

13
EDIÇÕES
EM ESPANHOL

**Ariel Dorfman
e Armand Mattelart**

**PARA LER
O PATO DONALD**

COMUNICAÇÃO DE MASSA E COLONIALISMO

2ª Edição



PAZ E TERRA

ARIEL DORFMAN
E
ARMAND MATTELART

PARA LER O PATO DONALD

COMUNICAÇÃO DE MASSA E COLONIALISMO

Tradução de
Alvaro de Moya

2ª Edição

Paz e Terra

Prefácio à edição brasileira

Esta obra, em sua edição italiana, sofreu severas críticas de Carlo Della Corte, na revista *Linus*. E não era para menos. Afinal de contas, os *comics* americanos (*bandes dessinées*, na França, e *fumetti*, na Itália) tiveram finalmente a partir de 1960 - embora existissem desde 1895 - o seu reconhecimento como importante meio de comunicação entre os homens, exatamente em “descobrimto” dos intelectuais europeus de esquerda como Alain Resnais, Godard, Cesare Zavattini, Lelouch, Damiano Damiani, Elio Petri, Picasso, além de Fellini e outros. Mesmo Ernesto G. Laura, presidente do Salão de Comics de Lucca e *ex-diretivo* do Festival de Veneza, já analisava o colonialismo e o Terceiro Mundo em “L'uomo bianco e il terzo mondo attraverso il personaggio di *The Phantom*”, in *Quaderni di Comunicazioni di Massa* nº 1, Instituto de Pedagogia da Universidade de Roma, Roma, 1965.

O que não impedia Federico Fellini de receber Lee Falk, o autor do *Fantasma*, nos bastidores de filmagem de *Roma*, como o seu mestre literário.

Isso poderia ser interpretado como se os intelectuais europeus de esquerda seguissem uma observação de Lenine de que era preciso saber aproveitar o que os americanos tinham de bom; e uma outra linha de esquerda, proposta por este livro, em que o Terceiro Mundo não aceita Hollywood, os *comics*, o jazz, o rock, muito menos o Chase Manhattan Bank, a Fiat e a Pepsi Cola hoje invadindo a URSS...

Este livro tem que ser portanto encarado como um panfleto, uma obra sectária, política, parcial, radical, esquerdista, antiimperialista e anticolonialista em seu bom e seu mau sentido. Talvez os autores não esperassem que o telegrama da A.P. (Associated Press) para o mundo todo - aliado à situação particular do Chile nesse período - desse importância

a essa pesquisa.

Georges Sadoul em *História do Cinema Mundial* (Editora Martins, S. Paulo, 1963) cita: “ ‘O tratamento da *Pastoral* por Disney foi tão destruidor para o meu sentimento da música, que por muito tempo receei que não pudesse apagar da mente as imagens de Disney e que minha alegria (ao ouvir Beethoven) ficasse para sempre comprometida’, escreveu a esse propósito Ernst Lindgren (*The Art of Film*, Londres, 1948)”.

Os autores deste livro fizeram com Disney o que este fizera a Beethoven...

Mesmo assim, as historietas criticadas aqui continuam divertidas. E o texto original, principalmente quando analisa o respeito às crianças, sua educação e seu relacionamento social, é de alta qualidade e muito bem observado. Há verdadeiros achados e outros repetitivos, como o “selvagem bonzinho”. A colocação dos autores é porém tão sectária politicamente que a conclusão do livro é a sua premissa.

No panegírico *The Art of Walt Disney*, com o significativo subtítulo *From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, Christopher Finch (Harry N. Abrams, Inc. New York, 1973) cita que Disney nunca mais desenhou desde 1927. Mortimer Mouse (que a sra. Disney mudou para Mickey), foi desenhado por Ub Iwerks e nos créditos lia-se “A Walt Disney comic drawn by Ub Iwerks”. Uncle Scrooge, inspirado no famoso conto de Natal de Charles Dickens, foi criado por Carl Barks e rebatizado com diversos nomes pelo mundo afora, virando Tio Patinhas no Brasil. Disney criou, portanto, apenas Alice e o coelho Osvaldo. O resto, tal como Rubens e Salvador Dali, foi trabalho de uma enorme equipe de fantasmas (ghosts) aqui espalhada pelo mundo todo. Legião da qual o signatário deste prefácio fez parte, em 1950, nos inícios da Editora Abril em São Paulo, Brasil, desenhando as capas de *Pato Donald* e *Mickey*. E assinando “Walt Disney”, impossibilitado de assinar minhas próprias histórias em quadrinhos, até desistir para sempre do desenho. Fui para a televisão, mas jamais abdiquei de minha ojeriza por Disney. (Infelizmente para mim, jamais soube se ele assinava os cheques como eu assinava Walt Disney...)

A atividade de Disney não se circunscreve às revistinhas, mas às tiras diárias dos jornais, aos suplementos coloridos dos jornais de domingo, dos filmes de animação de longa e curta metragens, dos filmes com personagens “vivos”, dos filmes curtos “educativos”, dos documentários de longa metragem para o cinema, dos programas semanais de televisão,

dos áudios-visuais, discos, vendas de “originais”, *merchandise*, e os parques de diversões que obtiveram um levantamento econômico por Wilson Velloso na extinta revista *PN*. Foi divulgado recentemente que depois da morte de Walt Disney em 1966 o faturamento havia crescido de 116 milhões de dólares para 329 milhões, e os lucros de 12 milhões passaram a 40 milhões de dólares. O império Disney poderia ter sido analisado como um todo. E até hoje, ainda não vi em letra de forma o que é falado nos EUA a respeito das simpatias que Disney nutria pelo nazismo antes do New Deal de Roosevelt.



Em *A Suíça acima de qualquer suspeita*, Editora Paz e Terra, Rio, 1977, Jean Ziegler observa a existência do imperialismo primeiro (norte-americano) e secundário (suíço, francês, alemão, japonês etc). Quando o imperialismo secundário não pode resolver os problemas, o primeiro entra em ação. Isso, economicamente. No sentido bélico, o primeiro deu certo - parcialmente - na Coréia e falhou integralmente no Vietnã, apesar de toda a apregoada “lavagem cerebral” através dos veículos massivos de comunicação.

No desenho animado de Ralph Bakshi, *Fritz the Cat*, inspirado nos quadrinhos “underground” de R. Crumb, quando a força aérea americana - para esmagar uma sublevação no Harlem - solta bombas de napalm no gueto negro de Manhattan, Donald & Mickey surgem silhuetados, aplau-

dindo a repressão.

No caso do Chile, o Pato Donald e Mickey Mouse puderam deixar de lado seus uniformes de marines, pois a fauna local interviu militarmente, em mais uma republiqueta latino-americana.

Fruto do período Allende no Chile, este livro permanece como uma contribuição dos autores para o estudo e surgimento de outros trabalhos analisando o fenômeno das comunicações de massa e da ação imperialista.

Álvaro de Moya

Pró-logo para pató-logos

O leitor que abre este livro seguramente se sentirá desconcertado. Talvez não tanto porque vê um dos seus ídolos posto a nu, senão bem mais porque o tipo de linguagem que aqui se utiliza pretende quebrar a falsa solenidade com que a ciência em geral encerra sua própria ocupação. Para ascender ao conhecimento, que é uma forma do poder, não podemos continuar subscrevendo, com os olhos e a língua vendados, os rituais de iniciação com que as sacerdotisas da “espiritualidade” protegem e legitimizam seus direitos, exclusivos, de pensar e de opinar.

Desta maneira, ainda quando se trata de denunciar as falácias vigentes, os pesquisadores tendem a reproduzir em sua própria linguagem a mesma dominação que eles desejam destruir.

Este medo das palavras até à loucura, do futuro como imaginação, do contacto permanente com o leitor, este temor de cair no ridículo e perder seu “prestígio” ao aparecer desnudo frente a seu particular reduto público traduz sua aversão à vida e, definitivamente, à realidade total. O cientista quer estudar a chuva e sai com um guarda-chuva.

Desde já, não se trata de negar aqui a racionalidade científica, ou seu ser específico, nem de estabelecer um tosco populismo; porém sim de fazer a comunicação mais eficaz e reconciliar o gozo com o conhecimento.

Todo o trabalho verdadeiramente crítico significa tanto uma análise da realidade como uma autocrítica do modo por que se pensa comunicar seus resultados. O problema não é a maior ou menor complexidade, mais ou menos arrevesada, senão uma atitude que inclui a mesma ciência como um dos termos analisados.

Esta experiência, que os leitores terão que julgar, não como consumidores mas como produtores, facilitou-se ao reunir dois pesquisadores,

que até agora permaneceram em áreas prefixadas pela divisão do trabalho intelectual, ciências sociais e ciências humanas; que forçou cada um a entrar em outro tipo de aproximação da realidade e da forma de conhecê-la e de comunicá-la.

Alguns, mal-acostumados pelo individualismo, rastream frase por frase, capítulo por capítulo, recortando, buscando o que pertence a cada um, talvez com a intenção de restaurar esta divisão social do trabalho que os deixa tão comodamente instalados em sua poltrona, em sua cátedra.

Este livro, a menos que se use um computador histórico que separe letra por letra, é um esforço de concepção e redação conjuntos. O próximo trabalho que nos propomos é fazer uma ampla divulgação, ainda mais maciça, das idéias básicas deste livro, que desafortunadamente não podem ser compreendidas, devido ao nível educacional de nossos povos, por todos os leitores aos quais gostaríamos de chegar. O ritmo da penetração de massa destas críticas não pode obedecer à mesma norma popularisca com que a burguesia vulgariza seus próprios valores.

Agradecemos aos companheiros estudantes do CEREN (U. Católica) e do seminário sobre “subliteratura e modo de combatê-la” (Depto. de Espanhol da U. do Chile) por suas constantes contribuições a esta temática.

Ariel Dorfman, membro da Divisão de Publicações Infantis e Educativas de Quimantu, pôde participar na conclusão deste livro graças à comissão de serviços que lhe outorgou o Departamento de Espanhol da U. do Chile; e Armand Mattelart, chefe da secção de Investigação e Avaliação de Comunicações de Massas de Quimantu e professor-investigador do Centro de Estudos da Realidade Nacional, graças a uma medida similar.

4 de setembro, 1971

Introdução: Instruções para chegar a general do Clube Disneylândia

“Meu cachorro chega a ser um salva-vidas famoso e meus sobrinhos serão brigadeiros-generais. A que maior honra pode aspirar um homem?” (Pato Donald, em *Disneylândia*, nº 422.)

“Rãzinhas bebês algum dia serão rãs grandes, vendidas muito caras no mercado. Vou preparar um alimento especial para apressar seu desenvolvimento.” (Pato Donald, em *Disneylândia*, nº 451.)

Seria falso afirmar que Walt Disney é um mero comerciante. Não se trata de negar a industrialização maciça de seus produtos: películas, relógios, guarda-chuvas, discos, sabonetes, cadeiras-de-balanço, gravatas, lâmpadas etc. inundam o mercado. Histórias em quadrinhos em cinco mil jornais diários, traduções em mais de trinta idiomas, lido em cem países. Somente no Chile, segundo a própria autopromoção da revista, estas edições culturais recrutam e satisfazem a cada semana mais de um milhão de leitores e, agora convertida fantásticamente na Empresa Editora Pinsel (Publicações Infantis Sociedade Editora Ltda.), Zig-Zag abastece todo o continente latino-americano em espanhol com as publicações do selo Walt Disney. Nesta base de operação nacional, onde tanto se vociferava acerca do atropelo (e seus sinônimos: amedrontar, coagir, reprimir, ameaçar, pisotear etc.) da liberdade de imprensa, este grupo econômico, nas mãos de financistas e filantropos do regime anterior (1964-1970), faz menos de um mês de-se ao luxo de elevar vários de seus produtos quin-

zenais à periodicidade de semanários.

Além da cotização da bolsa, suas criações e símbolos se transformaram numa reserva inquestionável do acervo cultural do homem contemporâneo: os personagens têm sido incorporados em cada lugar, colados nas paredes, acolhidos em plásticos e almofadas, e por sua vez têm retribuído convidando os seres humanos a pertencer à grande família universal disney, além das fronteiras e das ideologias, aquém dos ódios e das diferenças e dos dialetos. Omitem-se com este passaporte as nacionalidades, e os personagens passam a constituir ponte supranacional por meio da qual se comunicam entre si os seres humanos. E entre tanto entusiasmo e doçura, escondem-nos sua marca de fábrica registrada.

Disney, então, é parte - ao que parece, imortalmente - de nossa habitual representação coletiva. Foi pesquisado em mais de um país que o Camundongo Mickey supera em popularidade o herói nacional do momento. Os filmes programados pela AID para introduzir os anticoncepcionais na América Central são protagonizados pelos bonecos do “Mago da Fantasia”. Logo depois do sismo de julho (1971), em nosso país as crianças de San Bernardo mandaram revistas *Disneylândia* e doces a seus amiguinhos, vítimas de terremoto em San Antônio. E uma revista feminina chilena propunha, no ano passado, que se outorgasse a Disney o prêmio Nobel da Paz.

Não se deve estranhar, portanto, que qualquer insinuação sobre o mundo de Disney seja recebida como uma afronta à moralidade e a toda civilização. Sussurrar, mesmo, contra Walt é solapar o alegre e inocente mundo da infância de cujo palácio é ele o guardião e guia. Os defensores, após a aparição da primeira revista infantil da editora do Estado, imediatamente saíram a campo. Uma amostra (do tablóide *La Segunda*, 20 de julho, 1971): *

“A voz de um jornalista golpeou fundo num microfone de uma emissora da capital. Em meio ao assombro de seus ouvintes anunciou que Walt Disney seria proscrito do Chile. Frisou que os especialistas em conscientização haviam chegado à conclusão que as crianças chilenas não podiam pensar, nem sentir, nem amar, nem sofrer através dos animais.

“Por conseguinte, no lugar de Tio Patinhas, de Donald e seus sobrinhos, de Pateta e do Camundongo Mickey, os grandes e pequenos tere-

**La Segunda*, Santiago, 20 de julho de 1971, p. 3.

mos, em seguida, que nos habituar a ler e seguir historietas que descrevem nossa realidade nacional, que deve ser como pintam os escritores e panegiricos da época que estamos vivendo, é rude, é amarga, é cruel, é odiosa. A magia de Walt Disney consistiu, precisamente, em mostrar em suas criações o lado alegre da vida. Sempre há, entre os seres humanos, personagens que se parecem ou assemelham àqueles das historietas de Disney.

“Tio Patinhas é o avaro milionário de qualquer país do mundo que entesoura dinheiro e tem um infarte cada vez que alguém tenta tomar-lhe um centavo; mas aquele que, apesar de tudo, costuma mostrar rasgos de humanidade que o redimem diante de seus sobrinhos-netos.

“Donald é o eterno inimigo do trabalho e vive em função da poderosa família. Pateta não é mais que o inocente e pouco avisado homem comum que é sempre vítima de suas próprias limitações que a ninguém incomodam, mas que fazem rir.

“O Lobo Mau e Lobinho é uma obra-prima para ensinar às crianças a diferenciar o bem do mal, com simpatia, sem ódio. Porque o mesmo Lobo Mau, chegada a oportunidade de engulir os Três Porquinhos, tem crises de consciência que o impedem de consumir suas tropelias.

“O Camundongo Mickey, por fim, é o personagem-antonomásia de Disney. Quem não se considere ser humano não sentiu calar fundo em seu coração durante os últimos quarenta anos a simples presença de Mickey? Não o vimos até uma vez de “aprendiz de feiticeiro” em uma inesquecível fita que fez a delícia de pequenos e grandes, sem que se perdesse uma nota da magistral música de Prokofiev (Nota do Autor: *refere-se, sem dúvida, o articulista ao músico Paul Dukas*). E que dizer de Fantasia, aquela prodigiosa lição de arte levada ao celulóide por Disney, movimentando os artistas, as orquestras, os cenários, as flores e todos os seres animados pela batuta de Leopold Stokowki. E conste que ali, para dar maior realce e realismo a uma das cenas, tocou nada mais nada menos que aos elefantes executar, de maneira graciosíssima, ‘A dança das libélulas’ (Nota do Autor: *refere-se, sem dúvida, a ‘A dança das horas’*).

“Como se pode dizer que não é possível ensinar às crianças fazendo falar os animais? Não se viu entabular ternos diálogos com seus cachorros e gatos presenteados, enquanto estes se adaptam a seus amos, e demonstram, num movimento de orelhas, num ronronear, que entendem e assimilam as mensagens e ordens que lhes são dadas? Acaso as

fábulas não estão repletas de ensinamentos valiosos onde são os animais que nos ensinam como devemos fazer e nos comportar nas mais variadas circunstâncias?

“Há uma, por exemplo, de Tomás de Iriarte que nos põe em guarda frente ao perigo que se corre quando se adota atitudes regentes e de obrigatoriedade para quem trabalha para o público. Nem sempre a massa aceita o pesado fardo que lhe dão ou que lhe oferecem.”

Aquele que emitiu estas palavras é o dócil porta-voz de algumas das idéias prevalescentes a respeito da infância e da literatura infantil que transitam em nosso meio. Implica, antes de tudo, que no terreno do entretenimento não deve entrar a política, e menos ainda, tratando-se de crianças de tenra idade. Os jogos infantis assumem suas próprias regras e códigos: é uma esfera autônoma e extra-social (como a família Disneylândia), que se edifica de acordo com as necessidades psicológicas do ser humano que ostenta essa idade privilegiada. Em vista do que a criança, doce, mansa, marginalizada das maldades da existência e dos ódios e rancores dos eleitores, é apolítica e escapa aos ressentimentos ideológicos dos maiores, toda a intenção de politizar esse espaço sagrado terminará por introduzir a perversidade onde agora reinam apenas a felicidade e a fantasia. Os animais, como tampouco toleram as vicissitudes da história e não pertencem nem à direita nem à esquerda, são pintados para representar este mundo sem a poluição dos esquemas sócio-econômicos. Os personagens são tipos humanos cotidianos, que se encontram em todas as classes, países e épocas. É possível, por isso, uma transferência de fundo moral: a criança aprende o caminho ético e estético adequado. É cruel e desnecessário arrancá-la de seu recinto mágico, porque este corresponde às leis da mãe natureza: as crianças são assim, os desenhistas e roteiristas interpretam esperta e sabiamente as normas de comportamento e as ânsias de harmonia que o ser humano possui nessa idade por motivos biológicos.

É evidente, portanto, que todo ataque a Disney significa repudiar a concepção da criança que se recebeu como válida, elevada a lei em nome da condição humana eterna e sem barreiras.

Há anticorpos *automágicos* que marcam negativamente todo agressor em função das vivências que a sociedade encarnou nas pessoas, em seus gostos, reflexos e opiniões, reproduzidos cotidianamente em

todos os níveis da experiência, e que Disney nada mais faz do que levar à sua realização comercial. O possível ofensor é condenado de antemão pelo que se convencionou chamar de “opinião pública”, um público que opina e dá o seu consenso segundo os ensinamentos implícitos no mundo de Disney e que já organizou sua vida social e familiar de acordo com eles.

É provável que um dia depois que este livro saia à venda, se publique um ou outro artigo estigmatizando os autores. Para facilitar a tarefa de nossos opositores, e para uniformizar seus critérios (na grande família dos jornais da burguesia nativa), sugere-se a seguinte pauta, que realizamos levando em conta o apego dos senhores jornalistas à filosofia dessas revistas:

Instruções para ser expulso do Clube Disneylândia

Os responsáveis do livro serão definidos como soezes e imorais (enquanto o mundo de Walt Disney é puro), como arquivados e enredadíssimos na sofisticação e refinamento (enquanto Walt é franco, aberto e leal), membros de uma elite envergonhada (enquanto Disney é o mais popular de todos), como agitadores políticos (enquanto o mundo de W. Disney é inocente e reúne harmoniosamente todos em torno de colocações que nada têm a ver com os interesses partidários), como calculistas e amargurados (enquanto que Walt D. é espontâneo e emotivo, faz rir e ri), como subversivos da paz do lar e da juventude (enquanto W.D. ensina a respeitar a autoridade superior do pai, amar seus semelhantes e proteger os mais fracos), como antipatrióticos (porque sendo internacional, o sr. Disney representa o melhor de nossas mais caras tradições autóctonas) e por fim, como cultivadores da “ficção-marxista”, teoria importada de terras estranhas por “facinorosos forasteiros”* e renhidas com o espírito nacional (porque tio Walt está contra a exploração do homem pelo homem e prevê a sociedade sem classes do futuro).

ACIMA DE TUDO, PORÉM, PARA EXPULSAR ALGUÉM DO CLUBE DISNEYLÂNDIA, ACUSÁ-LO (REITERADAMENTE) DE QUERER LAVAR O CÉREBRO DAS CRIANÇAS COM A DOCTRINA DO CINZENTO REALISMO SOCIALISTA, IMPOSTA POR COMISSÁRIOS.

Caímos finalmente, com isso, na pior das transgressões: atrever-se

*Palavras textuais de Lobinho em Disneylândia nº 210.

a pôr em dúvida a imaginação infantil, quer dizer, horror!, questionar o direito das crianças a consumir uma literatura sua, que as interpreta tão bem, fundada e cultivada para elas.

Não há dúvida que a literatura infantil é um gênero como outro qualquer, acobertada por subsetores especializados dentro da divisão do trabalho “cultural”. Outros se dedicam às novelas de cowboy, às revistas eróticas, às de mistério etc. Mas pelo menos estas últimas se dirigem a um público diversificado e sem rosto, que compra anarquicamente. No caso do gênero infantil, pelo contrário, o público foi adstrito de antemão, especificado biologicamente.

Esta narrativa, portanto, é executada por adultos, que justificam seus motivos, estrutura e estilo em virtude do que eles pensam que deve ser uma criança. Chegam, inclusive, a citar fontes científicas ou tradições arcaicas (“é a sabedoria popular e imemorial”) para estabelecer quais são as exigências do destinatário. O adulto dificilmente poderia propor para sua descendência uma ficção que colocasse em xeque o futuro que ele deseja que esse pequeno construa e herde.

Antes de tudo, a criança - para estas publicações - deve ser um adulto em miniatura. Por intermédio destes textos, os maiores projetam uma imagem ideal da dourada infância, que, com efeito, não é outra coisa que sua própria necessidade de fundar um espaço mágico alijado das asperezas e conflitos diários. Arquitetam sua própria salvação, pressupondo uma primeira etapa vital dentro de cada existência, à margem das contradições que quiseram apagar por intermédio da imaginação evasiva. A literatura infantil, a imaculada espontaneidade, a bondade natural, a ausência de sexo e de violência, a uterina terra de mina garantem a sua própria redenção adulta: enquanto existirem crianças, existirá o pretexto e meios para auto-satisfazer-se com o espetáculo de seus auto-sonhos. Nos textos destinados aos filhos, se teatraliza e se repete até a saciedade um refúgio interior supostamente sem problemas. Ao se deleitarem com a sua própria lenda, caem na tautologia: olham-se a si mesmos num espelho crendo que é uma janela. Essa criança que brinca aí abaixo no jardim é o adulto que a está olhando, que está se purificando.

Assim, o grande produz a literatura infantil, a criança consome. A participação do aparente ator, rei deste mundo não-contaminado, é ser público ou marionete de seu pai ventríloquo. Este último corta a voz de sua progênie, arroga-se o direito, como em toda a sociedade autoritária,

a erigir-se seu único intérprete. A forma por que o pequenino colabora é emprestando ao adulto sua representação.

Mas, um momento, senhores! As crianças, por acaso não são assim?

Com efeito, os maiores mostram aos mais jovens como uma prova que essa literatura é essencial, corresponde ao que a mesma criança pede, o que considera gostoso. Não obstante, trata-se de um circuito fechado: as crianças foram geridas por essa literatura e pelas representações coletivas que a permitem e fabricam, e - para se integrarem à sociedade, receberem recompensa e carinho, serem aceitas, crescerem em direitos - devem reproduzir diariamente todas as características que a literatura infantil jura que elas possuem. O castigo e a gratificação sustentam este mundo. Por trás do açucarado Disney, o látigo. E como não se lhes apresenta outra alternativa (que no mundo dos adultos existe, mas que por definição não é matéria para os pequenos), que elas mesmas pressintam a naturalidade de seu comportamento, acatando felizes a canalização de sua fantasia num ideal ético e estético que lhes aparece como o único projeto possível de humanidade. Essa literatura se justifica com as crianças que engendrou: é um círculo vicioso.

Assim, os adultos criam um mundo infantil onde possam reconhecer e confirmar suas aspirações e concepções angelicais; segregam esta esfera, fonte de consolo e esperança, garantia de que amanhã tudo será melhor (e igual) e, ao isolar essa realidade, ao dar-lhe autonomia, tramam a aparência de uma divisão entre o mágico e o cotidiano.

Os valores adultos são projetados, como se fossem diferentes, nas crianças, e protegidos por elas sem réplica. Os extratos (adulto e criança) não seriam antagônicos: resumem-se num só abraço, e a história se faz biologia. Desmorona-se, ao serem idênticos pais e filhos, o fundamento de um conflito geral verdadeiro. A criança-pura substituirá o pai corrompido, com os valores desse progenitor. O futuro (a criança) representa o presente (o adulto) que, por sua vez, retransmite o passado. A independência que o pai outorga benevolmente a esse pequeno território é a mesma forma que assegura seu domínio.

Há, porém, algo mais: essa divisão territorial simples, plana, translúcida, formosa, casta, pacífica, que se promoveu como salvação, na realidade importa, de contrabando e involuntariamente, o mundo adulto conflitante e contraditório. O desenho deste mundo transparente não faz

senão permitir o encobrimento e a expressão subterrânea de suas tensões reais e cansadamente vividas. O engendrador sofre esta cisão de sua consciência sem ter completa consciência deste dilaceramento dentro da pele.



