

Tio Patinhas a saga de um capitalista



Nildo Viana
Universidade Federal de Goiás

Resumo: O presente artigo apresenta uma análise do Tio Patinhas, personagem Disney. O objetivo é analisar as características do personagem, sua formação histórica e enredo, visando explicar o caráter do personagem e seu vínculo com o processo de legitimação do capitalismo, sua forma de reprodução dos valores dominantes e ideologemas, bem como a forma como isso é realizado.

Palavras-Chave: Capitalista, Dinheiro, histórias em quadrinhos.

Abstract: This paper presents an analysis of Uncle Scrooge, Disney character. The goal is to analyze the character's traits, its historical background and plot, aiming to explain the character of the character and his relationship with the capitalist process of legitimation, its reproduction of the dominant values and ideologemes, as well as how this is accomplished.

Key-words: Capitalist, money, comics.

Tio Patinhas é um dos mais famosos personagens Disney. Ao mesmo tempo, em certos círculos, é o mais rejeitado. Essa rejeição é derivada do fato de Tio Patinhas ser um capitalista e seu enredamento girar em torno disso. Inúmeros outros personagens são capitalistas e não geram tal rejeição, pois o seu enredamento não gira em torno de seu pertencimento de classe. Basta citar Batman (Bruce Wayne) e o Homem de Ferro (Tony Stark), para observar essa diferença, pois ambos são capitalistas mas o enredamento é distinto, não sendo extensão do seu pertencimento de classe.

Análise das histórias em quadrinhos podem se dirigir para diversos temas e um deles é o personagem, que é a escolha aqui realizada. A análise do Tio Patinhas pressupõe entender a especificidade do foco em um personagem. Outros focos analíticos são possíveis, como, por exemplo, uma determinada história, um determinado período histórico, um conteúdo específico

do personagem, etc. A análise do personagem permite uma percepção global do mesmo, que pode ou não ser complementada por análises de determinadas histórias específicas, dependendo de outras decisões do pesquisador, incluindo os seus objetivos. A opção aqui tomada é a de analisar o personagem e utilizamos algumas referências a histórias apenas para fundamentar a análise.

Nesse sentido, o processo analítico contará com uma análise das características do personagem, sua formação histórica e a estrutura do seu enredamento. O objetivo é explicar as características essenciais do Tio Patinhas e seu vínculo com o processo de legitimação do capitalismo (através de valores e ideologemas), geralmente de forma inintencional e algumas vezes de forma intencional, bem como elementos que reforçam esse processo, como o que denominamos *modus operandi* da comicidade e fórmula aventurosa.

Tio Patinhas: Um Capitalista Selvagem

Um indivíduo capitalista é mal visto por certos setores da sociedade simplesmente por seu pertencimento de classe, por ser um burguês, o que significa ser explorador dos trabalhadores através da extração de mais-valor ou, no imaginário popular, ser rico. No entanto, certos indivíduos capitalistas são mais rejeitados ainda, seja por sua voracidade em busca da ampliação de sua riqueza e/ou por sua avareza. Esse até mesmo no plano da aparência perde a civilidade, se aproximando da selvageria. O protótipo é a figura do capitalista selvagem, devorador das riquezas do mundo para satisfazer sua ganância. O Tio Patinhas é um típico capitalista selvagem e não é preciso demonstrar isso para quem conhece o seu universo ficcional. A mera constatação disso, no entanto, não é suficiente. É preciso entender suas características mais profundas além da sua busca incessante por mais riqueza (expressão figurativa simples de um processo real complexo: a reprodução ampliada do capital, tal como teorizada por Marx) e avareza do personagem.

Um capitalista selvagem é aquele que o dinheiro se torna o seu valor fundamental. Os valores fundamentais são aqueles que não só estão acima na escala de valores dos indivíduos, mas também são critérios para escolhas dos demais valores (VIANA, 2007). Os desvalores também se manifestam constantemente. Aquilo que não leva ao dinheiro é desvalorado. O seu interesse é apenas no que pode gerar lucro e tudo que não serve para esse propósito é desvalor, algo sem interesse. O dinheiro como valor fundamental significa que ele está acima dos seres humanos, dos sentimentos, de outros valores, etc. Isso significa a coisificação e desumanização de um ser humano.

A vida de Tio Patinhas gira em torno do dinheiro, da conquista de mais dinheiro e da proteção do que já possui e vencer os concorrentes num processo competitivo incessante. Aqui temos os elementos definidores da estrutura do universo ficcional do Tio Patinhas, tanto de seu enredo quanto de seu enredamento.

