o ferro, o carvão e o nitrato de potássio. Quanto à agricultura, era preciso acelerar o processo de entrega das terras àqueles que nelas trabalhavam, sem esquecer o respectivo fornecimento de insumos e de créditos. Estava prevista a nacionalização dos monopólios industriais e comerciais, (havia cerca de 200), assim como a dos bancos, eixo financeiro de todo o sistema.

A introdução de David Kunzle recorda reportagem da revista norte-americana *Time*, publicada em dezembro de 1990, segundo a qual a indústria do entretenimento só perdia em importância nos Estados Unidos para a indústria militar. Enquanto passam os presidentes, o nome de Disney permanece como provavelmente a mais importante personalidade a disseminar o mito de uma inocência supostamente universal, além do tempo, além do espaço, e além da crítica, relacionada à cultura norte-americana. Segundo Kunzle (1991), o grande mérito de Dorfman e Mattelart é expor a mágica e revelar a ideologia capitalista por trás da máscara alegre e o punho de aço oculto na luva do Mickey. O valor de seu trabalho estaria na capacidade de mostrar o modo como os valores do capitalismo e do imperialismo são suportados por esses produtos culturais. E a simplicidade dos quadrinhos permitiu aos autores explicitar de forma clara um processo social complexo.

---

<sup>19</sup> Se conforme la Unidad Popular (UP), quedando integrada por el Partido Socialista, el Partido Comunista, el Movimiento de Acción Popular Unitario (MAPU), la Acción Popular Independiente (API) y el Partido Social Demócrata (PSD). En 1971 se incorporaron la Izquierda Cristiana y el Partido Izquierda Radical. Disponível em <[http://historiapolitica.bcn.cl/partidos\\_politicos/wiki/Unidad\\_Popular](http://historiapolitica.bcn.cl/partidos_politicos/wiki/Unidad_Popular)> . Acesso em: 24 maio 2017.

<sup>20</sup> CHONCHOL, Jacques. Entrevista a Alfredo Bosi. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 8, n. 21, 1994. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40141994000200016](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141994000200016)>. Acesso em 10 maio 2017.

Para Kunzle (1991), enquanto a crítica norte-americana especializada se concentrou na denúncia dos conteúdos sexuais-violentos dos filmes, os quadrinhos de terror e a baixa qualidade dos programas de TV, importantes setores da intelectualidade dos Estados Unidos silenciaram-se em relação aos valores conformistas estabelecidos por Disney, reforçando-os de forma criminosa e impondo-os a sociedades do Terceiro Mundo. Desse modo, não seria de admirar que a crítica mais consistente ao universo Disney viesse do Chile, país em que 80% dos filmes exibidos no cinema eram norte-americanos, e a principal rede de jornais impressos do país, incluindo *El Mercurio*, era de propriedade de Agustín Edwards, vice-presidente da Pepsi Cola e morador em Miami. O jornal, de perfil reacionário, combateu vigorosamente os esforços da UP na criação de uma identidade cultural popular e revolucionária, mediante editoriais e reportagens em que acusava o governo de fazer lavagem cerebral nos jovens, envenenando suas mentes contra os produtos Disney.

O contexto de elaboração do livro vincula-se à preocupação dos autores com a ação de grupos econômicos chilenos a serviço do imperialismo norte-americano que, semanalmente, inundavam o mercado latino-americano com milhões de cópias dos quadrinhos Disney. Neste ponto, identificamos o caráter panfletário do texto: era preciso municiar ideologicamente os leitores para combater a “subliteratura” representada pelos quadrinhos americanos.

Na sequência do discurso, estabelece-se a constatação da lógica das indústrias culturais: a reprodução dos personagens Disney em todo e qualquer objeto de consumo, convergindo para um mercado que desconheceria diferenças ideológicas, de fronteiras, aquém de ódios, diversidades e dialetos, ocultando os sinais de origem e de registro como propriedade intelectual.

Assim, a marca Disney, desfolhada nos mais variados produtos industrializados e vendáveis, apresenta-se como representação coletiva, dialogando com as representações sociais, como formas de conhecimento socialmente elaboradas e partilhadas, desde uma visão prática, e concorrendo para a construção de uma realidade comum a um conjunto social.

Desse modo, segundo Chartier (2009, p. 56), o diálogo permanente entre “práticas e representações” permite redefinições que são recíprocas. Porque, como afirmado anteriormente, sabemos que o conhecimento histórico não se concebe como um estudo do passado, mas sim, como os presentes continuam ressignificando, sempre que acessados, os múltiplos sentidos das experiências humanas no tempo.

Retomando Chartier (2009, p.67), entendemos, então, a tarefa singular do historiador: a capacidade de ler as diferentes temporalidades que fazem o presente ser o que é, ou seja, simultaneamente herança e ruptura, invenção e inércia.

Para Dorfman e Mattelart (1980), nas obras disneyanas haveria um único “outro”, misto de “selvagem-bonzinho”, subdesenvolvido e criança. Uma inocência a ser moldada e explorada para e pelo consumismo, a subordinação e a alienação. **O imaginário infantil seria a utopia política de uma classe, a que controla os meios de produção.** Embora exista uma “classe proletária”, na forma do protagonismo do “selvagem-bonzinho”, os diversos povos com os quais se encontram, em todos os lugares do mundo colonizado, que também podem se tornar um “lumpen-criminoso”, como os Irmãos Metralha, não há produtores de riqueza no universo Disney. De acordo com os autores, isso ocorre porque é interesse da burguesia ocultar e domesticar o inimigo de classe, evitando sua solidariedade e fazendo-o funcionar fluidamente, contribuindo para sua escravização ideológica.

Assim, para justificar a dominação e a existência dos privilégios, a produção *disneyana* divide o mundo dos dominados em dois setores: o “campesinato”, classificado como não perigoso, natural, verdadeiro, ingênuo, espontâneo, infantil, estático; e o “urbano”, entendido como ameaçador, aglomerado, insalubre, desconfiado, calculista, amargo, vicioso, essencialmente móvel (DORFMAN; MATTELART, 1980).

Nessa interpretação, o camponês corresponde ao registro do romantismo do século XIX: guardião do popular e de suas tradições, longe da influência dos centros poluídos urbanos, purificando-se por um retorno cíclico às virtudes primitivas da terra. Desta feita, o mito do povo como bom selvagem garantiria a dominação de classe sob o argumento da proteção da criança em sua fragilidade. Destarte, a produção de uma “subliteratura infantil”, nas obras de Disney, serve como lembrança constante de uma alegoria sobre o que a burguesia deseja que seja o povo.

Figura 16 – Óleo de Barks. *O banho diário de Patinhas na Caixa Forte.*



Fonte: <<http://nerdgeekfeelings.com/curiosidades-horoscopo-nerd/horoscopo-nerd-tio-patinhas-por-carl-barks/>>. Acesso em: 22 mar. 2017.

Para Dorfman e Mattelart (1980) todas as grandes civilizações urbanas criaram mitos pastoris como edens fora da sociedade, puros e castos, em que o único problema, que, aliás, os autores não explicam, seria o amor. Desse bucolismo depreende-se uma visão dicotômica do mundo dividido entre o céu laico dos pastores e o inferno terrestre dos desocupados. Daí brotariam as utopias como reinos estáticos da perfeição social e, ao mesmo tempo, a capacidade autoproclamada da burguesia para, através das colonizações, impor sua visão de mundo sobre os povos que, teoricamente, obedeceriam aos esquemas pastoris e utópicos projetados sobre eles pelos europeus.

E onde entraria a fantasmagoria de Disney em toda essa digressão? Para os autores,

Os novos continentes foram colonizados em nome desta divisão, para provar que neles, distanciados do pecado original e do pecado do mercantilismo, podia-se levar a cabo a história ideal que a burguesia havia traçado para si mesma e que os folgazões, imundos, proliferantes, promíscuos e exigentes proletários não admitiam com sua constante oposição obstinada. Apesar do fracasso na América Latina, apesar do fracasso na África, na Oceania e na Ásia, o mito nunca perdeu vigor e, pelo contrário, serviu de incitamento constante ao único país que logrou seu desenvolvimento, abriu a fronteira uma e outra vez, e que finalmente ia dar nascimento ao infernal Disney, que quis abrir e fechar a fronteira da imaginação infantil, baseado justamente nos mitos que deram origem a seu próprio país. A nostalgia histórica da burguesia, produto tanto das contradições objetivas dentro de sua classe, de seus conflitos com o proletariado, de seu mito sempre desmentido e sempre renovável, das dificuldades que gotejavam desde a industrialização,

disfarçou-se de nostalgia da geografia do paraíso perdido que ela não pôde aproveitar, e de nostalgia biológica da criança que ela necessitava para legitimar seu projeto de emancipação e de liberação do homem. Não havia nenhum outro lugar para onde fugir, a não ser para essa outra natureza, a tecnologia.(DORFMAN; MATTELART, 1980, p. 69-70).

A crítica que os autores fazem sobre a infância descrita por essa “subliteratura” pode ser resumida como a “ausência de política”, pois o mundo infantil estaria fora do mundo. Converte-se em uma esfera autônoma e extrassocial, em que as crianças são doces e ingênuas, de modo que politizar tal espaço seria pervertê-lo. Quanto aos animais, estes são utilizados para representar um mundo sem ideologias de esquerda ou direita, um mundo despoluído de esquemas políticos ou econômicos. Finalmente, os personagens construídos seriam tipos humanos cotidianos encontrados em todas as classes, países e épocas.

É claro que a recepção da obra de Dorfman e Mattelart gerou admiradores e detratores. Quanto aos últimos, os próprios autores referem-se a um texto de jornal, que havia criticado o livro, amedrontando os leitores com a possibilidade de substituição da fantasia *disneyana* por contos sobre a amarga e a dura realidade do povo chileno. Todavia, entendemos que a reportagem também pode ser entendida como denúncia da denúncia, pois defende o direito dos leitores ao escapismo sem luta de classes do mundo Disney, no qual os personagens constroem, dentro de uma perspectiva de defeitos e virtudes, sua vida social em harmonia.

Por outro lado, é importante lembrar que Dorfman e Mattelart produzem uma crítica da linguagem, apontando o que se oculta como carga ideológica, inclusive para os próprios pesquisadores, nas intenções implícitas de suas pesquisas e falas. Desta forma, a criticidade da pesquisa também implicaria em autoanálise, ou seja, na percepção do fazer-se do pesquisador: “todo o trabalho verdadeiramente crítico significa tanto uma análise da realidade como uma autocrítica do modo por que se pensa comunicar seus resultados” (DORFMAN;MATTELART, 1980, p. 13).

Entretanto, segundo diversos autores, dentre eles Andrae (2006), Dorfman e Mattelart não escapam da armadilha que denunciam, pois, ao enfocarem arbitrariamente as HQs, seus textos e as sequências de quadrinhos que intentam analisar, deformam a linguagem original colocando falas mal traduzidas nas bocas dos personagens. Além disso, ao desconsiderarem a complexa dinâmica de produção dos quadrinhos Disney –como a diversidade de autoria e de contextos – terminariam por elaborar uma argumentação rasa.

Quanto ao aspecto da tradução, Andrae (2006) observa que os editores latino-americanos e, particularmente os chilenos, possuíam autonomia para adaptar os textos dos quadrinhos e, frequentemente, reescreviam as versões originais, acrescentando pontos de vista ausentes daqueles publicados nos Estados Unidos: “In fact, Latin American editors publishers rewrote the original versions of these comics and sometimes added conservative slants absent from those published in the United States”<sup>21</sup>(ANDRAE, 2006, p. 12).

Não é o que nos informa Kunzle, na introdução à edição inglesa do livro. Ou, ao menos, suas observações sobre as línguas faladas pelos personagens Disney não batem com a explicação “chapa branca” de Andrae. As publicações em espanhol das revistas Disney na América Latina, segundo Kunzle (1991), eram ligeiramente diferentes, mas em quatro variações linguísticas, que ele reconhece não ter condições de analisar no espaço limitado de um prefácio. Mas tal peculiaridade apontaria uma preocupação editorial que, no limite, teria como consequência direta a contribuição do colonizado com sua própria colonização. Em um verdadeiro sistema industrial de produção, a Disney, em parceria com grupos editoriais estrangeiros, em sistema de subsidiárias ou *franchising*, permite a criação de personagens específicos para cada região, bem como autoriza a edição de texto e imagens, de forma a eliminar palavras, frases ou sequências de imagens consideradas ofensivas à sensibilidade de cada país. Assim, mistura HQs de origens distintas em publicações regulares, além da alteração da palheta de cores, já que as histórias são fornecidas em matrizes transparentes em preto e branco.

A despeito da relevância da crítica, Andrae, a nosso ver, erra ao exemplificar as traduções adaptadas pelos editores chilenos, indicando como adulteração do texto original, uma situação inexistente na HQ *Perdidos nos Andes* (*Lost in the Andes*, W OS 223-02, outubro 1948).

No livro *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity*, publicado nos Estados Unidos, em 2006, e ainda sem tradução para o português, Andrae retoma o livro de Dorfman e Mattelart. Em um capítulo não por acaso intitulado *Relendo o Pato Donald*, Andrae se propõe a desconstruir os argumentos expostos por aqueles autores,

---

<sup>21</sup> “Na verdade, editores de casas publicadoras latino-americanas reescreveram as versões originais desses quadrinhos e às vezes adicionaram elementos conservadores que estão ausentes dos publicados nos Estados Unidos” (tradução livre nossa).

escorado, justamente, nas críticas que Dorfman e Mattelart elaboram sobre a obra do universo Disney.

É importante destacar que Andrae reconhece inexistir, além de *Para Ler o Pato Donald*, qualquer outra obra acadêmica de cunho crítico publicada em inglês que aborde a produção dos quadrinhos Disney. O livro foi traduzido para o inglês e inicialmente banido dos Estados Unidos porque os advogados da corporação Disney alegaram violações de direitos autorais. Depois, sua segunda edição, traduzida para 15 línguas, dentre elas o italiano, o francês, o alemão, o grego, o finlandês e o servo-croata, vendeu mais de meio milhão de cópias, em 1984.

Em essência, a análise que Andrae faz da obra de Dorfman e Mattelart pode ser sintetizada da seguinte forma: ao assumirem a validade de seus argumentos, os autores falharam na compreensão das principais diferenças entre os quadrinhos produzidos para um público latino-americano daqueles destinados ao público norte-americano. Eles teriam escrito a partir de uma perspectiva de Terceiro Mundo e, ainda, sem acesso às bibliotecas e à literatura norte-americana sobre o tema. Consequentemente, nada sabiam da existência de Barks como um autor individual. Desta forma, o livro não distingue o trabalho de Barks de outros autores Disney, embora o tradutor e historiador da arte David Kunzle (1991), faça breve menção ao artista na introdução de sua tradução de *Para Ler o Pato Donald* para o inglês. Dorfman e Mattelart nunca se referem a Barks em suas análises. Além disso, seus exemplos estão limitados aos quadrinhos produzidos nos anos de 1960, o que leva a distorções de interpretação.

Mas, basicamente, como funciona esse ramo da indústria do entretenimento? A empresa hoje denominada The Walt Disney Company, criada em 1923 pelos irmãos Walt e Roy Disney na verdade é um conglomerado de produção de mídia de massa, que licencia produtos e atividades com a marca e os personagens Disney em todo o planeta. A partir de meados dos anos 1930, e até sua morte, ocorrida em 1966, Walt Disney atuou como um arregimentador de talentos para a produção cinematográfica (*live action* e animações). As demais atividades envolvendo a marca funcionavam em sistema de franquias, como o caso dos quadrinhos, produzidos pela *Western Publishing*, como já informado. Jim Korkis (2016) exemplifica essas atividades de Walt Disney. Cita, por exemplo, o curto período de quatro meses que o animador, cartunista, e roteirista Chuck Jones trabalhou nos estúdios de animação Disney. Chuck é famoso pelo trabalho com os personagens de *Looney Toones* (a Turma do

Pernalonga), na Warner, e pela retomada da produção de Tom e Jerry na MGM. Segundo Korkis (2016), em entrevista concedida a ele por Jones ... “não conseguia me adaptar àquele negócio de esperar o Walt decidir as coisas.” (2016: p. 250).