Apropria-se do “fundo natural” da infância, que é sua nostalgia, para ocultar as fontes do que ele presume ser seu próprio afastamento do paraíso perdido, sua própria queda no mundo. É o preço que deve pagar para subsistir junto à sua depravação castigada. Em função desse modelo divinizado, julga-se e acha-se culpado: necessita desse espaço encantado-salvador, mas jamais poderá ser imaginado com a pureza indispensável, jamais poderá converter-se ele mesmo em seu próprio filho. A forma da evasão implica apagar, mas ao mesmo tempo expressar seus problemas.

A literatura infantil é, por isso, talvez o foco onde melhor se pode estudar os disfarces e verdades do homem contemporâneo, porque é onde menos se pensa encontrá-los. E esta é a mesma razão pela qual o adulto, carcomido pela monotonia cotidiana, defende cegamente essa fonte de eterna juventude: penetrar esse mundo é destruir seus sonhos e revelar sua realidade.

Assim concebido, *o imaginário infantil é a utopia passada e futura do adulto*. Precisamente por constituir-se no reino interior da fantasia, é aí, porém, nesse modelo de sua Origem e de sua Sociedade Futura Ideal, que se reproduzem com liberdade todas as características que o afligem. Pode, desta maneira, beber seus próprios demônios, sempre que tenham sido açucarados em calda do paraíso, sempre que viagem com o passaporte da inocência, sempre que sejam apresentados como ingênuos e sem segundas intenções adultas. Todo homem tem a obrigação constante de imaginar sua própria situação, e a cultura de massa concedeu ao homem contemporâneo a possibilidade de alimentar-se de seus problemas sem ter que passar pelas dificuldades e angústias temáticas e formais da arte e literatura da elite contemporânea. É um conhecimento sem compromisso, a autocolonização da imaginação adulta: por meio do domínio da criança, o grande se domina a si mesmo. Tal como a relação sadomasoquista de Donald com seus sobrinhos, o paroquiano desta literatura encontra-se apanhado entre sua utopia e seu inferno, entre seu projeto e sua realidade. Pretende evadir-se a outro mundo, santificado, e em cujo solo viaja cada vez mais dentro de seus próprios traumas, uma volta sem parafuso e um parafuso sem volta.

A “imaginação” no poder!

Isto se relaciona com toda a problemática da cultura de massas,

que democratizou a audiência e popularizou as temáticas, ampliando indubitavelmente os centros de interesse do homem atual, mas que está elitizando cada vez mais, afastando cada vez mais, as soluções, os métodos para estas soluções e as variadas expressões que conseguem transportar, para um círculo reduzido, a sufocada complexidade do processo.

É essencial, portanto, que o imaginário infantil seja definido como um domínio reservado exclusivamente às crianças (enquanto o pai exilado se consola olhando pelo buraco da fechadura). O pai deve estar ausente, sem ingerências nem direitos, tal como a criança não tem obrigações. A coerção se faz fumaça para dar lugar ao palácio mágico do repouso e à harmonia. Palácio construído e administrado de longa data pelo pai, que se ausenta justamente para não provocar a reação de sua prole. Sua distância é a condição *sine qua non* de sua invasão total, de sua onipresença. Como a revista é a projeção do pai, sua figura faz-se desnecessária e até contraproducente. Ele se converte no tio favorito que presenteia revistas. A literatura infantil substitui, mesmo, e representa o pai sem tomar sua aparência física. O modelo de autoridade paterna é imanente à estrutura e à existência mesma dessa literatura, subjaz implicitamente a todo instante. A criatividade natural da criança, que ninguém em sã juízo poderia negar, é dirigida mediante a suposta ausência do pai através de mensagens que transmitem uma concepção adulta da realidade. O paternalismo por ausência é o veículo inevitável para defender a autonomia do mundo infantil e simultaneamente assegurar sua invisível direção exemplar e exemplificativa. As revistas infantis não escapam, portanto, à dominação que baseia todas as relações sociais verticais numa sociedade: o distanciamento reforça a emissão teleguiada.

A primeira prova de que esta visão crítica é acertada constitui o fato de que dentro do mesmo mundo imaginado se reitera esta relação pai-filho. Geralmente, como se verá adiante neste estudo, em múltiplas ocasiões, a experiência do leitor (criança), com respeito à obra que consome, tem sua base e seu eco na experiência dos personagens com sua própria realidade. Assim observaremos, no caso, que a criança não só vai se identificar com o Pato Donald por razões temáticas, correspondência de situações vitais, senão também enquanto sua aproximação imediata à leitura do Pato Donald, o modo e as condições de sua recepção, imita e prefigura o modo como o Pato Donald vive seus problemas. A ficção robustece circularmente o modo de aproximação que o adulto propôs.

Comecemos, pois, para nos iniciarmos no mundo de Disney - já que se enunciou o vínculo pai-filho - com a grande família dos patos e camundongos.

I. Tio, compre-me um profilático...

Margarida: “Se você me ensina a patinar esta tarde, darei uma coisa que você sempre desejou”.

Donald: “Quer dizer...?”

Margarida: “Sim... A minha moeda de 1872”.

Sobrinho: “Auuu! Completaria nossa coleção de moedas, Tio Donald”.

(Conversação em *Disneylândia*, nº 433)

A primeira coisa que salta aos olhos em qualquer destes relatos é o desprovimento permanente de um produto essencial: os progenitores. É um universo de tios-avós, tios, sobrinhos, primos, e também na relação macho-fêmea um eterno noivado. Tio Patinhas (Rico Mc Pato) é o tio de Donald, Vovó Donalda (la abuela Pata) é a tia de Donald, Donald por sua vez é o tio de Huguinho, Zézinho e Luizinho (Hugo, Paco e Luís). O outro parente próximo é o primo Gastão (Glad Consuerte), que de forma alguma é o filho de Tio Patinhas, nem da Vovó Donalda. Inclusive quando aparece um antecessor mais antigo, que se chama Vovô Leon (tio Abuelo León) (TR. 108)*. É fácil supor, então, que qualquer outro membro consanguíneo da família automaticamente pertence ao ramo secundário. Um exemplo: o xequê Kuak (Sheik Kuak), conhecido também como Primo

3. Convencionamos, para encurtar o texto, a seguinte abreviatura: D., Disneylândia; F., Fantasias; TR., Tio Rico (Tio Patinhas); TB., Tribilin (Pateta). Nosso material de estudo se constituiu das revistas publicadas pela Empresa Editorial Zig-Zag (agora Pinsel), com uma média de 2 a 4 historietas grandes e medianas por número. Devido à dificuldade para obter todas as revistas publicadas, optamos por utilizar as que adquirimos regularmente desde março de 1971 e as anteriores que adquirimos pelo sistema de revenda. A amostragem pode ser considerada como por acaso, não só pelo nosso método de seleção, mas também porque estas histórias em quadrinhos foram redigidas no estrangeiro e pu-

Pato Patudo (Primo Pato Patudo) (TR. 111); o tio Tito Patinhas (Tito Mac Cuaco) (D. 455), e o primo Pascoal (Primo Pascual) (D. 431). Dentro desta genealogia, há uma preferência manifesta pelo setor masculino, em detrimento do feminino. As mulheres são solteiras, com a única exceção da Vovó Donalda, supostamente viúva, sem que tenha morrido o marido, já que só aparece no nº 424 de *Disneylândia* para jamais fazer sua reaparição, sob o sugestivo título de “A História se repete”. Aqui estão a vaca Clarabela (com a fugaz prima Belarosa, F. 57), a galinha Clara (que às vezes se transforma, por esquecimento dos roteiristas, em Henriqueta), a Maga Patalógica (bruja Amélia), e, naturalmente, Minnie e Margarida (Daisy), que, por serem as noivas dos personagens mais importantes, têm suas próprias acompanhantes: sem dúvida, sobrinhas.

Estas, como as mulheres, são pouco carinhosas, e não se amarram matrimonialmente; os do setor masculino são obrigatoriamente, e perpetuamente, solteiros. Não, porém, solitários: também os acompanham sobrinhos, que chegam e se vão. Mickey tem Chiquinho e Francisquinho (Morty e Ferdy), Pateta (Tribilin) tem Gilberto (e um tio Patazio - Tribilio, F. 176). Pardal (Giro) tem Lampadinha (Newton); até os Irmãos Metralha (Chicos Malos) são seguidos pelos Metralinhas (“angelitos maios”). Os personagens menos importantes não têm jovens que os secundam: não se ouviu falar de sobrinhos do cavalo Horácio, dos diferentes gansos Gansolino e Moby Dick (Boty e Gus) etc, mas é prognosticável que, se ocorre o crescimento demográfico, sempre será levado a efeito por meio de circunstâncias extra-sexuais.

É ainda mais notável a duplicação no campo das crianças. Há quatro pares de trigêmeos neste mundo: os sobrinhos de Donald e dos Irmãos Metralha, as sobrinhas de Margarida, e os infalíveis três porquinhos.

É maior ainda a quantidade de gêmeos duplos, sejam irmãos ou não: os sobrinhos de Mickey são um exemplo. A maioria porém prolifera sem restringir-se a um tio; os esquilos Tico e Deco (Chip e Dale), os ca-

blicadas no Chile sem levar em conta a data de publicação ou de pagamento de *royalties*. A distribuição é a seguinte: 50 D., 14 TB., 19TR., e 17 F. Os interessados poderão consultar o anexo para localização dos números específicos.

NT - Deste que as edições mexicana, espanhola e argentina mantiveram as abreviaturas e numerações da edição chilena, a edição brasileira do livro mantém o critério do autor, sem citar os números das revistas **O Pato Donald, Mickey, Tio Patinhas, Almanaque Disney** e a não mais existente **Disneylândia**, publicadas em português no Brasil, pela Editora Abril de São Paulo, que veicularam as mesmas produções de Disney.

mundongos Zezé e Tatá (Gus e Jacques). Isto se torna ainda mais significativo se se comparar com inumeráveis outros exemplos extra-Disney: Gaguinho e Petúnia (Porky e Petunia) e sobrinhos; o pica-pau Woody Woodpecker e sobrinhos; o gato Tom enfrenta a duplinha de camundongos Jerry e Espeto.

As exceções Banzé (Pillin) e o Lobinho (Lobito Feroz) veremos à parte.

Neste páramo de clãs familiares, de duplas de solitários, impera a arcaica proibição da tribo de se casarem entre si, onde cada qual tem sua própria casa mas jamais um lar, onde se aboliu todo o vestígio de um progenitor, masculino ou feminino.

Os advogados deste mundo convertem, mediante uma veloz racionalização, tais rasgos em inocência e recato. Sem entrar em polêmicas com uma tese, que já no século XIX era ultrapassada com relação à educação sexual infantil, e que parece mais de conventos que de homens civilizados (note-se esta linguagem “mercurial”), é evidente que a ausência do pai e da mãe não obedece a motivos casuais. Claro que desta maneira chega-se à situação paradoxal de que, para ocultar-se a sexualidade normal às crianças é primordial construir um mundo aberrante que - como se verá posteriormente - para cúmulo transpira segredos, jogos sexuais, em mais de uma ocasião. Sim, é inverossimilmente difícil compreender o valor educativo de tantos primos e tios. Não há, porém, por que remexer tanto os sexos: é possível ir em busca de outros motivos, sem desconhecer que uma das intenções é rechaçar a imagem da infância sexualizada (e portanto considerada também pelo pecado original).

Antes de tudo, pareceria que - devido a tão cacarejada fantasia a que Disney continuamente nos convida - é mister cortar as raízes que puderam ligar estes personagens a uma origem terrena. Falou-se que um dos atributos mais elogiáveis destes bonecos é seu cotidiano, sua semelhança com seres comuns que encontramos a cada momento. É preciso, porém, para que funcione o personagem, amputá-lo de toda a possibilidade *real* e concreta, suprimir a história pessoal, o nascimento que antecede a morte, e portanto o desenvolvimento entre o aparecimento e o desaparecimento, a mudança do indivíduo à medida que cresce. Tais personagens, por não estarem engendrados em um ato biológico, aspiram à imortalidade; por muito que sofram, no transcurso de suas aventuras foram liberados da maldição de seu corpo.

Desgastando o passado efetivo do personagem, assim como a possibilidade de que este se interrogue a respeito da situação em que se encontra, elimina-se a única perspectiva pela qual o personagem possa situar-se fora do mundo em que submergirá para sempre. Tampouco o futuro lhe servirá: a realidade é invariável.

Assim, não só desaparece o conflito de gerações entre o menino leitor de Disneylândia e o pai que compra a revista; mesmo dentro do texto os tios poderão ser sempre substituídos pelos sobrinhos. Não havendo pai, é indolor a substituição do tio, o seu deslocamento constante. Não sendo ele o responsável genético por essa juventude, não é um ato de traição derrubá-lo. É como se o tio não fosse nunca o rei - já que se trata de contos de fadas - senão apenas o regente, que guarda o trono para seu legítimo dono, que algum dia virá (o jovem príncipe encantado).

Não se há de pensar, porém, que a ausência física do pai elimine automaticamente a presença do poder paterno. A estrutura das relações entre os personagens é, pelo contrário, muito mais vertical e autoritária do que se pudesse encontrar no lugar mais tirânico da terra dos leitores, onde a convivência, o amor, a mãe, os irmãos, a solidariedade, a construção em comum dignificam e amenizam o trato autoritário e o acatamento das normas; e onde ainda há alternativas de crescimento e constante reformulação ao surgir um mundo fora da família, que pressiona, critica e apela. Para cúmulo, como é o tio que exerce essa faculdade, o poder se torna arbitrário. A autoridade do pai em nossa sociedade se funda, em última análise, na biologia (apoiada sem dúvida na estrutura social que institucionaliza a educação infantil como responsabilidade primária da família); a autoridade do tio, ao não ser conferida pelo pai (os sobrinhos nas historietas tampouco são filhos do irmão ou irmã, inexistentes), ao nascer, simplesmente, *de facto*, perde em troca toda a justificação. É uma relação contratual que toma a aparência de uma relação natural, uma tirania que não assume sequer a responsabilidade de um nascimento. Sepultou-se, inclusive, a natureza como causa de rebeldia. (Não se pode dizer a um tio: “Você foi um mau pai.”)

Dentro destes limites, ninguém ama ninguém, jamais há um ato de carinho, ou lealdade ao próximo. O homem está só em cada sofrimento: não há mão solidária, ou gesto desinteressado. Mais ainda, se suscita a caridade ou o sentimento de lástima, não é nem mais nem menos que a visão do outro como um lesado, um paralítico, um velho, um inerme, um

desfavorecido, ao qual se tem que ajudar.



Tomemos como exemplo o mais extremo: o famoso amor de Mickey e Pluto. Ainda que exista evidentemente carinho caritativo pelo seu cachorro, este sempre sente a necessidade de provar sua utilidade ou seu heroísmo. Em D. 381, depois de ter-se comportado pessimamente e ser castigado fechado no sótão, Pluto se redime, pegando um ladrão (sempre há um): “Faz meses que andamos atrás desse delinqüente. Há uma recompensa de cem dólares por ele.” Além disso, a polícia oferece outros cem pelo cachorro, mas Mickey se nega a vendê-lo. “Bem, Pluto, você me custou cerca de cinqüenta dólares de danos esta tarde, mas a recompensa me deixa um lucro.” A relação comercial é moeda corrente aqui, ainda que em um vínculo tão maternal como o de Mickey e seu sa-bujo. Mencionando Tio Patinhas: chegam os sobrinhos, esgotados: “Por que demoraram tanto?” Por seu rastejar no deserto de Gobi, durante seis meses, paga-lhes um dólar. Fogem os sobrinhos: “Senão, com certeza nos mandará em busca dessa moeda.” Não lhes ocorre ficar em casa e simplesmente negar-se a ir.

Tio Patinhas (TR.106), força-os, porém, a sair sofredores em busca de uma moeda de várias toneladas, pela qual, evidentemente, o avaro bilionário paga uns poucos centavos. A gigantesca moeda é, porém, uma falsificação e o Tio Patinhas deve comprar a autêntica. Donald sorri, aliviado: “Já que agora você tem a verdadeira Junca-Junca, Tio Patinhas, podemos todos descansar.” A resposta do tirano: “Não, até que vocês me devolvam essa sujeira e os meus centavos.” Último quadro: os patos, como escravos do Egito, empurrando a pedra até seu destino no outro lado do globo. Em vez de chegar à conclusão de que deveria dizer *não*, Donald chega a um resultado absolutamente oposto: “Quando aprenderei a fechar a boca?” Nem sequer a queixa é possível nessa relação de supremacia inquestionável.

A noiva de Donald, no auge de uma discussão que atinge levemente a sua Tia Crispina (D. 383) (soube que Margarida, um ano atrás, se atreveu a ir a um baile que ela desaprovava), sofre as conseqüências: “Vou-me embora daqui... e vou tirá-la da lista de meus herdeiros, Margarida. Adeus.”

A motivação deste mundo exclui o amor. As criancinhas admiram um tio distante, que descobriu “um invento que mata o bichinho da maçã”. Asseguram: “o mundo inteiro está grato a ele... E famoso... e rico.” Donald responde acertadamente: “Bah! O talento, a fama e a fortuna não

são tudo na vida” - “Não? Que outra coisa resta?” Perguntam Huguinho, Zézinho e Luizinho em uníssono. E Donald não encontra nada a dizer senão: “Er... Hummm... Vamos ver... Quer dizer... Oh-h” (D. 455)

Vemos, portanto, que Disney só aproveita o “fundo natural” da criança naqueles elementos que lhe servem para inocentar o mundo dos adultos e mitificar o mundo da infância. Tudo aquilo que verdadeiramente pertence ao menino, sua confiança ilimitada e cega (e portanto, maleável), sua espontaneidade criativa (como demonstrou Piaget), sua incrível capacidade de amar sem reservas e sem condições, sua imaginação que desponta em torno e através dos objetos que o rodeiam, sua alegria que não nasce do interesse foram, em troca, mutilados deste fundo natural. Esconde-se sobre a aparência simpática, sob os animaizinhos com gosto de rosa, a lei da selva: a crueldade, a chantagem, a dureza, o aproveitamento das debilidades alheias, a inveja, o terror. A criança aprende a odiar socialmente ao não encontrar exemplos para encarnar seu próprio afeto natural.

Resulta então infundada e silenciosa a acusação de que atacar Disney é quebrar a harmonia familiar: é Disney o pior inimigo na colaboração natural entre pais e filhos.

Todo personagem está de um lado ou de outro da linha demarcatória do poder. Os que estão abaixo devem ser obedientes, submissos, disciplinados, e aceitar com respeito e humildade as ordens superiores. Os que estão acima exercem, em troca, a coerção constante: ameaças, repressão física e moral, domínio econômico (disposição dos meios de subsistência). Não obstante, há também entre o desprotegido e o poderoso uma relação menos agressiva: o autoritário entrega paternalmente bens a seus vassalos. É um mundo de permanentes privilégios e benefícios (por isso, o clube das mulheres da Patolândia sempre realiza obras sociais). A caridade é recebida pelo destinatário com entusiasmo: ele consome, recebe, aceita passivamente tudo o que puder mendigar.

O mundo de Disney é um *orfanato do século XIX*. Não há fuga, entretanto: os órfãos não têm para onde fugir. Apesar de seus inumeráveis deslocamentos geográficos, viagens a todos os continentes, febril mobilidade enlouquecida, os personagens contêm-se invariavelmente - voltam sempre - nas mesmas estruturas de poder. A elasticidade do espaço físico encobre a realidade carcerária das relações entre os membros. Ser mais velho ou mais rico ou mais belo neste mundo dá imediatamente o direito

de mandar nos menos “afortunados”. Estes aceitam como natural esta sujeição; passam o dia todo a queixar-se acerca de tudo e da sua própria escravização. São incapazes, porém, de desobedecer ordens, por mais insanas que sejam.

Este orfanato, no entanto, também se liga com a gênese dos personagens: como não nasceram, não podem crescer. Ou seja, nunca sairão tampouco desta instituição pela via da evolução biológica pessoal.

Pode-se desta maneira aumentar o mundo em definitivo, agregando personagens à vontade e ainda suprimindo-os quando necessário: cada ser que chega, seja um solitário ou um par de primos longínquos, não necessita ser inseminado por alguém dentro do mundo. Basta que o roteirista pense, invente. A estrutura tio-sobrinhos permite que o autor da revista, que está fora dela, sugira que é *sua* mente que arma tudo, que a cabeça é a única fonte de criatividade (tal como saem genialidades e ampulhetas de cada cérebro patudo). Rechaça os corpos como surtidores de existência. Disney inflige a seus heróis a pena que Orígenes infligiu a si mesmo; emascula-os e priva-os de seus verdadeiros órgãos de relação (percepção e geração) com o universo. (Mediante este estratagema inconsciente, as historietas reduzem sistematicamente, deslumbrando o leitor, os homens reais a um ponto de vista abstrato.) A castração dos heróis dentro deste mundo assegura a Disney o controle irrestrito sobre sua própria criação; é como se ele se sentisse pai espiritual destas criaturas, que por sua vez tampouco podem criar corporalmente. Devem imitá-lo. Uma vez mais o adulto invade a historieta, agora sob o manto benfeitor da genialidade artística (não estamos, por acaso, contra a genialidade artística).

Finalmente, esta falta de axila e músculo enfatiza a incapacidade de rebelar-se contra a ordem estabelecida: o personagem está condenado a ser um escravo dos demais, tal como o é de Disney.

Cuidado, o universo é rígido, mas não deve jamais aparentá-lo. É um mundo hierárquico, mas que não pode aflorar como tal. O momento em que se extrapola este sistema de autoridade implícito, isto é, no momento que se faz explícita, visível, manifesta a ordem arbitrária fundada unicamente na vontade de uns e na passividade de outros, faz-se peremptório rebelar-se. Não importa que haja um rei, enquanto este governe escondendo o ferro sob um guante de seda. Quando mostra o metal, porém, é obrigatória sua derrubada. Não se deve exagerar seu poder

além de certos limites tacitamente estabelecidos, para que a ordem funcione; porque, ao extremar-se, muitas vezes se evidencia a situação como caprichosa. Destruiu-se o equilíbrio e é preciso restituí-lo. Aqueles que empreendem *inevitavelmente* esta tarefa são os meninos ou os animazinhos, não para colocar no lugar do tirano o jardim da espontaneidade, não para levar a imaginação ao poder, senão para reproduzir o mesmo mundo da racionalidade do domínio do adulto. Quando o adulto não se comporta de acordo com o modelo, a criança toma seu cetro. Ainda que seja eficaz o método, este não é posto em dúvida. Basta que falhe, entretanto, para que a criança se rebele, exigindo a restauração dos mesmos valores traídos, reclamando a estabilidade das relações dominador-dominado. Os jovens aspiram, com sua prudente rebelião, com sua madura crítica, ao mesmo sistema de referências e valores. Não há novamente discrepâncias entre pais e filhos: o futuro é igual ao presente, o presente é igual ao passado.

Não se pode esquecer que a criança se identifica com seu semelhante dentro da revista, e para tanto participa em sua própria colonização. A rebeldia dos pequenos dentro do conto é sentida como uma rebeldia própria, autêntica, contra a injustiça; porém, ao rebelar-se em nome dos valores adultos, os leitores também interiorizam e acedem a esses valores.

A persistência obsessiva dos pequenos seres que são astutos, inteligentes, eficientes, responsáveis, empenhados frente aos grandalhões, torpes, ineficientes, desconsiderados, frouxos, leva, como veremos, a uma freqüente (mas não permanente) inversão. O Lobinho diante de seu pai, constantemente encarcerado por seu filho, as pequenas armadilhas diante do urso e da raposa, Zezé e Tatá diante do ganso e do infalível ladrão, o ursinho Bongo diante do terrível Queixada são só alguns exemplos. O pequeno Gilberto transforma-se no mestre da escola de seu tio Pateta, ensinando-lhe como sair pela porta.

Há vários episódios, inclusive, em que até o habilidoso Mickey é criticado por seus sobrinhos. Assim, a única mudança e passagem possível de uma condição a outra, de um *status* a outro, é que o representante dos adultos (dominante) pode ser transformado no representante das crianças (dominado), em vista de que muitas das torpezas que comete são justamente aquelas que critica nas crianças, que descompõem a ordem dos adultos. Assim mesmo a mudança permitida à criança (dominado) é

converter-se em adulto (dominante). Havendo criado o mito da perfeição infantil, o adulto transfere suas próprias “virtudes” e “conhecimentos” a esta criança tão perfeita. No fundo, porém, admira a si mesmo.



Tomemos detalhadamente um caso típico (F.169): Donald é um ser de duas caras (e aparece três vezes com a cara duplicada no desenho), porque prometeu a seus sobrinhos levá-los a viajar de férias e rompeu seu compromisso. Quando lhe recordam o juramento ele trata de castigá-los e finalmente os engana. A justiça intervém, entretanto, quando o adulto as golpeia com “Porotito” (Feijãozinho) um pequeno elefante, agindo como um sobrinho qualquer. Sentencia o juiz: “Deve cumprir a pena em

um lugar ao ar livre, sob a vigilância de vocês”. Os sobrinhos recebem seu tio em custódia, com toda a autoridade da lei para sancioná-lo. É uma inversão total. Como se conseguiu que os meninos representassem o poder paternal e Donald a submissão infantil? É Donald que começa a enganar e romper o código autoridade-obediência. Os sobrinhos se controlam ao máximo: primeiro exigem o cumprimento, depois silenciam para criar uma situação em que ele se auto-ilude, sem que eles tenham que mentir, e só o enganam provocando-lhe alucinações quando se provou a ineficiência dos métodos anteriores.

Quando os resultados excedem sua vontade, causando dano físico a seu tio, eles se apressam em ambas as ocasiões a sentir-se culpados e a retificar sua conduta: “Pobre tio. A queda não estava em nossos planos” e “Paciência: Merecemos este castigo”; mas Donald jamais reconhece seus erros. Consolida-se o código único, ao se criticar o adulto: as crianças não sugerem que se deva desvirtuar a subordinação, mas que se a cumpra com justiça. São “boas, diligentes e estudiosas”; ele deve ser caritativo e direito. A rebelião dos pequenos é para que os pais sejam autênticos e cumpram com sua parte do contrato. Quem rompe a norma sagrada não só perde o poder, mas também a capacidade de perceber univocamente a realidade sensorial. Donald pensou primeiro que o elefante (de borracha) era verdadeiro e, na verdade, era falso. Depois pensou que era falso (isto é, o mesmo de borracha que os meninos utilizaram) e de fato era verdadeiro. Depois tratou ao verdadeiro como se fosse falso. (“Tio Donald! Esse elefante é de verdade!” E responde: “Grrr! Agora se arrependerá de não ser falso!”) Assim, a vida estava cheia de alucinações, resultado de sua ética errada, incapacidade para juízo moral e desvio da normalidade paternal. A objetividade é idêntica à verdade, bondade, autoridade e poder.