Esses valores dominantes são complementados por um conjunto de concepções e representações que ajudam a caracterizar o personagem. O raciocínio do Tio Patinhas é uma réplica do cálculo mercantil, no qual os gastos (despesa) não devem superar os ganhos (renda). No caso do Tio Patinhas, devido o efeito humorístico esperado, os gastos muitas vezes superam os ganhos. Em A Sopa de Pedra, na qual o Primo Nadinhas, o protótipo do primo pobre, aparece com a velha história de uma sopa feita de pedra e, tal como no folclore, vai solicitando ingredientes e acaba fazendo uma sopa normal.

No entanto, o cálculo mercantil é



Figura 1 – Tio Patinhas e Primo Nadinhas, “A Sopa de Pedra”.

sempre relacionado com a distribuição e nunca com a produção. O Tio Patinhas é um “quaquilionário” que se enriquece apenas com dinheiro e ouro, ou seja, no âmbito das relações de distribuição e raramente nas relações de produção. Este é um dos motivos para que os operários fiquem geralmente ausentes em suas histórias. Dorfman e Mattelart afirmam que os operários estão presentes nas histórias em quadrinhos do Tio Patinhas:

O proletariado foi [...] omitido: na cidade é criminoso, no campo é o selvagem-bonzinho. Como a visão de Disney é emascular a violência e os conflitos sociais, inclusive malandros são enfocados como crianças travessas (na América Latina, Irmãos Metralha são “chicos malos”); como o antimodelo que sempre perdem,

recebem surras, celebram suas estúpidas ideias dando-se as mãos e dançando em rodas. Sua monada dispersa sintomatiza o desejo da burguesia de substituir o aglutinamento de quatro gatos loucos pelas organizações da classe operária. (Assim, quando Donald aparece como um possível bandido, a reação de Tio Patinhas: “meu sobrinho, um assaltante? Diante de meus próprios olhos? Terei que chamar a polícia e o hospício. Deve ter enlouquecido”, é similar à redução de toda subversão política a uma enfermidade psicopática, para apagar a solidariedade de classe que explica o fenômeno). Convertem os defeitos do proletariado, produto da exploração burguesa, em taras, em objeto de riso e em argúcias para não perturbar essa exploração. Não lhes permite sequer ser originais em suas aspirações: a burguesia coloniza em última análise esses ladros, impedindo-lhes as mesmas aspirações. Eles desejam o dinheiro para serem burgueses, para se converterem nos exploradores, e não para abolir a propriedade. A caricatura do proletariado, torcendo cada característica que poderia fazê-lo temível e digno e, portanto, identificá-lo como classe social, serve para oferecê-lo em público como um espetáculo de burla e escárnio. E, paradoxalmente, na era da tecnologia do mundo que os burgueses chamam moderno, a cultura massificada recorre e propala cotidianamente os mitos renovados da era da máquina (DORFMAN e MATTELART, 1980, p. 83).

Essa interpretação, no entanto, é arbitrária. Não há nenhum indício, nem

ficcional nem extraficcional, de que o proletariado apareça travestido como um bandode criminosos. Isso só seria possível numa versão simplista e pseudomarxista das classes sociais, pensando na existência de apenas duas classes (burguesia e proletariado, o que levaria à conclusão lógica, apesar de absurda, de que quem não é burguês só pode ser proletário). Os criminosos se encaixariam, na terminologia marxista, no lumpemproletariado. Nesse sentido, é visível a ausência do proletariado, o que expressa a ausência da produção de mais-valor, a forma moderna de exploração. A produção ausente é substituída pela distribuição e o enriquecimento é apenas a aquisição de dinheiro e vantagens nas trocas comerciais criando um mundo ilusório e fetichista. Aí se encaixa a análise de Marx sobre o fetichismo da mercadoria (MARX, 1988). O universo ficcional do Tio Patinhas é totalmente fetichista. O pensamento econômico que expressa essa concepção fetichista, embora noutro contexto histórico, onde isso tinha maior racionalidade, seria a concepção mercantilista.