Outra passagem do livro de Korkis ilustra esse espírito de *sinhozinho* de Disney: no final dos anos 1930 e início dos anos 1940, ... “Walt vivia trazendo artistas, escritores e outras pessoas criativas e famosas aos estúdios Disney para que compartilhassem suas ideias com os artistas do estúdio.” (2016: p. 98).

Dorfman e Mattelart também teriam falhado em distinguir a visão de mundo de Disney da animação para os quadrinhos, erroneamente assumindo que o estúdio controlava ambas as mídias. De acordo com Andrae (2006), o status de Barks na *Western Publishing* era único. Depois de iniciar a carreira como um bom contador de histórias, diferentemente de outros escritores, o ilustrador não precisava submeter seus roteiros à aprovação dos editores. Como o próprio Barks recordou em entrevista, ele começou a desenhar sem a aprovação de ninguém, por conta própria. O que era muito diferente dos anos em que passou sob o rígido controle do Departamento de Roteiros para as animações, seu primeiro trabalho na Disney.

Andrae (2006) prossegue, afirmando que Barks recebeu um grau de autonomia único no império Disney. Ele foi um dos poucos que escreveram e desenharam as próprias histórias. Afora isso, recebeu uma supervisão editorial mínima durante a maior parte de sua carreira. Convencido de que os quadrinhos poderiam alcançar o *status* de grande literatura, Barks avaliou sua autonomia tão bem que acabou por aceitar menos dinheiro que outros artistas da *Western Publishing*. O seu objetivo era o pleno controle de sua liberdade artística. Sabia que existia um número grande de “caras” (*guys*, no original) ganhando mais que ele. No entanto, além dos editores precisarem fazer mais correções, os trabalhos não eram tão interessantes quanto os que ele mesmo fazia.

A parceria entre Walt Disney e Salvador Dali sugere um breve comentário, a título de contraponto poderoso à trajetória de Barks, um anônimo mal remunerado, mas com autonomia criativa. Em meados dos anos dos anos 1940, Dali estava em Hollywood para criar sequências de imagens a serem utilizadas no filme *Quando Fala o Coração*, de Alfred Hitchcock, Dali e Disney se conheceram em um jantar na casa de Jack Warner, um dos irmãos proprietários dos estúdios de mesmo nome. Surgiu daí uma parceria, que resultou em um desenho animado inacabado, com o nome de *Destino*. Jim Korkis (2016: p. 99) transcreve

a fala de Salvador Dalí em entrevista concedida em 1946: “Recebi liberdade absoluta! Isso é um paraíso para um artista!” Estamos, nesse caso, diante de um famoso, bem remunerado, e que compartilhou com Barks a *autonomia criativa*!

Barks foi marcado por dois fatos de vida: trabalho braçal e pouca educação formal. Sempre quis ser cartunista. A falta de educação formal o empurrou para fontes de pesquisa mais acessíveis e imediatas, como a *National Geographic*, a *Enciclopédia Britânica* e a *Popular Science*. Ou seja, girou no mesmo circuito de produção cultural mediada pelos interesses do consumo.

Foi um legítimo operário faz-tudo em uma América de oportunidades escassas nos tempos da Grande Depressão. Chegou aos Estúdios Disney depois de responder a um anúncio que buscava por cartunistas. Chamou a atenção do chefe a desenhar uma *gag* (piada gráfica) com Donald, que acabou por se tornar um *cartoon*. Barks entendeu logo que trabalhando como intercalador de cenas para animações não teria a autonomia necessária que sempre pretendeu. Isso porque o que desenhava como esboço era modificado radicalmente no produto final, isso o frustrava. Ele queria o controle de todo o processo: escrever e finalizar as histórias!

Ao sair dos estúdios de animação, no final de 1942, um presente caiu no seu colo. A *Western Publishing*, editora licenciada dos quadrinhos Disney, pediu a ele que desenhasse uma HQ a partir de um roteiro pré-definido. Barks melhorou o roteiro e deixou os *publishers* tão satisfeitos que lhes encomendaram uma HQ completa, inteiramente de sua autoria. Ele o fez, rapidamente. Enviou um pacote completo: enredo, desenhos a lápis e arte-finalizados, e balões com letras prontas. Nascia, assim, a carreira de Barks como o “bom autor”. Escrevia o roteiro, as *gags*, desenhava e letreirava. Sem supervisão editorial, com raríssimos casos de censura e/ou edição posterior.

Assim, não familiarizados com a história de Barks, e desejando manter sua ortodoxia política, os editores chilenos Ariel Dorfman e Armand Mattelart pediram ao tradutor da edição norte-americana, David Kunzle, para reescrever a introdução e cortar seu louvor a Barks. Lançando mão de um trocadilho, Andrae (2006) ironiza, dizendo que “Karl Marx suplantou Carl Barks”. Tal informação não pôde ser verificada, pois a introdução de Kunzle analisada, da edição norte-americana de 1991, faz diversas críticas ao papel de Barks na produção dos quadrinhos Disney, pontuando que, se ele pode ser considerado o melhor

criador das histórias dos patos, não tinha o controle sobre **toda a produção** referente a eles, e muito menos sobre os outros personagens da Disney (KUNZLE, 1991).

Outro problema na obra de Dorfman e Mattelart apontado por Andrae (2006) é o fato dela se assentar sobre uma visão reducionista do modelo marxista de cultura, no qual a superestrutura é meramente um reflexo da base econômica. Essa perspectiva não permitiria vislumbrar contradições ou discursos oposicionistas sobre a cultura popular, submetendo-a a um discurso único e monolítico da ideologia imperialista. Essa concepção do imperialismo seria a-histórica e não admitiria mudanças ao longo do tempo. Andrae (2006) observa que, além de a base econômica conter múltiplas contradições, o método marxista é inerentemente histórico. Por isso, o uso do modelo como descrito acima, contraria uma aproximação verdadeiramente marxista do tema.

Na leitura do “marxismo economicista”, é instalada uma “hierarquia de opressão” na qual a classe trabalhadora é vista como o setor mais oprimido da sociedade, e cuja emancipação seria a libertação de todos os grupos sociais. Assim, Dorfman e Mattelart entendem que o elemento transformador da legitimação e da necessidade do monopólio da riqueza – sendo capaz de destruí-la – é a classe trabalhadora, e que sua libertação pressupõe liquidar a base econômica da burguesia e, por suposto, abolir a propriedade privada. Esta leitura não apenas oblitera gênero, raça e outras formas de dominação em relação à de classe, mas também desconsidera o contexto social no qual foram produzidas as HQs criticadas pelos funcionários do governo de Salvador Allende.

De acordo com Andrae (2006), para se interpretar as HQs de Barks é necessário levar em conta o contexto social e histórico do público americano para o qual os quadrinhos foram escritos. Nessa altura da discussão, Andrae se equivoca com relação ao período de publicação do livro de Dorfman e Mattelart, 1971, e, da mesma forma, imagina que predominaria trabalhadores industriais nos países subdesenvolvidos. Segundo ele, nos anos de 1950, quatro quintos dos empregados norte-americanos eram trabalhadores do setor de serviços. Por isso, a representação do trabalho em Patópolis seria mais complexa que uma mistificação ideológica de uma suposta realidade de classes. Além disso, também seria arrogância argumentar que apenas por prover serviços não existiria trabalho industrial em Patópolis, ou seja, que não haveria “trabalho de verdade”.

A alienação de Donald, a opressão e a falta de controle sobre seu trabalho, segundo Andrae (2006), são elementos-chave da personagem no universo de Barks. Mesmo assim, o Pato Donald não pode ser compreendido em um contexto de luta de classes. Desse modo, como Andrae não explicita, poderíamos dirigir a ele uma pergunta: se os conflitos da família pato não são de classe, de que ordem ou caráter seriam? Seriam meras disputas familiares?

A crítica prossegue, trazendo à tona a questão da dependência cultural imperialista, assumida por Dorfman e Mattelart. Os autores projetam uma visão unilateral dos efeitos da mídia, afirmando que os leitores são recipientes meramente passivos, incapazes de resistir ou buscar alternativas às mensagens veiculadas pelos *media*. Para Andrae (2006), evidências recentes, as quais ele não indica claramente, demonstram a importância do público como agente ativo do processo de consumo, com o poder de interpretar e adaptar os significados culturais veiculados. Assim, o modelo de Dorfman e Mattelart seria elitista, pois, ao caracterizar os leitores como ingênuos e passivos igualmente entende-os como carentes de “campeões”, os autores intelectuais, cuja missão é mostrar-lhes a “verdade”.

Ironicamente, porém, o ataque à Disney transformou Ariel Dorfman em “objeto de ódio” para milhares de fãs chilenos indignados. Vovós corpulentas tentaram atropelá-lo com seus carros e, em uma noite, seu bangalô em Santiago, foi apedrejado por multidões de crianças e pais que seguravam cartazes e gritavam “viva el Pato Donald!”. Tal informação veiculada por Andrae (2006) também não pôde ser confirmada.

A bibliografia consultada a respeito do programa de governo da Unidade Popular em relação à educação e à cultura permite vislumbrar, para além dessa ironia pontual do texto de Andrae (2006), os limites daquele projeto político frustrado. Silva Júnior (2002), em artigo sobre economia e sociedade no Chile de Allende, aponta, além da enorme pressão norte-americana sobre a UP, uma elevação de gastos públicos com programas sociais que levaram o Estado chileno a uma grande crise financeira.

Jacques Chonchol (1994, p. 254), que participou diretamente do governo como Ministro da Agricultura, entende que o erro mais grave do governo de Allende foi ter se apoiado em uma visão “simplista da dinâmica social que não se baseia mecanicamente nas relações materiais de produção.” A mudança das mentalidades é processo cultural e ético complexo, que não caminha lado a lado com as mudanças econômicas ou meramente técnicas. Não teria bastado, então, contar com o apoio moral das classes trabalhadoras rurais e urbanas, pois os

grandes proprietários rurais, uma parcela da classe média cooptada e seus aliados de direita resistiram até a derrubada do governo nacionalista e socialista de Allende, em 11 de setembro de 1973.

Schmiedecke (2014) aponta em seu texto que a UP se comprometeu com uma reforma educacional e com a cultura popular. Conforme o programa de governo, o Estado procuraria a incorporação das massas à atividade intelectual e artística, tanto por meio de um sistema educacional radicalmente transformado, como por meio do estabelecimento de um sistema nacional de cultura popular. Seriam criados a Escola Nacional Unificada (ENU) e os Centros Locales de Cultura Popular (CCPs), além do Instituto Nacional del Arte y La Cultura (INAIC). No entanto, ocorreram vários problemas no percurso. A criação da ENU não foi aprovada pelo congresso chileno, por seu perfil marcadamente marxista. O INAIC não foi implantado e, tampouco, instalados os CCPs, o que aponta para a falta de política pública educacional e cultural clara e efetiva. Outro problema, apontado por Santos (2010), estava no descompasso entre o que era oferecido aos jovens e o que eles efetivamente consumiam em termos culturais e mesmo como política cultural a serviço da “Via Chilena para o Socialismo”.

Enquanto o governo de Allende aspirava à superação dos valores burgueses, por meio das atividades de um Estado que procuraria incorporar as massas às atividades intelectuais e artísticas, os jovens se afastavam da Nova Canção Chilena, movimento de arte politizada e desalienante, e consumia a chamada “música livre”, o rock, “na mesma proporção em que os afastava de discos emblemáticos como o *Canto al programa*, cujas melodias compostas por Sergio Ortega apresentavam o *povo* como precursor de um novo país”(SANTOS, 2010, p. 3).

Uma alternativa à visão unilateral de Dorfman e Mattelart para o estudo dos quadrinhos em geral, e para o trabalho de Barks em particular, encontrar-se-ia no campo mesmo da investigação marxista, segundo Andrae (2006). No lugar do conceito de “ideologia dominante”, que implica em manipulação econômica ou interpelação inconsciente, Andrae transita dentro dos Estudos Culturais<sup>22</sup>, sugerindo que retornemos ao conceito de “hegemonia ideológica”, conceito criado dentro da tradição marxista e proposto por Antonio Gramsci (1891-1937).

---

<sup>22</sup> Os Estudos Culturais definem os contornos da movimentação intelectual que surge no panorama político do pós-guerra, na Inglaterra, nos meados do século XX, provocando uma grande reviravolta na teoria cultural. “As preocupações se concentram em problematizações da cultura, agora entendida em um espectro mais amplo de possibilidades no qual despontam os domínios do popular” (COSTA et. al, 2003, p. 1). Os Estudos Culturais se filiam à vertente inglesa do marxismo, da qual são expoentes nomes como Raymond Williams, Edward Palmer Thompson e Christopher Hill.

Para Andrae (2006), hegemonia seria o processo contínuo pelo qual um “bloco histórico” particular mantém ou chega ao poder pela ampla mobilização pública, que, por sua vez, apoia seu projeto. Uma elite hegemônica lidera ao invés de dominar. Seu poder reside em sua habilidade para persuadir grupos distintos a aceitar suas regras e definições de realidade. Hegemonia refere-se a um processo, não a uma condição fixa e baseia-se em uma análise dinâmica de como relações de dominação e subordinação mudam com o tempo, ao invés de uma contagem estática e sincrônica das relações de poder em um único ponto.

Nessa perspectiva, a hegemonia nunca pode ser completada, sendo continuamente renegociada através de um processo contínuo de obtenção de consenso entre grupos e coalizões de contendores. Essa historicidade das representações da mídia permite o reconhecimento das diferenças, dos antagonismos e mudanças, ali onde a teoria da manipulação não permite.

Assim, a noção de hegemonia rejeitaria as premissas da teoria da manipulação que entende o público como culturalmente ingênuo e sobre a qual se impõe uma ideologia dominante. Através de uma analítica pautada no conceito de hegemonia, compreende-se que os textos da mídia apelam para desejos, tensões e ansiedades da população, tendo em vista assegurar o consentimento de sua definição de realidade.

Segundo Andrae (2006), Gramsci constrói um modelo dialético no qual a cultura popular nem é produzida pelo povo nem uma ideologia dominante é imposta sobre um público involuntário. Assim, temos uma situação em que valores e ideologias dominantes se encontram e se mesclam, em diferentes misturas e permutações. Da mesma forma, a cultura midiática não é simplesmente um reflexo das necessidades populares ou uma imposição sobre um público passivo, mas um território contestado, um lugar de conflitos, que só pode ser compreendido dentro de um contexto social e histórico.

Teóricos dos Estudos Culturais<sup>23</sup> argumentam que a cultura de mídia tem textos polissêmicos, isto é, com múltiplos sentidos. Por serem discursos conflitivos, permitem diferentes leituras, de acordo com as individualidades raciais, de classe, gênero e nacionalidade. Assim, Andrae (2006) entende que os estudos culturais mostram, em primeiro

---

<sup>23</sup> A esse respeito ver: HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. 64 p.

plano, a interseção de eixos múltiplos de opressão no interior do capitalismo patriarcal, mapeando os caminhos de classe, raça, gênero, sexualidade, e outras categorias sociais inseridas na produção social da dominação. Assumindo aquele campo analítico, defende que esse tipo de reflexão evita o reducionismo, pois textos com síntese de múltiplas abordagens são sempre melhores que abordagens críticas singulares.

É, pois, sob esse viés, que Andrae (2006) delineia a premissa básica de seu livro: embora continuidades de trama e caracterizações existam, a obra de Barks possui uma profundidade e uma complexidade nunca antes encontradas nas produções Disney. O trabalho de Barks teria elementos de ironia, sátira e cinismo que atropelam o *ethos* açucarado do padrão Disney. Para o autor, as HQs de Barks subvertem as hierarquias sociais, contestam o poder dos pais sobre os filhos, dos homens sobre as mulheres, do rico sobre a maioria, o Ocidente sobre os nativos e a dominação tecnológica da natureza. Mais que produzir uma apologia ao capitalismo, os contos de Barks ofereceriam uma das mais críticas visões da civilização urbano-industrial na cultura popular.