Recalca-se na imagem dupla de Donald que por um lado tem ele as obrigações do adulto e que por outro se comporta como um menino. Este caso-limite em que um juiz o castiga (geralmente é o destino moral do universo) firma o compromisso de que recupere sua cara única, antes que se desencadeie uma luta generalizada.

Os sobrinhos dispõem, além disso, de sua chave para entrar no mundo adulto e a usam sem cessar: o *manual dos escoteiros*. É o compêndio enciclopédico da sabedoria tradicional. Contém uma resposta para todo espaço, toda época, toda data, todo comportamento, toda habilidade técnica. Basta seguir as instruções deste saber enlatado para sair

de qualquer dificuldade. É o cúmulo de convenções que permite ao menino controlar o futuro e contê-lo para que não varie diante do passado, para que tudo seja necessariamente repetitivo. Todos os caminhos já estão gastos e definidos pelas páginas autoritárias: é o tribunal da história, da lei eterna patrocinada e sacramentada por aqueles que vão herdar o mundo, que não enfrentarão surpresa nenhuma, já que é o mundo traçado de antemão e para sempre no manual. Tudo já foi escrito neste rígido catecismo: resta somente pôr em prática e seguir lendo. O adversário é proprietário de uma norma objetiva e justa. E um dos raros casos de 100 por cento no complexo mundo-Disney: nas 45 unidades em que aparece, jamais se equivocou, ganhando inclusive em infalibilidade ao quase-perfeito Mickey.

Não há, entretanto, algo que escape a essa translação incessante? Não há nada que permita pôr-se à margem desta luta pela subordinação vertical ou pela propagação obsessiva do mesmo sistema?

Sim, com efeito. Há uma horizontalidade neste mundo, e jamais é esquecida. É a que existe entre seres que têm a mesma condição e poder e portanto não podem ser dominados nem dominantes. A única coisa que lhes sobra - em vista de que a solidariedade entre semelhantes está proibida - é *competir*. O que se necessita é vencer o outro. E para que ganhar? Para estar mais acima dele, isto é, ingressar no clube dos dominantes, subir um escalão a mais (como um cabo, sargento, general de Disneylândia) na escala do mérito mercantil. A única horizontalidade autorizada é a linha plana que termina na meta de uma carreira.

Há, não obstante, um personagem que nunca sofre uma crítica nem é substituído pelos seres menores: trata-se da mulher. E isto apesar de existir a mesma linha genealógica que no ramo masculino (por exemplo, Margarida e suas sobrinhas dão a vez a Tia Crispina, como aparece na D. 383). Tampouco isto significa que ela se evada da relação dominante-dominado. Não a impugna precisamente porque, ao contrário, leva a termo com perfeição sua tarefa de humilde servidora (subordinada ao homem) e de rainha de beleza sempre cortejada (subordinada ao pretendente). O único poder que se lhe permite é a tradicional sedução, que não se dá senão sob a forma de coqueteria. Não pode chegar mais longe, porque então abandonaria seu papel doméstico e passivo. Há mulheres que infringem este código da feminilidade: mas se caracterizam por estar aliadas com as potências obscuras e malélicas. A Maga Patalógica é a an-

tagonista típica, mas tampouco perde as aspirações que são próprias da “natureza” feminina. Concede-se à mulher, unicamente, duas alternativas (que não são tais): ser Branca de Neve ou ser a Bruxa, a donzela dona-de-casa ou a madrasta perversa. É preciso escolher entre dois tipos de panela: a caçarola do lar ou a poção mágica horrenda. E sempre cozinham para o homem, sua finalidade última é amarrá-lo de uma ou outra maneira.

Se não é bruxa, não se preocupe, mãe; sempre poderá ocupar-se em profissões adstritas à sua “natureza feminina”: modista, secretária, decoradora de interiores, enfermeira, arranjos florais, vendedora de perfumes, criada. E se não é afeita ao trabalho, sempre pode ser a presidenta do clube de beneficência local. Resta-lhe, de todas as maneiras, o eterno namoro: a coqueteria une todas estas mulheres na mesma linha, incluindo a Vovó Donalda (V. D. 347) e a Maga Min.

Disney, para traduzir esta salada de coquetes numa forma pictórica, utiliza sem cessar os estereótipos das atrizes de Hollywood. Ainda que as caricaturize às vezes com certa branda ironia, de todo o modo servem de único arquétipo, única comporta de existência física em sua lida amorosa. Isto é ainda mais visível nas famosas películas “para menores” que se dá nas matinês: as fadas em *Pinocchio* e *Peter Pan*.

Veja-se, por exemplo, um dos quadros onde Margarida realiza suas qualidades infantis estilo Doris Day, frente à vampiresca Silvia, calcada nas italianas.

O homem tem medo desta mulher (quem não?). Corteja-a eternamente sem resultado, compete por ela em torneios, quer salvá-la, enche-a de presentes e leva-a a passear. Tal como os trovadores do amor cortês não podiam inseminar as mulheres de seu amo, assim estes castrados vivem em um eterno *coitus interruptus* com suas virgens impossíveis. Como nunca se chega a possuí-las plenamente, vive-se a perpétua possibilidade de perdê-las. É a compulsão eternamente frustrada, a postergação do prazer para melhor dominar. O único que detém a mulher para subsistir em um mundo onde não pode participar das aventuras e façanhas (porque não é propriedade da mulher), onde não podem elas ser jamais criticadas, onde, para cúmulo, não têm a possibilidade de ser mães (o que pelo menos se permite às escravizadas mulheres de nosso tempo), nem de cuidar do lar do herói ou das crianças, é seu próprio estéril sexo. Estará numa eterna e inútil espera, ou sairá correndo atrás de ídolos, e deslumbrada pela possibilidade de achar por fim um verdadeiro homem. O único

acesso à existência, a única justificativa, é converter-se em objeto sexual, infinitamente solicitada e marcada. É congelada no umbral da satisfação e da repressão: só há aqui um prelúdio de impotentes. O momento em que ela questionar sua missão, será varrida do mapa.

Assim, resultam hipócritas as preocupações dos editores pela saúde moral e material das crianças (“Da mesma forma, não se aceitarão avisos de produtos prejudiciais para a saúde moral ou material das crianças, ou que possam afetá-los, tais como tabacos, bebidas alcoólicas ou jogos de azar”).

“Nossa intenção tem sido sempre servir como veículo de sadio entretenimento e lazer em meio a tantas preocupações que nos rodeiam.” Aqui, em que pesem os protestos dos defensores de Disney, há um modelo implícito de educação sexual. O único que tem sido escondido, então, é o ato carnal, a posse mesma, o orgasmo. A sua supressão indica até que ponto se deve pensar que é demoníaco e terrível, porque todos os demais passos preliminares estão plenamente presentes e até exigem a cada instante sua realização. Disney masturba seus leitores, sem autorizar-lhes um contacto físico. Foi criada uma outra aberração; um mundo sexual assexuado. E é no desenho onde mais se nota isto, e não tanto no diálogo.

A historieta tem trabalhado para conseguir de novo esta deformação de um setor da realidade, neste caso o feminino, sobre o “fundo natural” da mulher, seu “ser essencial”, aproveitando somente aqueles rasgos que acentuam epidermicamente sua condição de objeto sexual inútil, ansioso e nunca possuído; esquecendo, entre outras coisas, tanto a função maternal como a de companheira solidária. Nem se fala da mulher emancipada intelectual e sexualmente: o sexo está, porém, sem sua razão de ser, sem o prazer, sem o amor, sem a perpetuação da espécie, sem comunicação. O mundo é centrípeto, introvertido, ególatra: é o paroxismo do indivíduo-ilha. É uma solidão que não quer admitir sua condição de tal.









Mas por que esta obsessão e fobia malsã de Disney? Por que se expulsou a mãe do seu paraíso? Teremos ocasião de responder mais tarde a estas perguntas, e sem recorrer à biografia de Disney ou ao lugar-comum que sempre se saca vitoriosamente nestes casos, como seria um complexo de Édipo.

O que importa, por enquanto, é simplesmente insistir que sua ausência, seu papel secundário, sua amputação, possibilita a rotativa de tios e sobrinhos, de grandes e pequenos, substituindo-se eternamente em torno dos mesmos ideais. Não havendo uma mãe que se interponha, não há problemas para mostrar o mundo dos adultos como perverso e torpe, e preparar assim sua substituição pelos pequenos, que levantam os valores adultos.

Ou como disse o Lobinho (D. 210):

“Glup! As coisas más vêm sempre em vasos grandes!”



II. Da criança ao selvagem bonzinho

“Gú!”.

(Palavras do abominável homem das neves em Tio Patinhas, nº 113).

Todas as intenções de Disney baseiam-se na necessidade de que seu mundo seja aceito como *natural*, isto é, que combine os rasgos de normalidade, regularidade e infantilismo. A justificação das figuras da mulher e da criança é, com efeito, a de que assim são objetivamente estes personagens, ainda que, segundo vimos, tenha torturado implacavelmente a natureza de cada ser do qual se acerca.

Nisto reside o fato de que seu mundo está povoado de *animais*. Através disso a natureza invade tudo, coloniza o conjunto das relações sociais animalizando-as e pintando-as (manchando-as) de inocência. A criança tende, de fato, a identificar-se com a brincalhona bestialidade dos animais. A medida que o menino cresce vai compreendendo que as características do animal (maduro) correspondem a alguns de seus próprios rasgos evolutivos psicossomáticos. Ele tem sido, de certa forma, como esse animal, vivendo sobre quatro patas, sem fala etc. Assim, o animal é o único ser vivente do universo que é inferior ao menino,* já superado por este, e que é o seu boneco animado. Constitui ainda um dos pontos onde a imaginação infantil pode desenvolver-se com maior liberdade criativa; já não é segredo para ninguém que muitos filmes que utilizaram animais têm alto valor pedagógico, educando sensibilidade e sentidos. (Quadri-nhos)

*Disney, inclusive, aproveita esta relação biológica superior-inferior para militarizar e regulamentar a vida dos animais sob a palmatória das crianças (veja-se a cópia dos ideais dos “escoteiros” nos animais em todas as suas histórias. Exemplo: TR. 119).

O uso que Disney faz dos animais é, todavia, para prender os meninos e não para liberá-los. Eles são convidados a um mundo no qual eles pensam que terão liberdade de movimento e criação, no qual eles ingressam confiantes e seguros, respaldados por seres tão carinhosos e irresponsáveis como eles mesmos e dos quais não se pode esperar nenhuma traição, com os quais eles poderão jogar e confundir-se. Depois, uma vez dentro das páginas da revista, não se dão conta quando, ao fechar as portas atrás deles, os animais se convertem, sem perder sua forma física, sem tirar a máscara simpática e risonha, sem perder seu *corpo* zoológico, em monstruosos seres humanos. A linguagem desse tipo de historietas infantil não seria senão uma forma da manipulação. O uso dos animais não é bom nem mau em si. É o tipo de ser humano que encarnam o que se deve determinar em cada caso.



A obsessão de Disney pela natureza, sua nostalgia em seguir existindo um mundo que ele sente profundamente perverso e culpado leva-o a exagerar esta tendência ainda mais, como se não bastasse expulsar a verdadeira natureza dos animais e usar somente seu corpo impostor (tal como o fez com as crianças e mulheres).

Todos os personagens anseiam pelo retorno à natureza. Alguns vivem no campo ou nos bosques (Vovó Donald, pequenos esquilos, lobinhos etc), mas a maioria pertence à vida urbana, e dali saem em viagens incessantes até as ilhas, os desertos, o mar, bosques, céus, estratosfera, montanhas, lagos, em todos os continentes (Ásia, América, África, Oceania e muito de vez em quando algum setor não-urbanizado da Europa). E certo que uma boa proporção de historietas transcorre na cidade ou em habitações fechadas: estas, porém, enfatizam o caráter catastrófico e absurdo da vida urbana. Há contos dedicados à poluição, ao conges-

tionamento de trânsito, aos ruídos intempestivos, à dificuldade de vida social (muitas vezes as lutas entre vizinhos chegam a lances muito cônicos), à onipresença da burocracia e dos agentes da polícia. A urbe está, na realidade, concebida como um inferno, onde especificamente o homem perde o controle de sua própria situação. O personagem se enreda nos objetos, episódio após outro.

Donald tropeça, por exemplo, em D.431, em um patim, ao chegar das compras. Inicia uma solitária e demente correria pela cidade, na qual irá acumulando experiências traumáticas da vida contemporânea: uma lata de lixo, as ruas, os trabalhos de obras públicas, os cachorros soltos, o carteiro, a praça pública cheia de gente (onde, se nos permite a interrupção, uma mãe reprime seu pimpolho: “Não se mova, filhinho, para que não se assustem as pombas”), a regulamentação do trânsito, a polícia, a obstrução (O Café Arlivre ocupa todo um caminho e Donald, ao derrubar as mesas, pergunta-se, preocupado, sem poder parar: “Pergunto-me se tornarão a me deixar entrar neste café”), os choques automobilísticos, os negócios, os descarregadores, o encanamento e o caos generalizado.

O fio condutor que induz a percorrer a cidade como uma imensa vitrina de desditas são, em outras ocasiões, outros objetos: caramelos (D. 185), um bilhete perdido (D.393), uma motocicleta descontrolada montada por Banzé (D.439). Nesta *sofrentura* (porque de aventura tem somente o ritmo e de desgraça tudo o mais), volta a aceitar a lenda de Frankenstein, o robô que escapou das mãos de seu inventor.

Este caráter monstruoso alcança seus pontos mais neurotizantes em D. 165, onde Donald fecha a rua para poder dormir de noite (o tráfego pesado passa por sua rua: “aceleram, freiam, tocam a busina”). É multado por um policial: “Autorização escrita não tenho, mas o direito a um sono tranquilo me autoriza...”, interrompido pelo agente: “Está enganado!” E começa sua enlouquecida busca de permissão: do comando policial à casa do chefe de polícia e dali para falar com o senhor prefeito, que somente pode assinar “ordens aprovadas pelo conselho comunal”. (Notemos a rigidez hierárquica deste mundo burocrático, onde tudo é proibido e aprazado.) Donald deve levar uma solicitação a este conselho, assinada por todos os que habitam em sua rua. Começa sua exploração pela selva vicinal. Jamais encontra alguém que se solidarize com ele, que o ajude, que entenda o que é uma luta comunitária em defesa do silêncio. É rechaçado a tiros, patadas, golpes; fazem-no pagar um automóvel

que arranhou (cinquenta dólares); deve ir a Miami buscar uma assinatura e, ao desmaiar quando vem a saber que seu vizinho acaba de partir de volta a Patolândia, recebe a doce notícia do dono do hotel: “Senhor, devo comunicar-lhe que por dormir sobre o tapete a tarifa é de trinta dólares”. Outro não assina nada sem antes consultar seu advogado (vinte dólares pagos por Donald); um cão o morde enquanto uma velhinha simpática assina. É necessário comprar, ao próximo, um par de óculos (trezentos dólares porque escolheu uma armação de ouro puro) e, por fim, deve persegui-lo até as cataratas, onde realiza façanhas de acrobata. Cai na água e borra a tinta. Reconstrói a lista (“o repouso noturno vale todos os contratemplos que suportei”), para ser informado de que o conselho se pronunciará dentro de vinte anos. Desesperado, compra outra casa.

O episódio, entretanto, termina mal: o conselho decidiu, em vista de suas dificuldades, mudar o trânsito de sua velha rua para a rua nova. É melhor não se mexer na cidade, há que se conformar, senão é capaz de levar a pior.

Retornaremos a esse tipo de historietas posteriormente, quando veremos, por exemplo, a necessidade de não se empenhar contra o destino e as formas de crítica social de Disney. Valia a pena, porém, retratar a cidade como pesadelo e degradação, porque isto motiva em parte o retorno ao natural. A metrópole, então, é vista como uma base de operações da qual é preciso evadir-se, um dormitório mecanizado ou uma caixa-forte que histeriza a fugir antes que os desastres do universo tecnológico descontrolado tornem absurda a existência. Tanto é que, para que Vovó Donalda possa deixar “a paz e a tranqüilidade do campo” deve passar pelas pragas dos mosquitos, ratazanas e abelhas, um incêndio, a destruição de seu jardim por uma vaca invasora, fenômenos provocados artificialmente pelo ganso Gansolino. Convencida, dirige-se por uns dias à cidade: “Alegro-me com o que se passou. Depois de um dia como este, estou pronta para suportar todas as inconveniências modernas da cidade”.

O cidadão poderá chegar ao campo, sempre que abandone antes toda a maldição técnica: naufragam os barcos, caem os aviões, roubam-lhe o foguete. É preciso passar pelo purgatório antes do paraíso: e se chega com um objeto contemporâneo, este só causará problemas, complicará vingativamente o homem que quer se descontaminar. Em “O Balde Infernal” (note-se a conotação religiosa), as férias de Donald são destruídas por esse objeto; por isso, quando os escoteiros (D.433) querem mudar o

curso da natureza, pedindo a Pardal que invente algo para deter a chuva, a tecnologia se mostra deficiente: o pequeno claro do bosque onde não caem gotas se enche de multidões, copiando a cidade em miniatura, trazendo de novo as contradições ao campo. “Creio que não se deve forçar a natureza”, diz um. Outro responde: “Depois, não compensa”.

Poderíamos parar no umbral de uma primeira explicação superficial: trata-se de um mero escapismo, a válvula de segurança corrente em toda a cultura de massas, que exige um pouco de repouso e ilusão, imprescindíveis para a saúde mental e física. É o passeio dominical no parque e o período anual de férias! Como a criança vive num feriado perpétuo, não deveria estranhar que os personagens que lhe são impostos também busquem a paz campestre.

Esta tese tenderia a ser exaustiva se esses lugares, aos quais se aventuram nossos heróis, estivessem abandonados e desabitados, caso em que a relação seria entre o homem e a matéria inorgânica, a natureza pura incontaminada. Não havendo nativos, impossibilitar-se-ia qualquer relação humana diferente da que já analisamos no capítulo anterior. Mas não é o caso. Tomemos um índice: sobre a totalidade de cem revistas que constituíam nosso material de estudo, 47% das páginas estava dedicado a historietas onde os protagonistas deviam enfrentar seres de outros continentes ou raças. Se se agregassem as historietas que jogam com a ficção extraterrestre, superar-se-ia amplamente os 50%. Esta amostra cobre todos os rincões, terras, mares e ilhas do globo. Ilustremos, antes de tudo, com nossa *América*: Inca-Blinca (Peru?) (TB. 104); Los Andes (Peru) (D.457); Equador (D.434); Azteclano, Azatlán e Ixtikl do Sul (México) (D. 432, 455, TB. 107); uma ilha do México (D.451); Brasil (F. 155); Altiplano chileno e boliviano (fala-se inclusive de Antofagasta) (TB. 106); Caribe (TB. 87). *América do Norte*: índios dos EUA (D.430, TB. 62); selvagens do Grand Canyon (D. 437); índios do Canadá (D. 379 e TR. 117); esquimós do Ártico (TR. 110); índios da antiga Califórnia (D. 357). *África*: Egito (D. 422, onde se chama Esfingelândia, e TR. 109); algum rincão do continente negro (D. 431, D. 383, D. 364, F. 170, F. 106). *Oriente*: países árabes, um com um estranho nome de Arídia, um denominado Arquipelago de Frigi-Frigi, os outros três sem nome (TR. 111 e 123, dois episódios, D. 453, F. 155); Lejanostán (D. 455, Hong-Kong?); Franistán, uma mescla rara de Afeganistão e Tibete (TR. 117); Lejana Congolia (Mongólia?) (D. 433); Inestablestán (Vietnam ou Camboja) (TR. 99). *Oceania*: ilhas habitadas por selvagens (D.

376, F. 68, TR. 106, D. 377); ilhas desabitadas (D. 439, D. 210, TB. 99, TR. 119); às quais caberia agregar a quantidade de ilhas onde chegam Mickey e Pateta, mas que por falta de interesse eliminamos da amostra.

Nesses mundos, longe da metrópole Patolândia, pistas de casual aterrissagem das aventuras de nossos heróis, ávidos de tesouros e desejosos de romper seu aborrecimento cotidiano com um sadio e puro entretenimento, esperam habitantes de características pouco comuns.

Qualquer de nossos petizes se entusiasma aqui, e diria que é como levar estes selvagens para casa.

Daremos a este petiz uma introdução turística para que saiba exatamente o que vai consumir, pois se trata sem dúvida de consumo. Vai aqui o retrato típico extraído do Manual “Como Viajar e Enriquecer-se”, da grande família norte-americana de *Seleções do Reader's Digest*.

1. IDENTIDADE. Primitivos. Duas espécies: uma puramente bárbara (idade da pedra), geralmente África, Polinésia, alguns rincões perdidos do Brasil, Equador ou EUA; a outra muito mais evoluída mas em vias de extinção senão de degeneração, e que algumas vezes cobriu uma civilização antiga com muitos monumentos e comidas específicas. Nenhuma das duas espécies incursionou, entretanto, na era tecnológica.

2. RESIDÊNCIA. O primeiro grupo não tem cidades. Às vezes consegue levantar cabanas. O segundo tem cidades, em ruínas ou inservíveis. Sugere-se levar câmara fotográfica, porque tudo, absolutamente tudo, é folclórico e exótico.

3. RAÇA. Todas menos a branca. É mister comprar Kodakrom porque existem todos os tons: desde o negro mais retinto até o amarelo, passando pelo café-com-leite, o ocre e um certo leve matiz de alaranja-do para os peles-vermelhas.

4. MEDIDA. Deve levar uma escada ou um microscópio. Geralmente são enormes, gigantescos, brutos, maciços, pura matéria-prima, puro músculo. Em troca, encontram-se de vez em quando pigmeus. Não pise neles, por favor, são inofensivos.

5. VESTIMENTA. Em cueiros, a menos que se vistam como seu mais distante antepassado de sangue real. Nosso amigo Disney, que falava do “Deserto Vivo”, sem dúvida teria utilizado aqui a frase feliz: Museu Vivo.



6. COSTUMES SEXUAIS. Nestas terras, por estranho azar, só há homens. Não se pôde achar rastro de mulher. Mesmo na Polinésia, a famosa dança tamuré é desempenhada pelo sexo forte. Não se entende muito bem, todavia, como se reproduzem esses selvagens. Não obstante, em nossa próxima edição informá-los-emos, já que o Fundo Monetário Internacional está financiando uma investigação sobre a explosão demográfica e querem saber qual é a tão eficaz fórmula anticoncepcional. Localizou-se em Franestán uma princesa cujo rosto jamais foi visto, porque os homens não podem aproximar-se dela.

7. QUALIDADES MORAIS. São como as crianças. Afáveis, despreocupadas, ingênuas, alegres, confiantes, felizes. Têm ataques de raiva quando são contrariados. É muito fácil, porém, aplacá-los e até mesmo enganá-los. O turista cauteloso levará algumas quinquilharias e seguramente poderá trazer mais de uma jóia nativa. Extraordinariamente receptivos: aceitam qualquer dádiva, sejam artefatos trazidos da civilização, seja dinheiro; ou, em último caso, recebem seus próprios tesouros, sempre que sob a forma de presente. São desinteressados e ainda generosos. Os missionários, que estão enfasiados dos delinqüentes juvenis, poderiam divertir-se com estes cristãos primitivos nunca evangelizados; e não obstante são capazes de entregar tudo. TUDO, TUDO. Assim, são uma fonte permanente de riquezas e tesouros, que para eles de nada servem. São supersticiosos e imaginativos. Acima de tudo, poderíamos qualificá-los, sem deitarmos erudição, como o típico selvagem bonzinho de que falam Cristóvão Colombo, Jean-Jacques Rousseau, Marco Polo, Richard Nixon, William Shakespeare e a Rainha Vitória.

8. ENTRETENIMENTO. Estes primitivos cantam, dançam e às vezes, para se divertirem, fazem revoluções. Tendem a utilizar como brinquedo qualquer artefato que você leve (telefone, perucas, canhões).

9. IDIOMA. Não necessitam de intérprete ou dicionário bilíngüe. Quase todos falam patolandês fluentemente. Não se preocupe, entretanto, se você tem um filhinho; pode entender-se com os outros sem dificuldade, pois falam a mesma linguagem que as crianças de tenra idade, com preferência pelas guturais.

10. BASE ECONÔMICA. Economia de subsistência. Pastoreiro, pesca, coleta de frutas; às vezes, vendedores. Fabricam objetos turísticos numa ou noutra ocasião: não os compre; poderá conseguir os mesmos e mais, grátis, mediante algum truque. Demonstram um extraordinário

apego à terra, o que os torna ainda mais naturais. Há abundância. Não necessitam produzir. São consumidores-modelo. Talvez sua felicidade se deva a não trabalharem.

11. ESTRUTURA POLÍTICA. O turista vai se sentir muito à vontade, já que os paleolíticos vivem numa democracia natural. Todos são iguais, menos o rei, que é mais igual que os demais. Isto significa que são desnecessárias as liberdades cívicas e os direitos humanos: o poder executivo, legislativo e judiciário se entrecruzam. Tampouco é necessário votar ou expressar-se por meio da imprensa. Compartilham tudo, como num clube Disneylândia, se se nos permite a comparação: e na realidade, o rei não tem autoridade nem direitos, exceto seu título, tal como um general de um clube Disneylândia. É o que os diferencia do segundo grupo, das culturas antigas degeneradas, onde o rei tem poder ilimitado, mas também deve viver em constante expectativa de deposição. Não obstante, os nativos padecem de uma afeição um tanto curiosa: sempre desejam restaurar seu rei.