O Tio Patinhas é principalmente um capitalista comercial e bancário, não um capitalista industrial, o que justifica a relativa ausência do proletariado. Assim, o mordomo Batista e outros funcionários (burocratas, intelectuais e subalternos) existem, mas o proletariado não. Raramente aparece a figura de um proletário. Curiosamente, a fonte mítica de toda riqueza do pato avarento tem origem em um operário:

Tio Patinhas, como muitos homens que se tornaram multimilionários ou ilustres, nasceu de uma família pobre. Assim, ainda menino, o pequeno Patinhas resolveu, por conta própria, trabalhar para ganhar algum dinheiro e aliviar a carga do pai. Como não tivesse capital nem tarimba para negócios maiores, foi ser engraxate. Arranjou algumas tábuas velhas e um caixote e construiu uma cadeira. Finalmente, instalou-

se numa esquina, à sobra de uma árvore, à espera ansiosa do primeiro freguês. A cada homem que passava perguntava: - Vai graxa, moço? Até que, pouco depois, um velho operário parou e pediu para ser atendido. Os sapatos do homem, além de estar “pedindo aposentadoria” como o dono, estavam cobertos de lama ressecada. O pequeno Patinhas levou meia hora só para remover os cascões de terra. Depois, com muito entusiasmo, engraxou os sapatos, que ficaram limpos. O homem gostou do jeito do menino trabalhar e deu-lhe uma moedinha. O menino, emocionado, guardou aquele níquel com muito carinho. De engraxate passou a vendedor de lenha, e foi melhorando de negócio em negócio. Mas aquela primeira moeda ele a conservou sempre consigo como um amuleto da sorte (MANUAL DO TIO PATINHAS, 1988, p. 94).

Assim, a origem da famosa moedinha número 01 remete a um “velho operário”. Isso poderia simbolizar a exploração capitalista, mas não há mais nada nas histórias do pato avarento que aponte para qualquer criticidade nesse sentido. No entanto, uma característica do Tio Patinhas é fundamental e revela a reação ambígua do público em sua relação. Diante do público mais intelectualizado ou rebelde sua popularidade é mais baixa, bem como diante dos trabalhadores. As representações cotidianas apontam para duas interpretações do famoso pato burguês: a figura do capitalista, para alguns, uma minoria, seria objeto de crítica e, para outros, a imensa maioria, seria objeto de apologia, nas histórias em quadrinhos do Tio Patinhas. Essas representações cotidianas também recebem abordagens mais complexas defendendo uma ou outra posição.

As duas interpretações são mais

atribuições de significado do que expressão real do significado original dos criadores das histórias em quadrinhos do Tio Patinhas. A figura do Tio Patinhas não é recusada e nem objeto de humor, crítica, rejeição, por ser um capitalista. No desenvolvimento histórico das suas histórias em quadrinhos não se vê nada nesse sentido. Muito pelo contrário, ele é o protagonista de suas próprias histórias, depois de um certo tempo como coadjuvante do Pato Donald, e a tendência dos leitores é a identificação com ele, momentânea ou permanente, dependendo do caso.

No caso da população em geral, a sua recusa é mais por causa de sua avareza e excessos. Ou seja, a rejeição do Tio Patinhas ocorre por ser um “capitalista selvagem”, tal como descrito anteriormente, e não por ser um capitalista. A sua avareza, amor pelo dinheiro, suas atitudes diante da riqueza, entre outras características exageradas do pato capitalista, são produtos dos seus criadores e é o que lhe permite o efeito humorístico, o seu *modus operandi* de comicidade. O seu banho matinal em dinheiro é um exemplo, embora sua graça seja limitada por sua repetição ao longo das histórias em quadrinhos. O rocambolesco é uma das formas mais comuns de despertar humor e o seu uso faz parte da estrutura das histórias em quadrinhos de humor. Os momentos mais criativos e com mais humor da Turma da Mônica, por exemplo, é quando Cebolinha encontra o personagem O Louco, pois é quando as ações mais rocambolescas acontecem. O seu uso pode ser recursivo ou criativo, ou ambos simultaneamente. O uso recursivo acaba diminuindo seu efeito humorístico (é o caso dos banhos em dinheiro do Tio Patinhas) enquanto que o uso criativo acaba surpreendendo e conseguindo tal efeito com sucesso. Há casos em que o uso recursivo é simultaneamente criativo, pois apesar da repetição, de acordo com o contexto ou dependendo do que é repetido, acaba gerando o efeito humorístico. No caso das histórias em quadrinhos do Tio Patinhas, coexistem usos recursivos e criativos.

As mudanças de criadores das histórias em quadrinhos de Tio Patinhas, como toda

produção do capital editorial em alta escala e durante um período prolongado de tempo, expressa a permanência das características essenciais do personagem, mas ganhando diferenciação de acordo com quem são os criadores, o país, o contexto social e histórico, etc. No entanto, a análise do Tio Patinhas pode conservar o essencial do personagem e a sua rejeição é esperada, bem como sua motivação é a mesma que provoca o efeito humorístico. No plano dos valores, não há contestação dos valores burgueses, mas tão-somente de sua subordinação absoluta dos demais valores, e por isso ser rico e capitalista não é problema e sim transformar isso em sentido da vida e passar por cima de tudo o mais. No plano das representações, se apresenta um ideologema, segundo o qual o problema não é ser capitalista e sim ser “selvagem” e por detrás dessa concepção há uma outra: a ficção do “bom burguês”, como se o problema fosse a bondade ou maldade pessoal do indivíduo capitalista, ao invés das relações de produção capitalistas e do constrangimento que ela cria para este no sentido de ter que garantir a produção de mais-valor e reprodução ampliada do capital.