Aliás, o próprio Carl Barks (apud ANDRAE, 2006), afirmou que a conquista do Oeste teria sido uma “vergonha repulsiva”. E, ainda, que “a fecundidade sem sentido dos imigrantes brancos para o Novo Mundo”, a calamidade das eras.Tradicionalista, ao se reportar as suas HQs, Barks observa que a filosofia presente nelas é conservadora, pois, para ele, a civilização norte-americana teria alcançado o seu auge em 1910. Desde então, os americanos estariam “descendo a ladeira”, pois muito da cultura mais antiga teria mais qualidades básicas que o novo tipo de coisas que existiriam nos anos de 1960.

Figura 17 – Óleo de Barks. *A Corrida do Ouro*.



Fonte: <<http://mundodosquadrinhosdisney.blogspot.com.br/2013/04/especial-carl-barks-5.html>>.  
Acesso em: 22 mar. 2017.

Assim, a tese central da obra de Thomas Andrae (2006, p. 17-18) é de que as histórias em quadrinhos de Carl Barks “satirizam consistentemente a homogeneização e erradicação das sociedades tradicionais pela cultura consumista e exploradora dos EUA”. Nesse sentido, o autor enquadra o autoproclamado conservadorismo de Barks como um “saudosismo romântico e recusa da modernidade”, aliás, como sugere o título de seu livro.

A modernidade que repulsa Barks seria resultante de uma fragmentação da comunidade e da perda da tradição. O impacto cultural da modernidade capitalista pode ser visto em termos de perda, mais do que uma imposição. Dessa perspectiva, para Andrae (2006), o processo de expansão da modernidade capitalista envolve não uma invasão de culturas “fracas” por culturas “fortes”, como na hipótese do imperialismo cultural, mas quase o oposto: a expansão da decadência cultural do Ocidente sobre o resto do mundo. Finalmente, esses temas também incluem uma exploração sobre as contradições no interior do patriarcado. Muitas das histórias de Barks lidam com a desaprovação do macho nos tempos contemporâneos: o medo da perda de controle, da emasculação e de falhas que relembram a hostilidade na aquisição da masculinidade tradicional. Seu trabalho revela a crise da identidade masculina, apresentando a masculinidade compulsória como um pesadelo de ansiedade, humilhação e abuso.

### 3.3 Outras leituras e algumas considerações

Dentro do desenrolar natural da pesquisa, outras leituras e abordagens foram feitas. Este movimento propiciou novas possibilidades de apreensão dos personagens de Carl Barks e, obviamente, certa readequação de rumos.

Nesse sentido, é importante lembrarmos, primeiramente, o livro *Carl Barks' Duck*, sem tradução para o português, do jornalista Peter Schilling Jr.(2014). A obra oferece uma leitura pessoal de algumas das histórias do universo disneyano, tendo como figura central o Pato Donald. Segundo Schilling Jr., Donald é, sem dúvida, o grande personagem de Barks. Ele seria um “ator” que interpreta os mais diferentes personagens, tendo por única constante a presença dos três sobrinhos. Além desse aspecto inusitado na interpretação do Pato Donald, o livro também sugere uma pista importante para a compreensão da longevidade da obra de Barks: a verossimilhança com a biografia do próprio Barks. O personagem se assemelha ao artista tanto a partir da construção de nuances de personalidade, quanto no que diz respeito à descontinuidade de ações e profissões de Donald. Aos 34 anos Barks ainda vivia de “bicos”. O desenho foi uma atividade de lazer até ser contratado como animador nos Estúdios Disney.

Comparado a Donald, o Tio Patinhas seria um personagem monocromático. Desde a primeira aparição, publicada nos EUA em julho de 1947, teve poucas variações. Em seu universo de referência, dedica-se a fazer exatamente a mesma coisa, fixando-se como personagem turrão, sovina e explorador do trabalho alheio.

Já o livro *Para reler os quadrinhos Disney*, de Roberto Elísio dos Santos (2002), oferece uma ampla analítica dos quadrinhos Disney. Fruto de tese de doutorado em Ciências da Comunicação, em 1998, o autor se debruça sobre a produção dos quadrinhos que levam a marca Disney em vários países, e elaboradas por vários autores, com destaque para os trabalhos de Barks, incluindo entrevistas com criadores brasileiros. O ponto central da análise de Santos é demonstrar que, para além da concepção massificada da produção industrial das HQs, existe a diversidade social e histórica dos artistas que as produzem. Assim, uma compreensão mais correta dessa arte e, porque não, intelectualmente mais honesta, requer que essa diversidade seja contextualizada, inclusive historicamente: “a postura do artista que cria [...] tende a modificar não apenas a função narrativa dos tipos, mas também a determinar as

mensagens veiculadas pelo roteiro, das falas ou das imagens que são dirigidas ao leitor” (SANTOS, 2002, p. 144).

Por fim, é importante citar a obra *Guerra dos Gibis*, de Gonçalo Silva Júnior (2004). Apesar do tom conciliatório, o livro situa as origens da publicação dos quadrinhos Disney no Brasil, no contexto da “guerra” editorial entre Adolfo Aizen e Roberto Marinho pelo controle do mercado jornalístico no Brasil, usando os suplementos de quadrinhos para conquistar e manter o público.

Das leituras e reflexões feitas até aqui, permanecem, como considerações parciais, as seguintes questões: o tema proposto inicialmente, de analisar todas as HQs que versassem sobre as viagens imperialistas capitaneadas por Patinhas, ficou restrito às Américas, incluindo os Estados Unidos. Na segunda parte do capítulo, por fim, partimos para a questão do ensino de História e da utilização dos quadrinhos na prática docente, refletindo acerca da noção de alteridade produzida por Barks em sua obra disneyana.

## **4 O TEMA DO IMPERIALISMO NAS HQs DE BARKS: POSSIBILIDADES DE ANÁLISE**

### **4.1 Uma abordagem histórico-sociológica possível para o debate necessário sobre o Imperialismo**

Breves anotações de caráter histórico devem ser formuladas, de início, para situarmos o campo de análise dos quadrinhos barksianos e suas implicações com o imperialismo de matriz norte-americana. Desse modo, podemos fazer alguma distinção terminológica e conceitual.

O que certa tradição historiográfica entende por Imperialismo, calcada em Lênin (1979), configura uma relação geopolítica e cultural específica, delineada pela expansão do capitalismo industrial dos séculos XIX e XX em direção às periferias – África, Ásia e Américas. Como práticas associadas ao interesse do capital central, o Imperialismo desdobra-se como neocolonialismo.

No entanto, o termo “neocolonialismo” compreende-se a partir da definição do colonialismo clássico de origem no mercantilismo da transição feudo-capitalista, a partir da dinâmica da acumulação primitiva. Temos, assim, uma lógica colonialista, a partir das necessidades dos centros dinâmicos de acumulação de capital, que se espraia no tempo e no espaço, assumindo denominações e colorações distintas. O que todas elas têm em comum, por suposto, é o que aponta o campo dos denominados Estudos Pós-Coloniais, a partir do qual podemos encontrar uma chave de leitura para essa problematização. Segundo Heloisa Toller Gomes (2009, p. 1),

Os Estudos Pós-Coloniais no Brasil encontram-se na interseção de diversas encruzilhadas. De crescente interesse nos meios acadêmicos brasileiros e internacionais, sua crítica constitui a ramificação mais politizada dos modernos Estudos Culturais. O chamado “Pós-Colonialismo” volta-se para o exame dos discursos do poder e do saber impostos pelos colonizadores europeus em suas colônias e nas metrópoles de onde partiu o aparato ideológico da dominação colonial, e examina o fluxo discursivo produzido pelos povos subjugados. Expõe, também e principalmente, as cicatrizes, sequelas e recorrências contemporâneas dessa dominação colonial.

Os estudos dos mecanismos atuantes nos encontros e confrontos coloniais avaliam, em suma, o impacto da colonização europeia nas antigas colônias e vêm a constituir, eles próprios, um contradiscurso crítico em relação a interpretações culturais etnocêntricas que tenham como parâmetro as excelências da civilização ocidental, sem considerar o lado obscuro de tal

hegemonia. Trata-se de uma prática interpretativa afim aos estudos literários, mas não circunscrita a estes, que utiliza suportes interdisciplinares em sua operacionalização.

Admitidas as especificidades e pluralidades dos conceitos colonialismo e Imperialismo, podemos pensar, especificamente, as características do Imperialismo norte-americano. Tomamos como marco inaugural a concepção de “Destino Manifesto”, formulada ainda no período de formação da identidade nacional norte-americana, no final do século XVIII. De fundo puritano, o conceito provavelmente surgiu no final do século XVIII, na esteira do processo de independência e construção dos cânones da nova nação que surgia na América. No entanto, a expressão é creditada ao editor-jornalista John O’Sullivan: a descrição do termo *manifest destiny* em 1845, para estabelecer a essência deste pensamento, a saber: a) a virtude especial do povo americano e suas instituições; b) a missão dos Estados Unidos seria redimir e refazer, no Oeste do continente, a imagem da América agrária; c) o destino inevitável para alcançar essa obrigação essencial, abençoados por Deus.

De resto, embora não fosse uma unanimidade ideológica, a expressão foi adotada e utilizada por grupos políticos e partidários do expansionismo norte-americano pelo espaço territorial da América do Norte, mediante sacrifício de nativos, bisões, colonos e demais estrangeiros.

Partimos, agora, de algumas reflexões de Loic Wacquant (2003) no texto *Sobre a América como profecia autorrealizável*. As intenções do ensaio em comento são, em primeiro lugar, **romper com o encantamento do mito fundacional** (a América leia-se, os Estados Unidos, como emblema da prosperidade e da liberdade); e, em segundo lugar, **romper ainda com a lógica do julgamento**, que raciocina em termos de “a favor ou contra” a fim de inculpar ou inocentar. Isso porque, desde as suas origens, os EUA vivenciam a si mesmos como “uma nação à parte”, como se percebe na construção do conceito de Destino Manifesto, embora não se possa dizer que seja unânime no momento de sua elaboração.

Segundo Wacquant (2003), esse sentimento, ou melhor, essa mentalidade de “exceção” nasce com a alentada leitura de Tocqueville sobre a construção da nação norte-americana, como observado em *A Democracia na América*, publicado em 1835: a disseminação do princípio da igualdade formal, mais importante que a liberdade, para a democracia; o papel do magistrado como intérprete da vontade social da lei; a força do puritanismo como regulação moral e política do trabalho e do ócio; a representatividade como expressão da soberania

popular efetiva, um modelo a se universalizar; a agricultura como sinal de posse e propriedade da terra, pois os índios, apenas caçadores, sequer tinham sua posse; dentre outros.

Observamos, como subtexto, a fala de Andrae (2006, p.14), ao criticar a suposta leitura equivocada de Dorfman e Mattelart em relação ao conteúdo imperialista dos quadrinhos da Disney publicados no Chile: os autores chilenos não teriam percebido essa particularidade da produção das HQs de Disney para o público especificamente norte-americano e nem as distinções de leitura para outras sociedades, mormente as latino-americanas, com as necessárias, possíveis e autorizadas modificações pela *Western Publishing*, a editora norte-americana detentora do *copyright* das obras. Esse débil argumento é repetido em texto de abertura do volume 2 da Coleção aqui analisada, que ao citar trecho do livro de Dorfman e Mattelart, ironiza a tese dos autores ao afirmar que seria preciso muita má vontade para se enxergar segundas intenções em uma inocente história em quadrinhos com o selo de inocente qualidade Disney.

Entretanto, como nos lembra Pierre Bourdieu (2003, p. 18) no ensaio *Dois imperialismos do universal*, a universalização dos interesses particulares é a estratégia de legitimação por excelência, que se impõe com uma urgência particular aos produtores culturais, levados sempre, por toda a sua tradição, a se considerarem portadores e porta-vozes do universal, como “funcionários da humanidade”.

Esse postulado da exceção enquadra desde as artes, as letrase o pensamento político autóctones, mas, também e sobretudo, as ciências sociais nos EUA, repousando sobre dois dogmas complementares para o mito fundador da nação, conforme Dorothy Ross, citada por Wacquant (2003) no ensaio supracitado: 1. “individualismo metafísico” – toma a pessoa singular como fundamento infundado da ação, do valor e do saber (exemplificado na obra de Ralph Waldo Emerson, Richard Rorty, George Herbert Mead e James Coleman); 2. crítica às sociedades *ascriptivas*<sup>24</sup> da velha Europa, ou seja, rígidas, conflituosas, organizadas por esquemas históricos atrasados, condenadas de antemão à estagnação e ao declínio, **a não ser que comprem o antiestatismo estadunidense, e em sua forma atual, a “globalização”**.

Observemos, contemporaneamente (o que escapa do período analisado nas HQs), um fator conjuntural: a derrota do modelo soviético, a supremacia e a dominação norte-americana, via *brain-drain* (a “fuga de cérebros” das periferias do sistema capitalista para os

---

<sup>24</sup> Atribuição (ascription): definição de um status social particular, a partir de uma referência arbitrária. Disponível em: <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/ascription>>. Acesso em: 6 jul. 2017.

Estados Unidos), e a definição de cânones que se impõem, seja por contramimetismo (cinema) e pela circulação hegemônica internacional de seus bens simbólicos, colocando para o mundo a visão particular que o país tem de si e do mundo.

A seguir, analisamos três histórias em quadrinhos de Barks, com sugestões de atividades didáticas correspondentes.

## **4.2 Análises de HQs de Carl Barks**

### **4.2.1 *O Tesouro de Marco Polo***

*O Tesouro de Marco Polo* (p. 130-153) (W US 64-02; outubro 1965) tem sua primeira publicação, no Brasil, na *Revista Tio Patinhas*, número 15, de outubro de 1966, pela Editora Abril. Na Coleção analisada, configura o volume 23, publicado em 2006.

O contexto dessa história em quadrinhos é a Guerra Fria e o conflito mundial mais importante dos anos 1960, a Guerra do Vietnã. Ela ocorreu no Vietnã, Laos, e Camboja, a antiga colônia francesa denominada Indochina, entre 1º de novembro de 1955 até a queda de Saigon, em 30 de abril de 1975. Foi a segunda das chamadas guerras na Indochina, confrontando a República Democrática do Vietnã (Vietnã do Norte) e a República do Vietnã (Vietnã do Sul). O Vietnã do Norte foi apoiado pela China, pela Coreia do Norte e, fundamentalmente, pela União Soviética, que forneceram apoio logístico àquele país sem envolvimento direto no conflito. O Vietnã do Sul teve apoio e efetiva participação dos Estados Unidos, com apoio da Coreia do Sul, da Austrália, da Nova Zelândia, da Tailândia e de outros aliados anticomunistas norte-americanos na região.

A HQ de Barks ora comentada foi elaborada no ano em que os norte-americanos entraram efetivamente no conflito entre os dois territórios nos quais estava dividido o Vietnã, em 1965, enviando tropas para dar apoio ao governo do Sul, que estava sob o ataque do Norte, este contava com o apoio dos comunistas e dos nacionalistas do Sul, articulados na Frente de Libertação do Vietnã. Mas, ao contrário do desfecho da história de Barks, a

reunificação do Vietnã se deu sob a bandeira do comunismo, em 1976, tendo os Estados Unidos abandonado o conflito – gerando sua “vietnamização” – já em 1973, pelo Acordo de Paris, que definiu a retirada dos Estados Unidos.

Os camponeses genéricos como retratados por Barks nessa HQ derrotaram o poderoso exército norte-americano através de guerras de guerrilha, uma guerra não convencional, caracterizada pelo grande conhecimento do terreno pelos guerrilheiros, que se escondem e se movimentam com agilidade. Muitos eram civis e também militares armados, sobrevivendo à hepatite “B”, endêmica na região, e se alimentando de bolinhos de arroz armazenados em pequenas sacolas de pano carregadas a tiracolo. Como dito, não foi uma guerra convencional. Para além das linhas de frente, que envolveram os exércitos do Norte e do Sul, foi uma guerra localizada no interior, com os norte-americanos efetivando bombardeios de napalm e sendo retaliados ou sabotados pelos guerrilheiros.