12. RELIGIÃO. Não têm, porque habitam um *paraíso perdido*, um verdadeiro jardim do Éden antes da expulsão de Adão.

13. EMBLEMA NACIONAL. O molusco, da família dos invertebrados.

14. COR NACIONAL. O branco imaculado.

15. ANIMAL NACIONAL. A ovelha, sempre que não seja desgarrada ou negra.

16. VIRTUDES MÁGICAS. Este ponto é talvez o mais importante e o mais difícil de explicar para quem não sofreu a gloriosa experiência, mas é a base do selvagem bonzinho, e a razão pela qual é tão assiduamente freqüentado. Explica-se também por que sempre se preferiu deixá-los num estado relativamente atrasado e sem as contradições da sociedade contemporânea. Estando em tão estreita comunhão com a natureza física, esta lhes empresta suas qualidades morais, sua bondade, e os selvagens se convertem em essência ética que irradia pureza. Sem o saber, constituem uma fonte de permanente santidade, sempre renovável e renovada. Tal como existem reservas de índios e de florestas, não devemos estranhar que haja também reservas de moralidade e de inocência. Sem alterar o mundo tecnológico, eles conseguiram, por quem sabe quais recônditos caminhos, salvar a humanidade. São a redenção.

17. RITOS FÚNEBRES. Nunca morrem.

(*Copyright readers, 1971 (?)*, proibida a reprodução sem indicar a

fonte).

Devem ter chamado a atenção do leitor perspicaz as semelhanças e paralelismos entre estes selvagens bonzinhos e outros selvagens que se denominam crianças.

É que, finalmente - e é legítimo que se faça a pergunta - encontrou-se o verdadeiro menino das revistas de Disney, o inocente e subdesenvolvido bárbaro? Nas vastas ilhas e planaltos dos incultos não se dariam a mão, por acaso, o povo ignorante por causa de sua condição social e a criança igualmente ignorante por causa de sua idade? Não compartilham por acaso magia, inocência, ingenuidade, este fundo natural de uma humanidade perdida, castigada, generosa? Não se encontram os dois igualmente indefesos, frente à força e subterfúgio dos adultos?

A representação que este tipo de revista infantil, elaborada por e para o pai em seu jogo narcisista, faz da criança-leitor, concorda com a imagem que constrói deste setor adulto marginalizado e inferior. Se assim fosse, este selvagem bonzinho resultaria na única criança que não têm agregado como numa sombra simultânea os valores paternos: ao carecer de inteligência, astúcia, conhecimento enciclopédico, capacidade de manobra, disciplina, saber tecnológico, todas as qualidades que evidenciam os pequenos da cidade (e também os esquilos, o lobinho, Bongo, habitantes dos bosques metropolitanos de Patolândia), o nativo carrega as mesmas características da infância, tal como foi concebida pela revista, sem ter as chaves, portas e escadas que conduzem à entrada do mundo adulto.

Parece aqui ficar pesada a pista. Confuso o ambiente; neste baile de disfarces, já é possível ter a impressão de que não se sabe quem é criança, quem é adulto, quem é quem.

Se se aceita que a autêntica criança é o selvagem, então o que representa o pequerrucho de Patolândia? Há diferenças entre eles? Há semelhanças?

As crianças da cidade são crianças só na aparência. Têm das crianças a forma física e a estatura, a constante posição dependente inicial, a suposta boa-fé, as atividades escolares e às vezes os brinquedos. Representam porém, como se viu, a força que julga e retifica cada deslize dos maiores com os argumentos, racionalismo, perspectiva e grave maturidade dos mesmos adultos. Em 42 episódios de Donald e seus sobrinhos, estes têm razão em 38. Somente em 4 (exemplo, Enganadores engana-

dos), em troca, os pequenos são os que transgrediram as leis do comportamento adulto, e são verdadeiramente castigados por haver adotado a conduta das crianças. O lobinho mau (30 episódios) não admite variação já que seu pai é negro, feio, grande e mau: sempre vence a criança que ensina a seu pai que descambou pela inocente encosta da fraqueza e do delito. A aparição desta figura paterna física ratifica mais uma vez nossa tese: o único pai desta literatura é o vagabundo, cujo poder, não estando legitimado pelos valores adultos, será sempre burlado. Sugestivamente, o nome do pai (alimentício) de Banzé é Vagabundo (Tramp), e é criado por uma fauna de tios, entre os quais se confunde seu próprio pai. O verdadeiro pai de Banzé é o amo humano, é o dono. Os esquilos frustram as torpezas e desonestidades de todos os adultos (Donald, Lobo Mau, o urso Queixada, o irmão raposa e o irmão asno etc.) em 18 das 20 aventuras. Zezé e Tatá, Bongo, Peter Pan: 100 por cento de razão. Pateta é fonte eterna e culminante de lições adultas em bocas infantis: ele nunca tem razão, porque carece da maturidade intelectual do adulto. E é no Camundongo Mickey, o primeiro personagem de Disney, onde melhor se conciliam os rasgos maduros e infantis. Este perfeito adulto em modelo reduzido, esta criança detetivesca, este paladino da lei e da simpatia, ordenado em seus juízos e desordenado em seus costumes (recordemos o Grilo Falante, o torpe guardião da consciência de Pinóquio), exemplifica a síntese e simbiose que Disney queria transmitir inconscientemente e que depois povoou seu mundo, cindindo-se e dando lugar, ao dividir-se, à rotação substitutiva.*

Esta estrutura não foi inventada por Disney: tem sua raiz nos contos e lendas chamados populares, e mais de um pesquisador de motivos folclóricos descobriu essa simetria central entre pai e filho, dentro da ação cíclica das narrações. O caçula da família, por exemplo, ou o pequeno feiticeiro, ou lenhador, está sujeito à autoridade paterna, mas dispõe de um poder de desforra e regulamento, que se vincula invariavelmente à sua capacidade de *gerar idéias*, isto é, sua astúcia. Veja-se Perrault, Andersen, Grimm.**

*Isto se repete nos filmes de Disney com atores juvenis. Por exemplo, os de Hayley Mills.

**Para uma visão que escapa ao formalismo das análises estruturais de Vladimir Propp (*Morphologie du conte*, Seuil, Paris, 1970), veja-se entre outras as pesquisas de Marc Soriano, *Les Contes de Perrault: culture savante et traditions populaires*, Éditions Gallimard, Paris, 1968; "Table ronde sur les contes de Perrault", *Annales*, maio-junho, 1970

Agora podemos entender a arrogante presença dos selvagens dentro deste mundo. Eles vêm preencher o vácuo que deixam os pequenos *meninomorfos* (forma de crianças) urbanos que por sua vez substituem constantemente os *adultomorfos* (forma de adultos).

Há dois tipos de crianças: enquanto os metropolitanos são inteligentes, calculistas, carregados de manhas e estratégias, superiores, (cowboys), os periféricos são cândidos, tontos, irracionais, desorganizados e fáceis de enganar (índios). Os primeiros são espírito e se movem na defesa das idéias brilhantes; os segundos são corpo, materialidade, peso. Uns representam o futuro, os outros o passado.

As crianças urbanas estão por isso em constante movimento, derubando o grande cada vez que este volta ao infantilismo. A colocação é lícita e até necessária, porque desta maneira não há mudança. Tudo segue igual. Não importa que uns tenham razão e outros se equivoquem, sempre que a regra se mantenha inalterável. Isto pode ocorrer somente no território cêntrico de Patolândia.

A unidade férrea destas crianças e adultos metropolitanos em torno dos ideais da civilização, a maturidade e a habilidade técnica cada vez que enfrentam o mundo natural são a prova da predominância destes valores adultos dentro de Patolândia. Os selvagens-crianças não podem criticar nem, portanto, substituir o bloco monolítico dos de fora, da cidade. Só podem receber suas liberalidades e entregar suas riquezas. Os pré-homens devem permanecer em suas ilhas, no estado eterno da infância pura, criança que não é pretexto para projeção no mundo adulto. O bom natural constitui o substrato indiferenciado, perpétuo, o princípio e o fim dos tempos, o paraíso original e o céu último, a fonte de bondade, paciência, alegria e inocência. Garante que sempre haverá crianças, que os sobrinhos poderão crescer, mas que o nascimento e a geração continuarão sem a intervenção de um agente sexual. Justamente as crianças da metrópole, ao assimilar valores “superiores”, perdem automaticamente várias das qualidades que os adultos buscam e adoram na criança. A inteligência e a astúcia questionam desde já a imagem tradicional da criança confiada e imune, que purifica e perfuma seus pesadelos transformando-os em sonhos. Os truques dos pequenos, ainda que encarados como travessuras, empanam a imagem de perfeição original, impossibilitam um mundo (e portanto uma salvação) mais além do pecado sexual e do dinheiro. Ainda que o pai queira que o filho seja igual a ele, que seja seu reflexo, feito à

sua imagem e semelhança, prolongar-se eternamente através de um filho que jamais o contradiga, que assegure sua imortalidade (tal como Disney trata de embonecar através de seus bonecos), o pai também deseja que haja seres que respondam sempre à sua imagem da infância transparente e totalmente submissa, imóveis, congelados na fotografia da sala de visitas. O adulto quer uma criança que no futuro seja adulta, mas que nunca deixe de ser dependente, que nunca abandone o passado.

Assim, ao pequeno leitor se abrem duas alternativas, dois projetos de infância por que modelar seu comportamento: pode escolher imitar os sobrinhos e outros pequenos e astutos, escolher as artimanhas, e portanto vencer adultamente, ganhar a competência, sair primeiro, obter recompensas, escalar; ou bem pode seguir o pequeno selvagem-bom, que jamais se mexe nem ganha nada. O único caminho para emergir da puerilidade é o caminho que o adulto traçou disfarçando-o de inocência e de naturalidade. É um caminho normal, meu filho.

Esta cisão não obedece a razões místicas ou metafísicas. Os anseios da pureza não surgem da necessidade de uma salvação que poderíamos denominar religiosa. É como se o pai não quisesse continuar dominando sua própria carne, sua própria ramificação. Ao sentir que seu filho é ele mesmo, se percebe por sua vez como dominante e dominado, translação de sua perpétua repressão interna. Tratando de distanciar-se deste círculo infernal, fugindo de si mesmo, busca outro ser para dominar e com o qual pode haver uma poralização não-culpável e uma definição nítida de quem é o dominado e quem é o dominante. Seu herdeiro pode tranquilamente crescer, adotar seus valores e seguir reprimindo o próximo, que nunca varia nem protesta. Para escapar do conflito sadomasoquista com seu próprio filho e com seu próprio ser, busca uma relação unicamente sádica com esse outro ser inerte, ingênuo, que é o selvagem bonzinho. Ele lega a seu filho um mundo satisfatoriamente imutável: seus próprios valores e seus selvagens bonzinhos que os aceitarão sem chiar.

Pode parecer, entretanto, que os autores deste livro fomos vítimas deste círculo: passamos por dentro da estrutura familiar e não conseguimos sair ainda.

Por detrás desta relação pai-selvagem bonzinho, não se esconderá outra?

III. Do selvagem bonzinho ao subdesenvolvido

Donald (falando com o médico bruxo na África): “Vejo que são uma nação moderna. Têm telefones?”

Médico-Bruxo: “Se temos telefones?.. De todas as cores e formas... O único problema é que só um está ligado: em linha direta com o banco de crédito mundial.”

(Tio Patinhas, nº 106).

Onde fica Aztecland? Onde fica Inca-Blinca? Onde fica Inestables-tán?

É indubitável que Aztecland é México: todos os protótipos de “ser” mexicano em cartão postal aparecem aqui. Burros, siestas, vulcões, cactus, sombreros enormes, ponchos, serenatas, machismo, índios de velhas civilizações. Não importa que o nome seja outro, porque reconhecemos e fixamos o país de acordo com esta tipicidade grotesca. A mudança do nome, petrificando o embrião arquétipo, aproveitando todos os preconceitos superficiais e estereótipos acerca do país, permite Disneylandizá-los sem travas. É México para todos os efeitos de reconhecimento e desproporção marginal; não é México para todas as contradições reais e conflitos verdadeiros desse país americano.

Walt ocupou terras virgens nos EUA e construiu seus palácios do parque Disneylândia, o reino embruxado. Quando olha o resto do Globo, trata de enquadrá-lo na mesma perspectiva, como se fosse uma terra previamente colonizada, cujos habitantes fantasmagóricos devem se conformar às noções de Disney a respeito de seu ser. Utiliza cada país do mundo para que cumpra uma função-modelo dentro deste processo de invasão pela natureza-disney. Inclusive, se algum país estrangeiro se atreve a esboçar um conflito com os EUA, como o Vietnã ou o Caribe,

esta nações são de imediato registradas como propriedade das histórias em quadrinhos, e suas lutas revolucionárias são banalizadas. Enquanto os marines passam os revolucionários pelas armas, Disney os passa por suas revistas. São duas formas de assassinato: pelo sangue e pela inocência.

Disney tampouco inventou os habitantes destas terras; só lhes impôs um modelo próprio do que deveriam ser, atores em seu hit-parade, decalcomanias e títeres em seus palácios de fantasia, bons e inofensivos selvagens até a eternidade.

Os povos subdesenvolvidos são para Disney, então, como as crianças; devem ser tratados como tais, e se não aceitam esta definição de seu ser, é preciso descer suas calças e lhes dar uma boa surra. Para que aprendam! Quando se *diz* algo a respeito do menino-selvagem-bonzinho nestas revistas, o objeto em que na realidade se está *pensando* é o povo marginal. A relação de hegemonia que estabelecemos entre crianças-adultos, que vêm com suas civilizações e suas técnicas, e os meninos-selvagens-bonzinhos que aceitam esta autoridade estrangeira e entregam suas riquezas se revela como uma réplica matemática da relação entre a metrópole e o satélite, entre o império e sua colônia, entre os donos e seus escravos. Tanto é assim que os metropolitanos não só buscam tesouros, mas também vendem aos nativos do mundo todo *revistas* (como estas de Disney) para que aprendam o papel que a imprensa urbana dominante deseja que cumpram. Sob o sugestivo título “Mais vale o jeito que a força”, Donald parte para um atol no Pacífico para sobreviver um mês - e volta carregado de dólares, convertido em herói comercial moderno. O empresário pode mais que o missionário ou o exército. O mundo da revista Disneylândia se auto-publicita, fazendo que se compre e se venda entusiasticamente dentro de suas páginas mesmo.

Basta de discorrer. Exemplos e provas.

Ninguém, entre todas as crianças-selvagens-bonzinhos, vai mais longe em seus exageros de rasgos infantis que Gu, o abominável homem das neves (TR. nº 113): sem cérebro, oligofrênico, de tipo mongólico (e vive no Tibete, vejam que coincidência, entre seres de raça amarela), é tratado como uma criança. É um “abominável dono de casa” (tem a caverna desarrumada), esparrama os utensílios baratos e desperdiça. “Que desgosto!” “chapéus que ele não pode usar”; e fala de modo balbuciado e com desarticulados sons de gagá: “Gu”. Não obstante, o que o distingue como sem critério é o fato de ter roubado a coroa de ouro e pedras pre-

ciosas de Genghis Khan (que pertence a Tio Patinhas mediante operações ocultas de seus agentes) e não conhece seu valor. A coroa está jogada num canto como um balde, e Gu prefere o relógio de Tio Patinhas que vale um dólar (“o relógio é seu brinquedo predileto”). Não importa, entretanto: “sua estupidez nos ajudará a fugir”. Com efeito, Tio Patinhas troca magicamente o artefato barato da civilização que faz tic-tac pela coroa. Há obstáculos até que a criança (inocente-animal-monstro-subdesenvolvido) entende que só querem levar algo que para ela nada serve e que, em troca, receberá um pedaço fantástico de progresso inexplicável (um relógio) que serve para ela brincar (NT - Deve ser um relógio “Mickey”). O que se extrai é um tesouro, ouro, matéria-prima. O que se entrega é significativamente um subdesenvolvido mental e superdesenvolvido físico. O gigantismo material de Gu, e de todos os demais selvagens marginais, é o sintoma de sua força corporal somente apta para trabalhar fisicamente na natureza pura.*

Isto traduz as relações de truques que os primeiros conquistadores e colonizadores (na África, Ásia, América e Oceania) tiveram com os indígenas: troca-se um inútil produto da superioridade (européia ou norte-americana) e leva-se o ouro (as espécies, o marfim, o chá etc). Deixa-se algo que nem se havia fixado como elemento de uso ou de intercâmbio. Este é um caso extremo e quase anedótico. Os casos mais comuns noutra literatura infantil, pão de cada dia, deixam o abominável em sua condição de animal e portanto incapaz de entrar em economia de classe alguma (Tintin no Tibete).

Não obstante, esta vítima da regressão infantil assinala um limite de um clichê do selvagem bonzinho. Mais adiante dele está o feto-selvagem, que por razões de recato sexual Disney não mostrará.

Se o leitor pensa que estamos exagerando ao estabelecer um paralelo entre um homem que dá seu ouro e outro que o presenteia com uma bagatela mecânica, entre o país monoprodutor de matérias-primas e o imperialismo extrator, entre dominados e dominantes representativos, colocamos agora um exemplo mais explícito da estratégia de Disney, com respeito (ou desrespeito) aos países que ele caricaturiza como atrasados, mas sem revelar a causa de seu atraso.

Alguns diálogos subtraídos da mesma história em quadrinhos que

*Para o tema do gigantismo do corpo com ameaça sexual, veja-se de Eldridge Cleaver, *Soul on Ice*, 1968.

nos serviu de cabeçalho a este capítulo: Donald caiu num país da selva africana. Aí um médico bruxo (com óculos encima de sua gigantesca máscara primitiva) o cura. A versão que se entrega da independência dos africanos é vergonhosa. “É a nova nação de Cuco Roco, aviador. Esta é a nossa capital.” Vêem-se três montes de palha e um conjunto ambulante de feno. Quando Donald pergunta por este estranho fenômeno, o bruxo lhe explica: “São perucas!” “É a novidade que trouxe nosso embaixador das Nações Unidas”. Quando o negociante que persegue Donald aterrissa e precisa que tirem as perucas para ver onde está seu páto-adversário, há o seguinte diálogo:

“Negociante:

Escutem. Pagarei um bom preço por suas perucas! Vendam-me todas!

Um nativo:

Yippi! Um comerciante rico compra nossas perucas.

Outro nativo:

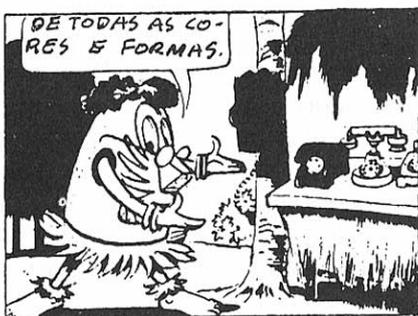
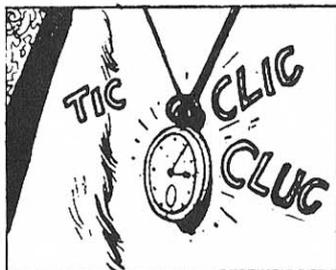
Pagou seis estampilhas pela minha.

Ainda outro (alvorçado):

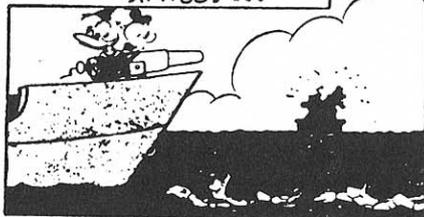
A mim, passou dois bilhetes para o metrô de Chicago.”

Quando o negociante escapa: “Atirarei umas moedas para que os nativos não se aproximem do redemoinho”. Estes se agacham, felizes e invertrebados a recolher o dinheiro. Tanto é assim que quando os Irmãos Metralha se pintam de nativos polinésios, para enganar Donald, não têm comportamento diferente: “Você salvar nossas vidas”. “Seremos seus servidores para sempre”. Enquanto se prostam, Donald comenta: “São nativos também. Porém, um pouco mais civilizados”.

Outro exemplo (número especial D. 423): Donald parte para “Longínqua Congolia” porque lá o negócio de Tio Patinhas nada vendeu. O motivo: “O rei ordenou a seus súditos não fazer presentes de natal este ano. Deseja que todo o povo lhe entregue seu dinheiro.” Comentário de Donald: “Egoísta!”. E mãos à obra. Donald é convertido em rei, ao ser tomado como um grande mago que voa pelos ares. É destronado o antigo (“Não é homem sábio como você. Não nos permite comprar presentes”).



OS FELIZES ASTECAS NADAM
PARA LIBERTAR NOSSOS
AMIGOS ...



NO NATAL VOLTAREMOS A CARREGAR O BARCO COM MATERIA AMARELA!

OH! FELIZ NATAL!



EM NOME DE TODA A ALDEIA,
NOSSAS BOAS VINDAS.



VENHAM, MINHA CASA É DE VOCÊS.

ESPERO QUE TUDO PERTENÇA A TIO PATINHAS.



A NOVA MISTURA ENCANTOU AS CRIANÇAS

AGORA COMPRAREMOS TODO O TÔNICO QUE TEM.



MAS IMEDIATAMENTE ...

ALÔ AMIGOS! CHEGOU A RESVALADINHA PARA TODA A LADAINHA QUE DA COSQUINHA NA SUA PATINHA.

ESSE PAPAGAIO

BEMVINDO A ALDEIA ZUMPA CENTRO MUNDANO DE MATO GROSSO



Donald aceita (com a intenção de partir tão logo a tenda fique vazia): “Minha primeira ordem como rei é... comprem presentes para suas famílias e não entreguem um centavo a seu rei!”. Mas, ao terminar as vendas, Donald devolve a coroa ao rei. Este desejava o dinheiro para ir embora do país e comer o que desejava, pois os congolianos exigiam que seu rei comesse somente cabeças de pescado. O rei: “Se tivesse outra oportunidade, governaria bem. E de alguma maneira me arranjaria para não comer iguaria intragável.”

Donald (ao povo): “E asseguro que deixo o trono em boas mãos. Seu antigo rei é um bom rei... e mais sábio que antes.”

(O povo: “Hurra! Viva!”).

O rei aprende que deve se aliar aos estrangeiros se quiser conservar seu poder, que ele nem sequer pode instituir impostos ao seu povo, porque estes devem ser entregues integralmente no exterior, através do Agente de Tio Patinhas. O dinheiro volta a Patolândia. Além disso, os de fora solucionam o problema do tédio do rei em suas terras, de seu sentimento de marginalidade e desejo de viajar para a metrópole, mediante a importação maciça dos supérfluos: “E não se aflija por essa comida”, diz Donald. “Mandarei uns temperos que mudarão o gosto até das cabeças de peixe”. O rei sapateia de felicidade.

O mesmo esquema se repete até a saciedade. Tio Patinhas troca portas de aço inoxidável por portas de ouro puro com os índios do Canadá (TR. 117). O ganso Moby e Donald, apanhados pelos aridianos (árabes) (D. 453), começam a soprar e produzir bolhas de sabão, que os nativos desejam mais que qualquer outra coisa. “Ha, ha. Se desfazem quando a gente toca. Hi, hi.” E diz Ali-Ben-Goli, o chefe: “É verdadeira magia. Minha gente ri como crianças.” Eles não entendem como são feitas. “É um segredo transmitido de geração para geração”, diz Moby: “Revelarei se nos der a liberdade”. (A civilização se apresenta como algo incompreensível que deve ser administrado pelos estrangeiros.) O chefe (com estranheza): “A liberdade? Isso não é tudo que darei a vocês. Ouro. Jóias. Meu tesouro é de vocês, se me revelam o segredo”. Os árabes consentem em sua própria alienação. “Jóias temos, mas de nada servem. Não fazem rir como as bolhas mágicas”. Enquanto Donald ri dele, com deboche: “pobre ingênuo”, Moby entrega o sabão Flop-flop; “Você tem razão, amigo. Quando quiser um pouco de alegria, pegue um pouco de pós mágicos e recite as palavras mágicas”. A história em quadrinhos termina com a conclusão de que não

é necessário *escavar* as pirâmides (ou a terra) pessoalmente: “Para que necessitamos de uma pirâmide, tendo Ali-Ben-Goli?”

Esta situação mantém os nativos cada vez mais eufóricos. Cada objeto de que se livram aumenta sua felicidade, e cada artefato que recebem como magia desprovida de origem técnica enche-os de regozijo.

Nenhum de nossos mais ferrenhos adversários pode justificar esse trato desequilibrado: ou por acaso alguém pensa que um punhado de jóias é igual a uma caixinha de sabão, ou uma coroa de ouro igual a um relógio? Certamente se objetará que esses truques obedecem à fantasia, mas é uma pena que estas leis da imaginação favoreçam unilateralmente os personagens que vêm de fora e os que escrevem e editam estas revistas.

Por que, porém, nunca chama a atenção este flagrante despojamento, ou em outros termos, como é possível que esta desigualdade apareça como uma igualdade? Isto é, por que o saque imperialista, para chamá-lo por seu nome, e por que a submissão colonial não aparecem como tais?

“Jóias temos, mas de nada servem.”

Aí estão em suas tendas de deserto, em suas cavernas, em suas cidades outrora florescentes, em suas ilhas isoladas, em suas fortalezas proibidas, e *nunca poderão sair dali*. Tolhidos em seu tempo histórico pretérito, definidas suas necessidades em função deste passado, estes subdesenvolvidos não têm direito de construir um futuro. Suas coroas, suas matérias-primas, seu petróleo, sua energia, seus elefantes de jade, suas frutas, mas especialmente seu ouro, jamais poderão ser utilizados. O progresso, que vem de fora com seus múltiplos objetos, é para tanto um brinquedo. Nunca romperá a defesa cristalizada do selvagem-bonzinho, ao qual se proíbe civilizar-se. Nunca poderá entrar no clube dos atores da produção, porque nem sequer entende que esses objetos foram produzidos. São vistos como elementos mágicos, surgidos do cérebro dos estrangeiros, de seu verbo, de suas palavras mágicas.