Isso é perceptível na origem do Tio Patinhas. A fonte de inspiração para sua criação foi o avaro Ebenezer Scrooge, personagem de Um Conto de Natal, de Charles Dickens, que rendeu diversas adaptações, inclusive várias cinematográficas. O conto de Dickens mostra um avaro (scrooge é uma palavra inglesa que, em sua tradução para português, significa sovina e outras com mesmo significado), um rico de origem humilde e que se caracteriza pela poupança e acumulação sem gasto

pessoal. A sua ganância e avareza acabam criando uma situação na qual três fantasmas o assombram quando está a beira da morte para transformá-lo.

A aparência física é a de um típico capitalista do século 19 e que permanece até início do século 20. As ilustrações de Ebenezer Scrooge também inspiraram a aparência física do Tio Patinhas.

Desde que foi publicada, em dezembro de 1843, a novela *A Christmas Carol*, de Charles Dickens (1812–1870), vem sendo constantemente transposta para outros suportes artísticos, que lidam com o som e com a imagem. Primeiro para as ilustrações e para o teatro, depois para as leituras públicas feitas pelo próprio autor, posteriormente, para o cinema, a televisão, o rádio e os desenhos animados. A história de Ebenezer Scrooge, o velho avaro que é assombrado na véspera de Natal pelos espíritos dos Natais passado, presente e futuro, é a mais conhecida das obras de Dickens (ALMEIDA, 2012, p. 01).

A imagem clássica de Ebenezer Scrooge é a fonte de inspiração do Tio Patinhas, embora semelhante com a figura do indivíduo capitalista da época e trazendo as marcas do simbolismo associado aos burgueses. O filme *A Christmas Carol* (1910), bem como ilustrações do livro de Dickens mostram isso:



Figura 3 – Scrooge no cinema (2010) Ilustração do livro de Dickens.



Figura 2 – Tio Patinhas: A aparência de um típico capitalista do século 19, recorrente até início do século 20.

No fundo, Ebenezer Scrooge tem sua aparência inspirada nos capitalistas do século 19 e Tio Patinhas em ambos, mas especialmente em Scrooge e nas formas como ele era retratado. O próprio nome do Tio Patinhas em inglês é Uncle Scrooge McDuck. A fonte de inspiração revela a fonte da ideia.

A antipatia em relação a Ebenezer Scrooge não é devido ao fato dele ser um capitalista e sim de ser um avaro, um capitalista selvagem, que tão logo se torna um “bom burguês”, através do arrependimento, é perdoado e perde o seu caráter antipático. Os valores dominantes, burgueses, não podem se manifestar com crueldade, isso retira a humanidade do capitalista. O seu “lado humano” deve ser recuperado (e até mesmo Hitler já teve tal lado “recuperado” por determinada produção cinematográfica). Assim, se oculta o significado real de um capitalista ou da classe burguesa, o caráter de classe social e o que lhe caracteriza como tal, e em seu lugar temos os “bons” e os “maus”. Isso promove uma humanização e aceitação do “bom burguês”. Um capitalista civilizado e bondoso é bom. O que é inaceitável é um capitalista selvagem, que passa por cima dos demais valores culturais e coloca o vil metal como o sentido da vida.

A Fórmula Aventurosa do Tio Patinhas

Essa caracterização do Tio Patinhas não se esgota nisso. Existe um outro elemento que permite entender o personagem. Os enredos

das histórias em quadrinhos do Tio Patinhas possuem uma fórmula aventureira. A fórmula aventureira do Tio Patinhas tem três variantes. A primeira variante é a da conservação da riqueza; a segunda variante é a da conquista de mais riqueza; a terceira variante é a competição social com outros capitalistas (geralmente envolvendo a riqueza). Em termos populares, poderíamos denominá-los “defesa da propriedade contra os criminosos”, “busca do ouro” e “concorrência capitalista”.