Outra importante frente de batalha do conflito foram os meios de comunicação de massa, podendo incluir nesse contexto a HQ aqui analisada. Foi uma guerra ampla e diariamente observada pela televisão e imprensa escrita. O alistamento militar obrigatório, em que pese o processo “democrático” de escolha (sorteio dos conscritos por data de nascimento em lista alfabética), gerou grande comoção no país, polarizando corações e mentes quanto ao papel dos Estados Unidos no conflito. Quase 60 mil soldados norte-americanos morreram no conflito, além de contabilizados cerca de 1.600 desaparecidos em ação.

O que justifica a análise desta HQ em particular é que ela é destrinchada explicitamente no terceiro capítulo do livro de Dorfman e Mattelart (1991). Nesse capítulo, intitulado *Do selvagem bonzinho ao subdesenvolvido*, os autores desenvolvem sua argumentação a partir da análise de HQs aleatórias, que tem como pano de fundo o exercício do imperialismo norte-americano nas periferias do sistema, em contexto da guerra fria. Desse modo, os autores entendem que o processo de confirmação da hegemonia norte-americana ocorre através da utilização de uma enorme engrenagem que move a indústria cultural, como entendida pelos “apocalípticos” Adorno e Horkheimer (1995): cinema, TV e quadrinhos, dentre outros, propagandeados como o padrão de vida e consumo, a partir do vetor industrial norte-americano.

Dorfman e Mattelart(1991) analisam no capítulo mencionado, especificamente, a HQ *O Tesouro de Marco Polo*, sem creditar autoria, por óbvio. Referem-se à edição como publicada

no Chile, indicando a revista e o número de publicação. O editor brasileiro pouco se importou com cotejamentos, o que levou este pesquisador a garimpar nas frestas e desvios do texto e das imagens ilustrativas.

Além disso, os quadrinhos estão fora da sequência como apresentada nas duas versões disponíveis publicadas no Brasil, o que nos permite inferir que Dorfman e Mattelart praticaram o que denunciaram ao longo de seu livro, ou seja, a manipulação deliberada da obra para produzir determinado efeito de convencimento. Um recorte que seleciona e direciona o olhar e a atenção do leitor.

Desse modo, no entendimento deles, o retrato do colonizado feito pelo colonizador é o de adequar-se e reproduzir o “esquema das coisas” (DORFMAN; MATTELART, 1991, p. 15) dentro do código de criação da Disney, ou seja, o estatuto do selvagem/subdesenvolvido bonzinho. Sabemos que esse código existe, na forma de um manual de instruções, como aponta Kunzle (1991) na introdução da edição em inglês da obra *Para Ler o Pato Donald*. No entanto, quando ocorre uma ruptura, uma confrontação com esse código, no mundo fora dos quadrinhos, é preciso se posicionar. As HQs se tornam veículos de recuperação, ou seja, de resgate dos desviantes para o caminho da normalidade: “um fenômeno que nega aberta e dinamicamente o sistema, uma conflagração política explícita, serve para nutrir a repressão agressiva e suas justificativas” (DORFMAN; MATTELART, 1991, p.18).

Nesse ponto do capítulo, tem início a análise de *O Tesouro de Marco Polo*. Os autores atentam aos leitores para uma inversão: Disneylândia não é o reino da fantasia, porque espelha, em reação, os acontecimentos mundiais:

Em busca de um elefante de Jade (TR. 99), Tio Patinhas e sua família chegam a *Inestablestán*, onde “sempre há alguém disparando em alguém”. Imediatamente, a situação de guerra civil se transforma num incompreensível jogo entre um e outro, isto é, fratricídio estúpido e sem direção ética ou razão socioeconômica. A guerra do Vietnam resulta em mero intercâmbio de balas desajustadas e insensatas, e a trégua em uma sesta. “RhaThon sim, Patolândia não!”, grita um guerrilheiro apoiando o ambicioso ditador (comunista) e dinamitando a embaixada de Patolândia. Ao advertir que seu relógio anda mal, o vietcong diz: “Fica demonstrado que não se pode confiar nos relógios do ‘paraíso dos trabalhadores’”. A luta pelo poder é meramente pessoal e excêntrica: “Todos querem ser governantes”. “Viva RhaThon! Ditador do povo feliz”, é o grito, e se acrescenta em um sussurro, “infeliz”. O tirano defende sua parcela: “Matem-no. Não deixem que estrague minha revolução”. O salvador desta situação caótica é o príncipe EncanhThador ou YyoSoy, formas do egocentrismo mágico. Ele vem reunificar o país e “pacificar” o povo. Finalmente deve triunfar, porque

os soldados recusam as ordens de um chefe que perdeu seu carisma, que não é “encantador”.

*Soldado 1:* “Para onde vão estas tontas revoluções?”.

*Soldado 2:* “Creio que é muito melhor que haja um rei em Inestablestán, como nos bons tempos.”

Tio Patinhas, para concluir as conversações e a aliança, oferece “estas riquezas e o elefante a Inestablestán”, tesouros que pertenciam antes a esse povo. Um de seus sobrinhos comenta: “A gente pobre pode fazer uso delas”. E por fim, tanto desejo tem Tio Patinhas de voltar deste arremedo de Vietnam, que promete: “Quando voltar a Patolândia, incluirei algo mais. Devolverei a cauda de um milhão de dólares do elefante de jade”.

Apostamos, não obstante, que Tio Patinhas se esqueceu de suas promessas [...].(DORFMAN; MATTELART, 1991, p. 70).

Figura 18 – Um revolucionário típico do Terceiro Mundo: falastrão e abobalhado.



Fonte: *Para Ler o Pato Donald*(1980, p. 70).

Figura 19 – A página original de Barks, completa.

As Obras Completas de Carl Barks



Figura 20 – O príncipe herdeiro se revela.



Fonte: *Para Ler o Pato Donald* (1980, p. 71).

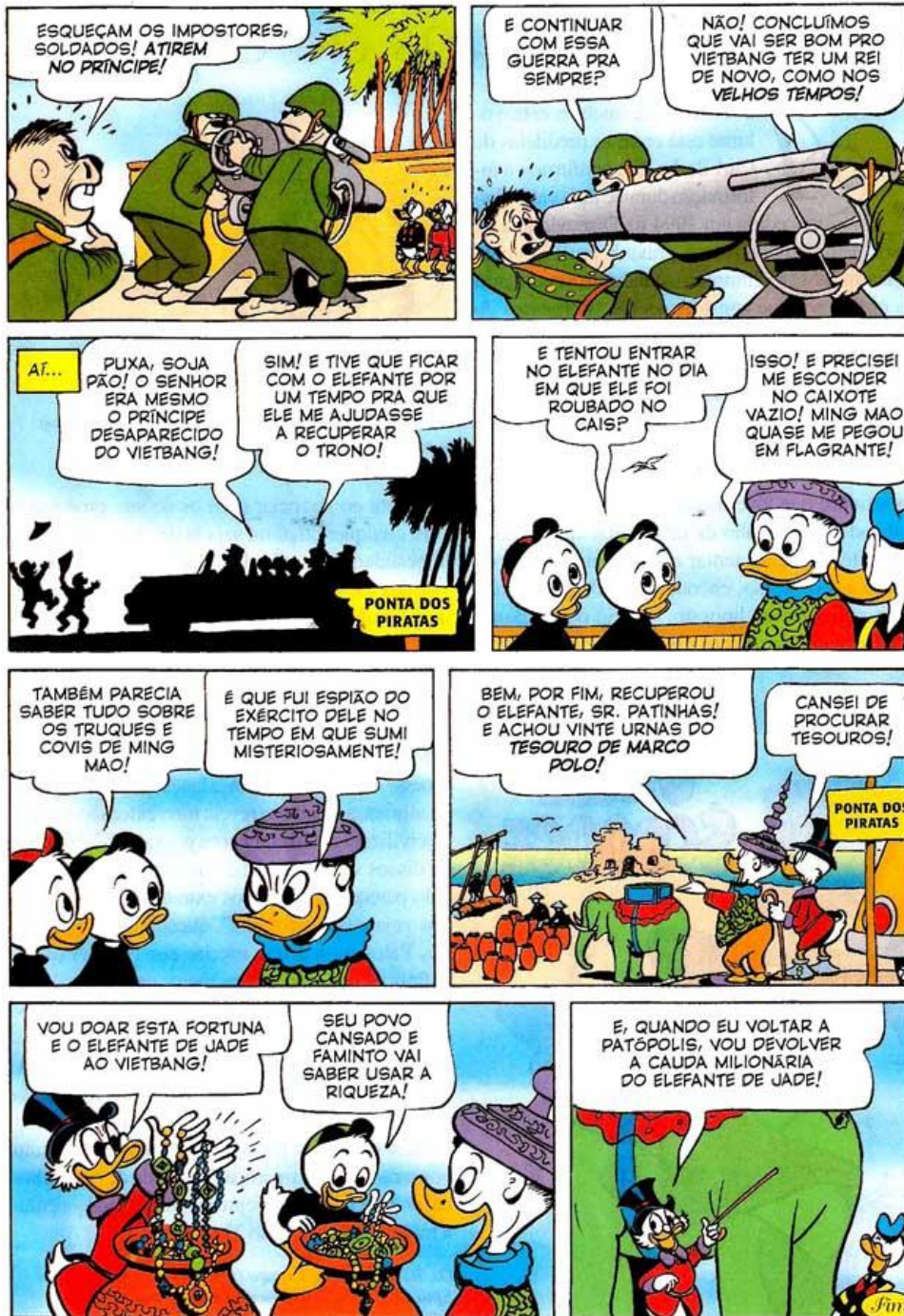
Figura 21 – A página original de Barks, completa.

As Obras Completas de Carl Barks



Figura 22 – O desfecho benevolente.

As Obras Completas de Carl Barks



Assim, embora não seja uma obra canônica de Barks, foi selecionada por ser uma HQ polêmica e explicitamente citada no livro *Para Ler o Pato Donald*. Como recorda o texto de apresentação, na edição *O Melhor da Disney*, e citado anteriormente em sua tradução como consta na edição brasileira de 1980:

A situação de guerra civil se transforma num incompreensível jogo entre um e outro lado, isto é, fratricídio estúpido e sem direção ética ou razão socioeconômica. A Guerra do Vietnã resulta em mero intercâmbio de balas desajustadas e insensatas, e a trégua em uma sesta.

E o texto segue, denunciando o que faz: “O ensaio panfletário, de orientação socialista, interpreta a ideologia dos quadrinhos Disney sob um viés sectário” (DORFMAN; MATTELART, 1991, p. 129). Segundo esse texto, em entrevista concedida em 1999<sup>25</sup>, Barks respondeu aos críticos da seguinte maneira:

Eu ficava furioso como todo mundo com as idiotices que as pessoas aprontavam em diferentes partes do mundo, mas o que podia fazer a respeito? Eu não tinha como contratar um exército para ir lá e dar uma lição nelas. Só podia ver TV e esperar notícias melhores. [...] Eu achava que as pessoas eram contra o conflito do Vietnã e que precisávamos deter os comunistas ou eles tomariam conta de tudo. Então, tentei fazer graça com a guerra. Em *O Tesouro de Marco Polo*, procurei trazer as coisas de volta ao seu estágio anterior, fazendo as pessoas pensarem nos bons tempos que antecederam todo o ódio e os combates em tempo integral. A história foi escrita numa época em que eu andava sem ideia se precisava me esforçar um bocado para desenvolver assuntos que não conhecia a fundo.

O texto de apresentação ainda faz um alerta sobre a polêmica que ainda hoje existe em torno da HQ: ela sofreu “uma atenuante” em republicações recentes nos EUA:

a passagem em que o guerrilheiro cita a má qualidade dos relógios fabricados no Paraíso dos Trabalhadores – uma óbvia alusão à hoje extinta União Soviética – dá lugar a uma piada sobre as Indústrias Patinhas. (DORFMAN; MATTELART, 1991, p.102).

Na primeira vez que a HQ foi editada no Brasil, na revista *Tio Patinhas* 15, de outubro de 1966, e no volume da coleção, como indicado, a tradução respeita o texto original do quadrinhista.

---

<sup>25</sup> A fonte não é citada, provavelmente o trecho foi extraído de uma das entrevistas dadas a Donald Ault, publicadas em 2003.

Em relação aos aspectos visuais da produção, podemos começar observando a despreocupação com o vestuário, na obra de Barks em comento. Na prancha a seguir, podemos analisar o vestuário feminino do Vietnã, a partir do século XX a.E.C. até o final do século XIX. Não existe qualquer relação com o visual desleixado e genérico dos personagens de Barks na HQ analisada. De resto, em análise mais atenta de outras produções de Barks, esse padrão se repete. Raras são as ocasiões em que ele se dedica mais ao vestuário que às paisagens.

Figura 23 – Linha do tempo para o vestuário vietnamita.



Fonte: <<http://www.funnyjunk.com/Mildly+interesting/funny-pictures/5304499>>. Acesso em: 2 abr. 2017.

Nas necessárias e inevitáveis adaptações, Vietnã torna-se Vietbang; a cidade de Bangcoc é denominada Bang-Soc; Ming Mao é o general que quer o ser ditador de Vietbang, uma monarquia; o camponês que foge é Soja Pão.

A fala de Soja Pão a Patinhas na chegada ao aeroporto de Bang-Soc corrobora o livro *Para Ler o Pato Donald*: “alguém sempre atira em alguém numa zona de guerra” (DORFMAN; MATTELART, 1991, p. 135). De resto, na linguagem onomatopaica dos quadrinhos, “bang” é o som do disparo de arma de fogo, e “soc” simula o som do soco.

De imediato, uma confusão simbólica na *gag* sem criatividade: tio Patinhas ergue uma bandeira branca, que é imediatamente metralhada por todos os lados em conflito. A explicação de Soja Pão é que bandeira branca, no Viet-bang, significa “sai pra luta”.

No “intervalo” para a sesta de duas horas, os patos tentam fugir no navio S.S.Traumático (ou Traumático I, na primeira publicação brasileira, em *Tio Patinhas* 15, 1966), mas ele está afundando, com comandante e tudo. Aliás, o comandante prefere ficar no mar junto com os tubarões, pois considera a situação mais segura que voltar para a terra.

Embora a tradição da sesta nos remeta à Espanha e suas colônias na América, ela também é comum em regiões tropicais, como China e Vietnã, onde a chamada volta do dia, o meio do dia (“a hora sexta”, do latim, o meio-dia) é reservada ao descanso:

Figura 24 – Mulher vietnamita aproveita a sesta.



Fonte: <<https://pt.dreamstime.com/foto-de-stock-uma-mulher-vietnamiana-toma-uma-sesta-da-tarde-sob-o-coni-popular-image65247958>> . Acesso em: 3 abr. 2017.

Em busca de refúgio na embaixada de Patópolis, as personagens percebem que a cidade está sendo bombardeada por um guerrilheiro que, enganado pelo relógio ruim fabricado no “paraíso dos trabalhadores”, luta no horário da sesta. Informado por Soja Pão, e após destruir literalmente a embaixada, o soldado/guerrilheiro, não se sabe ao certo, volta a tirar sua sesta imediatamente. Importante, aqui, pontuarmos e recordarmos: a HQ foi produzida em 1965, ano em que os Estados Unidos entram diretamente na guerra. Ou seja, o conflito torna-se mote de roteiro de Barks quando os interesses norte-americanos são colocados no tabuleiro. Não por acaso, a embaixada detonada pelo soldado inimigo é a de Patópolis, que na história se torna o símbolo dos Estados Unidos.

Soja Pão se revela então para os patos: é BeinBom, jovem príncipe herdeiro que estudava no exterior e quer impedir a vitória do usurpador, uma ratazana medonha, o general Ming Mao. BeinBom, fazendo jogo ambíguo, anuncia a soldados inimigos que o príncipe está no castelo, e prepara armadilha para o general, que provavelmente vai querer trocar o elefante de jade pelo príncipe.

O elefante é um símbolo poderoso no país: um tipo de “grande Lama”, um passaporte para o usurpador cruzar o país, mas também um depósito e um meio de transporte (pois é oco).

Aparece o general: uma ratazana com cara de mau. Patinhas, fantasiado como príncipe, é capturado junto com Donald, e são conduzidos a um pelotão de fuzilamento (ou, no zelo infantilizador da tradição disneyana, o pelotão de “apagamento”). Enquanto isso, os meninos e Soja Pão tentam salvá-los.