Não havendo outorgado aos bons selvagens o privilégio do futuro e do crescimento, todo o saque não aparece como tal, já que extirpa o que é supérfluo, prescindível, ninharia. O despojo capitalista irrefreável se encena com sorrisos e sedução. Pobres nativos. Como são ingênuos. Se eles não usam seu ouro, entretanto, o melhor é levá-lo. Servirá para alguma coisa em outra parte.

Tio Patinhas (TR. 48) toma posse da lua de vinte e quatro quilates onde “o ouro é tão puro que se pode moldar como se fosse manteiga”. Aparece porém o dono legítimo, Mukale, um venusiano que possui o título da propriedade, e que está disposto a vendê-lo a Tio Patinhas por um punhado de terra. “Oh, é a maior pechincha que ouvi em minha vida!” - exclama o avaro, e faz o negócio. Mukale, contudo, é um “bom natural” e com um “conversor mágico” transforma a terra em um planeta, com continentes, oceanos, árvores, um universo natural: “Vivi muito pobre aqui, rodeado somente de átomos de ouro”. Exilado de sua natureza inocente, desejando um pouco de chuva e vulcões, Mukale renega o ouro para poder voltar à terra de origem e conformar-se com os meios de subsistência mínimos: “Alfafa! Sinto-me renascer”. “Agora tenho um mundo próprio, com alimentos e bebidas”. Não somente Tio Patinhas não lhe rouba o ouro, mas também, pelo contrário, faz o favor de extrair-lhe todo esse metal corrompido e facilitar o retorno à inocência primitiva. “Ele conseguiu o que queria, e eu esta fabulosa lua. Oitocentos quilômetros de espessura de ouro puro. Apesar disso, creio que ele ficou com a melhor parte”. Deixa-se entregue ao pobre a celebração feliz da vida simples. E o velho aforismo: os pobres não têm preocupações, a riqueza traz problemas. É preciso saquear os pobres, os subdesenvolvidos, sem sentimento de culpa.

A conquista foi purgada. É inofensiva a presença dos forasteiros: eles constroem o futuro baseado numa sociedade que jamais poderá ou desejará sair do passado.

Há, porém, uma segunda maneira de infantilizar e exonerar sua atitude ladrona. O imperialismo se permite apresentar a si mesmo como vestal da libertação dos povos oprimidos e o juiz imparcial de seus interesses.

O único que não se pode tomar ao selvagem-bonzinho é sua subsistência, e isto porque destruiria sua economia natural, forçando-o a perder o paraíso e criar uma economia de produção.

Donald (F. 165) viaja ao “Planalto do Abandono” para buscar um cabrito de prata. Este animal metálico serve para salvar um povo primitivo de morte pela fome (palavra proibida). Diz o chefe: “O único para chegar à planície exterior é este trecho sinuoso. Só vocês e as ovelhas têm a coragem de atravessá-lo. Nosso povo tem sempre sofrido vertigens. Jamais um de nós terá o valor de aventurar-se a sair com o rebanho. Nós

teríamos morrido de inanição em nosso pedacinho de terra se um bondoso homem branco não tivesse chegado a nós nesse misterioso pássaro (Nota: é um avião) que vocês vêem lá... Construiu um cabrito branco com metal de nossa mina". Donald e seus sobrinhos de imediato devolvem o cabrito aos introvertidos.

Entram em cena, porém, personagens que ainda não tínhamos encontrado: os vilões. São um homem rico e seu filho, que desejam o cabrito, ainda que esse povo morra de fome, esquecendo inclusive a caridade como atitude obrigatória. "Assinou um contrato e tem que me entregar a mercadoria". Este mal é vencido e os patos se mostram desinteressados e amigos dos nativos. Conclusão: o que levam, por definição, não é indispensável para o ciclo vital dos selvagens-bonzinhos. Eles saberão - é preciso ter confiança nestes homens tal como no outro que veio antes - diferenciar o essencial do supérfluo. A oposição bons-maus cria a aliança dos nativos e estrangeiros bons contra os estrangeiros maus. O maniqueísmo moral serve para repartir a soberania forasteira no seu lado autoritário e paternalista. Garrote e Caritas. Os estrangeiros bons, cobiçando sob o manto ético, ganham o direito de decidir, e de serem acreditados, acerca da distribuição da riqueza desse país. Os vilões, toscos, grosseiros, repulsivos, diretamente ladrões, estão aí com o exclusivo propósito de transformar os patos em defensores da justiça, da lei, do alimento para os pobres e, portanto, de limpar qualquer outra ação futura. Defendendo o único que pode servir aos bons selvagens (sua alimentação), e que provocaria sua morte ou rebelião, destruindo desta maneira a imagem infantil com a violência, os metropolitanos conseguem converter-se em porta-vozes destes povos submergidos e sem fala.

Esta divisão ética dos dominadores, os explícitos e os solapados, se repete incessantemente. Mickey e sua companhia (TB. 62) buscam uma mina de prata e desmascaram dois fraudadores que aterrorizavam os índios. Esta característica habitual dos nativos - pânico terrível e irracional frente a qualquer feito que desconcerta seu ciclo natural - enfatiza sua covardia (talvez como as crianças temem a escuridão) e a necessidade de que algum ser superior venha a resgatá-los e restaurar o sol. Os dois malvados vendiam "os adornos" (dos índios) aos turistas provocando muita cobiça, "disfarçados de conquistadores espanhóis", que já haviam roubado o mineral indígena. "Sinto muito, Minnie", diz Mickey "mas os índios descobriram a mina primeiro". Ela se alegra assim mesmo: "Agora estarão

livres para sair do buraco e vender suas próprias jóias”. São entronizados dentro da tribo como recompensa: Minnie, princesa; Mickey e Pateta, guerreiros; Pluto, um cocar. Assim, a liberdade dos índios é para melhor poder colocar seus produtos no mercado estrangeiro. O que se condena é o roubo direto, aberto, sem uma mínima participação nas utilidades. A espoliação imperialista de Mickey aparece como contraposta à dos espanhóis e à de quem desejou no passado - quem poderia negá-lo - escravizar o indígena. Agora as coisas mudaram. Roubar sem pagar é roubar sem disfarce. Roubar pagando não se pode considerar roubar, mas favorecer. Daí que as condições de venda do adorno e a importação desde a Patolândia jamais são questionadas, relações que reconhecem de antemão a igualdade de trato para os dois sócios da negociação.



Algo semelhante ocorre com os índios de Villadorado (D. 430) que desconfiam dos patos, baseados numa experiência histórica anterior. Cato Pato, há 50 anos, e nada mudou desde essa época, enganou-os duplamente (ao roubar suas terras e vendê-las de volta, inúteis). É importante convencê-los de que nem todos os patos (brancos) são maus, que os enganos do passado podem ser reparados. Qualquer livro de história - até Hollywood e a televisão - admitem que os nativos foram violados. Porque o passado de fraude e exploração foi superado. Uma situação histórica é pública e já não se pode enterrar, aparece extinta em relação ao passado. O presente é outra coisa. Entretanto, para assegurar o poder de redenção do imperialismo, chega um par de caloteiros, e os patos os desmascaram: “Isso é um roubo! Eles sabem o valor do gás natural filtrado na mina”. Resultado: “os índios declararam a paz aos patos”; “É preciso esquecer velhas diferenças, é preciso colaborar, as raças podem se entender”. Que bela mensagem!

Como diz um espetáculo, patrocinado pelo Bank of America, a minicidade de Disneylândia na Califórnia é um mundo de paz e tranqüilidade, em que todos os povos podem se entender.

O que se passa, porém, com as terras?

“Uma grande companhia de gás se encarregará de todos os trabalhos e pagará bem à tribo.” É a política imperialista mais descarada. Frente a surrupiaadores pretéritos e presentes, que ficaram para cúmulo na etapa artesanal, está o grande Tio Companhia, que com justiça resolverá os problemas. Não é mau o que vem de fora, só o que não paga “justeiramente” é perverso. A companhia é, pelo contrário, maravilhosa.

Há mais ainda, entretanto. Inaugura-se um hotel e começam as excursões. Os índios permanecem em seu fundo natural com o objetivo de serem consumidos turisticamente. A condição de sua “riqueza” é de que não se mexam.

Estes dois últimos exemplos insinuam certas diferenças com a política clássica de um colonialismo grosseiro. É possível perceber nesta colaboração benévola um neocolonialismo que, rechaçando o saque aberto do passado, permite ao nativo uma mínima participação em sua própria exploração.

Talvez, onde mais claro apareça este fenômeno, seja em D. 432 (escrito em 1962, em pleno auge da Aliança para o Progresso), onde os índios de Aztecland são convencidos por Donald de que os conquistadores são coisa do passado, vencendo simultaneamente os Irmãos Metralha, conquistadores contemporâneos. “Isto é absurdo! Os conquistadores já não existem!” O tacão do passado é um delito. Inculpa-se o passado purificando o presente, apagando seu prontuário. Não há por que continuar ocultando os tesouros: os patolandeses, que além de tudo demonstraram sua bondade cuidando caritativamente de uma ovelhinha perdida, saberão defender os mexicanos. “Visite Aztecland. Entrada: um dólar”. A geografia se faz cartão postal e se vende. O anteontem não pode avançar nem mudar, porque isso destruiria a afluência turística. As férias dos cidadãos se transformam no veículo da supremacia moderna, além do que voltamos a ver como se guarda incólume a virtude natural e física do selvagem-bonzinho. O repouso nesses lugares é um adiantamento, um cheque em branco, sobre a regeneração purificadora por meio da comunhão com a natureza.

Todos esses exemplos têm em comum alimentar-se de estereóti-

pos internacionais. Quem poderia negar que o peruano (em Inca-Blinca, TB. 104) é sonolento, vende argila branca, está de cócoras, come pimentão ardido, tem uma cultura milenar, segundo os preconceitos deslocados que se proclamam nos mesmos anúncios publicitários? Disney não descobriu esta caricatura, mas explora-a ao máximo, englobando todos esses lugares-comuns sociais, enraizados nas visões do mundo das classes dominantes nacionais e internacionais, dentro de um sistema que afiança sua coerência. Esses clichês diluem a monotonia do dia-a-dia de tais povos, através da cultura de massa. A única maneira de um mexicano conhecer o Peru é através do preconceito, que implica ao mesmo tempo que o Peru não pode ser outra coisa, que não pode deixar esta situação prototípica, o aprisionamento em seu próprio exotismo. Desta maneira o mexicano está se autoconhecendo, autoconsumindo, rindo de si mesmo. Selecionando os rasgos mais epidérmicos e singulares de cada povo, provocando novas sensações para incentivar a venda, diferenciando através de seu folclore nações que ocupam uma mesma posição dependente e separando-as por suas diferenças superficiais, a história em quadrinhos, como todos os meios de comunicação de massas, joga com o princípio do *sensacionalismo*, ou seja, de mascaramento pelo “novo”.

Nossos países se transformam em latas de lixo que se renovam eternamente, para o deleite impotente e orgiástico dos países do centro. Na televisão, rádio, revistas, jornais, charges, notícias, aparecendo em conversações, filmes, livros, sofisticando-se nos textos de história, desenhos, roupas, discos, todos os dias, neste mesmo momento, leva-se a termo a dissolução da solidariedade internacional dos oprimidos. Estamos separados pela representação que fazemos dos demais e que é a nossa própria imagem refletida no espelho.

Este grande poço tácito do qual sempre se podem extrair riquezas estereotipadas baseia-se nas representações cotidianas, e não necessita buscar na atualidade direta suas fontes de informação alimentícia. Cada um tem dentro de si um manual de escoteiros repleto de encruzilhadas comuns que se lhe deparam sempre.

Não obstante, e por sorte, as contradições afloram, e quando estas são tão poderosas que se constituem apesar da imprensa metropolitana em *notícia*, é impossível reiterar o mesmo pacífico ponto de argumentação. A realidade conflitual não pode ser tapada pelos mesmos esquemas de uma realidade que, sendo conflitual, ainda não eclodiu o suficiente

para chamar a atenção informativa.



Assim, há uma variedade de fatos cotidianos que revelam o mal-estar de um sistema. O artista, que destrói a percepção habitual e massificada para agredir o espectador e provocar sua instabilidade não é mais que um extravagante, que por casualidade pareceu distinguir cores no vento. Arvora-se no gênio da vida, e toda a sua tentativa de conciliar a realidade com sua representação estética resulta nula.

Pateta ganha o primeiro prêmio no concurso “pop” ao tropeçar loucamente num estacionamento, derrubando latas de pintura e criando o caos. No meio do lixo intelectual que esculpiu, Pateta protesta: “Eu vencedor? Imagine; Nem sequer tentei”. E a arte perde sua ofensiva: “Este trabalho, sim, é bom. Finalmente posso ganhar divertindo-me e assim ninguém se aborrece comigo” (TB. 99). Não se deve desconcertar o público por essas “obras-primas”: nada têm a ver com suas existências, somente os débeis e estúpidos se dedicam a este tipo de esporte. O mesmo ocorre com os “hippies” e as manifestações de paz e amor. Um tropel (notemos como se aglutinam) de iracundos desfila fanaticamente e Donald (TR. 40) os convida a desviar-se de sua trajetória para tomar limonada no boliche de seus sobrinhos (Tio Patinhas quer comprovar sua honradez): “Aí vai um grupo sedento... Eh, gente. Tirem seus estandartes e tomem limonada grátis”. Como uma manada de búfalos, arrebatam o dinheiro de

Donald, esquecendo a paz, e sorvem-na ruidosamente. Para que vejam que são uns alvoroçadores hipócritas: vendem seus ideais por uma jarra de limonada.



Contrastando com eles, tomam limonada ordenadamente os pimpolhos militares, pequenos cadetes, ordenados, obedientes, limpos, bonzinhos, verdadeiramente pacíficos e não sujos e anárquicos “rebeldes”.

Esta estratégia de converter o signo do protesto em impostura chama-se *minimização*: fazer que um fenômeno anormal no corpo da sociedade, sintoma de um câncer, possa ser rechaçado automaticamente pela “opinião pública” como uma brisa passageira. Cauterize-mo-lo e terminaremos com ele.

Não foi Disney sozinho que iluminou esta ampulheta; é parte de um metabolismo do sistema que reage a fatos reais, e os envolve como parte de uma estratégia, consciente ou inconscientemente orquestrada.

Converte-se, por exemplo, a primitiva dinamite do “hippy” em grande indústria têxtil, na moda, privando-a de sua denúncia dos males do sistema. E similar ao que sucede com a liquefação dos movimentos de liberação feminina nos EUA. A publicidade se atreve a sugerir que as mulheres devem comprar liqüidificadores (sic!) para fazer suas tarefas domésticas velozmente e poder acorrer assim à próxima manifestação de rua em prol da emancipação da dona de casa.

A pirataria aérea (TR. 113), por fim, só é coisa de bandidos loucos: “Estamos seqüestrando este avião”. Comenta o primo Pascoal: “Conforme li nos jornais, os seqüestros de aviões estão em moda”. A interpretação pública não só esvazia a notícia, como reassegura a si mesma que nada se passa.

Todos esses fenômenos, porém, são só potencialmente subversi-

vos, são meros índices. Quando há um lugar no mundo que infringe o código da criação disneylandesca, que estatui o comportamento exemplar e submisso do selvagem bonzinho, a história em quadrinhos não pode calar o feito. Deve fazer arranjos florais, reinterpretá-lo para seu leitorzinho, inclusive se este é um menino. Esta segunda estratégia se chama *recuperação*; um fenômeno que nega aberta e dinamicamente o sistema, uma conflagração política explícita, serve para nutrir a repressão agressiva e suas justificativas.

É o caso da guerra do Vietnam.

O reino de Disney não é o da fantasia, porque está em reação aos acontecimentos mundiais. Sua visão do Tibete não é idêntica a sua visão da península da Indochina. Faz 15 anos o Caribe era o mar dos piratas. Agora, tivemos que nos ajustar ao feito de Cuba, e à invasão da República Dominicana. O bucaneiro grita agora vivas à revolução, e é submetido.

Chegará a vez do Chile. (NT em 77 - Já chegou...)





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 sócio-econômica. A guerra do Vietnam resulta em mero intercâmbio de balas desajustadas e insensatas, e a trégua em uma sesta. “Rha Thon 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 Rha Thon! Ditador do povo feliz”, é o grito, e se acrescenta em um sussurro, “infeliz”. O tirano defende sua parcela: “Mate-mo. Não deixem que estrague minha revolução”. O salvador desta situação caótica é o príncipe Encahn Thador ou Yyo Soy, 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, apenas chegou. Assim, o seguinte diálogo (em Patolândia) em outra revista (D. 445):

Sobrinho: “Eles também pegaram a gripe asiática.”

Donald: “Sempre falei que nada de bom nos pode vir da Ásia.” (NT - Amenizada na edição brasileira da Editora Abril).

Uma tal redução é a que ocorre a respeito do Caribe: Cuba, América Central: A república (?) de San Bananador (D. 364). Donald zomba das crianças que brincam com o seqüestro: coisas que já não acontecem: “Nos barcos não se seqüestra a ninguém e os marinheiros não sofrem de escorbuto hoje em dia...” O suplício da prancha também está estritamente proibido. Estamos frente a um mar inofensivo. Mas ainda existem lugares onde sobrevivem estas reminiscências e hábitos selvagens.

Um homem trata de escapar de um barco que ele qualifica de terrorífico. “Leva uma carga perigosa e seu capitão é uma ameaça viva. Socorro!” Quando o levam de volta à força para o navio, invoca a liberdade (“sou um homem livre! Solte-me!”), enquanto que os seqüestradores tratam-no de *escravo*. Ainda que Donald, tipicamente, interprete o incidente como de “entre criados” ou de “atores rodando uma película”, ele e seus sobrinhos também são raptados. Vive-se um pesadelo no barco: há racionamento de comida, e impede-se até às ratazanas de abandonarem o navio, só imperando a lei injusta, arbitrária e enlouquecida do “Capitão Tormenta” e seus barbudos sequazes; há trabalhos forçados, escravos, escravos, escravos.

Não se tratará de uns piratas antigos? Em absoluto. São revolucionários em luta contra a lei e a ordem, perseguidos pelo exército de seu país porque tencionam levar um carregamento de armas aos rebeldes da República de San Bananador. “Trataram de nos localizar com aviões. Apaguem as luzes. Fugiremos na escuridão.” E com o punho cerrado, grita ao rádio-operador: “Viva a revolução!”

A única esperança, segundo Donald, é “a boa e velha marinha, símbolo da lei e da ordem”. Obrigatoriamente, o pólo rebelde atua em nome da tirania, da ditadura, do totalitarismo. A sociedade escravagista que impera a bordo do barco é a réplica da sociedade que eles propõem instalar ao invés do regime legitimamente constituído. Nos tempos modernos, o único veículo para que volte a escravidão do homem é por meio das sociedades que pugnam pelos movimentos insurrecionais.

Já não podem escapar a ninguém os propósitos políticos de Disney, tanto nestas poucas histórias em quadrinhos onde tem que mostrar abertamente suas intenções, como naquelas majoritárias, em que está cobrindo de animalidade, infantilismo, bom-selvagismo, uma trama de interesses de um sistema social historicamente determinado e concretamente situado: o imperialismo norte-americano.



Não só o que se diz da criança se pensa do selvagem-bonzinho, e o que se pensa do selvagem-bonzinho se pensa do subdesenvolvido, senão - e este é o ponto definitivo - o que se pensa, diz, mostra e disfarça de todos eles, tem na realidade um só protagonista verdadeiro: o proletariado.

O imaginário infantil é a utopia política de uma classe. Nas histórias em quadrinhos de Disney jamais se poderá encontrar um trabalhador ou um proletário, jamais alguém produz industrialmente algo. Mas isto não significa que esteja ausente a classe proletária. Ao contrário: está presente sob as máscaras, como selvagem-bonzinho e como lumpen-criminoso. Ambos os personagens destroem o proletariado como classe, mas resgatam desta classe certos mitos que a burguesia tem construído desde o princípio de sua aparição e até seu acesso ao poder, para ocultar e domesticar seu inimigo, para evitar sua solidariedade e fazê-lo funcionar fluidamente dentro do sistema, participando de sua própria escravização

ideológica.

A burguesia, para racionalizar sua preponderância e justificar sua situação de privilégio, dividiu o mundo dos dominados em dois setores: um, o campesinato, não-perigoso, natural, verdadeiro, ingênuo, espontâneo, infantil, estático; o outro, urbano, ameaçador, aglomerado, insalubre, desconfiado, calculista, amargo, vicioso, essencialmente móvel. O camponês adquiriu neste processo mitificador a exclusividade do popular e foi eleito guardião folclórico do que se produz ou conserva no povo, longe da influência dos centros poluídos urbanos, purificando-se por um retorno cíclico às virtudes primitivas da terra. O mito do povo como selvagem-bonzinho não fazia senão servir mais uma vez a uma classe para sua dominação e para representar o povo como uma criança que devia ser protegida para seu próprio bem. Eram os únicos capazes de receber, sem contradizer, os valores da burguesia como eternamente válidos. A literatura infantil se nutriu destes mitos “populares” e serviu de constante lembrança alegórica sobre o que se desejava fosse o povo.

Foi criado, em toda grande civilização urbana (Alexandria com Teócrito, Roma com Virgílio, a época moderna com Sannazaro, Montemayor, Shakespeare, Cervantes, D'Urfé) o mito pastoril: um espaço edênico, extra-social, casto e puro, onde o único problema era o amor (problema biológico). Emanava deste bucolismo evangélico uma literatura picaresca (rufiões, vadios, jogadores, glutões), que mostra uma realidade do homem móvel degenerado e irredimível. O mundo se divide em céu laico dos pastores e inferno terrestre dos desocupados. Brotam ao mesmo tempo as utopias (Moro, Campanella, Victoria) que projetam o futuro humano (e com base no otimismo que trouxe a técnica e o pessimismo da quebra da unidade medieval), o reino estático da perfeição social. Somente a burguesia em formação foi capaz de impulsionar as viagens de descobrimento, onde imediatamente floresceram inúmeros povos que obedeciam, teoricamente, aos esquemas pastoris e utópicos, que participavam da razão cristã universal que o humanismo erasmista havia proclamado. Assim, a divisão entre o positivo-popular-camponês e o negativo-popular-proletário recebeu toda uma afluência transbordante.

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, pro-

míscuos 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.

O anseio de McLuhan, o profeta da era tecnológica, por voltar à *aldeia global* (calcada sobre o “primitivismo tribal comunista” do mundo subdesenvolvido) através dos meios maciços de comunicação, não é senão uma utopia do futuro que volta a um desejo do passado. Ainda que a burguesia não tenha podido levar a termo durante séculos de existência seu projeto histórico imaginário, manteve-o junto a si, acalento em cada uma de suas expedições e justificativas. Disney sempre teve medo da técnica, e não a assumiu; preferia o passado. McLuhan é mais inteligente: entende que conceber a técnica como a volta aos valores do passado é a solução que deve propiciar o imperialismo em sua próxima etapa estratégica.

E já que falamos de política, de imperialismo, burguesia e proletariado, de classes sociais, para os que não aprenderam as instruções para expulsar alguém do clube disneylândia, autorizamos a reprodução maciça do seguinte editorial de *El Mercurio* (13 de agosto, 1971) intitulado “Brado de Alerta aos Pais”:

“Entre os objetivos que persegue o Governo da Unidade Popular figura a criação de uma nova mentalidade nas gerações juvenis.

“Para cumprir este propósito, próprio de todas as sociedades marxistas, as autoridades que intervêm na educação e na propaganda estão lançando mão de recursos distintos.

“Opiniões responsáveis do Governo sustentam que a educação será um dos meios qualificados para lograr aquele propósito; daí que a esta altura estão severamente questionados os métodos de ensino, os textos que utilizam os alunos e a mentalidade de grandes setores do magistério nacional que recusa ser instrumento de conscientização ideológica.

“Não deve surpreender que se coloque ênfase em mudar a mentalidade da juventude escolar que por sua escassa formação não pode descobrir o sutil contrabando ideológico a que será submetida.

“Não obstante, também se intentam outras vias a nível infantil, cuja expressão mais clara são as revistas e publicações que começou a lançar a Editora do Estado, sob mentores literários chilenos e estrangeiros, em todo caso, de comprovada militância marxista.

“Convém frisar que nem sequer se descartam os meios de recreação e entretenimento infantis para impopularizar personagens já consagrados na literatura mundial, e ao mesmo tempo substituí-los por outros modelos impostos pelos peritos em propaganda da Unidade Popular.

“Faz já algum tempo que pseudo-sociólogos vêm clamando, em sua arrevezada linguagem, contra certas historietas cômicas de circulação internacional, julgadas funestas pois seriam veículos de colonização intelectual para aqueles a quem foi dirigido seu conteúdo. É natural que tais argumentos tenham sido considerados irrisórios em diversos círculos, e agora se vem recorrer a um expediente análogo com o objetivo de difundir ordens em forma habilmente disfarçada.

“É indubitável que uma conscientização realizada de forma grosseira não teria acolhida, nesta epígrafe, entre pais e tutores. Decidiu-se, pois, destilar cuidadosamente um material que traz incluídas algumas idéias propícias para alcançar as metas que persegue.

“As crianças recebem, desta forma, uma dose de propaganda sistemática desde tenra idade para desviá-los, em outras etapas de sua formação, aos caminhos do marxismo.

“Também se quis aproveitar as revistas infantis para que os pais recebam um doutrinamento ideológico, para o qual se inclui nelas suplementos especiais para os adultos.

“Ilustra os procedimentos marxistas o fato de que uma empresa do Estado patrocine iniciativas desta espécie, com a colaboração de pessoal estrangeiro.

“O programa da Unidade Popular prescreve que os meios de co-

municação deverão ter uma orientação educativa. Agora começamos a saber que tal orientação se converte em instrumento para o proselitismo doutrinário imposto na primeira infância sob forma tão insidiosa e dissimulada, que de imediato muitos não vislumbram os reais propósitos que as publicações perseguem.”

Neste momento, persequimos a seguinte resposta: se o proletariado está eliminado, quem produz esse ouro todo, todas as riquezas?