A fórmula aventureira do Tio Patinhas tem como eixo central o dinheiro. Esse é o sol em torno do qual gira Tio Patinhas e seus coadjuvantes. É em torno do dinheiro que a aventura se desenvolve: manter o dinheiro que já tem ou conseguir mais, ou ter mais que os outros. Aqui temos a revelação do valor fundamental por detrás da fórmula aventureira: o dinheiro, a posse, a propriedade. O sentido da aventura é a busca do ouro, é isso que faz os personagens agirem. O objetivo é sempre o mesmo, até quando parece não o ser. Isso se revela desde o início da história e quando não ocorre, aparece no seu decorrer. Tio Patinhas vive para o dinheiro. Aqui retomamos o tema do fetichismo. O dinheiro é o motor da ação do Tio Patinhas. Este vive em sua função, ao invés de ser o contrário. A descrição abaixo, desde que se entenda que não é uma característica intencional fornecida por seus criadores, destaca isso:

É que a criatividade de Patinhas

se torna impessoal na medida em que ele se submete ao querer objetivo representado pela “moeda no 1”. Nesse processo, submetido ao reinado das coisas, ele se torna agente e não sujeito da reprodução das coisas e do universo coisificado. Patinhas não é o senhor do dinheiro, mas servo do dinheiro. Não é ele quem “diz” ao dinheiro o que deve ser feito, mas é o dinheiro que precisa do cérebro de Patinhas, de todos os seus músculos e sentidos, para cumprir a sua lei natural que é a reprodução crescente, incessante e inexorável. Por isso Patinhas é um homem atormentado com a segurança do seu dinheiro, pois está irremediavelmente e totalmente identificado com ele (MARTINS, 1978, p. 11).

Essa característica do Tio Patinhas se deve à própria estrutura dos enredos do personagem derivados de sua personalidade e da vida dos indivíduos reais nos quais ele se inspira. A personalidade do Tio Patinhas é a do capitalista selvagem, do avaro, como Scrooge de Dickens, no qual o dinheiro se tornou o objetivo e sentido da vida. Logo, os enredos vão girar em torno disso. Enredos fora disso seria humanizar demais o personagem e despersonalizá-lo, descaracterizá-lo. E a vida de um capitalista, retirando os exageros, gira em torno disso.

Assim, a fórmula aventureira do Tio Patinhas pode ser resumida em “tudo por dinheiro”. Seria até possível dizer que o dinheiro é mais protagonista do que o Tio Patinhas, mas isso seria exagero. No fundo, nós temos o agente das histórias, Tio Patinhas, e o elemento passivo, o dinheiro. O agente gira em torno da coisa, mas é ele que dá vida às histórias em quadrinhos. O indivíduo (Tio Patinhas) é o agente e a coisa (dinheiro) é a motivação. Um exerce e o outro motiva a ação. Ele demonstra o que, no âmbito teórico, poderia ser chamado de irracionalidade

do capital (como relação social) gerando a irracionalidade dos capitalistas.

A fórmula aventureira da conservação da riqueza se manifesta quando Tio Patinhas tem seu caixa-forte, sua moedinha número 01, seu dinheiro, etc., ameaçados por criminosos. É nesse momento que surge seus principais inimigos e envolvidos em suas aventuras. Os eternos perdedores (pois “o crime não compensa”, como diria Batman, outro capitalista) Irmãos Metralhas são os principais e mais constantes inimigos do velho muquirana. A segunda grande ameaça para Tio Patinhas é a Maga Patológica, uma bruxa que almeja roubar a sua moedinha número 01. O enredo apresenta sempre a mesma fórmula: os bandidos (Irmãos Metralha, Maga Patológica, etc.) inventam alguma artimanha para roubar o Tio Patinhas, algumas vezes conseguindo, e ele se defende e geralmente com apoio de coadjuvantes (Pato Donald, sobrinhos do Donald, Peninha, Prof. Pardal, polícia, etc.), acaba derrotando seus inimigos e preservando (ou recuperando) sua riqueza (seja dinheiro ou a moedinha número 01). A fórmula é utilizada, às vezes, de forma criativa, tal como em *Eu Quero Plutônio (TIO PATINHAS, 2013)*, quando o Tio Patinhas engana os Irmãos Metralha para fazerem o trabalho de estivadores em greve.

Nesse contexto, a primeira variante da fórmula aventureira aponta para a defesa da propriedade privada. Tio Patinhas é o proprietário e está dentro da lei, tendo ao seu lado o aparato policial. Os Irmãos Metralhas e outros bandidos são criminosos que desrespeitam a propriedade privada, através do roubo e outros atos ilegais. O dinheiro aparece como a principal propriedade privada. Isso é muito semelhante ao autor das primeiras histórias do Tio Patinhas, Carl Barks. A mentalidade burguesa de Barks é evidente, inclusive por suas próprias afirmações apresentadas em entrevistas: “em entrevista concedida a Donald Aut, Barks afirma que gasta tempo aperfeiçoando as histórias motivado apenas pelo dinheiro. Meu objetivo era esticar meus ganhos por muitos anos fazendo o trabalho mais vendável que

eu podia” (apud. SANTOS e CARDOSO, 2014, p. 44).