Soja Pão, ou o verdadeiro príncipe, reaparece e gira uma chave no interior do elefante, fazendo sua tromba se mover. Na mitologia do lugar, só o verdadeiro herdeiro do trono seria capaz de fazer o elefante se mover. Soja Pão é, então, reconhecido como o príncipe herdeiro. E o general é rendido por seus soldados, que diz: “vai ser bom pro Viet-bang ter um rei de novo, como nos velhos tempos”.

Temos aqui a confirmação da fala de Barks, na entrevista, como indicado acima. Diante de um futuro incerto e ameaçado pelo comunismo, nada melhor para o povo do lugar que retornar à segurança da tradição monárquica. Ao menos para os povos primitivos, rurais e tropicais, como o caso dos *vietbanguitas* – seria esse o gentílico? Esse fecho moralizante parece confirmar o conceito de excepcionalidade da nação norte-americana, por oposição, ou

por exclusão: a democracia liberal é o que os diferencia e referencia no mundo. O resto, principalmente as periferias, podem se acomodar na tradição monárquica, que neutraliza o caos militarista e o delírio comunista.

Por ter conduzido o bom desfecho, Patinhas ganha as urnas com o tesouro de Marco Polo, mas, em um gesto de inusitada generosidade, doa todo o ouro, as moedas e as joias para o “povo cansado e faminto”, que “vai saber usar a riqueza”, na fala de um dos três meninos-patos-sobrinhos. E assim arremata a HQ, retornando à fala inicial de Patinhas, no quadrinho que abre a história, e fechando um círculo de ferro: “O comércio de objetos de arte exóticos está entre as minhas várias atividades”. O outro e seus objetos são exóticos, no sentido mais forte da palavra: o que é esquisito, o que é diferente como exceção, o incomum que causa espanto e, ao mesmo tempo, certo desprezo e descompromisso, pois se trata apenas de mais uma das atividades de Patinhas que, aliás, são várias. Afinal, tratou-se apenas de mais uma aventura...

Desse modo, na visão etnocêntrica como exercitada aqui, se o “primitivo” não se ajusta institucionalmente aos elementos essenciais do processo de modernização – leia-se, a lógica do capital – que permaneça nos moldes políticos do passado, desde que submetidos aos interesses econômicos, sociais e políticos disfarçados de benevolência dos ocidentais, que, na HQ, devolvem o elefante, todo o tesouro dentro dele e ainda se comprometem a devolver a cauda de um milhão!

Façamos, aqui, uma extrapolação: quem sabe o arquétipo do camponês inocente de que tanto falam Dorfman e Mattelart (1991), construção conceitual importante em seu livro, não esteja referenciada em BeinBom, o príncipe de *O Tesouro de Marco Polo*? (“Sou Soja Pão, um pobre rapaz do campo”, diz o príncipe disfarçado, flagrado no engradado do elefante de jade que não chegou a Patópolis, tal como consta no início da HQ).

Quem sabe essa HQ emblemática não esteja na raiz de toda a especulação que sustenta *Para Ler o Pato Donald*? Soja Pão é um pato, mas não como os habitantes de Patópolis. Tem cabelo escuro e cortado à escovinha. Tem orelhas dobradas para frente como se fossem pequenas orelhas de cão, nas quais acomoda um par de óculos redondos (uma idiossincrasia para ocidentalizar e compensar os “olhos puxados”? ). Entretanto, por que o bandido confunde Patinhas com o príncipe? Somente pela vestimenta de príncipe, as roupas típicas de uma nobreza deposta e decadente? Essa questão pode ser formulada ainda em seu espelho: como o

príncipe se transforma, ou se faz passar por um camponês, simplesmente mudando de vestimenta? Ele aposta na ignorância e no desconhecimento do outro, que seria característico do ocidental médio, que, conforme a piada, afirma que “todos os orientais têm a mesma cara”.

Mas o hábito faz o monge? Ou seria apenas a necessidade de criação da nênese, a necessidade de criar um vilão para a “causa”e, claro, para a fluidez da trama? O bandido apresenta Patinhas para o povo, de longe, da sacada do palácio. Seria possível para os populares postados frontalmente à sacada do palácio, reconhecer nele, Patinhas, o príncipe, alçado à condição de vilão pelo militar revolucionário, mas naquela circunstância e contexto, como um vilão genérico? Seria assim? O importante é a punição exemplar, sem a necessária identidade do “criminoso”? É como o colonizador vê a “lógica anárquica das revoluções”, em todos os tempos e lugares? É assim que o colonizador vê a lógica das revoluções, em todos os tempos e lugares, desde que as revoluções dos colonizados possam ser nomeadas como rebeliões, por não seguirem a cartilha do colonizador.

A brincadeira com a sonoridade da língua – ou línguas – é coincidência adequada às *gags*. A língua falada no Vietnã é autóctone, pertencente à família das línguas austro-asiáticas<sup>26</sup>. Por exemplo, o “bang”, onomatopeia para o estampido de arma de fogo, na linguagem universalizada dos quadrinhos, a partir da produção norte-americana, é palavra corrente no idioma vietnamita, como se observa no nome da dinastia vietnamita do século III a.E.C., Hong Bang.

Podemos citar outros exemplos, como os patronímicos Han, Khuc, Trinh, Trung, Tran, além das muito sugestivas denominações geográficas como Can Tho, Haiphong, BienHoa, BuonMaThuot. Os nomes muito conhecidos, deslizados a partir de nossas reminiscências, de tão familiarizados, não provocam sugestão de humor, estão internalizados, naturalizados, não produzem o estranhamento: Hanoi, Da Nang, Ho Chi Minh, dentre outros<sup>27</sup>.

A arquitetura, principalmente dos templos e do castelo, são também construções muito genéricas, sem sequer sombra da preocupação de verossimilhança traduzida nos minuciosos estudos proporcionados pela coleção da *National Geographic*. São templos budistas em silhuetas, onde podemos identificar os tetos múltiplos e pontiagudos, que poderiam ser encontrados em outras partes da região, como na Tailândia, por exemplo. O que aconteceu?

<sup>26</sup> Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguas\\_austro-asiáticas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguas_austro-asiáticas)>. Acesso em: 2 abr. 2017.

<sup>27</sup> Disponível em: <<https://pt.mapsofworld.com/vietnam/major-cities.html>>. Acesso em: 10/08/2017.

Preguiça, desmotivação? A HQ foi elaborada no período final da obra disneyana de Barks. Por outro lado, pode indicar menos preocupação do autor com o meio e mais com a mensagem, no intuito de denunciar, a seu modo, um conflito por ele entendido como inútil e sem sentido, como se percebe no trecho da entrevista transcrito anteriormente.

Aqui, uma curiosa constatação: a obra mais explicitamente imperialista ou de conteúdo mais explicitamente imperialista de Barks é produto do ocaso criativo, da falta de informações mais detalhadas e sem a acuidade visual experimentada naquela que é considerada sua obra favorita: *Perdidos nos Andes*, de 1943.

Voltando a *O Tesouro de Marco Polo*, o vestuário dos soldados são do modelito Mao TseTung, alguns com alpargatas, outros descalços. Sabemos que pertencem à fauna comum das revistas Disney cães, porcos, aves... Mas por que o grande vilão é uma ratazana? Vejamos que, no universo dos animais antropomorfizados da fauna Disney, camundongos e ratazanas ocupam lugares distintos: Mickey é o camundongo camarada, patrono da Dinastia Disney. Ratazanas são marginais, bandidos por excelência. Citemos, ainda, o Ranulfo (Mortmer Mouse), rival de Mickey pela conquista do coração de Minnie, criação (não creditada) de Floyd Gottfredson para um curta metragem de 1936.

A arquitetura genérica de templos budistas, como meras silhuetas, contornos vazios preenchidos por nanquim, parecem indicar a bidimensionalidade do olhar de Barks sobre esse outro, que ele desconhece e não quer conhecer. Camponeses absolutamente descaracterizados, como os soldados genéricos: calças longas e camisas idem, sem nenhum tipo de detalhe, como o mexicano-padrão encontrado em outras obras do mesmo autor, referência do imaginário norte-americano do campesinato pobre *worldwide* (semelhante à turma do Speed Gonzáles<sup>28</sup>, o Ligeirinho, um rato mexicano que se destaca por ser ligeiro e esperto; ao contrário do mexicano tal como percebido pelo Grande Irmão do norte, a personagem, criada pelos estúdios da *Warner Brothers* não é nem lenta e nem preguiçosa).

---

<sup>28</sup> Criado por Robert McKimson (originalmente não creditado), Friz Freleng e Hawley Pratt, a personagem foi coadjuvante nos desenhos do Patolino e do Pernalonga, em produções da Warner Bros.

Figura 25 – Speed Gonzáles ou Ligeirinho (no centro).



Fonte: <<http://www.avclub.com/article/warner-bros-thinking-about-making-speedy-gonzales-34783>>. Acesso em: 3 abr. 2017.

Substituamos os chapéus dos mexicanos pelos chapéus cônicos dos vietnamitas e teremos o personagem-padrão que representa o homem comum do terceiro mundo, tal como elaborado por tantos artistas norte-americanos, como o próprio Barks.

#### 4.2.1.1 Atividade didática sugerida pela HQ *O Tesouro de Marco Polo*

A atividade aqui proposta é direcionada para alunos do 3º ano do ensino médio e tem duração prevista de três horas-aula.

De início, será exibida a HQ, em lousa digital ou outro meio adequado, como projeção em tela ou impressão em papel (no sítio Gibiteca<sup>29</sup> estão todas as edições com todas as HQs da Coleção *As obras completas de Carl Barks*, digitalizadas e de fácil acesso e manuseio). Será feita ainda uma breve apresentação do autor, de sua obra e do contexto de realização desta HQ em particular. Será uma leitura orientada, em sentido amplo, para a familiarização dos alunos com a linguagem dos quadrinhos (onomatopeias, linhas de movimento, enquadramento, planos, sequências, balões, legendas etc.) e também para conhecimento do roteiro e de como ele se traduz nas sequências desenhadas por Barks, observando-se a construção dos personagens e dos cenários, bem como o contexto histórico de sua realização.

<sup>29</sup> Disponível em: <<http://agibiteca.blogspot.com.br/2013/01/as-obras-completas-de-carl-barks-melhor.html>>. Acesso em: 15 maio 2017.

Após a leitura prévia da HQ, será investigado, junto aos alunos, o nível de conhecimento a respeito de conceitos básicos associados ao tema: Imperialismo, Guerra Fria, Guerra do Vietnã. Os conceitos serão construídos e elaborados junto com os alunos e anotados para posterior cotejamento e referência.

Essas duas atividades iniciais serão realizadas em uma aula de cinquenta minutos. Em uma terceira etapa, a turma será dividida em grupos compostos por quatro ou cinco alunos, para a interpretação da HQ em seus aspectos literários e imagéticos, a partir de um roteiro elaborado pelo professor: o argumento, seu desenvolvimento e desfecho, atentando para a construção polarizada dos personagens (bons e maus) e a posição ambígua do príncipe (até o final da HQ não se sabe quais são suas intenções); as ilustrações, e caracterizações dos personagens, destacando a simplificação e o reducionismo dos “maus”, caracterizados à moda lombrosiana<sup>30</sup> (“bandido tem cara de bandido”). Será solicitada aos alunos a avaliação dos possíveis sentidos da guerra na sociedade capitalista, a partir de uma afirmação provocativa: “O que a guerra destrói alguém tem que reconstruir, e normalmente o vencedor, e a preços muito maiores que a destruição em si. E, por isso, a guerra estimula a indústria, acelera o desenvolvimento tecnológico, mobiliza a construção civil, os serviços e o comércio, elimina os excedentes populacionais e reequilibra o mercado”.Essa terceira etapa terá também a duração de uma aula de cinquenta minutos.

Em uma quarta etapa, os alunos assistirão a trechos de *Corações e Mentes*(1974), produção norte-americana dirigida por Peter Davis, que ganhou o Oscar de melhor documentário em 1975. O filme explora fatos e versões do conflito do Vietnã a partir de diversos pontos de vista, e com vasta gama de fontes como reportagens de jornais, entrevistas com soldados e generais, filmagens jornalísticas *in loco*. Cru e detalhista, o filme é um libelo antimilitarista que mantém, ainda hoje, vigor e poder de denúncia contra a guerra, qualquer que seja ela. Para essa etapa, estão previstos também cinquenta minutos.

Em uma quinta e última fase, a turma será dividida em dois grandes grupos para a realização de um debate com o tema geral – Guerra –, e o foco na Guerra do Vietnã. Os

---

<sup>30</sup>O termo se refere a Cesare Lombroso, médico italiano, que, no final do século XIX, estabeleceu parâmetros de identificação de criminosos via estudos de formato, tamanho e volume do crânio, além das medidas faciais como distância entre os olhos, sobrancelhas etc. Em suma, Lombroso procurou relacionar a psicopatologia criminal a defeitos físicos ou de constituição dos criminosos. Daí a frase "bandido tem cara de bandido", tão comum nas HQs e desenhos animados. Fonte: < <https://www.britannica.com/biography/Cesare-Lombroso>>. Acesso em 10/08/2017.

grupos serão orientados, respectivamente, para a defesa da guerra como “causa justa” e para a negação da guerra em qualquer circunstância histórica.

#### 4.2.2 A *Caixinha Preta*

*A Caixinha Preta* (p. 134-157) (W US 57-2; outubro 1964) tem sua primeira edição, no Brasil, na *Revista do Mickey*, número 159, janeiro de 1966, publicado pela Editora Abril. Na Coleção, configura o número 22, publicado em abril de 2007.

Patinhas, ali, é um mecenas que tenta patrocinar um inventor milagroso: uma caixinha preta, uma máquina de ensinar. Bastaria colocar na máquina um cilindro com instruções de canto, matemática ou oratória e seria possível dar “formação acadêmica pra garotinhos em dez segundos” (fala de Patinhas, p. 135, terceiro quadrinho), através da exposição a um raio emitido pelo aparelho. Detalhe importante: o inventor não é o Professor Pardal, mas o resultado da invenção, por mais bem intencionado fosse o inventor, é a tragédia. Barks tem uma visão pessimista da tecnologia, o que pode indicar a pista do saudosismo conservador que nele enxerga Andrae (2006).

Em que pesem, aqui, as “maquinações” que remetem à trilogia cinematográfica *Matrix*<sup>31</sup>, mais de 30 anos depois, o importante é avaliar a figura dos vilões, ligados ao universo imagético do comunismo como então pintado (e ainda hoje, por que não?). Vejamos.

No quinto quadrinho (p. 135), tomamos contato com o agente-cônsul Bruto Castrov, da Brutópia, um país misto de Cuba e URSS, que apareceu pela primeira vez no universo Barksiano em *O Elemento Mais Raro do Mundo* (US 17, março de 1957). Castrov é um porco com ar de maldade matreira, um sorriso torto permanente, destacando o lado esquerdo do rosto, com maçãs pronunciadas, os olhos semicerrados cobertos por um chapéu que, quando é levantado, permite perceber sobrancelhas unidas. O esgar à esquerda permite-nos uma especulação, pois no espectro político, a esquerda é o lugar do comunismo, como na Idade Média a *sinistra* era a “mão do diabo”. As sobrancelhas unidas remetem ainda à mitologia

---

<sup>31</sup> The Matrix (1999) conta a história de um jovem hacker (Thomas Anderson) que descobre que é, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia. Anderson se junta a um grupo de rebeldes, liderados por Morpheus e Trinity, e descobre a verdadeira natureza da sua realidade e do seu papel na luta contra seus controladores. Fonte: <<https://filmow.com/matrix-t6756/ficha-tecnica/>>.

medieval, quando, supostamente, seria possível identificar homem que se transformava em lobo na lua cheia, dentre outros atributos físicos, pelas sobrancelhas em contínuo na testa.