IV. O grande pára-quedaista

“Se minha magia negra pudesse fabricar dinheiro, não estaria eu no meio do deserto procurando uma panela de ouro, não?” (A Maga Patalógica, em Tio Patinhas, nº 111)

O que procuram verdadeiramente estes aventureiros egressos incessantemente de sua cidade e de sua claustrofobia? Qual é, em última instância, o motivo de sua fuga do centro?

Responde-se sem rubor. Em mais de 75% das histórias lidas viaja-se em busca de ouro. (Nos outros 25% compete-se pela fortuna - em forma de dinheiro ou de fama - dentro da cidade.)

Por que será que o ouro, criticado tradicionalmente desde o princípio da economia monetária como fonte de contaminação que mancha as relações entre os homens e destrói a natureza humana, aparece aqui confundido com a inocência do selvagem-bonzinho (criança e povo)? Por que o dinheiro, que é fruto da industrialização e comercialização urbana, brota aqui em circunstâncias campestres e naturais? É preciso, para responder a estas perguntas, examinar o modo por que surgem estas riquezas neste mundo paradisíaco.

Antes de tudo, o tesouro. Sempre um mapa antigo, um pergaminho, uma herança, um quadro que se remove, uma flecha que dirige magicamente os passos até o mundo marginal. Após grandes aventuras, obstáculos, um ladrão que procura chegar antes do outro (desqualificado como dono, ao não ter tido a idéia e ser um parasita dos mapas alheios), apropria-se de ídolos, jóias, coroa, pérolas, colares, rubis, esmeraldas, estatuetas, punhais, fragmentos de ouro etc.

A primeira coisa a chamar a atenção é a antigüidade deste objeto cobiçado. Foi enterrado há milhares de anos: dentro de pirâmides, cofres,

barcos afundados, tumbas vikings, cavernas, ruínas, isto é, qualquer lugar onde houve alguma vez traços de vida civilizada. A distância temporal separa o tesouro de seus donos, que deixaram essa única herança para o futuro. Porque esta riqueza ficou sem herdeiros, em vista dos selvagens-bonzinhos não terem interesse, ainda que sejam arquipobres, pelo ouro que pulula tão perto (no mar, na cordilheira, debaixo da árvore etc). A visão de Disney do término destas civilizações é, na realidade, ligeiramente catastrófica. São todas famílias extintas, exércitos em perpétua derrota, enterrando eternamente seu tesouro... Para quem?

Esta destruição sem vestígios de civilização passada serve convenientemente a Disney para cavar um abismo entre os atuais habitantes inocentes e seus moradores anteriores não-antepassados. Os inocentes não são os herdeiros do passado, porque o passado não é o pai do presente. É o tio, e quem chegue antes com a idéia e com a pá escavadora leva com toda a justiça os bilhõezinhos de volta para a abóbada dormitório urbano. Os inocentes são, por isso, pré-históricos: esqueceram-se do passado porque não é seu. Disney, ao deixar-lhes o passado, deixa-lhes a memória dos selvagens-bonzinhos, assim como se deixa à criança a genealogia paterna e materna, a possibilidade de imaginar-se a si mesmo como um produto histórico.

Além disso, pareceria que estes povos esquecidos tampouco produziram essas riquezas. São descritos incessantemente como guerreiros, conquistadores, exploradores, como se eles as tivessem subtraído a outra pessoa. Nunca há, em todo o caso, uma referência - e como poderia havê-la, já que ocorreu em tempos remotos - à elaboração, ainda que artesanal, desses objetos. A origem dessa riqueza é um dilema que jamais se apresenta. O único proprietário legítimo do objeto é aquele que se propõe a buscá-lo e a quem pertence, a partir da brilhante idéia de ir ao seu encontro. Antes, na realidade, não existia em parte alguma. A civilização antiga é o tio do objeto e o pai é o que fica com ele ao tê-lo descoberto, ao haver-lhe rasgado a cobertura do tempo.

Ainda assim o objeto mantém uma débil ligação com a civilização perdida; é o último remanescente de rostos que já se foram. Assim, quem leva o tesouro deve entretanto dar um passo a mais. Nos enormes pecúlios de Tio Patinhas (para não se aludir a Mickey, que nunca armazena nada, e nem se fala de Donald) não há jamais o mínimo sinal de um objeto manufaturado. Só notas e moedas. Apenas o tesouro sai do país de ori-

gem e troca o dinheiro de Tio Patinhas, perde a sua forma, é tragado pelos dólares. Perde esse último vestígio que pode ligá-lo a pessoas, ao tempo, a lugares. Acaba por ser inodoro, sem pátria e sem história. Tio Patinhas pode banhar-se sem que as arestas dos ídolos o firam. Tudo é alquimizado maquinalmente (sem máquinas) em um padrão monetário único que sintetiza toto o anseio humano.

A aventura que conduziu a essa relíquia se esfuma, para cúmulo, junto com a própria relíquia (de forma tão débil). Como tesouro na terra, conduzia ao passado, por mais remoto que fosse, e como tesouro na Patolândia conduzia até a aventura vivida, por remota que fosse; a lembrança pessoal de Patinhas esfuma-se à medida que se anuvia a lembrança histórica da raça originária. É a história que se funde no cadinho do dólar. É falso, então, o valor educativo e estético destas histórias em quadrinhos, que se apresentam como uma viagem pelo tempo e pela geografia, ajudando o pequeno leitor em seu conhecimento da história humana (templos, ruínas etc). Essa história existe para ser destruída, para ser devolvida ao dólar que é seu único progenitor e tumba. Disney mata até a arqueologia, essa ciência das manufaturas mortas.

Disneylandização é uma dinheirização: todos os objetos (e já veremos que as ações também) se transformam em ouro. E ao sofrer essa conversão, chegaram ao limite da aventura: não se pode avançar mais além, não se pode reduzir o ouro a nada mais simbólico. A única coisa que resta é partir para buscar mais, em vista de que esse ouro deve manter-se quieto, já que, se investido, volta a tomar partido e a ingressar no processo histórico contemporâneo. Conta nova e borrão. Novas aventuras para seguir acumulando, despistada e improdutivamente.

Não é de se estranhar, então, que o acumulador queira saltar essas etapas redutoras e sair para buscar ouro puro diretamente.

Tampouco aqui há processo de produção. Tudo é lícito, chegar e levar como fruta de uma árvore. O problema não é recolher o ouro: é localizar seu centro geográfico. Uma vez ali, o ouro - sempre em fartas e gordas pepitas - já está em seu bolsinho sem sequer fazer um calo na mão que o levanta. A mineração é vista como uma agricultura da abundância, sempre que se tenha a genialidade de encontrar a mina. E a agricultura é concebida como flores de um ilimitado jardim. A dificuldade nunca está na extração da matéria, é alheia à materialidade do objeto: é brande e não opõe resistência ao corpo. Só age às escondidas, e portanto o que se

necessita é de astúcia para extraí-lo de seu refúgio, e não força de trabalho para lavrar seu conteúdo, para dar-lhe uma forma; isto é, tirá-lo de sua natureza meramente física ou mineral, para ingressar no mundo humano.

Incorpora-se a riqueza à sociedade mediante o espírito, mediante as idéias e as ampulhetas que o iluminam. A natureza já se encarregou de elaborar o material para que o ser humano o recolha, como uma etapa primitiva, sem necessidade de instrumentos de qualquer espécie. Têm aviões, submarinos, radar, helicóptero, foguetes, mas nunca usam um chuçõ para abrir a terra. Ela é pródiga e eles são como bons naturais que recebem o ouro como o ar. A natureza alimenta estes entes com a única comida que desejam: são aurófagos (devoradores de ouro).

Agora se entende por que o ouro se encontra além do mundo do selvagem-bonzinho. Não pode aparecer na cidade, porque o cotidiano exige a produção (ainda veremos que Disney elimina este fator até nas cidades). É preciso dar naturalidade e infantilizar a aparição da riqueza. Coloquemos estes patos no grande útero da história: tudo vem da natureza, nada é produzido pelo homem. É preciso fazer crer à criança (e autoconvencer-se em seguida) que cada objeto carece de história, que surgiu por encanto e sem a mancha de qualquer mão. A cegonha trouxe o ouro. E a imaculada concepção da riqueza.

O processo da produção é natural neste mundo, e nunca social. E é mágico. Todo objeto chega em um pára-quedas, prestigida-se de algum chapéu, é um presente de um eterno aniversário, propaga-se como uma praga. A terra é a resposta-mãe: recolhemos seus frutos sem nos sentir culpados. Não lhe fazemos mal algum.

O ouro é produzido por algum fenômeno natural, inexplicável, miraculoso: a chuva; um vulcão, o céu, uma avalanche, outro planeta, a neve, o ar, as ondas.

“Que é isso que cai do céu?”

“Gotas de chuva endurecidas... Auch! O metal derretido.

“Nada de metal derretido. São moedas de ouro. De ouro!”

“Yppiii! Uma chuva de ouro! Olha esse arco-íris.

“Estamos tendo visões, Tio Patinhas. Isso não pode ser.”

Mas é.

Como um plátano, como o cobre, como o estanho, como o rebanho: mama-se o leite de ouro da terra. O ouro passa da natureza a seus donos sem qualquer trabalho, ainda que esses donos mereçam a riqueza,

devido à sua genialidade, ou - sobre isso falaremos depois - devido ao seu sofrimento acumulativo, abstração do trabalho.

Nem sequer a magia sobrehumana, por exemplo, a da Maga Patalógica, pode criar o ouro. Essa magia, tecnologia demoníaca desconcretizada, é parasitária da natureza. O Homem não pode senão falsificar a riqueza: esta tem que vir a ele de outra origem encantada, a origem natural, em que ele não intervém, apenas merece.

Donald e os sobrinhos (TR. 111), seguidos pela Maga Patalógica, procuram o final do arco-íris, que segundo a lenda esconde uma panela de ouro, o fruto direto do natural. Desta vez não encontram especificamente esse tesouro do mito mas, em troca, voltam com uma panela de ouro idêntica à que buscavam. Como a encontraram? Um avião de Tio Patinhas, carregado de sementes de limão, alcançou o deserto involuntariamente e, quando a Maga Patalógica provocou uma chuva, brotaram em cinco minutos árvores-limoeiros, cuja fruta foi vendida na cidade mais próxima do norte da África. As sementes vêm do estrangeiro (as idéias vêm do estrangeiro), o acidente as semeia, e a terra deserta, inútil, subdesenvolvida, as faz frutificar. “Vamos, rapazes!” - diz Donald. “Comecemos a colher limões”. O trabalho é mínimo e prazenteiro.

Isso não ocorre somente em lugares longínquos. Também em Patolândia, em suas praias, bosques, montanhas, sucede o mesmo. Um exemplo (D. 381); Donald e Gastão competem em busca do “achado mais valioso”, para presenteá-lo a Margarida e compartilhar seu almoço. O mar traz sucessivamente enormes conchas de caracol para um e outro, um “antigo colar indígena de conchas de caracóis” (“contemplem o tesouro”, dizem os sobrinhos), um bote de borracha para Gastão e outro para Donald, um elefante de borracha que flutua para Gastão (“a maresia o depositou em minha rocha”, carregado de “frutas tropicais... papayas, mangas”, um caíque do Alaska, um caracol gigante, duas conchas gigantes, um espelho e um pente feminino. O mar é bem pródigo; a natureza (muitas vezes utilizando ainda o exotismo dos espaços marginais) os surpreende com abundantes exemplos de sua generosidade. Em Patolândia ou fora, é sempre o natural o elemento mediador entre o homem e a riqueza.

Ninguém poderia refutar a afirmação de que tudo o que o homem tem na sociedade real e concreta surge de seu esforço, de seu trabalho. Se bem que a natureza faça provisão das matérias-primas, o homem deve empenhar-se para sobreviver. Se não fosse assim, todos estaríamos no

Éden.

Ninguém trabalha para produzir no mundo de Disney. Todos compram, todos vendem, todos consomem, mas nenhum destes produtos custou, ao aparecer, esforço algum. A grande força de trabalho é a natureza, que produz objetos humanos e sociais como si fossem naturais.

A origem humana do produto - da mesa, da casa, do automóvel, do vestuário, do ouro, do café, trigo e milho (que vêm dos celeiros, direto dos armazéns e não dos campos, TR. 96) foi, para tanto, suprimida. O processo de produção desapareceu, e toda a referência a uma gênese também: os atores, objetos e acontecimentos do processo jamais existiram. O que para tanto se substituiu de fato foi a paternidade do objeto, a possibilidade de ligá-lo a sua energia criadora. Aqui é preciso voltar a essa interessante estrutura em que o pai da criança se ausentava. A simetria entre a falta de produção biológica direta e a falta de produção econômica não pode ser casual e deve ser entendida como uma estrutura paralela única que obedece à eliminação deste mundo do proletariado, o verdadeiro gerador dos objetos ou, nas palavras de Gramsci, o elemento viril da história, da luta de classes e do antagonismo de interesses.

Disney exorciza a história: magicamente expele o elemento reprodutor social (e biológico) e fica com seus produtos amorfos, desoriginados e inofensivos; sem suor, sem sangue, sem esforço, sem a miséria que estes produtos criam ineludivelmente na classe proletária. O objeto é na verdade fantástico: não há para que imaginar o desagradável, que acaba relegado ao cotidiano sujo e aos barros marginais.

O imaginário infantil serve a Disney para cercear toda a referência à realidade concreta. Os produtos históricos povoam e enchem o mundo de Disney, são aí vendidos e comprados incessantemente. Disney se apropriou, entretanto, desses produtos, e portanto do trabalho que os gerou, repetindo o que a burguesia tem feito com a força de trabalho do proletariado. É um mundo ideal para a burguesia; permanece com os objetos e sem os operários, a tal ponto que quando aparece em raras ocasiões uma fábrica (cervejaria), nunca há mais de um trabalhador que geralmente aparece como zelador (TR. 120). É como se fosse apenas um agente policial, o protetor da fabricação autônoma e autômata de seu patrão. É o mundo que sempre sonharam, acumular a riqueza sem enfrentar seu resultado: o proletariado. Eximiram de culpa os objetos. É um mundo de pura mais-valia sem um operário, por menor que fosse, ao qual se pu-

desse dar uma mínima retribuição. O proletariado que nasce, como fruto das contradições do regime da classe burguesa, como força de trabalho “livre” para vender-se ao melhor pagador, que transforma esta força em riqueza para a sua própria classe social, é expulso deste mundo que ele criou, e com ele cessa todo o antagonismo, toda luta de classes e contradições de interesses, e portanto toda classe social. O mundo de Disney é o mundo dos interesses da burguesia sem suas deslocamentos, cada uma das quais tem sido reiteradamente encoberta. Disney, em seu reino de fantasia, levou ao auge o sonho publicitário e rosado da burguesia: riquezas sem salários, dólares sem o suor do rosto. O ouro é por isso um brinquedo, e por isso aparecem tão simpáticos estes personagens: porque na realidade, tal como está disposto no mundo, não causam dano a ninguém... dentro desse mundo. O dano consiste em sonhar o sonho particular de uma classe como se fosse o de toda a humanidade.

O único termo que faria saltar o mundo de Disney como um sapo com uma descarga elétrica, como o escapulário a um vampiro, é a palavra *classe social*. Disney tem que apresentar, por isso, sua criação como universal, sem fronteiras; chega a todos os lugares, a todos os países, o imortal Disney, patrimônio internacional de todas as crianças, todas, todas, todas.

O processo que aparta o produto (trabalho acumulado) de sua origem e o expressa em ouro, abstraindo-o das condições reais com homens concretos que presidiram sua produção, Marx chama-o *fetichismo*.

Foi justamente Marx quem descobriu que, por detrás do ouro e da prata, o capitalista oculta todo o processo da acumulação que leva a cabo às expensas de seus operários (mais-valia). As palavras “metais preciosos”, “ouro e prata”, encobriam ao trabalhador o roubo de seus produtos, porque desta maneira desapareceria o próprio capitalista, que no fundo podia ser apresentado como um acumulador de riqueza, mas jamais um apropriador do produto das forças sociais. Deixava-o cego a transformação de seu trabalho em ouro, e então o ouro aparecia como o verdadeiro gerador da riqueza, o que possibilitava a produção.

O ouro é como conclusão um *fetichismo*, o máximo fetichismo, e para que não se descubra a origem real da riqueza, e se comece a descobrir este mundo, todas as relações, todas as pessoas estão *fetichizadas*. O ouro, ao aparecer como o ator, diretor e produtor desta película, reduz o homem ao nível de uma coisa. Os objetos adquirem vida independente, o homem

não controla seu próprio produto e sua própria vida.

O universo de Disney é uma prova da coerência interna do mundo arregimentado por este ouro, e resulta assim numa réplica calcada neste projeto político.

A produção se naturalizou e evaporou, mas os produtos ficam. Por quê e para quê? Para serem consumidos.

No mundo de Disney dos pólos do processo capitalista produção-consumo só está presente o segundo. É o consumo que perdeu o pecado original da produção, tal como o filho perdeu o pecado original que representava seu pai, tal como a história perdeu o pecado original da classe e portanto da troca.

Um exemplo: as profissões. A gente pertence sempre a extratos do setor terciário, isto dos que vendem seus serviços. Cabeleireiros, agências imobiliárias e de turismo, secretárias, vendedoras e vendedores de todo o tipo (especialmente objetos suntuários e de casa em casa), empregados de armazém, padeiro, guarda-noturno, garçons, ou do setor do entretenimento, distribuidores; povoam o mundo de objetos e objetos, jamais produzidos, sempre comprados. O ato que para tanto os personagens estão repetindo a todo o momento é o da compra. Esta relação mercantil não se plasma entretanto apenas ao nível dos objetos. A linguagem contratual domina o trato humano mais cotidiano. A gente se vê comprando os serviços de outro ou vendendo a si mesmo. É como se não tivessem segurança senão através das formas lingüísticas monetárias. Todo o intercâmbio humano toma a forma mercantil. Todos os seres deste mundo são uma bilheteira ou um objeto detrás de uma vitrina, e portanto são todos moedas que se movem incessantemente.



“Estamos tratados”, “olho que não vê...a credor que não cobra.

Tenho que patentear esta nova idéia”. “Você deve ter gasto um montão de dinheiro para dar esta festa, Donald.” Exemplos explícitos, mas geralmente está implícito o girar tudo em torno do dinheiro ou do objeto e da competência para consegui-lo.

Vive-se neste mundo de Walt, em que cada palavra é a publicidade de uma coisa ou de um personagem, a compulsão do consumo intenso. A fantasia de Disney dificilmente pode ir contra este consumo, quando o que deseja é ser comprada junto com os outros objetos mercantis. O financiamento do clube Disneylândia se realiza através das firmas comerciais que dão porcentagem de descontos aos sócios. Ascender absurdamente de cabo a general não significa nada mais que comprar revista Disneylândia e enviar cupões e seguir escalando até pertencer ao Estado Maior.

Grandalhões, negros, feios, mal-educados, sem retoque, tontos (jamais uma idéia nova serve para alguma coisa), torpes, travessos, cobiçosos, lisongeiros entre si, inescrupulosos, andam geralmente associados, todos iguais, indistintos, exceto pelo seu número, mascarados.

São perversos até a eternidade. O Lobo Mau (D. 281) lê um livro (publicado pela “Editora Confusão”) , para aprender a se disfarçar: “Enfim consegui o disfarce perfeito: ninguém imagina que o Lobo Mau possa trabalhar”. E, com efeito, se disfarça de operário: bigodes, chapéu, pá e picareta, carrinho de mão, parecendo igual a um presidiário do sul dos Estados Unidos, em trabalhos forçados numa estrada, novada compra da revista. A solidariedade dentro deste mundo é intromissão.

Não podemos entender como esta obsessão pela compra pode fazer bem a uma criança, a quem sub-repticiamente se impõe a lei de consumir e continuar consumindo e sem que os artefatos façam falta. Esse é o único código ético de Disney: comprar para que o sistema se mantenha, jogar fora os objetos (porque nunca se os aproveita dentro da história em quadrinhos tampouco) e comprar os mesmos objetos, levemente diferenciados, amanhã. Que circule o dinheiro e que vá ao bolsinho da classe da qual Disney é membro e engrosse seu próprio bolsinho.

Os personagens estão por isso frenéticos para conseguir dinheiro. Utilizando as tão manuseadas imagens infantis, Disneylândia é o carrossel do consumo. O dinheiro é o fim último a que tendem os personagens porque concentra em si todas as qualidades do mundo. Para começar, o que é óbvio, sua capacidade de aquisição de tudo. Estão incluídos neste tudo

a segurança, o amparo, o repouso (as férias e o lazer), a possibilidade de viajar, o prestígio, o carinho dos demais, o poder autoritário de mando, o direito de insatisfazer-se com uma mulher, e o entretenimento (em vista de que a vida é tão aborrecida). A única maneira de alcançar estas coisas é através do ouro, que passa então a simbolizar todas as bondades do universo, porque são adquiríveis.

Quem decide, entretanto, sobre a distribuição deste ouro dentro do mundo da Disneylândia? Qual o critério para que um seja patrão e o outro seja empregado?

Vamos examinar vários mecanismos.

Há entre o patrão potencial, que tem iniciativa, e o ouro, que espera passiva e elaboradamente, uma distância geográfica. O espaço, no entanto, raras vezes pode gerar suficiente tensão para que a busca seja obstaculizada. Quem invariavelmente aparece para apropriar-se do tesouro é o *ladrão* (Quadrinhos). Os protótipos rufianescos são os Irmãos Metralha, ainda que também esteja a Maga Patalógica e inúmeros chicaneiros profissionais, piratas em desgraça, águias feridas e o infalível João Bafo de Onça. Além desses, poderíamos acrescentar o Lobo Mau e ladrões menores (Zé Grandão Bobo, João Honesto) do bosque.

Estas forças estão definidas por sua criminalidade inata (um dos esbirros amarrando um Irmão Metralha: “Quieto! Você não nasceu para vigilante. Você tem vocação para prisioneiro”, F. 57).

Como se seu prontuário e seu passado carcerário não fossem suficientes para assegurar a ilegitimidade de suas aspirações, sempre estão atrás do ouro já acumulado ou do ouro que se persegue. (Preferimos utilizar o exemplo extremo de Tio Patinhas e os Irmãos Metralha, sendo as demais relações meras variantes desta temática central.) Num mundo onde há tanta abundância de mapas e de segredos revelados, resulta inverossímil e uma lástima que não caia estatisticamente pelo menos uma vez algum pergaminho nas mãos de um destes vilões. Sua incapacidade de merecer esta sorte é outro indicativo de que lhes é proibido mudar de status. Sua função é roubar sem resultados, para ser aprisionados e estar eternamente escapando dos cárceres (ou é que há tantos deles que nenhum cárcere pode prendê-los?), seguir ameaçando antagonicamente o possuidor da idéia de buscar ouro.



OS DELINQUENTES SÃO CONSIDERADOS CULPADOS POR UMA CORTE NATIVA E RECEBEM O MÉRITO POR TENTAR O ROUBO DAS PÉROLAS...



A única força conflitiva, que pode negar o dinheiro ao aventureiro, não é problematizada. Existe somente para legitimar, através de sua presença, o direito do outro apossar-se da riqueza. O aventureiro, às vezes, tem dilemas morais: seu ouro ou a vida de alguém. Escolhe sempre a vida, ainda que depois jamais perca o ouro. (É uma eleição um pouco fraudulenta, as cartas estão marcadas.) Não obstante, aparece como capaz de cair na maldade. Salvo uma ou outra exceção, os vilões, em troca, nunca examinam sua consciência, não podem emigrar de sua condição.

Disney não pode conceber outra ameaça à riqueza que o roubo. Esta obsessão de qualificar de delinqüente qualquer personagem que infrinja a lei da propriedade privada faz observar mais de perto as características destes malvados. A escuridão de sua tez, sua fealdade, o desfeito de seu vestuário, seu talhe corporal, sua redução a uma classificação numérica, o fato de que estão “condenados” perpetuamente faz pensar que aqui nos encontramos com o recolhimento estereotipado do inimigo do proprietário, o que pode de fato tomar-lhe os bens.

O verdadeiro rival do dono das riquezas não é o ladrão. Queria ele que só houvesse ladrões cercando-o para converter a história numa luta entre proprietários legítimos e delinqüentes, que seriam julgados segundo a lei da propriedade que ele mesmo estabeleceu. Mas não é assim. Quem de verdade pode destruir esse monopólio, e questionar de verdade sua legitimidade e sua necessidade, é o proletariado, cuja única via de libertação é terminar com as bases da economia burguesa e abolir a propriedade privada. Desde os albores da oposição burguesia-proletariado, esta quis reduzir toda ameaça de seu adversário explorado, e portanto da luta de classes, a uma luta entre bons e maus, como provou Marx analisando os folhetins de Eugène Sue na “A Sagrada Família”.*

Esta etiqueta moral encobre a diferença fundamental que é econômica, e exerce o papel de censura das ações de uma classe.

O proletariado foi, para tanto, 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 estão enfocados como crianças travessas (na América Latina, Irmãos Metralha são “chicos malos”; como o antimodelo que sempre perdem, recebem surras, celebram suas estúpidas idéias dando-se as mãos e dançando em rodas. Sua ma-

*Veja-se Marcelin Pleynet, “A propósito de uma análise de *Os Mistérios de Paris*, por Marx em *A Santa Família*”, *La Nouvelle Critique*, Paris, número especial, 1968.

nada 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”, (F. 178) 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 ladrões, 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.

O critério para dividir bons e maus é a honradez, seu respeito pela propriedade alheia. Assim, em “Honradez premiada” (D. 393), os sobrinhos encontram uma nota de dez dólares e brigam por ela, classificando-se de “ladrão”, “trapaceiro”, “traidor”. Donald intervém, entretanto: esse tesouro, longe da selva, tem um legítimo dono e é preciso encontrá-lo. É uma tarefa para titãs, porque todos os seres mulatos, feios, grandes, violentos, tratam de arrebatar esse dinheiro sem ser os possuidores legais. O cúmulo é que um rouba a nota para “comprar um revólver e assaltar o orfanato”. Finalmente, porém, a paz volta (significativamente Donald lia “Guerra e Paz” no primeiro quadro): aparece uma criancinha pobre, esfomeada, em farrapos, o único caso de miséria em todo o corpus. “Isso era só o que restava à minha mamãezinha e não comemos o dia todo.”