A segunda variante da fórmula aventureira é da conquista da riqueza. Centenas de histórias poderiam ser citadas que manifestam a aventura baseada na “busca do ouro”, embora esse último também possa ser dinheiro, minério, petróleo, etc. A primeira aparição de Tio Patinhas, como coadjuvante do Pato Donald, em *A Christmas Carol*, de 1947, já revela o caráter do personagem e na aparição seguinte, em 1950, aparece numa caça ao tesouro. Nessa variante, ele se confunde com aspectos da história dos Estados Unidos:

As aventuras do Tio Patinhas encaixam-se perfeitamente na trajetória recente dos Estados Unidos e no arquétipo de sua gente, com situações que perpassam a obra do cartunista criador do personagem. Carl Barks, a qual ainda hoje influencia os quadrinhos Disney. Temos as atitudes do self mademan, com princípios de egoísmo e individualidade – o que justifica a vida de classe média do Donald e dos patinhos trigêmeos, que não se beneficiam dos louros das vitórias do tio muquirana. Há aqui a presença do Mito da Fronteira, que contempla a história da conquista do Oeste. A fronteira (frontier) é uma linha imaginária que separa o mundo civilizado do selvagem (wilderness) – lugar onde a lei não existe e a natureza domina o espaço de inúmeras tramas de ficção. Isso é tão forte no imaginário dos americanos que eles costumam chamar as fronteiras físicas de outro nome: borders em vez de frontiers (PEGORARO, 2013b, p. 7).

Assim, as aventuras se desenvolvem na Ásia, África, América Latina, Lua, etc. Onde há riqueza (sob qualquer forma), Tio Patinhas

aparece. O título das histórias demonstram isso: *A Conquista de Patópolis*, *O Caubói das Terras Malditas*, *O Senhor do Mississipi*, *O Rei da Colina de Cobre*, *O Tesouro de Montezuma*, etc. Assim, temos o agente (“Senhor”, “Rei”, “Caubói”, etc.), alguém “superior”, o “herói” na busca da fortuna, e o objetivo: cobre, tesouro, riqueza, etc., que deve ser “conquistada”, a ação do agente. A conquista do ouro se revela na biografia do Tio Patinhas e é uma variante de sua fórmula aventureira, se misturando com a “vocação” norte-americana, tanto interna (a conquista do “velho oeste”) quanto externa (o imperialismo). Certamente, foi este elemento que permitiu o vínculo imediato entre Tio Patinhas e Imperialismo (CIRNE, 1981; DORFMAN E MATTELART, 1980).

Muitas vezes, em Disney, o discurso político (a serviço da direita americana) será direto. Um exemplo já clássico: a historietta *O Tesouro de Marco Polo* (in Edição Especial de *O Pato Donald*, num. 780, Abril, outubro de 1966). Como se dá o seu enredo? Antes de mais nada, sendo construído sobre o personagem Soja Pão, camponês estereotipado do Vietbang (!) que foge em direção a Patópolis para não ser convocado pelo exército de Ming Mao (!). E quem é este “famigerado” Ming Mao? Vejam bem: um “guerrilheiro rebelde que está querendo ser o ditador do Vietbang”. Os bandidões da estória são exatamente o general Ming Mao e o capitão Ching, ridicularizados através de um visual grotesco. No fim da aventura, os próprios guerrilheiros chegam “à conclusão de que seria ótimo para o Vietbang ter um rei de novo – como nos velhos bons tempos!” (os grifos são nossos [de Moacyr Cirne]). Vã esperança! (CIRNE, 1982, p. 44).



Figura 4 – Scrooge Mao Tse-Tung retratado por Carl Barks, O Tesouro de Marco Polo, 1966.