Para quem, a essa altura do campeonato, acredita que imaginamos coisas, observemos uma fala de Barks na apresentação da HQ *O Rei da Valsa*, colhida do volume 20, de *As Obras Completas de Carl Barks* (2008, p. 4):

Eu trabalhava com as expressões exatas que desejava, a ação direta, tudo no esboço – a direção em que os olhos dos personagens apontava... Com o lápis, colocava vida naqueles desenhos. Só então arte-finalizava. Passava tinta sobre os semblantes que tinha obtido com o grafite. Sim, é isso aí. O encanto que tornou minha obra tão popular consistia em pensar, muito antes, naquilo que os patos iam fazer – e rabiscar tudo a lápis. Isso dava ao meu trabalho uma dose de sinceridade. Fazia a coisa parecer de verdade.

A marreta e o grilhão, símbolos de seu país, que podem ser vistos no sexto quadrinho (p. 135), na entrada da Embaixada da Brutópia em Patópolis, bem como na lateral do avião que transporta o cientista e Patinhas para o Pântano Pavoroso (p. 141), terceiro quadrinho, e na parede de seu escritório (p. 148), primeiro quadrinho. As referências óbvias aqui são a foice e o martelo, símbolos históricos da União Soviética, e que, na construção do imaginário do regime, representaria a união do proletariado ao campesinato para a construção da sociedade revolucionária.

Dois frascos em cima de um armário próximo à escrivaninha (p. 145), sexto e sétimo quadrinhos, onde se lê “100% Molotov” e “Molotov”, a conhecida mistura de ácido sulfúrico e gasolina, símbolo dos movimentos contestatórios.

Uma fotografia da Prisão do Krumlin, referência imediata ao centro do poder na URSS, o Kremlin. Na página 137, terceiro quadrinho, quando o vilão toma conhecimento da invenção, logo pensa em um uso para ela: “Imagine os capatazes da Brutópia usando isso pra conseguir **voluntários** pras minas de sal”. Mais uma vez o jogo de palavras com o conceito de trabalho e os projetos ditos comunistas, como no denominado “paraíso dos trabalhadores”. A contradição que Barks pensa apontar seria essa: como pode o paraíso dos trabalhadores obrigar pessoas a trabalhos forçados em minas de sal, mediante um aparelho que lhes manipula a vontade? De novo opera-se, aqui, um raciocínio por inversão.

O trabalho nos Estados Unidos é duro, mas é livre, o que permite espelhar a própria trajetória de Barks, um faz-tudo talentoso que se tornou desenhista de quadrinhos. Já na

Brutópia, os efeitos colaterais do uso da máquina, obediência à programação e esquecimento da própria identidade são perfeitos para Castrov, pois evitarão as fugas em massa do país. (“E se os trabalhadores do país **esquecerem** quem são? Hi, hi! Vão parar de fugir de lá!”), conforme sexto quadrinho, p. 136).

Figura 26 – Caracterização do vilão cubano-soviético.



Fonte: *As Obras Completas de Carl Barks*, volume 22 (2007, p. 135).

Um “furo” no roteiro: Castrov se encontra com Patinhas na entrada de sua caixa-forte, que está sozinha, desguarnecida de funcionários e de vigias, com a porta do grande cofre

aberta. Por que Castrov não aproveita a ocasião e se apropria dos tesouros guardados na caixa-forte? Será que o empenho e dedicação à “causa comunista” o domesticaram e o cegaram para a oportunidade, ou simplesmente o roteiro não funcionaria de outro modo?

Porém, como toda invenção milagrosa sem procedimentos de verificação falha, no dia seguinte ao desembarque do cientista e de Patinhas no Pântano Pavoroso, o efeito do raio passou e os dois querem voltar para casa, sem saber como foram parar ali. No contraponto da narrativa, Castrov entende finalmente o que tem em mãos: um eliminador de inimigos. E logo define um alto preço a cobrar do “grande conselho de Brutópia” para entregar o aparelho. Mas logo desiste de oferecer a máquina sem um acordo, pois poderia ser vítima do próprio truque que descobriu, guardando o aparelho em um cofre. Mais uma vez, Barks pretende demonstrar o funcionamento não democrático das sociedades fora do modelo norte-americano, em especial as denominadas socialistas, que operariam por conspiração, ocultação da verdade, grupos minoritários manipulando um poder sem soberania popular. Aqui se elabora, por parte de Barks, um esforço ideológico, novamente por espelhamento. No entanto, resta outra dúvida, suscitada pelo roteiro: o que Castrov quer é dinheiro ou poder? Se fosse apenas dinheiro, teria assaltado a caixa-forte de Patinhas. Ao que parece, o que ele quer é dinheiro obtido por chantagem, em exercício de poder permanente.

Em delírio de grandeza, como afirma um personagem, Castrov utiliza a máquina para mandar ao Pântano Pavoroso o exército e a marinha de Patópolis, ou seja, mais uma vez Barks utiliza a metáfora do microcosmo da cidade para discutir o poder político em visão macro: a comunidade patopolense representa todo o universo estatal e suas instituições. Não satisfeito com o exílio das forças militares, Castrov invade a prefeitura da cidade e aplica os efeitos da máquina aos representantes políticos locais, reunidos em uma espécie de “conselho municipal”. Resgatado e retornando à cidade, Patinhas e seus sobrinhos surpreendem Castrov na porta da caixa-forte e, sob orientação do cientista, tentam acertá-la para interromper a sandice que tomou conta da cidade. Ao mirar no meliante, Patinhas é atingido por um raio de um cilindro novo, ainda não utilizado por Castrov, que desconhece seus efeitos. O raio transforma Patinhas em um exímio atirador, que preferia estar em “Buraco-de-Bala City”, e que, doido como está para atirar em alguma coisa, qualquer coisa, enxerga na lente da máquina de raios nas mãos de Castrov o alvo perfeito, acabando, assim, com a confusão. Com o vilão preso, o inventor aposenta a ideia, apesar do desejo de Patinhas em direcionar sua construção para coisas úteis, no que é recriminado de pronto pelos três sobrinhos-netos.

#### 4.2.2.1 Atividade didática sugerida para a HQ *A Caixinha Preta*

A atividade aqui proposta é direcionada para alunos do 2º ano do ensino médio e tem duração prevista de três horas-aula. Como tema será trabalhado “O Imperialismo norte-americano no contexto da Guerra Fria”.

Para a realização da atividade, a HQ, que já existe escaneada na internet (no sítio Gibiteca<sup>32</sup>), será exibida em lousa digital, para leitura e apreciação dos alunos, após uma breve apresentação do autor, sua obra e o contexto de realização desta história em quadrinhos em particular. Será uma leitura orientada, em sentido amplo, para a familiarização dos alunos com a linguagem dos quadrinhos (onomatopeias, linhas de movimento, enquadramento, planos, sequências, balões, legendas etc.) e também para conhecimento do roteiro e de como ele se traduz nas sequências desenhadas por Barks, observando-se a construção dos personagens e dos cenários, bem como o contexto histórico de sua realização.

A partir da leitura em sala de aula, serão delineados os principais conceitos sobre o tema, que já é de conhecimento médio dos alunos, ou ao menos assim se espera: a ideia de um mundo polarizado que acompanha o conceito de Guerra Fria; os aspectos distintivos dos dois polos, em relação à organização social, econômica e política; as origens desse conflito, retomando a Segunda Guerra Mundial e o esforço em combater o “inimigo comum”; o nazi-fascismo; e o contexto do imediato pós-guerra, o que levou às disputas regionalizadas entre Estados Unidos e União Soviética.

Desse modo, passamos à terceira etapa, que consiste no reconhecimento dos conceitos e de suas representações na HQ exibida. Essa atividade será realizada em grupos previamente definidos, e a partir de um roteiro elaborado pelo professor. No roteiro, estarão indicações e referências para conduzir o trabalho, considerando: nomes, símbolos, caracterizações dos personagens, expressões idiomáticas. A intenção é levar os alunos a perceber o espelhamento produzido pela HQ, em um reducionismo que é, em si mesmo, fruto da mentalidade polarizada: Ocidente democrático e livre versus Oriente ditatorial e repressor. Como

---

<sup>32</sup>Disponível em: <<http://agibiteca.blogspot.com.br/2013/01/as-obras-completas-de-carl-barks-melhor.html>>.

complemento, indicar aos alunos a necessidade de buscar outras referências sobre o tema, a partir de olhares e discursos diferentes sobre a Guerra Fria.

Como fecho da atividade, será realizada uma apresentação, em forma de painel, das principais conclusões a que chegarem os alunos a respeito do tema e de sua representação na HQ.

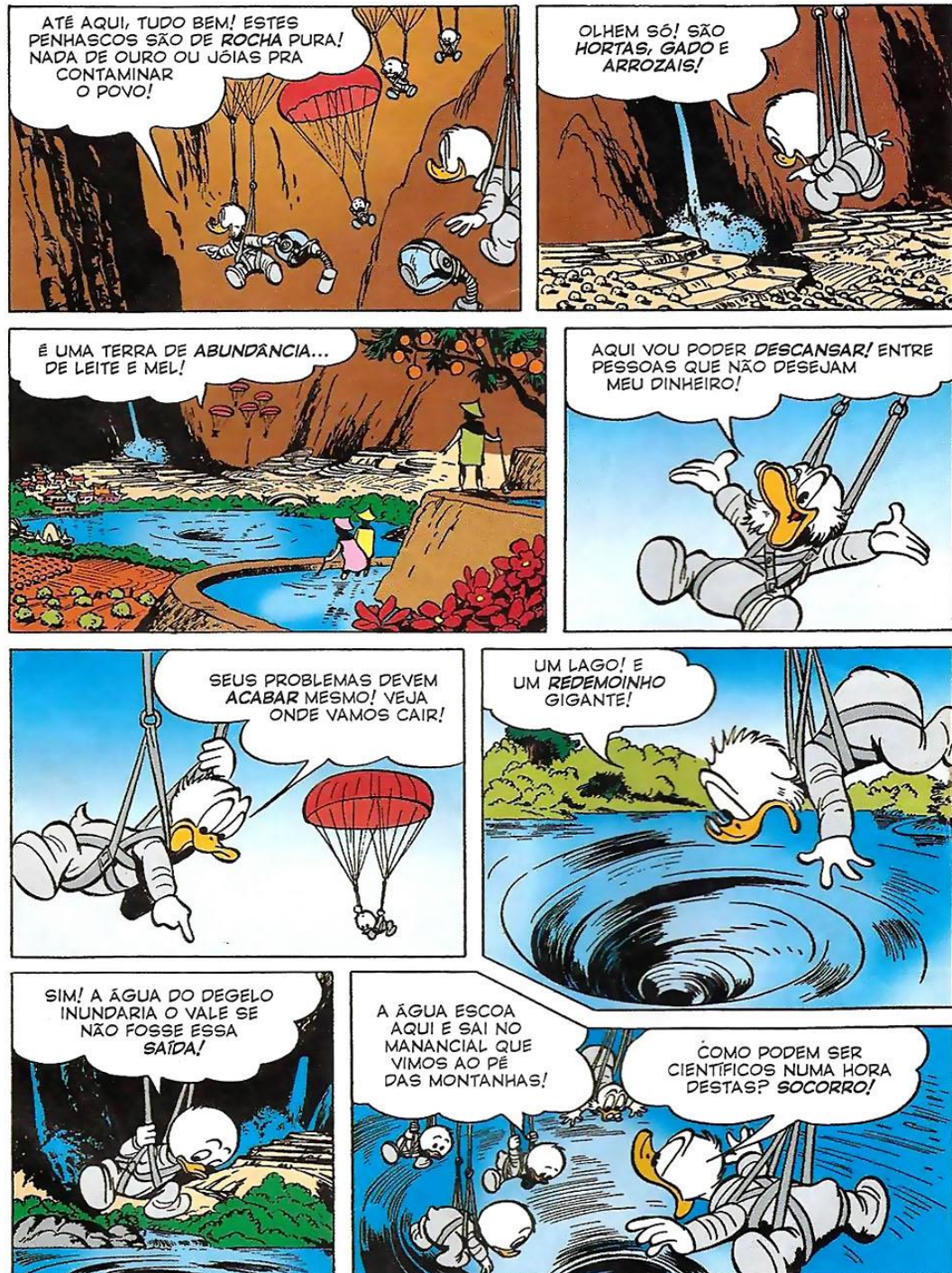
#### **4.2.3 *Paraíso Perdido***

*Paraíso Perdido* (p. 4-25) (Tralla La; US 6-02; escrita e desenhada por Barks em novembro de 1953). A HQ foi publicada no volume 6 da Coleção analisada, em abril de 2004. Para trabalhar essa história, optamos por narrar, comentar e sugerir a atividade didática simultaneamente, a partir de uma aula mais dialogada com os alunos, dispostos em círculo para um bate-papo à medida que a trama se desenrola.

A HQ é um clássico, inspirado em *Horizonte Perdido*, filme dirigido por Frank Capra, em 1937, e baseado no livro de James Hilton. Barks não leu o livro, mas, segundo ele, o filme e as resenhas foram o suficiente para entender como usar a trama em uma HQ. Em crise aguda de estresse, vivendo uma contradição em relação ao seu dinheiro – não suporta o fardo que ele traz, mas não consegue ficar sem ele – Patinhas busca um lugar remoto para descansar. Ele reduz os efeitos dos ataques de estresse tomando um calmante que, curiosamente, é engarrafado como se fosse um refrigerante: quando a tampa é tirada, com um abridor de garrafas comum, ouve-se um barulho que sugere o gás que escapa quando se abre uma garrafa de uma cola qualquer.

Figura 27 – Visão panorâmica do *Paraíso Perdido*.

*As Obras Completas de Carl Barks*



Aqui uma observação. A construção do conceito de refrigerante, no século XIX, quando surgiram as colas, associa-se a dois elementos vinculados à saúde, a saber: o refrescar e o digerir. O formato da garrafa de calmante lembra uma silhueta feminina, tal como a garrafa da cola mais famosa. Mas o líquido, usado como remédio, é um calmante. No entanto, sabemos que as colas são excitantes, ou podem provocar agitação, por causa da cafeína em sua composição (haveria aí uma contradição ou se trataria apenas de um efeito dramático essencial ao desenvolvimento da trama?).

O médico de Patinhas informa a ele que existe um vale completamente isolado e autossuficiente no Himalaia, chamado Tralalá, um lugar que desconhece “dinheiro, ouro, joias ou riquezas”. Será interessante avaliar com os alunos a construção dos conceitos e suas equivalências. Há uma sequência intencional no crescendo do texto, como um acúmulo de sentidos e finalmente suas substituições: dinheiro, ouro, joias, riquezas. Dinheiro por ouro, ouro por joias, e tudo por riquezas. O dinheiro substitui o ouro, em um contexto internacional da equivalência dólar-ouro (resultado da hegemonia norte-americana a partir a Conferência de Bretton Woods). O ouro traveste-se em joias, mutação clássica do metal precioso para a preservação da chamada riqueza móvel. E, finalmente, a riqueza, que, na interpretação dicionarizada básica, é traduzida como abundância de metais preciosos, dinheiro, móveis, imóveis e semoventes. Então, como podemos entender a construção dessa hegemonia econômica dos Estados Unidos a partir do pós Segunda Guerra Mundial? Ela pode ser atribuída à equivalência dólar-ouro? Afinal, o que é a riqueza?

Investigando a região, e com o auxílio precioso dos patinhos e seu Manual do Escoteiro, o vale é descoberto. Antes de chegar a seu destino, Patinhas pede informações a habitantes do sopé do Himalaia, e, mais uma vez, Barks apresenta personagens com feições humanas. Dorfman e Mattelart (1980) já atentavam para o caráter ideológico (no sentido de ocultação ou mascaramento do real) desse perfil do Manual do Escoteiro, que conteria informações sobre tudo e qualquer coisa, armazenada em um pequeno livro comum de papel. Na leitura dos autores, essa característica é defeito, pois projetaria a ideia que todo o conhecimento está pronto, definido e definitivo, e não haveria conhecimento válido fora do Manual e seu discurso de autoridade.