Assim, tal como antes os estrangeiros “bons” defendiam os nativos ingênuos, agora os mesmos protegem outro pequeno nativo da metrópole, outro desamparado. Eles se fazem santos (último quadro, auréola), porque reconheceram o direito de cada qual possuir o dinheiro que já possuem. A partilha da riqueza não é injusta: se todos fossem igualmente honrados, e não como esses brutos fraudulentos, o sistema funcionaria

com perfeição. O problema da criancinha não é ser pobre; é que perdeu a única nota (que parece ser perene, ou amanhã não comem e vem abaixo Disneylândia). Cada qual deve, para evitar a guerra e conseguir a paz social, entregar aos outros o que ganharam merecidamente. Os patinhos rejeitam a recompensa monetária: “Já temos nossa recompensa. Saber que ajudamos a fazer alguém feliz.” A caridade acentua, porém, a excelência moral de quem a exerce, e justifica a mansão para a qual retornam, depois da “boa ação” no povoado. Se não devolvem a nota de dinheiro, seriam iguais aos Irmãos Metralha, e então não ganhariam a corrida do ouro. Ser caritativo é um bom veículo para a riqueza, é uma prova da inversão moral. A quantidade de criancinhas extraviadas, cordeiros feridos, anciãs que querem atravessar as ruas, doentes que se queixam, é um índice da maneira pela qual se ingressa no “clube dos bons”, sob a condição de ter sido eleito previamente, como se observará adiante. A ausência de uma bondade ativa exige as obras religiosas abstratas como única prova de preeminência moral.



Profeticamente, Alexis de Tocqueville, em *Da Democracia na América*, escrevia: “Assim, bem poderia estabelecer-se no mundo uma forma de *materialismo honrado*, que não corromperia as almas, mas que as abrandaria e terminaria por distender sem discórdia alguns de seus

meios”. É uma pena que o francês que escreveu isso na primeira metade do século XIX não tenha vivido suficientemente para visitar Disneylândia, onde sua frase adquiriu exagerada vida, no cocorococó idealista.

Assim, de antemão conhecemos os vencedores. Nesta corrida pelo ouro onde os adversários - por estarem distanciados da metrópole - estão em igualdade de condições, que fator decide que um ganhe e outro perca? Se bem que a bondade-verdade está à parte do “legítimo” dono, como se instrumentaliza esta tomada de posse?

Nada mais simples (e não há nada que o esconda mais): os maus (que não esqueçamos, comportam-se infantilmente) são maiores, mais fortes, mais velozes, e estão armados; os bons cidadãos estão contra a parede de sua própria inteligência e a utilizam desapiedadamente. Os maus esgaravatam desesperadamente seus pequenos cérebros (“Tenho um plano estupendo na cabeça”, diz um, coçando-se oligofrenicamente. “Você está certo de ter cabeça, 176-716?” D. 446) para alguma idéia, e esta sempre é a que conduz ao descalabro. Sua situação é ideal: se só usam pernas, não chegam; se usam suas cabeças, tampouco. Ao estarem definidos como antiintelectuais, não poderão jamais ter uma idéia que desemboque na riqueza. Melhor não pensar, Irmãos Metralha, melhor usar essas pernas e esses braços, eh? Porque sempre os pequenos aventureiros terão uma idéia melhor, mais brilhante, não se pode competir com eles. Detêm o monopólio do pensamento, do cérebro, das palavras e, portanto, do significado do mundo e dos seres. É seu próprio mundo: como não vão conhecê-lo melhor que vocês, Irmãos Metralha?

A conclusão é unívoca: por detrás do bem e do mal, não só se ocultam os antagonistas do processo social, senão uma definição deles em termos de espírito versus corpo, de alma versus materialismo, de cérebro versus braços, de trabalho intelectual versus trabalho braçal. É a divisão do trabalho que não deve ser questionada. São os “feiticeiros do saber” contra os brutos que devem submeter-se à ordem de vender sua força de trabalho.

Há mais, porém.

Convertendo esta força de trabalho em correria de pernas que nunca chegam a seu objetivo, deixa-se os portadores das idéias como os legítimos donos desta riqueza. Ganharam em justa lide.

Não só isso, mas também suas idéias criaram essa riqueza, reemprenderam a busca e provaram uma vez mais que são superiores à mera

força física. Transcreveu-se a exploração justificando-a, demonstrou-se que nesse mundo somente esse possuidor pode seguir criando a riqueza como seu domínio exclusivo e que, em definitivo, tudo que ele ganhou com o passado se contagia de legalidade. Se os burgueses têm o capital e são os donos dos meios de produção agora, não é porque alguma vez exploraram alguém ou acumularam sem validade: afirma-se, através do processo contemporâneo, que a origem da riqueza capitalista surgiu em idênticas circunstâncias, que suas idéias sempre lhes deram a vantagem na corrida pelo êxito. E suas idéias saberão defendê-los.

V. A máquina das idéias

“É um emprego em que não há nada para fazer. Somente dar uma volta pelo museu de vez em quando para comprovar que não está acontecendo nada.” (Donald em Disneylândia, nº 436)

“Sou rico porque sempre fabrico meus golpes de sorte.” (Tio Patinhas em Tio Patinhas, nº 40)

Não obstante, nosso leitor pode brandir triunfalmente o Pato Donald como uma evidência da falácia dos argumentos: qualquer um sabe que este sujeito passa a vida procurando trabalho e lamuriando-se amargamente do esforço humilhante que deve empreender.

Para que Donald procura trabalho? Para conseguir dinheiro a fim de veraneiar, para pagar a última prestação de seu televisor (parece que a paga mil vezes, porque em cada nova aventura tem que pagá-la de novo pela última vez), para comprar um presente (geralmente para Margarida ou para Tio Patinhas). O que caracteriza todos esses desejos é a falta de necessidade que sente Donald: nunca manifesta problemas com o aluguel, com a luz, com a alimentação, com o vestuário. Apesar de nunca ter um centavo, está pelo contrário sempre comprando. O mundo da abundância mágica ronda todos estes personagens: os Irmãos Metralha não dispõem de um centavo para uma xícara de café. E no próximo quadro, rapidamente constróem um foguete do nada. Gastam muito mais para assaltar Tio Patinhas do que conseguem tirar dele.

Não há desavenças nos meios de subsistência: é uma sociedade sobre um colchão de que emanam bens. A fome, como uma velha peste, foi superada, tendo sido expatriada aos limites da história. Quando as crianças dizem a Mickey (D. 401) que têm fome (“Uma pessoa não tem direito a ter fome?”), o camundongo responde: “Vocês não sabem, meninos, o

que é ter fome! Sentem-se aqui e lhes direi”. Automaticamente os sobrinhos deboçam dele; “até quando a história da fome, até quando tanta teimosia, tomara que não seja a mesma história de sempre”. Não há por que se preocuparem, meninos. Mickey nem pensa em referir-se à morte de milhões por falta de alimento, nem tampouco dos efeitos no desenvolvimento corporal e mental nos seres humanos. Conta uma aventura pré-histórica, onde ele e Pateta repetem as tramas típicas de Disneylândia contemporânea. É evidente que a época atual não tem estes problemas: vive-se numa sociedade perfeita, na pós-história.

O trabalho, então, não faz de fato falta a Donald, e a prova é que o dinheiro conseguido (se é que o consegue) serve sempre para comprar o supérfluo. Assim, quando Tio Patinhas, mentindo-lhe, promete entregar sua fortuna, a primeira coisa que faz o pato (TR. 116) é dizer: “Finalmente, poderei gastar o que quiser”. E pede o último modelo de automóvel, “um iate com cabine para oito pessoas”, “um televisor a cores com quinze canais e controle remoto”. Noutro episódio (D. 423): “Tenho que conseguir um emprego provisório em alguma parte para ganhar o suficiente para esse presente”, “Como gostaria de fazer uma viagem! Mas... ai!... este meio dólar é tudo o que possuo” (F. 177).

A superficialidade da necessidade se traslada à superficialidade do trabalho conseguido. Já mencionamos o fato de que estes trabalhos são serviços de venda, de guarda ou de transporte para os consumidores. (Tanto é assim que Tio Patinhas não tem operários. Quando trazem a lista de seus trabalhadores, são todos “empregados”)

O ofício, então, é como um consumo e nunca uma produção. Donald não necessita trabalhar, mas está sempre obcecado com sua busca. Não é de estranhar, portanto, que o tipo de trabalho por que anseia tenha as seguintes características: fácil, sem esforço mental ou físico, pasatempos à espera de uma fortuna (ou um mapa) que caia do céu. Numa palavra, ganhar o salário sem suar. Além disso, não é um problema para Donald (ou qualquer outro) conseguir o trabalho, porque estes proliferam. “Hum, este sim é um trabalho agradável! ‘Precisa-se de ajudante de pastelaria, bom salário, pastéis grátis, horário reduzido.’ Isso é para mim!” (F. 82) A verdadeira ação dramática começa e impulsiona quando, já instalado em seu emprego, Donald teme perdê-lo. (O que traumatiza, porque esse terror de cair na rua é inexplicável, uma vez que esse esforço é prescindível.)



Donald, como é por definição desajeitado e descuidado, é eternamente despedido. “Despedido, Pato. Já é a terceira vez que você dorme sobre a massa.” “Está despedido. Pato, quem te ensinou a pentear? Algum chefe de tribo?” Assim, seu trabalho se transforma em obsessão por conservar o trabalho, para evitar as catástrofes que o seguem aonde vá. Fica em disponibilidade por ineficiência, num mundo onde abundam os

empregos. Conseguir não é problema, porque a oferta supera de longe a demanda, tal como o consumo rebaixa a produção. O fato de Donald, assim como o Lobo Mau, os Irmãos Metralha e uma infinidade de outros, sempre acabarem dando com os burros n'água indica que sua disponibilidade é o produto de sua livre-vontade ou de sua ineficiência. Donald representa para o leitor o disponível, mas essa disponibilidade, que historicamente é causada pela crise estrutural do sistema capitalista, não tem outra causa senão a personalidade do protagonista. O fundamento sócio-econômico desaparece para dar lugar à explicação *psicologista*: nos rasgos anormais e exóticos do ser humano, radicam-se as causas e conseqüências de qualquer fenômeno social. Ao converter a pressão econômica em uma pressão suntuária, ao proliferarem as disponibilidades de ocupação, rege no mundo de Donald a verdadeira liberdade, a liberdade de ser disponível.

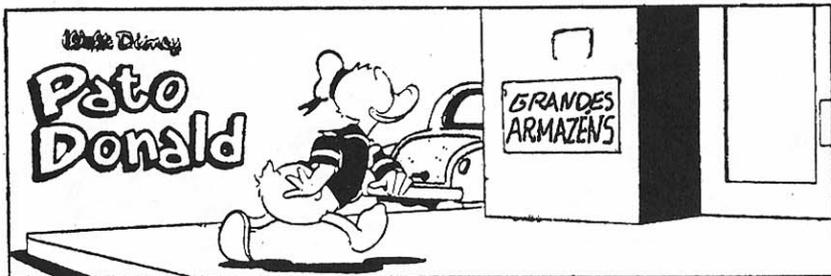
Os empresários do mundo atual propagam a liberdade de trabalho: todo cidadão é livre para vender sua força de trabalho; e para escolher a quem vendê-la e ir embora se não lhe agrada. Esta liberdade de trabalho no mundo da fantasia deixa de ser um mito e se transforma em realidade, e toma a forma de liberdade de ser disponível.

Apesar das intenções de Donald, a ocupação foge entretanto de suas mãos. Apenas cruza o umbral do estabelecimento, cai vítima da agitação demente e caótica. Este absurdo ativismo, este paroxismo de roda louca, geralmente termina no repouso do herói e sua recompensa. Muitas vezes, porém, o protagonista não consegue sair deste girar apocalíptico, porque os deuses não quiseram recompensar seus sofrimentos, que são eternos.

Isto significa que o prêmio ou o castigo não dependem de Donald e o resultado de toda ação é imprevisível, aumentando a tensão dramática do leitor. A passividade e esterilidade do trabalho de Donald destacam a falta de méritos ativos, fora a dor que acumula. Todo repouso lhe é conferido por todos os lados, apesar de seus esforços por controlar seu próprio destino. A fatalidade é o único elemento dinâmico que provoca catástrofes ou felicidades e Donald é seu brinquedo favorito. É como um balde sem fundo em que o líquido gira incessantemente. Donald está encarregado de enchê-lo. Se alguém benevolmente não colocar um calço debaixo do recipiente, Donald fracassará e ficará condenado a transbordar água e água circularmente.

Walt Disney

O MUSEU DE CERA



Este primeiro tipo de trabalho, que transcorre na urbe, não é muito diferente de outra forma de nervoso padecimento que se verifica nas viagens ao exterior. Apenas saem da Patolândia sofrem uma multiplicidade de acidentes: golpes, obstáculos, naufrágios, choques, ameaças. Esta tortura do azar é o que os separa do ouro que buscam. Negativou-se o esforço do trabalho sob a forma da contingência. A má fortuna acumula riscos e dores no caminho dos heróis, para que a boa fortuna possa premiá-los no final com o ouro. Não é fácil chegar até o ouro: há que sofrer o trabalho desconcretizado, o trabalho como *aventura*. Tanto é que as primeiras novelas espanholas de aventuras se chamam “os trabalhos”*, como se entre o protagonista e a riqueza fosse necessário um processo de armazenamento de vicissitudes negativas que simbolizaram o trabalho sem sê-lo, que aproveitara do esforço só aquela passividade, o consumo, e não sua força criadora, viril, produtiva.

Assim, tal como o dinheiro se abstrai do objeto, a aventura é a abstração do suor. O que faz falta para produzir ouro é uma aventura e nunca um processo produtivo. Outro modo mais - como se não bastassem os outros - para desarraigar a origem da riqueza.

O tráfego da aventura traz entretanto conseqüências morais: em vista de que o personagem padece e nunca se movimenta, ensina-se que é imprescindível obedecer aos desígnios do destino, aceitar as bordoadas da fortuna, porque assim a fatalidade se endivida com um e finalmente lhe solta uns trocados. O ritmo endiabrado do mundo, seu sadismo ameaçador, suas esquinas perigosas e barulhentas, suas ofensas e suas fraturas, *não se nega*, porque tudo desemboca na *providencialidade*. É um universo aterrador, sempre a ponto de colapso, mas a resignação é a única filosofia do êxito. O homem não merece nada, e se consegue algo, é devido a sua humanidade, a seu acatamento de sua própria impotência.

Apesar de sua falsificação, Donald é sentido como o representante autêntico do trabalhador contemporâneo. Enquanto este necessita de verdade do salário, para Donald é prescindível; enquanto o trabalhador procura desesperado, Donald encontra sem problemas; enquanto o primeiro produz e sofre como resultado da matéria que se lhe opõe e à exploração de que é objeto, Donald padece ilusoriamente o peso negativo do trabalho como aventura.

*Por exemplo, “Os Trabalhos de Persires e Segismunda”, de Cervantes.

Assim, Donald se desenvolve em um mundo puramente superestrutural, mas que corresponde formalmente, rasgo por rasgo, à infraestrutural e suas etapas. Dá a impressão de mover-se em base concreta na vida real, e é só um imitador aéreo flutuante.

A aventura é o trabalho do reino das areias movediças que se crê em nuvens e que sugam para cima. Quando chega, por isso, o momento importante de receber o salário, ocorre a grande mistificação. O operário é burlado e leva de volta para casa uma parte do que ele realmente produziu: o patrão lhe rouba o resto. Donald, ao invés, por ser inútil todo o processo anterior, recebe o que receber, é demais. Não tendo trazido riqueza, nem sequer tem direito de exigir participação. Tudo o que se entregar a este parasita é um favor que lhe é dispensado, e ele deve ser agradecido e não pedir mais. Só a providência pode entregar a graça da sobrevivência ao que não a merece. Como fazer uma greve? Como reivindicar aumentos de salários, se a norma que fixa este salário não existe?

Donald representa bastardamente todos os trabalhadores que devem imitar sua submissão, porque eles tampouco teriam colaborado na edificação deste mundo material. O pato não é a fantasia mas a fantasmagoria de que falava Marx: por detrás do “trabalho” de Donald é impossível que aflorem as bases que desdizem a mitologia laboral dos proprietários, isto é, a divisão entre o valor da força de trabalho e o trabalho criador de valores. O trabalho gasto na produção não existe em Donald. Donald, em seu sofrimento e compensação fantasmagóricos, representa o dominado (o mistificado) e paradoxalmente vive sua vida como o dominante (o mistificador).

A fantasia serve novamente a Disney para transferir todas as dificuldades do mundo contemporâneo sob a forma de aventura. Ao mesmo tempo, porém, que mostra estes sofrimentos inocentemente, neutraliza-os assegurando que tudo existe para o bem, para o prêmio, para melhorar a condição humana e chegar até o paraíso do ócio e do repouso.

O imaginário infantil, como projeto de Disney, permite apropriar-se de coordenadas reais e da angústia do homem atual, mas priva-os de sua denúncia, das contradições efetivas e das formas de superá-las. Justamente aqui radica a diferença entre o absurdo da novela contemporânea e o teatro, onde o homem-vítima vive a degradação contínua de seus limites e a flutuação expressiva da linguagem que o comunica, emascarando somente as causas ao propor uma humanidade metafísica, e o absurdo

de Disney, onde a inocência encobre a perversidade indigna do sistema e o prêmio providencial reassegura à vítima que não deve questionar nem corroer os fundamentos de sua própria desgraça.

A literatura contemporânea mostra o homem dignificando-se no conhecimento abstrato e doloroso de sua própria alienação, e a imaginação procede muitas vezes ao indagar todo o sofrimento e a emoção que a sociedade atual quer perfumar com publicidade. A popularidade de Donald é justamente uma das contra-raízes da elitização antimaciza da literatura atual, cujo reino temático é tudo o que Disney deixa fora e cuja forma é uma constante agressão ao leitor. A destruição efetiva do mundo social que possibilita a Disney, e que o nutre de suas representações, é simultaneamente a liberação do trabalhador da cultura, que se integraria aos meios maciços de comunicação em uma nova sociedade.

O trabalho, disfarçado de inocente sofrimento em Disneylândia, sempre tem sua caracterização na raiz de uma confrontação com o ócio, no outro pólo. Cada episódio começa com um momento tranqüilo, em que se enfatiza o aborrecimento e a paz em que estão imersos os protagonistas. Os sobrinhos (D. 430) bocejam: “Estamos mortos de chateação com tudo...até com a televisão”. E tudo o mais está imóvel, “o touro que não pelega”, “o cavalo que não galopa”. Os “patos de nossos dias” sofrerão o “insólito”.

Realça-se a normalidade da situação inicial: “É possível que uma coisa tão simples como uma bola que pula possa conduzir nossos amigos ao tesouro de Azteclândia?” (D. 432) “Há algo de repouso no fato de estar estendido sobre o dinheiro de alguém, ouvindo o tranqüilo tic-tac de um relógio. A gente se sente seguro.” (TR. 113) “Quem poderia imaginar que um convite para uma tranqüila reunião familiar ia terminar assim?” pergunta-se Donald (D. 448). Nessa aventura “tudo começou inocentemente certa manhã...” e (D. 451) “Tudo começou da maneira mais inocente”. “Amanhece em Patolândia, cidade habitualmente tranqüila...” (Outra historieta do 448). Sempre estão descansando, em uma cama, em uma poltrona (D. 431), em uma reunião familiar, em uma rede (Pardal e Pateta), “Mickey toma um merecido descanso como hóspede dos sete anõezinhos, no bosque encantado” (D. 424). Como de costume, é a frase que mais se repete. O personagem parte do cotidiano habitual, de sua vida comum e corrente, dos atributos do ócio, e qualquer destes objetivos ou ações inofensivas podem conduzir à aventura, ao sofrimento e ao

ouro. Assim, o leitor se identifica com o personagem antes que este caia na camisa de força de sua correria, e pode, mediante esse anzol, acompanhá-lo no resto do episódio fantástico.



Assim mesmo, a aventura finaliza comumente no galardão das férias, no retorno ao repouso, que agora é merecido ao haver sofrido o peso do trabalho desconcretizado (superestrutural). Pode-se formalmente advertir, no desenho inicial e no último quadro a imobilidade e a simetria equilibrada de forças que descansam o leitor. Utiliza-se o classicismo renascentista pictórico para acalmar antes e depois da aventura. Agita-se e move-se sem cessar durante a mesma, em troca, os personagens partem de preferência da esquerda do quadro em direção à direita, impulsionando o olho que lê a imitar o movimento das pernas dos protagonistas, que sobrevoam o solo. Os dedos indicam a direção, até que se tenha alcançado a paz e a circunferência se fecha.

“He! Nossa aventura termina em forma de férias tropicais” (D. 432). Depois de servir ao Tio Patinhas, este anuncia: “Vou premiá-lo com verdadeiras férias em Atlantic City” (F. 109). “He! He! Fazia tanto tempo que sonhava veranejar em Acapulco. Graças ao seguro contra acidentes, finalmente, pude escolher esta localidade maravilhosa.” Justamente nes-

te episódio verifica-se plenamente o suplício como incitador da fortuna: “Alegre-se, alegre-se! Quebrei uma perna” (F. 174). Donald, quando recebe por um mês, como empréstimo, a fortuna de seu tio: “Como primeira medida, não trabalharei mais. Esquecerei minhas preocupações e me dedicarei ao ócio” (TR. 53). E quais eram essas preocupações? “Não sabe como é difícil, com a vida cara como está, chegar ao fim do mês com o salário. É um pesadelo!” E como grande problema: “É difícil dormir quando se sabe que no dia seguinte vence a prestação do televisor e não se tem um centavo”.

Esta aparente oposição trabalho-ócio não é senão um subterfúgio para favorecer ao segundo destes extremos. O ócio invade todo o mundo do trabalho e impõe suas leis. O trabalho não faz falta ao “clube de ociosas diligentes” (D. 185, modo de descrever a atividade feminina), e é assim uma atividade ociosa, suntuária, um mero consumidor do tempo livre.

Tomemos o exemplo mais extremo: o Lobo Mau e sua eterna prisão de porquinhos. Na aparência, quer *comê-los*. Não é a fome, porém, o motivo real: necessita mais ornamentar sua vida com um simulacro de atividade. Caçá-los para que escapem mediante algum truque, para que ele volte a...

É o mesmo na sociedade de consumo: que consuma o sumo da aventura consumida. Apresar o objeto para que este desapareça, para ser substituído de imediato pelo mesmo objeto, disfarçando-o de alteridade. Chega-se em D. 329 ao cúmulo desta situação. “Prático” o convence a soltar os três porquinhos: “Qual é a sua diversão agora que estamos presos?...Você não terá nada para fazer, fora estar sentado, envelhecendo antes do tempo”. Assim, comê-los seria passar além do umbral de sua definição como personagem”,* porque mais adiante está o nada, ou o cotidiano.

Frente à possibilidade de que desapareçam as condições repetitivas de seu ser, o personagem é seu próprio corretor. Não quer ficar, nem pode, entregue à escassez ou à invenção de outro objeto caçável. Ele alimenta a si mesmo de seu próprio entretenimento como forma de seu trabalho: “Isto me diverte mais que qualquer coisa”. O Porquinho Prático o convenceu com métodos persuasivos da publicidade de Madison Ave-

*Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, Editora Perspectiva, São Paulo, 1970.

nue: “COMPRAR É CONTINUAR TRABALHANDO; COMPRAR É TER ASSEGURADO O FUTURO; UMA COMPRA HOJE É UM DESOCUPADO A MENOS AMANHÃ. TALVEZ VOCÊ”*

O ponto de partida fictício é a necessidade, que logo, artificializado, se esquece. Os porquinhos são a moda do lobo. É a criação do desejo para continuar “produzindo” (o supérfluo).



A anormalidade, com o pretexto do trabalho como indispensável, penetra na história reiterada. Tornando-o um fenômeno insólito, excêntrico, esvazia-o de seu sentido, seu significado que é precisamente ser habitual, trivial, normativo, rotineiro. Seleciona-se justamente aquele momento - e resulta ser o único que se descreve - em que o trabalho solta suas *travas* e se despede de seu caráter coativo, deixa de impor-se como a fadiga cotidiana que separa cada ser da miséria. O trabalho banal e redundante, sempre igual, converte-se no espaço onde se desenvolve a fantasia, o acidente, o paroxismo. O dia a dia se faz, numa palavra, *sensacionalista*, contagia-se com a “notícia curiosa”. O estranho e raro é para Donald, Pateta, Mickey, os esquilos, o pão de cada dia. Donald cabelereiro (D. 329), por exemplo, converte-se num artista ou num estranho cientista desse ofício: “Quinze centímetros da aponeurosis epicraneana; vinte centímetros do splenius capitis; quinze centímetros da ponta do proboscis”. A rotina se requinta até a inesperada variedade: “Meus instrumentos especialmente desenhados”. “É um gênio para cortar os cabelos das crianças.”

Esta concepção do trabalho é a armadilha para que o mundo cotidiano e o trabalho urgido para sobreviver nele e produzi-lo fiquem transmutados em espetáculo permanente para o leitor. Tal como o persona-

*Segundo Vance Packard, em *Persuasão Clandestina*.

gem deixa seu contorno para adentrar-se no espaço “fantástico”, para viver aventuras desligadas do tempo e do espaço habituais na periferia de Patolândia, ou suportar extravagâncias risíveis na mais inocente das ocupações urbanas, assim se pretende que a criança faça desaparecer sua circunstância concreta para aventurar-se ela mesma por um mundo “mágico” com as “aventuras” da mesma revista. A presença da própria história em quadrinhos começa a cindir o mundo infantil no cotidiano e no encantador. É o primeiro passo para acostumá-lo à divisão de seu mundo, do seu trabalho imaginário infantil, o jogo, e acentua no nível mais jovem a diferença entre o ócio e o trabalho.