O que Cirne revela aqui é que a propaganda ideológica (o que significa intencionalmente) via histórias em quadrinhos acontece efetivamente (“discurso político direto”). A imagem de Ming Mao, no fundo uma referência a Mao Tse-Tung, apoiador dos rebeldes vietnamitas (Vietnam, que aparece como “Vietbang”) misturado com referências a cidade de Maoming (o nome fica invertido) e à dinastia Ming, na versão portuguesa. Isso apenas mostra a versão mais nítida de uma presença existente nas histórias em quadrinhos de Tio Patinhas, pelo menos na época que era produção de Carl Barks. Esse quadrinista que às vezes fazia “discurso direto”, ou melhor, propaganda ideológica, apenas manifestava seus valores e concepções de forma nítida e intencional. A sua concepção conservadora se manifestou em outras histórias:

A visão conservadora do artista pode ser percebida em várias narrativas que realizou com os personagens Disney. Um exemplo é a história O elemento mais raro do mundo, criada em 1956: depois de comprar em um leilão uma substância desconhecida, Tio Patinhas precisa impedir que ela caia nas mãos dos agentes de Brutópia (uma alusão à União Soviética, rival dos Estados Unidos durante a Guerra Fria), que têm a aparência do líder russo Leonid Brejnev. Os espões de Brutópia voltariam em outras aventuras dos patos, como Quando a dançate atacou Patópolis, de 1953, e A caixinha preta, de 1964 (SANTOS e CARDOSO, 2014, p. 44).

Assim, a fórmula aventureira em sua variante de conquista da riqueza apresenta não apenas a “marcha para o oeste” americano, a

conquista colonial, mas também a dominação imperialista nas regiões caracterizadas pelo capitalismo de Estado (vulgo “socialismo real”).

A terceira variante da fórmula aventureira é a da competição intercapitalista, na qual Tio Patinhas estabelece concorrência com outros capitalistas, especialmente Pão Duro MacMônei e Patacôncio (cujo nome original era Rockducker, paródia de John Rockefeller). Tal como nos demais casos, o protagonista sempre sai vitorioso e Patacôncio, o rival sempre derrotado, come sua cartola, tal como sua promessa. A Terra da Lua, entre milhares de exemplos, mostra esse processo. Nessa história, o noticiário anuncia que a terra existente na lua permite um desenvolvimento extraordinário das plantas, numa época de elevação exorbitante de preços das frutas e verduras. Tio Patinhas resolve ir para a lua para pegar terra e usar em suas plantações, pois os adubos estão caros demais. Para isso planeja construir um foguete e o Prof. Pardal o faria. No entanto, Patacôncio sequestra o cientista e Tio Patinhas tem que construir com Donald e seus sobrinhos, o próprio foguete. Ele chega tarde e Patacôncio consegue pioneiramente a terra da lua. O que ocorre depois é que Pardal, já libertado, descobre que tal terra capta e aumenta a luz do sol. Patacôncio acaba jogando a terra em suas plantações e perde tudo, tendo a proposta do Tio Patinhas de comprar sua terra. Após vender e achar que estava ganhando, Patacôncio descobre o uso que Tio Patinhas deu para a terra adquirida: espalhou por suas praias para atrair turistas durante todas as estações.

Aqui temos novamente uma estratégia

de legitimizar o capitalismo, pois o concorrente desleal sempre é derrotado. A terceira variante da fórmula aventureira do Tio Patinhas complementa as demais, legitimando a acumulação de riquezas e jogando o problema do capitalismo para indivíduos e para a moral. Às vezes, duas ou três variantes, podem aparecer em uma mesma história. Esse é o caso de uma história recente, A Batalha das Redes Sociais, na qual Tio Patinhas enfrenta os Irmãos Metralha e seu rival, Patacôncio, ou seja, através do uso da variante 01 e 03 da fórmula aventureira. A história apresenta a competição entre Tio Patinhas e Patacôncio por maior popularidade no faceduck (paródia do facebook), sendo que o segundo sai na frente, já que o primeiro considerava as redes sociais inúteis, até descobrir seu potencial financeiro. A competição se desenrola entre ambos, até que os Irmãos Metralha atraem Tio Patinhas para uma negociação com Richard Money, mas era uma armadilha, ficando os dois empresários sob domínio dos criminosos. Patacôncio seguia Tio Patinhas e usando a internet avisa a polícia que os salva e prendem os Irmãos Metralha. Nesse momento, Richard Money e Tio Patinhas descobrem a afinidade de não gostar das redes sociais e do primeiro não querer negociar com Patacôncio, o mais popular no faceduck. Novamente Patacôncio perde e volta a comer sua cartola. Assim, a fórmula é novamente usada, apesar do tema contemporâneo das redes sociais. Outros exemplos poderiam ser citados, mas é suficiente para mostrar a fórmula aventureira e suas variantes.