Porém, é possível compararmos o livrinho e esse atributo de conhecimento universal a uma antecipação da rede mundial de computadores e as suas infinitas possibilidades de pesquisa e interação via hiperlinks. Ou então, podemos sugerir, ainda, uma inspiração para o

*Guia do Mochileiro das Galáxias*, obra de radioteatro, publicada posteriormente em forma de livros, de autoria do dramaturgo Douglas Adams. O título refere-se a uma espécie de dicionário que compreende todos os conceitos, informações e opiniões sobre todo o universo (no verbete “Terra” é possível ler “praticamente inofensiva”). Em qual das definições acima demonstradas poderia ser enquadrado o dito Manual do Escoteiro Mirim?

Sobrevoando a região, em um avião carregado com caixas de calmante, meias e outras provisões, antes de localizar o vale, Patinhas abre uma garrafa do calmante e a tampinha cai lá embaixo, pois uma janela do avião estava aberta (!). Sobrevoando o vale, pois seria impossível pousar o avião, os patos pulam de paraquedas, recurso narrativo usado por Barks para justificar a explicação do médico sobre as “saudáveis ausências” da região: penhascos de rocha pura (indicando inexistência de metais preciosos); hortas, gado e arrozais; abundância de água...; na referência bíblica citada por Patinhas, extraída do Êxodo (3:8), “é uma terra de **abundância**... de leite e mel!”. Riqueza como abundância, mas de móveis e semoventes, ou seja, plantações de arroz, porcos e carneiros. Mas nada de dinheiro, joias ou metais preciosos... Afinal, o que é o dinheiro? Ele estaria no lugar de algo, como o trabalho coletivo dos seres humanos? Ou seria simplesmente uma referência para a padronização das trocas no mercado, regulado ou não?

Recepcionados por uma comitiva ricamente vestida, logo Patinhas reconhece a língua falada no local, o “catai”<sup>33</sup>, que ele aprendeu quando negociava iaques no Tibete. A língua é a ponte entre as culturas tão distintas, embora a preocupação com a diversidade cultural e linguística na produção das indústrias culturais norte-americanas só tenha surgido recentemente. A chave de referência usada por Barks em relação às expressões linguísticas dos outros, que os patos encontram em suas viagens, é o inglês médio falado nos Estados Unidos de meados do século XX. É como se esse padrão linguístico específico fosse uma espécie de “esperanto”, a língua da pacificação universal, de todos os povos e de lugar nenhum, como desejou seu criador, o polonês Ludwig Zamenhof, no distante século XIX, antes das duas guerras mundiais, das bombas atômicas e da “guerra limpa” dos drones. Do que sabemos sobre a cultura como expressão da complexidade do fazer humano em suas relações sociais e em suas interações com o mundo natural, seria possível a construção de uma linguagem universal de apreensão e utilização imediata, como o esperanto? Ou,

---

<sup>33</sup> Catai foi o nome utilizado por europeus e asiáticos ocidentais e centrais para designar o norte da China. Deriva do turco *Khitai*, que designava o povo proto-mongol da região de *Khitan* (em transcrição chinesa, *Ch’itan*). O termo difundiu-se rapidamente na Europa depois da publicação do livro de Marco Polo que se referia ao sul da China como *Manji*. Fonte: < <http://www.treccani.it/enciclopedia/catai/> >.

pensando por outra perspectiva, as línguas, sua elaboração e domínio também se estabelecem como construção de formas de dominação social?

Assim, conversando com aquele que deve ser uma espécie de liderança local, Patinhas é informado que os tralalalianos desconhecem a cobiça e prezam a amizade acima de tudo. Donald conclui então que “ninguém **quer** nada que pertença a outra pessoa”. Porém, quando Patinhas decide por se estabelecer nesse paraíso perdido, aquela tampinha de calmante que caiu do avião é encontrada por um habitante do local, próximo de um arrozal. O pato que achou a tampinha conclui que, por ser de metal, o objeto deve pertencer a Patinhas. Ao tentar devolver a tampinha a Patinhas, este a presenteia, pois não vê nenhum valor nela. O nativo, digamos assim, chamado Es-Ti-Ling, se vê pressionado a dispor da tampinha. Aparece quem queira **comprá-la**, outros estão dispostos a trocá-la em ofertas por quantidades cada vez maiores de ovelhas, porcos, plantações e colheitas de arroz.

Podemos perguntar: uma sociedade da abundância, isolada do mundo exterior e por isso imune às tentações da civilização, protegida da cobiça imperialista, desconhece os metais, mesmo os não preciosos? A suposição de Es-Ti-Ling em relação à propriedade da moeda está vinculada a esse desconhecimento? Como os tralalalianos seriam capazes de construir suas habitações e cultivar os campos de arroz sem nenhum tipo de metal? O que torna o ouro símbolo de riqueza e o ferro não? Como poderia alguém em Tralalá comprar alguma coisa se lá não existe dinheiro?

No dia seguinte, o caos está instalado em Tralalá. A tampinha mudou de mãos várias vezes e vale, agora, uma fortuna. Sem saber de nada, Patinhas resolve esvaziar o conteúdo das últimas cinco garrafas no lago que fica no centro do vale. Ao procurar o seu abridor, Patinhas é surpreendido por um nativo que, vendo a caixa com as garrafas, as conta e conclui: “Sr. Patinhas, você é a pessoa **maisrica** de Tralalá!”. Súbito, uma multidão aparece e começa a fazer ofertas pelas tampinhas. Patinhas sequer tem chance de se manifestar, surpreso e emudecido. A multidão passa então da cobiça para a vingança, chamando-o de sovina e exigindo **cobrança de imposto**. Mas a reação mais emblemática é a do nativo que conclui: “Se esse miserável não **dá** suas tampinhas pra...**pessoas como eu**... ele é um velho malvado!” Passada a surpresa, Patinhas atira uma tampinha para a multidão, iniciando assim uma briga interminável.

Mais uma vez os patinhos-netos explicam o que levou à confusão toda: ovelhas, qualquer um pode ter, mas tampinhas não! Podemos observar aqui, em seu sentido original, que imposto refere-se a uma obrigação, uma imposição, originada de uma determinada relação social. Em direito, quando falamos em imposto estamos nos referindo a uma espécie do gênero tributo, um encargo devido ao Estado sem que ele ofereça contraprestação (reciprocidade, como a prestação de um serviço, por exemplo). Historicamente, impostos foram cobrados em forma percentual sobre o que se produzia, e é o que chamamos de tributação em espécie. Com a criação do dinheiro (entendido pela Escola Neoclássica como um meio de circulação, ou seja, um recurso prático para simplificar as trocas, sendo utilizado como unidade de medida no mercado), os impostos são cobrados em dinheiro. Assim, como os nativos de Tralalá conhecem o conceito de imposto se não conhecem o dinheiro?

Os sobrinhos têm a solução. Despejar de avião, tampinhas para todos os habitantes de Tralalá. Donald sai do vale e contrata o envio de um bilhão de tampinhas, em cargas atiradas de aviões à razão de um milhão de tampinhas por semana. Após a primeira descarga de um milhão de tampinhas, o resultado é mais confusão. Elas ameaçam entupir o lago e inundar o vale, cobrem toda a grama, impedindo a alimentação dos animais, e bloqueiam as plantações de arroz. Patinhas e os sobrinhos fogem e impedem a tragédia, cancelando os novos carregamentos. A história termina com Patinhas voltando ao normal, ou seja, entrando em crise quando os sobrinhos cobram dele seus honorários. E os patos estão prontos para novas aventuras...

Figura 28 – A tampinha da discórdia.

*As Obras Completas de Carl Barks*

Dentre as dezenas de HQs no escopo do projeto dessa pesquisa, escolhemos as três analisadas anteriormente por diversos motivos. *O Tesouro de Marco Polo* é explicitamente analisada por Dorfman e Mattelart (1991), sendo que consideramos protótipo do “bom selvagem” a forma como os autores rotulam a projeção etnocêntrica dos Estados Unidos sobre o chamado mundo “subdesenvolvido”. *A Caixinha Preta* demonstra a visão estereotipada do mundo além da “cortina de ferro”. E *O Paraíso Perdido* permite-nos uma rica discussão sobre trabalho, valor e dinheiro, nos limites do ensino médio, como aqui proposto. No universo de referência das HQs, como apontado anteriormente, existem dezenas de outras possibilidades de análise.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção de todo projeto de pesquisa em um mestrado é o aprendizado dos meandros da pesquisa. Selecionar as fontes primárias, recortar as opções no interior do tema, selecionar as leituras teóricas e estabelecer os diálogos possíveis. Como afirmado na introdução, essa dissertação resulta de uma longa trajetória profissional como professor que se faz no cotidiano das leituras e das dúvidas. O tema escolhido faz parte de nossa trajetória pessoal, tornada aqui um aspecto da jornada profissional.

Pretendemos dialogar com as fontes, as referências teóricas e metodológicas e, ao mesmo tempo, traçarmos certa trajetória profissional, no cotidiano das atividades como professor do ensino médio por mais de 30 anos. Assim, ao longo de nossa trajetória pelas pesquisas e atividades didáticas propiciadas pelo mestrado – as aulas, os encontros e reencontros e as diversas atividades –, pudemos perceber que o caminho plural vai sendo traçado ora consciente, ora inconscientemente. Sem perceber, fomos costurando em textos, experiências e vivências aparentemente desconexas.

A abordagem do tema pretendeu ser inédita em dois aspectos. Primeiramente, por conta da utilização de bibliografia sem tradução para o português e relativamente desconhecida do campo de investigação historiográfico – Thomas Andrae (2006) e Peter Schilling Jr. Em segundo lugar, pela tentativa de produção de um diálogo teórico entre um clássico da análise dos quadrinhos dos anos 1970, em um contexto histórico específico, a “Via Chilena para o Socialismo”, e as obras dos norte-americanos supramencionados. O arremate desse processo, no âmbito do mestrado profissional, consistiu em convergir a reflexão para o uso didático dos quadrinhos clássicos de Barks em investigações sobre o imperialismo dos Estados Unidos, em especial no contexto da Guerra Fria, quando foram produzidos.

Esse diálogo principal foi necessariamente acompanhado de leituras teóricas de fôlego, para estruturar e conduzir, de forma mais segura, a trajetória do texto. Assim, Canclini (1990), Bloch (2001), Chartier (2009), Rösen (2010) e Morin (2013) foram sendo referenciados como suporte teórico essencial à elaboração da pesquisa e do texto final.

O caminho do professor-pesquisador assim foi se desvelando no próprio caminhar. Recuperando memórias juvenis, traçando planos de aula e dialogando com linguagens

múltiplas, os textos foram sendo feitos, anotados e refeitos. Imperfeitos, incompletos, mas cheios de possibilidades.

Nesse sentido, no primeiro capítulo, exploramos aspectos teórico-conceituais acerca das possibilidades de análise e utilização das HQs nas atividades curriculares de História no ensino médio.

No segundo capítulo, procuramos dialogar com autores que, assim como nós, analisaram as obras Disney ligadas à cidade dos patos, a partir do clássico *Para Ler o Pato Donald*, ponto de partida teórico de toda a reflexão produzida, em confronto com o livro de Thomas Andrae (2006), *Unmasking the Mith of Modernity*, obra de fôlego que busca dar conta dos textos e contextos de toda a produção de Carl Barks, especialmente aquela vinculada ao mundo dos patos de Disney.

No terceiro capítulo, analisamos três histórias em quadrinhos de Barks para viabilizar a utilização delas como suporte imagético e linguístico para o debate teórico e conceitual sobre o Imperialismo, direcionado a alunos do ensino médio. Mas, depois de tantos anos, tendo interrompido a produção de HQs já nos anos 1960, qual é a importância do trabalho de Barks para o universo Disney e para o consumo de quadrinhos nos dias de hoje?

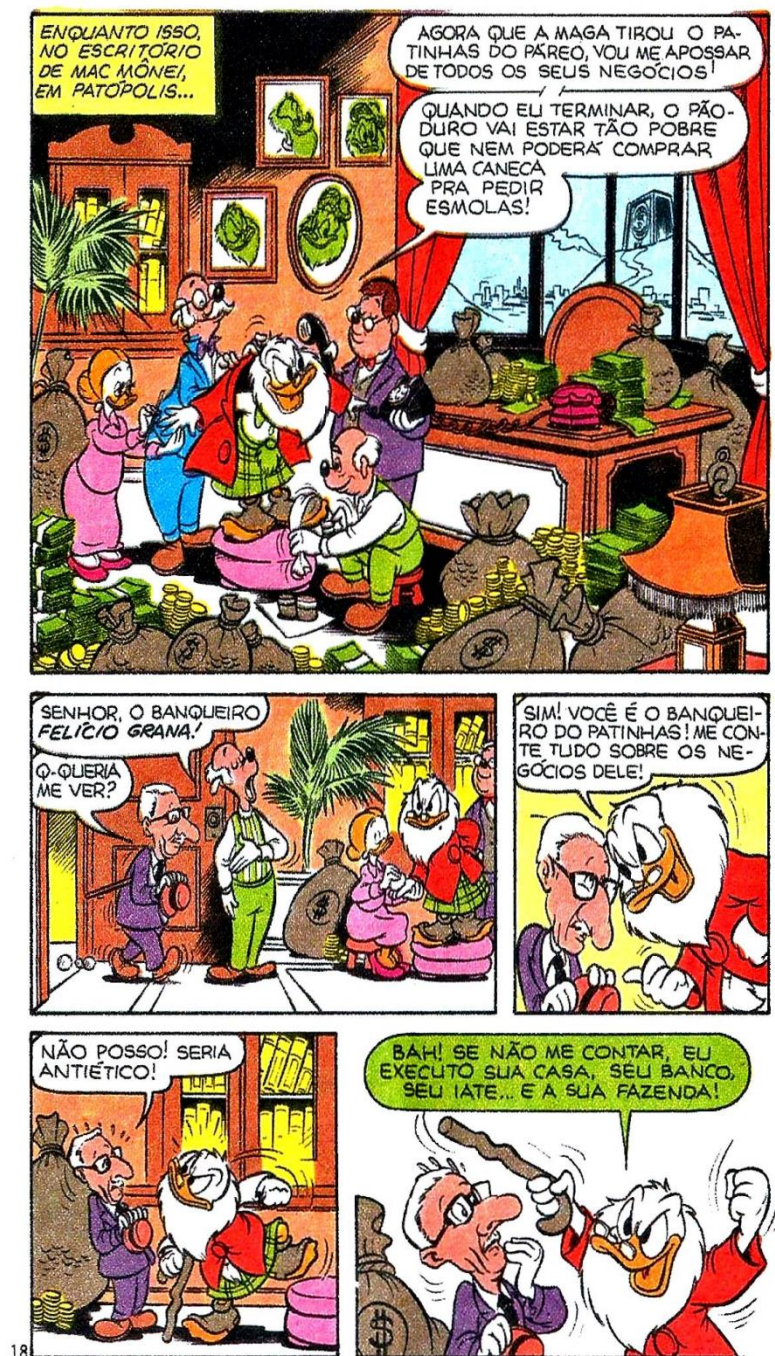
Entre 1987 e 1990, os Estúdios Disney produziram cem episódios de uma série de desenhos animados para a TV intitulada *Duck Tales* (no Brasil, com o acréscimo da expressão “Caçadores de Aventuras”). Esses desenhos serviram como referência para a produção de algumas séries de quadrinhos com arcos de histórias fechadas, publicadas no Brasil pela Editora Abril. Foram inspiradas diretamente na concepção Barksiana de volta ao mundo com os patos, e todas as implicações decorrentes: caça ao tesouro, mistérios, viagens no tempo, diferentes povos e civilizações.

Novos personagens foram acrescentados, como o piloto de avião de Patinhas, um pelicano denominado Capitão Boing. O registro e o ritmo lembram a série *Indiana Jones*, um grande sucesso do cinema no mesmo período. Curiosa circularidade, pois como anteriormente referido, Steven Spielberg e George Lucas foram inspirados por HQs de Barks na construção de cenas inteiras da série do arqueólogo aventureiro.

Em um arco fechado de histórias de *Duck Tales*, denominado “Em Busca da Número 1”, quando a bruxa Maga Patalógika se apossa da moedinha da sorte de Patinhas, podemos

ver a homenagem prestada pelo roteirista a Barks, que aparece como banqueiro de Patinhas, como se observa na reprodução abaixo:

Figura 29 – Homenagem a Carl Barks



Fonte: <http://blogdoreco.blogspot.com.br/2015/12/ducktales-em-busca-da-n-1-saga-completa.html>.