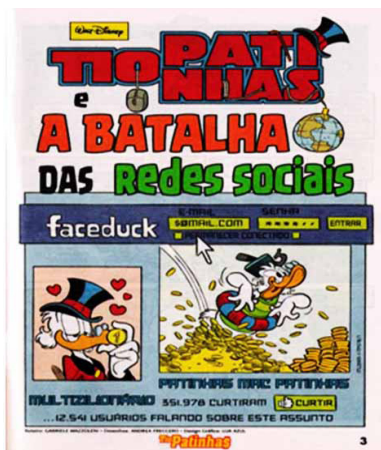


Figura 5 – Tio Patinhas: Tema contemporâneo, fórmula antiga.

Considerações Finais

A síntese de nossa discussão aponta para a percepção de que Tio Patinhas é um personagem que reproduz a mentalidade dominante, os valores burgueses. É um personagem axiológico, ou seja, que materializa uma determinada configuração dos valores dominantes. O dinheiro é o valor fundamental por detrás das histórias em quadrinhos do Tio Patinhas. Além disso, a rejeição do personagem não expressa uma politização ou recusa do capitalismo e sim dos seus excessos, do capitalismo “selvagem”. O capitalismo selvagem, no entanto, apenas revela, pelo exagero, o que é comum no capitalismo em geral na sua essência. A fórmula aventureira, em suas três variantes, reforça esse processo de legitimação do capitalismo.

Nesse sentido, as análises de Dorfman e Mattelart (1980), Martins (1978) e Cirne (1982) estão corretas, retirando o caráter intencional e maquiavélico que encontram no processo criativo de tais histórias em quadrinhos. Em alguns momentos esse caráter realmente existe e se manifesta, mas nem sempre. Na maioria dos casos, é apenas um desenvolvimento espontâneo do personagem, provocado pela reprodução espontânea dos criadores de seus valores e concepções, bem como pelo modus operandi de comicidade e fórmula aventureira, que exercem uma função reprodutiva devido ao espaço social no qual se desenvolve, servindo, às vezes inintencionalmente, às vezes intencionalmente, para a legitimação do capitalismo.

Referências

- ALENCAR, Marcelo. O Melhor da Disney – as Obras Completas de Carl Barks. Vol. 23, São Paulo: Abril Cultural, 2006.
- ALMEIDA, Wilson F. R. O Cinema em Dickens: A Christmas Carol e as considerações de Sergei Eisenstein. DarandinaRevisteletrônica– Programa de Pós-Graduação em Letras/UFJF, vol. 5, num. 02, 2012.
- CIRNE, Moacy. Uma Introdução Política aos Quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

- DORFMAN, Ariel e MATTELART, Armand. Para Ler o Pato Donald. Comunicação de Massa e Colonialismo. 2ª edição, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- FROMM, Erich. Ter ou Ser? 4ª edição, Rio de Janeiro, Guanabara, 1987.
- MARTINS, José de Souza. Tio Patinhas no Centro do Universo. In: Sobre o Modo Capitalista de Pensar. São Paulo: Hucitec, 1978.
- MARX, Karl. O Capital. 3ª edição, 5 vols. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- PEGORARO, Celbi Vagner. Grandes Empreendimentos. In: Tio Patinhas 50 anos da Revista. Vol. 2. São Paulo: Abril Cultural, 2013b.
- SANTOS, Roberto Elisio e CARDOSO, João Batista Freitas. Experimentação e autorialidade nos quadrinhos comerciais: uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks. Comunicação & Inovação, São Caetano do Sul, v. 15, n. 28:(41-49) jan-jun 2014.
- VIANA, Nildo. A Predominância Valorativa em O Racista, de Mortadelo e Salaminho. In: VIANA, Nildo (org.). Os Valores nas Histórias em Quadrinhos. Brasília: Kiron, 2015.
- _____. Os Valores na Sociedade Moderna. Brasília: Thesaurus, 2007.
- _____. Quadrinhos e Crítica Social. O Universo Ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Azougue, 2013.
- TIO PATINHAS. Num. 15, São Paulo: Abril Cultural, 1966.

Revistas

- MANUAL DO TIO PATINHAS. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- OS GRANDES NEGÓCIOS DO TIO PATINHAS. São Paulo: Abril Cultural, 1989.
- TIO PATINHAS. 40 Anos da Revista. Vol. 01, São Paulo: Abril Cultural, 2003.
- TIO PATINHAS. 40 Anos da Revista. Vol. 02, São Paulo: Abril Cultural, 2003.
- TIO PATINHAS. 50 Anos da Revista. Vol. 01, São Paulo: Abril Cultural, 2013a.
- TIO PATINHAS. 50 Anos da Revista. Vol. 02, São Paulo: Abril Cultural, 2013b.
- TIO PATINHAS. Num. 578, São Paulo: Abril Cultural, 2013.