Acesso em 11/08/2017

Como destaque dessa trama, resta lembrar que ela foi escrita por Marv Wolfman, que revolucionou a DC Comics nos anos 1980, com a saga *Crise nas Infinitas Terras*. Em 2016 a Editora Abril lançou em edição encadernada e em capa dura, os três arcos mais importantes das HQs de Duck Tales (Em Busca da Número 1, A Odisseia do Ouro e Legítimos Donos), preparando o mercado para o lançamento de uma nova série de desenhos animados, a estrear ainda em 2017.

Mas as HQs publicadas até aqui, nem de longe lembram a genialidade, o *timing*, a noção de perspectiva e a inventividade de Carl Barks, o que pode nos levar a concluir que a obra do “homem dos patos” continua atual e interessante ainda hoje.

Entendemos que, ao longo do caminho, pelas dificuldades e limitações pessoais, a escrita da dissertação pede mais leituras e aprofundamento teórico-conceitual, que deverá ser retomado em momento breve e futuro, com o desenvolvimento e continuidade da pesquisa.

Esperamos que este trabalho possa vir a ser capaz de estimular o interesse pela leitura de HQs, tema ainda tão pouco debatido no meio acadêmico e pouco utilizado como recurso didático nas aulas de História.

## REFERÊNCIAS

ABRAHÃO JÚNIOR, Weber. Lendo Tio Patinhas pelas lentes de seus críticos: Carl Barks, agente imperialista? **Temporis (ação)**, Goiás, v. 16 n. 2. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/temporisacao/article/view/4670>>. Acesso em: 25 mar. 2017.

\_\_\_\_\_. **A utilização de quadrinhos no ensino médio: o aprendizado de conceitos.** In: Simpósio Eletrônico Internacional de Ensino de História, 2., 2016. Disponível em: <<http://simpohis2016c.blogspot.com.br/p/a-utilizacao-de-quadrinhos-no-ensino.html>>. Acesso em: 25 mar. 2017.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. O tecelão dos tempos: o historiador como artesão das temporalidades. **Revista Eletrônica Boletim do Tempo**, Rio de Janeiro, Ano 4, n. 19, 2009. Disponível em: <[http://tempopresente.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4973:o-tecelao-dos-tempos-o-historiador-como-artesao-das-temporalidades&catid=36&Itemid=127](http://tempopresente.org/index.php?option=com_content&view=article&id=4973:o-tecelao-dos-tempos-o-historiador-como-artesao-das-temporalidades&catid=36&Itemid=127)>. Acesso em: 24 maio 2015.

ANDRAE, Thomas. **Carl Barks and the Disney comic book: unmasking the myth of modernity.** Jackson: University Press of Mississippi, 2006. 272 p.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. Para que servem as imagens midiáticas? Os ambientes culturais da comunicação, as motivações da iconomania, a cultura da visualidade e suas funções. In: \_\_\_\_\_. **A serpente, a maçã e o holograma: esboços para uma teoria da mídia.** São Paulo: Paulus, 2010. p. 81-89.

BARCA, Isabel. Educação histórica: uma nova área de investigação. **Revista da Faculdade de Letras**, Porto, III Série, v. 2, p. 13-21, 2001. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/2305.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2017.

BARKS, Carl. **O melhor da Disney.** São Paulo: Abril, 2008. (Coleção As Obras Completas de Carl Barks).

\_\_\_\_\_. **Pato Donald por Carl Barks: perdidos nos Andes.** v. 17. Tradução de Marcelo Alencar. São Paulo: Abril, 2016.

BARROS, José D'Assunção. Representações e práticas sociais: discutindo o diálogo das duas noções no âmbito da história cultural francesa. In: SANTOS, Regma Maria dos; BORGES, Valdeci Rezende. **Imaginário e representações: entre fios, meadas e alinhavos.** Uberlândia: Aspectus, 2011. p. 11-28.

BENJAMIN, Walter. **A criança, o brinquedo e a educação.** Tradução de Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus Editorial, 1984. 120 p.

\_\_\_\_\_. Sobre o conceito de história. In: \_\_\_\_\_. **Obras escolhidas.** v. 1. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 222-232.

\_\_\_\_\_. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In:\_\_\_\_\_. **Obras escolhidas**.v. 1 Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.p. 165-196.

BENTIVOGLIO, Júlio César. Os pontos cegos da história: a produção e o direito ao esquecimento no Brasil – breves notas para uma discussão. **OPSIS**, Catalão, v. 14, n. 2, p. 378-395, jul./dez. 2014. Disponível em:  
<<https://www.revistas.ufg.br/Opsis/article/view/30129#.WV54j4TyUk>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. (Org.). **Histórias em quadrinhos-leitura crítica**. São Paulo, Edições Paulinas:1989. 94 p.

\_\_\_\_\_. **O que é história em quadrinhos**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.88 p. (Coleção Primeiros Passos).

BLOCH, Marc. **Apologia da história ou o ofício do historiador**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001. 160 p.

BOURDIEU, Pierre. Dois imperialismos do universal. In: LINS, Daniel e WACQUANT, Loïc. **Repensar os Estados Unidos**: por uma sociologia do superpoder. Campinas:Papirus, 2003.p. 13-19.

BRAUDEL, Fernand. A longa duração. In: \_\_\_\_\_. **Escritos sobre a História**. Lisboa: Perspectiva, 1992. (Série Debates).

CALDAS, Pedro Spinola Pereira. **A arquitetura da teoria**: o complemento da trilogia de Jörn Rüsen. Revista de História e Estudos Culturais, Uberlândia, v. 5, n. 1, p. 1-9, jan./mar. 2008. Disponível em:  
<[http://www.revistafenix.pro.br/pdf14/resenha\\_01\\_pedro\\_spinola\\_pereira\\_caldas.pdf](http://www.revistafenix.pro.br/pdf14/resenha_01_pedro_spinola_pereira_caldas.pdf)>. Acesso em: 24 nov. 2016.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar y salir de la modernidad. Miguel Hidalgo:Grijalbo, 1990. 391 p.

CATROGA, Fernando. **Memória, história e historiografia**. Coimbra: Quarteto, 2001. 100 p.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo:Ática, 1975. 239 p.

CALAZANS, Flávio A. **Histórias em quadrinhos na escola**. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008. 34p.

CERTEAU, Michel de. **A escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1982. 315 p.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**:entre práticas e representações. Lisboa: Difel, 2009. 244 p.

\_\_\_\_\_. **A história ou a leitura do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, 77 p.

CHONCHOL, Jacques. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 8, n. 21, 1994. Entrevista concedida a Alfredo Bosi. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40141994000200016](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141994000200016)>.

Acesso em: 10 maio 2017.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005. 266 p.

CYRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1972. 70 p.

DE LUCA, Tânia Regina. História do, nos e por meio dos periódicos. In: PINSKY, Carla Bassanezi (Org.). **Fontes históricas**. São Paulo:Contexto, 2007. p.110-154.

DICKENS, Charles. **Um conto de Natal**. Disponível em:

<[http://portal.netname.com.br/2006/arq\\_img\\_upload/paginas/4386/contos\\_de\\_natal.pdf](http://portal.netname.com.br/2006/arq_img_upload/paginas/4386/contos_de_natal.pdf)>.

Acesso em: 30 jul. 2017.

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

\_\_\_\_\_. **How to read Donald Duck: imperialist ideology in the Disney Comic**. New York International General, 1991. 119 p.

ECO, Umberto. (Org.) **História da beleza**. Rio de Janeiro:Record, 2013. 438 p.

FRONZA, Marcelo. As histórias em quadrinhos e a educação histórica: uma proposta de investigação sobre as ideias de objetividade histórica dos jovens. In: SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA “DESAFIOS DA APRENDIZAGEM NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO HISTÓRICA, 3., 2012, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Editora da UFPR, 2012. p. 59-78.

GADAMER, Hans-Georg. **O problema da consciência histórica**.2. ed.Rio de Janeiro: Editora da FGV, 2003. 72 p.

GOMES, Heloisa Toller. Condição pós-colonial, cultura afro-brasileira. **Odisseia**, Natal, v. 1, n. 2, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/odisseia/article/viewFile/2059/1493>>. Acesso em: 6 abr. 2017.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. 64 p.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. 272 p.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994. 90 p.

KARNAL, Leandro; GALLI TATSCH, Flavia. A memória evanescente. In: PINSKY, Carla Bassanezi; DE LUCA, Tania Regina (Orgs.). **O historiador e suas fontes**. São Paulo:Contexto, 2013. p. 9-28

KORKIS, Jim. **Segredos de Walt Disney**. São Paulo:Seoman, 2016, 287 p.

LEE, Peter; ASHBY, Rosalyn. Progression in historical understanding among students ages 7-14. In: STEARNS, Peter; SEIXAS, Peter; WINEBURG, Sam (Eds.). **Knowin, teaching and learning history**:national and international perspectives. New York: New York University Press, 2000.p. 199-222.

LEE, Peter. Progressão da compreensão dos alunos em história. In: **Perspectivas em educação histórica**. Braga: Centro de Estudos em Educação e Psicologia; Universidade do Minho, 2001.p. 13-27.

LENIN, Vladimir Ilytch. **Imperialismo, etapa superior do capitalismo**. São Paulo:Global, 1979.

MARX, K.; ENGELS, F. **Manifesto do Partido Comunista**. 1848. Porto Alegre: L&PM, 2009. 144 p.

MENEZES NETO, Geraldo Magella. Histórias em quadrinhos no ensino da “Pré-História”: relato de experiência. **História & Ensino**, Londrina, v. 20, n. 1, p. 223-242, jan./jun. 2014. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/viewFile/17411/14787>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Orientações curriculares para o ensino médio**: ciências humanas e suas tecnologias. 2006. Disponível em:<[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_03\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf)>. Acesso em: 28 maio 2016.

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **Dois irmãos**: adaptação em quadrinhos do livro homônimo de Milton Hatoun. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2015. 232 p.

MORIN. Edgar. **A religação dos saberes**:o desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013. 583 p.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. SãoPaulo:Perspectiva,1977. 344 p.

\_\_\_\_\_. **A reinvenção dos quadrinhos**: quando o gibi passou de réu a herói. São Paulo:Criativo, 2012. 98 p.

NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi. **Fontes Históricas**. São Paulo:Contexto, 2006. 57 p.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares.**Projeto História**, São Paulo, v. 10, p. 7-28, dez. 1993. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/12101/8763>>. Acesso em: 4 jan. 2016.

PINHEIRO, Amálio. Por entre mídias e artes, a cultura.**Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**, São Paulo, v. 6, p.120-130, 2004. Disponível em: <<http://revista.cisc.org.br/ghrebh6/artigos/06amalio.htm>>. Acesso em: 26 maio 2016.

PINSKY, Carla Bassanesi; DE LUCA, Tania Regina de. **O historiador e suas fontes**. São Paulo: Contexto, 2013. 336 p.

PINSKY, Jaime (Org.). **O ensino de história e a criação do fato**. São Paulo:Contexto, 1988. 112 p.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 3-15, 1989. Disponível em: <[http://www.uel.br/cch/cdph/arqtxt/Memoria\\_esquecimento\\_silencio.pdf](http://www.uel.br/cch/cdph/arqtxt/Memoria_esquecimento_silencio.pdf)>. Acesso em: 15 jan. 2017.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.).**Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**.4. ed.São Paulo:Contexto,2014. 155 p.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. 160 p.

REVISTA DE CULTURA VOZES. **Quadrinhos e Ideologia**, Petrópolis, n. 7, Ano 67, set. 1973.

REVISTAS CHILENAS. **La Quinta Rueda**. Disponível em: <<https://revistaschilenas.wordpress.com/2009/12/06/la-quinta-rueda/>>. Acesso em: 17 maio 2017.

RICOEUR, P. A memória, a história e o conhecimento.Campinas: Unicamp, 2007. 536 p.

RÜSEN, Jörn. **História viva**.Teoria da História III: formas e funções do conhecimento histórico. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora da UnB, 2010. 159 p.

\_\_\_\_\_. **Razão histórica**: teoria da história, fundamentos da ciência histórica. Brasília: Editoria da UnB, 2001. 194 p.

\_\_\_\_\_. **Reconstrução do passado**. Brasília: Editora da UnB, 2007. 188 p.

SÁ, Celso Pereira de. Representações sociais: o conceito e o estado atual da teoria. In: SPINK, Mary Jane Paris (Org.). **O conhecimento no cotidiano**: as representações sociais na perspectiva da psicologia social. São Paulo:Brasiliense, 1995.p. 19-45.

SALIBA. Elias Thomé. Aventuras modernas e desventuras pós-modernas. In: PINSKY, Carla Bassanesi; DE LUCA, Tania Regina. **O historiador e suas fontes**. São Paulo:Contexto, 2013.p. 309-328.

SANTOS, Cláudia Regina dos. A cultura popular no âmbito das lutas sociais no Chile: as contradições da Unidade Popular. **Intellectus**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 1-12, 2010.Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/intellectus/article/view/27679>>. Acesso em: 22 abr. 2017.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002. 313 p.

SANTOS, Roberto Elísio dos.; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS**, São Paulo, n. 27, p. 81-95. jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/244/2/hist%c3%93rias%20em%20quadrinhos%20no%20processo%20de%20aprendizado.pdf>> . Acesso em: 22 abr. 2017.

SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina Paulo da. (Orgs.) **Histórias em quadrinhos e educação: formação e prática docente**. São Bernardo do Campo: Umesp, 2011. 152p.

SCHILLING JR, Peter. **Carl Barks' Duck**. Minneapolis: Uncivilized Books, 2014. 124 p.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. Cognição histórica situada: que aprendizagem histórica é esta? In: BARCA, Isabel; SCHMIDT, Maria Auxiliadora. **aprender história: perspectivas da educação histórica**. Ijuí: Editora da Unijuí, 2009. p. 21-53.

SCHIMDT, Maria Luísa Sandoval; MAHFOUD, Miguel. Halbwachs: memória coletiva e experiência. **Revista de Psicologia USP**. São Paulo, v. 4, n.1-2, p. 285-298, 1993. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/psicousp/article/download/34481/37219>>. Acesso em: 11 dez. 2015.

SCHMIEDECKE, Natália Ayo. O movimento da Nova Canção Chilena no debate sobre a “questão cultural” travado na revista *La Quinta Rueda* (1972-1973). In: ENCONTRO INTERNACIONAL DA ANPHLAC, 11., 2014, Niterói. **Anais...** Disponível em:<<http://anphlac.fflch.usp.br/sites/anphlac.fflch.usp.br/files/NataliaAyoSchmiedecke.pdf>>. Acesso em: 23 abr. 2017.

SILVA JÚNIOR. Ary Ramos da. Economia e sociedade chilenas no período Salvador Allende (1970-1973). *Economia e Pesquisa*, Araçatuba, v. 4, n. 4, p. 77-89, mar. 2002. Disponível em: <[http://feata.edu.br/downloads/revistas/economiaepesquisa/v4\\_artigo06\\_economia.pdf](http://feata.edu.br/downloads/revistas/economiaepesquisa/v4_artigo06_economia.pdf)>. Acesso em: 23 abr. 2017.

SILVA JÚNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos no Brasil (1933-1964)**. São Paulo:Cia das Letras, 2004. 448 p.

The Schultz Library Blog. Tag archives Little Nemo in Slumberland. Postado em 2010. Disponível em: <<https://schulzlibrary.wordpress.com/tag/little-nemo-in-slumberland/>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

VIEIRA, Maria do Pilar de Araújo; PEIXOTO, Maria do Rosário da Cunha; KHOURY, Yara Maria Aun. **A pesquisa em história**. 4. ed. São Paulo: Ática, 1998. 80 p. (Coleção Princípios).

WACQUANT, Loïc. Apresentação: sobre a América como a profecia autorrealizável. In: **Repensar os Estados Unidos: por uma sociologia do superpoder**. LINS, Daniel; WACQUANT, Loïc (Orgs). Campinas:Papirus, 2003. p. 7-11