O seu mundo habitual é o do trabalho, aparentemente sem fantasia, e o mundo da revista é o do ócio, repleto de imaginação. A criança divide-se de novo entre matéria e espírito, expulsando o imaginário do mundo real que a rodeia. Quando se justifica este tipo de revistas com a “imaginação transbordante” do pequeno, argumentando que a criança foge naturalmente ao imediato, o que se faz de verdade é injetar no leitor infantil a necessidade de escapismo do homem contemporâneo, que necessita sonhar com mundos extra-sociais e deformadamente inocentes na prostração de um mundo que ele vê sem saída.

Através do sonho de fugir da vida com o qual se protege a si mesmo o adulto, impele-se a criança a escapar de sua vida pueril perfeitamente integrada. E posteriormente, apoiando-se neste rasgo da “natureza” infantil, o adulto endossa seu próprio distanciamento cotidiano de seu trabalho e suas preocupações.

Encontra-se dentro destas projeções e subdivisões a função e o território do entretenimento nas sociedades capitalistas. A forma por que Donald vive seu ócio se transforma na aventura fantástica multicolor, multimovimento e multidivisão, e é idêntica à forma por que o consumidor do século XX vive sua monotonia, que é deslocada pelo alimento espiritual da cultura de massas. Mickey se entretém com suas viagens e mistérios. O leitor se entretém com Mickey entretendo-se.

Finalmente, poderia desaparecer, remoçar-se, disfarçar-se Disneylândia e tudo prosseguiria igual. O que há mais além da historieta infantil é todo o conceito da cultura de massa contemporânea. Pensa-se que o homem, submerso nas angústias e contradições sociais, há de se salvar e alcançar sua liberação como humanidade no entretenimento. Tal como a burguesia concebe os problemas sociais como resíduo marginal

dos problemas tecnológicos, assim crê-se que é possível solucionar o problema da alienação do homem mediante a indústria da cultura de massa. Esta tecnologia cultural vai desde a comunicação de massa e seus produtos até as quinquilharias do turismo organizado.

A diversão, tal como a entende a cultura de massa, trata de consiliar o trabalho com o ócio, o cotidiano com o imaginário, o social com o extra-social, o corpo com a alma, a produção com o consumo, a cidade com o campo, esquecendo as contradições que subsistem dentro dos primeiros termos. Cada um destes antagonismos, pontos nevrálgicos da sociedade burguesa, fica absorvido no mundo do entretenimento sempre que passe antes pela purificação da fantasia. Insultar Disney como mentiroso, como se faz comumente na imprensa que favorece a mudança social, erra o alvo.

A mentira se revela com facilidade. O sistema oxigenador de Disney, e de toda a cultura massiva, é em troca, muito mais complexo. A classe social de Disney modelou o mundo de certa maneira bem determinada e funcional; a fantasia não dá respaldo a este mundo, mas o toma e, pintando-o de inocência, apresenta-o aos consumidores, que pressentem aí um paralelo mágico, maravilhoso, com sua experiência cotidiana. O leitor consome suas próprias contradições lavadas, o que lhe permite, já de volta ao seu mundo habitual, seguir interpretando esses conflitos desde a limpeza que o faz sentir-se como uma criança frente à vida. Ele entra no futuro sem ter resolvido os problemas de agora.

O que tem feito a burguesia para reunir o homem dividido consigo mesmo é nutri-lo do *reino da liberdade* sem que tenha que passar pelo *reino da necessidade*.

Os homens não participam deste paraíso fantástico através de sua concretização, mas por meio de sua abstração. E por isso narcótico, hipnose e ópio. Não porque o homem não deva sonhar com o futuro. Pelo contrário, a necessidade real do homem em aceitar esse reino é uma das motivações éticas fundamentais de sua luta por libertar-se. Disney, porém, apropria-se deste mandato e o povoa de símbolos que não têm trem de aterrissagem. É o mundo de fantasias: puras bolhas de sabão.

Esta concepção do resgate pela neutralização de um dos pólos antagonísticos pelo outro deve ter seu embaixador-mor dentro da revista de Disney. É justamente - já o adivinharam? - *Primo Gastão*.

“Quando decidir encontrar a melhor concha de caracol desta praia,

não terei que procurá-la. Assim é minha sorte” (D. 381). “Caminha evitando todas as armadilhas. A sorte de sempre” (F. 155).

Gastão consegue tudo o que quer - sempre que seja material - sem trabalhar, sem sofrer, e portanto sem merecer a gratificação. Toda a competência, dínamo de todo o movimento em Patolândia, está vencida de antemão, e a partir do repouso mágico. É o único que não trafega pelo duro caminho da aventura e seu padecimento. “Nada de mal pode lhe ocorrer.” Donald, por ocasião, aparece como *real* merecedor, pelo menos simula trabalhar. Gastão enfurece os princípios da moral puritana. O tempo e o espaço se reconciliam em sua sorte que domestica o azar: é uma força natural pura, disfarçada de dinheiro. É o reino da liberdade sem a mistificação, para ocultar o reino existente da necessidade. É Donald sem o sofrimento; é o Eden e a Aspiração, mas nunca o caminho ou o modelo. O repúdio que o leitor sente por Gastão, e a simultânea fascinação, servem para ensinar a necessidade do trabalho para ter direito ao divertimento e o repúdio aos jovens (norte-americanos do após-guerra que conseguiram tudo sem esforço e nem sequer sabem agradecer).

Ainda que não esteja submetido à fatalidade do Olimpo paternalista e à intervenção sistemática desfavorável, não escapa à imprevisibilidade. Às vezes, pode perder ou ser anulado, especialmente quando Margarida equilibra a balança.

E o que acontecerá quando se enfrentar esse deus do mundo-Disney que é a genialidade da idéia, encarnação de todos os pólos dominantes? “A boa sorte significa muito mais que um bom cérebro”, afirma Gastão (TR.115), e procede a recolher uma nota de dinheiro que Pardal não viu. “Foi uma casualidade. Continuo sustentando que o cérebro é mais importante do que a sorte.” Depois de uma esgotadora jornada de competição, terminam empatados, ainda que com uma leve vantagem para a inteligência. (Quadrinhos)

Os demais personagens, não dispendo da sorte intemporal,* devem valer-se justamente da paciência ou da inteligência. Já vimos as crianças, modelos astutos para o aprendizado, prontos para escalar o êxito. É a inteligência como enciclopédia e juízo, e como repressão do desvio rebelde. É a boa ação do escoteiro, mas que devido à sua posição de subordinação entra no jogo de engano e da substituição do adulto.

*Veja-se os estudos de Mircea Eliade.



Quando este escoteiro crescer e já não tiver ninguém que mande nele, converter-se-á no Camundongo Mickey, o único ser à margem da busca do ouro *para si*, o único que sempre aparece como *ajudante* dos demais em suas dificuldades, sempre consegue a recompensa para o outro. (Naturalmente desembolsa alguns dólares de vez em quando; mas... quem pode culpá-lo havendo tantos.) A inteligência serve a Mickey para desvendar um mistério, para devolver a simplicidade a um mundo de homens maus, que o complicaram para roubar à vontade.

Se levarmos em conta que a criança também enfrenta um universo desconhecido, que deve ir explorando com sua mente e *seu corpo*, veremos que aqui se estabelece o modo de aproximar-se do mundo, que deve ser *detetivesco*, isto é, encontrando chaves e armando quebra-cabeças construídos por outros.

E chegar sempre à mesma conclusão: o mal-estar nesse mundo deve-se à existência de uma divisão moral. A felicidade (e as férias) pode reinar; apenas os vilões foram encarcerados, devolvidos à ordem. Mickey é um agente pacificador não-oficial, e não recebe outra compensação

além da própria virtude. É a lei, a justiça, a paz, que se apartam do mundo do egoísmo, e a competência, que reparte bens com a mão estendida. O altruísmo de Mickey serve para prestigiar o que ele representa e ilhá-lo do sistema competitivo, de cujos benefícios ele não participa: os guardiões da ordem, o poder público, os servidores sociais não estão manchados pelos inevitáveis defeitos de um mundo mercantil. Pode-se confiar em Mickey como num juiz imparcial, e agente, que está por cima “dos ódios partidários”.

O poder superior de Disneylândia é sempre inteligente. Divide-se a elite do poder (para usar o termo de Wright Mills) em sua casta administradora, serviçal, que fica supostamente à margem das cobiças, e sua casta econômica, que deve praticar a inteligência na corrida pelo dinheiro. Quem tipifica esse fenômeno, e recebe portanto univocamente os ataques das forças em mudança em nossa sociedade, é Tio Patinhas. Seu caráter explícito é uma ceva fácil de morder, e esquecer tudo o mais que ressaltamos neste estudo. Prefere-se atacar o símbolo e deixar-se intactos os verdadeiros mecanismos da dominação oculta. É como matar o porteiro, sinal manifesto porém secundário, e supor que assim se esfumaram os demais ocupantes do castelo de Disneylândia. Poderíamos suspeitar até que tal dramatização buliçosa do deus-dólar está aí justamente para deslocar a atenção do leitor, que desconfia de Tio Patinhas e ninguém mais.

Não vamos por isso afastar-nos da avareza, do banho de ouro, do buquê dólar e centavo salva-vidas, nem tampouco começaremos com sua presença na fila dos mendigos, esperando a sopa popular ou espreitando por detrás de um sobrinho para poder folhear o diário.

Essa é por isso a segunda ceva que deslumbra por sua engenhosidade e seu caráter cômico. O rasgo fundamental de Patinhas é a solidão. Tio Patinhas, no que pese a tirânica relação com seus sobrinhos, não tem mais ninguém.

Deve, ainda quando chama as forças armadas (F. 173), resolver seus problemas pessoalmente. O dinheiro de Tio Patinhas não compra o poder. Apesar de sua onipresença, o ouro não é capaz de fazer ou desfazer, de pôr-se em ação e de mover gente, exércitos ou estados. Só pode comprar objetos técnicos móveis isolados, principalmente para sair em enlouquecida perseguição de mais dinheiro.

É impossível que o dinheiro, ao perder o poder de aquisição de forças produtivas, defenda a si mesmo ou resolva algum problema. Tio Pati-

nhas é por isso infeliz e vulnerável. Ninguém quer, por isso, ser como ele (em vários episódios, Donald foge como da peste desta responsabilidade impotente). (TR. 53 e F. 74) Sofre da monomania de perder o dinheiro, sem a responsabilidade de usá-lo para defender-se. Deve manejar cada operação pessoalmente. Sofre a solidão dos chefes sem a compensação da chefia: Porém, cultiva inclusive esta imagem de debilidade para chantagear seus sobrinhos quando se cansam da ditadura (“Maldição - diz Donald - Não podemos permitir que um pato velho e débil como Tio Patinhas se embrenhe por essas espantosas montanhas sozinho”, TR. 113).



Sua vulnerabilidade irradia simpatia. Está na defensiva, entrincheirado atrás de fortificações artesanais (velha espingarda); não descansa em sua riqueza, e sofre ao mantê-la (e merecendo portanto). Porque seu padecimento obsessivo é o único que lhe assegura a legitimidade moral de seu dinheiro; ele paga seu ouro com preocupações e condenando-se à esterilidade inversionista. Além disso, roubar Tio Patinhas não é ato de ladrão: é um assassinato. O ouro forma a parte substancial de seu ciclo vital, como os meios de subsistência dos selvagens-bonzinhos. Tio Patinhas, ao nunca consumir, vive do ouro como do ar. É o único ser apaixonado deste mundo, porque está defendendo sua vida. O leitor está com ele. Os demais querem o dinheiro para gastá-lo, para propósitos bastardos. Amar o dinheiro, sentimentaliza o processo. Os ladrões querem triturar a família patética de Tio Patinhas: querem separá-lo da única coisa que lhe resta em sua solidão e velhice. É um ser desvalido que exige a atenção caritativa do leitor, como um enfermo ou um animalzinho ferido.

Além disso, Tio Patinhas é *um pobre*. Para todos os efeitos reais, não tem dinheiro, objetos nem meios, não quer gastar; somente conta com a estrutura familiar para protegê-lo e dela continuar dispendo. A for-

tuna não o mudou, e a cada aventura ele indica como conseguiu esse dinheiro no passado: tal como está fazendo no presente. É um conto que não acaba nunca. A avareza serve para nivelá-lo com o resto do mundo. Ele parte nessa correria sem a faculdade de usar a riqueza acumulada. Não é invencível, mas ganha e no próximo episódio nada mudou. Deve novamente sobrepujar-se para conseguir outra acumulação passiva ou para amparar o conseguido. Se triunfa, é porque é melhor que os demais uma ou outra vez. Não há superioridade baseada no dinheiro, porque ele nunca o utiliza. O ouro, tranqüilo, amontoado, colecionado, é inofensivo, não serve para continuar enriquecendo. É como se não existisse. Ganha seu último centavo como se se tratasse do primeiro, e é o primeiro. É o contrário do arrivista (Crisanta - Marocas - em *Amenidade da vida diária*, de B. Cavanagh e V. Green), que deseja o dinheiro para mudar de status e aparência. Cada aventura de Tio Patinhas, ao invés, é um resumo de toda a sua carreira, é idêntica à sua evolução geral, da pobreza à riqueza, da desvalia ao ouro, da miséria à abóbada celeste, passando pelo sofrimento, dependendo só de seus próprios meios, isto é, de um ser que na solidão usa astúcia, inteligência, idéias brilhantes e...seus sobrinhos.

Eis aqui o mito básico da mobilidade social no sistema capitalista. É o self-made man. Igualdade de oportunidades, democracia absoluta, cada criança parte do zero e acumula o que merece. Donald malogra nestas escaladas do êxito a cada instante. Todos nascem com a mesma possibilidade de subida vertical, por meio da competência e do trabalho (sofrimento e aventura, e a única parte ativa, a genialidade). Tio Patinhas não leva nenhuma vantagem ao leitor a respeito do dinheiro, porque esse dinheiro não serve e é bem mais um impedimento, como um filho cego ou aleijado.

É um incentivo, um fim, uma meta; mas nunca, uma vez alcançado, determina a próxima aventura. Não há por isso história nestes contos, porque o ouro amnésico do anterior não serve para o próximo episódio. Se servisse, haveria um passado determinando o presente. O capital e todo o processo de acumulação da mais-valia seriam a resposta e a solução para o êxito de Tio Patinhas, e o leitor nunca poderia identificar-se com ele. Só na primeira história em quadrinhos poderia isto ocorrer. Todas são, porém, a primeira e a última historieta; podem ser lidas em qualquer ordem (uma escrita em 1962 pode ser publicada, sem problema, em 1971 e uma de 68 em 69).

A avareza, então, que causa tanto riso, não é senão o abajour para empobrecê-lo e devolvê-lo a seu ponto de origem, para que assim se possa provar e clamar eternamente seu valor. Além disso, essa mesquinha é o defeito de uma qualidade: a famosa qualidade do empresário burguês que Weber e von Martin estudaram. Sinal de sua predestinação para o êxito, possibilidade moral para apropriar-se sem gastar, e da inversão no comércio e na indústria esquecendo-se da própria pessoa. Esta *ascésis* era para o burguês o signo de sua predestinação para o êxito, era a possibilidade moral de assenhorar-se do trabalho alheio sem gastar, sem macular-se. O propósito disso, porém, era a reinversão no comércio e na indústria. Tio Patinhas tem essa moral ascética, sem a inversão que a sustenta e o poder que a acompanha. Continua com nossas simpatias.

A outra qualidade, que assegura sua supremacia, é que sempre toma a iniciativa. É uma máquina de idéias e cada uma gera riqueza sem mediadores. É o ápice da divisão entre o trabalho intelectual e o manual. Sofre como o operário, e cria como o capitalista. Não gasta o dinheiro, entretanto, como o faz o operário (que deveria poupar para poder sair de sua condição dominada) e não investe como o faz o capitalista. Trata de conciliar - e não o consegue - os antagonistas do sistema.

Não só cada burguês se autopublicita, como homem que nasce sem raízes e que sobe todos os escalões do êxito social por seu próprio esforço, mas a classe burguesa como tal propala o mito de que o capitalismo, como sistema, foi instalado por um punhado de indivíduos sob este mesmo padrão. Através da solidão patética e sentimental de Tio Patinhas descortina-se a classe a que evidentemente pertence. Os milionários fazem dieta até reduzirem-se a uma justaposição de átomos desnaturados e de ilhas que não compartilham interesses e que não podem fazer alianças, erigindo como única norma que os rege a lei da selva, sempre que esta garante a propriedade do outro. A história de uma personalidade extravagante serve para prestigiar o modo por que uma classe inteira se apoderou de todos os setores da realidade, e ao mesmo tempo ocultar o fato de que se trata justamente de uma classe.

O ciclo individual de Tio Patinhas reproduz em cada ato de sua vida o ciclo histórico de uma classe.

VI. O tempo das estátuas mortas

“História? Não me dá nem o clarão de uma idéia.” (Donald em uma biblioteca, frente à estante dos livros de História. Disneylândia, N° 455.)

“Bom, isto é democracia. Um milionário e um indigente girando em torno do mesmo círculo.” (Donald e Tio Patinhas ao caírem ambos num rodado-moinho d’água. Tio Patinhas, N° 106.)

Caminhante, não há caminho, o caminho se faz ao andar, escreveu Machado. E Disney, ao invés, canta outros versinhos: Caminhante, só há caminhos, não te ponhas a andar.

O mundo é para o grande feiticeiro um deserto de caminhos já percorridos, ocupados por robôs com aparência de animais.

Mas, como é isto? Estas histórias em quadrinhos não vivem por acaso efervescentes, em um estado de constante ebulição? A efervescência, a chama da vida, o movimento simpático, o elétrico nervosismo das ações não constituem por acaso a alma de Disney?

O ritmo, com efeito, nunca decai. Viajamos num caleidoscópio que muda de quadro em quadro. O personagem está perpetuamente sem alento, e levantando e caindo e mais ainda, acompanhado pelas cores; em D. 445, a mesma cozinha de Donald, em quatro quadros sucessivos, é azul celeste, verde, amarela e vermelha. Em D. 185, o dormitório dos sobrinhos está filmado em technicolor; primeiro azul celeste, depois amarelo, e continua rosa, violeta, roxo e azul. A oficina do chefe de polícia (TB. 103) é azul celeste, verde, amarela, rosa e roxa, em rápida sucessão. Esta transmutação da superfície física dos objetos chega ao ápice nos gorros dos sobrinhos, em D. 432 o que salta a grade tem o gorro azul, quando cai do outro lado é vermelho e finalmente, ao ser raptado, fica com o verde, que se mantém assim durante toda a ação como o elemento patético de

sua necessidade de ser resgatado, até que se reúnem novamente os sobrinhos e voltam a intercambiar as cores.

Esta troca de ambiente conservando a substancialidade e a rigidez das coisas, a eterna permanência do mesmo gorro que só ganha ou perde uma pincelada, é o correlato da novidade tecnológica. Tudo se move mas nada muda.

Essas variações sobre o mesmo tema mostram-se nas viagens dos personagens, dentro ou fora da Patolândia. A fim de mover-se, sobem em qualquer coisa: é tão bom um patim como um jato, um foguete que vai às estrelas como uma bicicleta infernal. Parte da novidade deste mundo é devida à inalterável renovação dos objetos. Sempre a máquina das idéias de cada personagem utiliza o avanço científico extravagante para conseguir seus propósitos.

É um mundo onde todos estão vestidos como crianças, onde a moda, que é a europeia de princípios do século ou de pequena aldeia da era pós-fronteira dos EUA, ressalta ainda mais a busca de objetos diferentes, novos, jamais vistos. A facilidade com que estes surgem e desaparecem produz a estupefação do leitor, que repete assim sua própria experiência com as revistas Disneylândia e toda a cultura de massa. Amanhã o moderno será obsoleto. Os produtos da ciência, os inventos de Pardal, o tráfico de genialidades são objetos de consumo imediato, perecíveis, fugazes, substituíveis.

Aproveita-se da ciência sua capacidade sensacionalista, sua sismografia tecnológica. É a sucursal que abriu o ministério de registro de patentes no manicômio. Muda brilhantemente a pele do mundo sem tocar no corpo. É tanto um veículo para o personagem que quer cruzar continentes, como para o desenhista que quer cruzar cheio de novidades pela história em quadrinhos. Nem sequer há progresso; não se utilizam esses objetos senão como meios de transporte ou de variabilidade externa, e no próximo episódio estão esquecidos. Para que haja progresso tem que haver memória, uma cadeia de conhecimentos herdados e em mutação.

Cada objeto serve só para essa contingência e nenhuma outra; é todo o poder de controle da natureza para fins meramente artesanais e, em último caso, estéreis. Isto chega ao máximo na “máquina inútil”, que se produz maciçamente porque não serve para nada, só como entretenimento, parodiando a mesma revista Disneylândia (TR. 109). “Quem resiste a uma coisa inútil, custosa e ruidosa? Bastava refletir sobre o êxito

dos rádios e transistores, das motocicletas e dos televisores.” Incita-se ao consumo da artificialidade abundante, que por sua vez induz à venda de outros produtos: “Com a benzina-super que consomem as máquinas inúteis gastam mais que aviões a propulsão”, informa a secretária a Patinhas. “Fazem-nas funcionar todo o dia e há filas em cada posto de gasolina.” Alegria do milionário desclassificado: “Que são todos meus”.

Assim, os objetos que aparecem para ser apagados e restituídos, de imediato, estão sempre no campo da comunicação, seja física-turística (aviões, submarinos, barcos, lanchas e toda a fauna de tolices maravilhosas que produz Pardal), ou cultural (televisores, rádios, discos). A dupla tática da indústria-Disney reforça-se mediante a autopublicidade do consumo interno, dentro da revista, da comunicação de massa e da comunicação turística. Veja o Show de Disneylândia no canal 13. Visite Disneylândia, capital do mundo infantil, nos EUA.

A tecnologia, novamente isolada do processo produtivo, da cabeça do inventor à sua corporificação prescindindo do trabalho manual, é a primeira restringida para que não se descubra a ausência da mudança: concebida como moda, serve para dar uma falsa impressão de mutabilidade. O primeiro cerco-círculo se fecha.

Tal como as cores passam em cima dos objetos sem modificar seu conteúdo, da mesma maneira a tecnologia renova esses objetos sem modificar o conteúdo da atividade e os produtos dos heróis. É um ingrediente meramente passivo, que decora a ação: como um bolso sem fundo, uma bolsa-surpresa, todas com outra fita. A tecnologia é uma empregada doméstica disfarçada com o envernizado brilhantismo do magazine feminino de modas.

O destino do ator-tecnológico não difere do destino do ator-animal: por muitas borbulhas que haja no mundo de fantasia de Bilz e Pap o gosto é sempre o mesmo, inigualável. A ciência põe a cabeça fora do armário, desgasta-se em seus produtos e volta ao mesmo lugar. O protagonista de história em quadrinhos sai de sua rotina, resolve-se na aventura ou na absurdez de sua vida cotidiana, crepita como fogos artificiais, e retorna à placidez do repouso recompensado. Assim, o momento inicial e o momento final são o mesmo, e o movimento é evidentemente circular. Do repouso alcançado passa à próxima revista onde, convertido no descanso habitual do herói, abastece outra aventura mais. A trajetória da aventura mesma é, para cúmulo, a reiteração exagerada das mesmas característi-

cas e cantilenas.

Cada ação separada dentro de uma aventura é essencialmente idêntica à que precede, à que antecede, e que tra-lá-lá, é o estribilho da que está por vir. Cada acontecimento mínimo imita assim a circunferência maior do epicentro-episódio mesmo. São rodelas concêntricas no jogo do arco-e-flecha: de idênticas formas e diferentes cores. O protagonista gira na aventura, a aventura gira entre o início e o desenlace idênticos do episódio, o episódio gira dentro do baile simiesco de todas as histórias em quadrinhos, e as mesmas revistas também giram na órbita do aborrecimento, leitura e novo aborrecimento para comprar outra revista que tra-lá-lá. E todo o movimento que parece excêntrico, devastando rigidez e estruturas, a fantasia que se extrapola, tudo não é senão uma serpente que morde a própria cauda, o Pato Donald que avança sempre no marco delimitado da mesma ordem. A divisão do mundo formal de Disney em fragmentos, em histórias em quadrinhos “diferentes”, serve para enganar o leitor, que é outra rodazinha mais na engrenagem repetitiva do consumo.

O enclausuramento deste mundo está disfarçado pela mobilidade física dos personagens, não só no sentido de sua epiléptica atividade diária, ou de sua perpétua migração geográfica, senão no constante desenraizamento de seu lugar habitual na revista. Entrecruzam-se de determinado setor da realidade a outro (como os bonecos disfarçados em Disneylândia, Califórnia, perambulam livres nas ruas servindo de coordenador do todo disperso), Madame Min e Pateta visitam Donald. O Lobo Mau conversa com os escoteiros, Mickey ajuda a Vovó Donald. Nesta falsa torre de Babel onde todos falam a mesma linguagem repressiva estabelecida, mesclam-se protótipos para que sempre saia a mesma porção espiritual: a curiosidade. Como reagirá Branca de Neve ante o Camundongo Mickey? Neste caso, o cotidiano é dado pelos rasgos típicos que o leitor tem como experiência habitual dos heróis, e a aventura só gratifica o leitor, escondendo sob a novidade o encontro dos personagens que continuam repetindo as mesmas excentricidades.

O personagem se agita muito e parece flexível; é uma varinha de fada que emite muito fulgor, mas entre tantas chispas pode-se observá-la rígida e disciplinada. O terror do personagem pela mudança manifesta-se incansavelmente; aprisionado em sua própria personalidade, um catálogo sortido de escassos rótulos, cada vez que intenta articulá-los de uma

maneira distinta, obtém estrondoso fracasso. Todos atacam Donald por ser desmemoriado, mas quando Pardal lhe transplanta a memória de um elefante, rapidamente se descompõe o mundo e todos exigem - e Donald em primeiro lugar - que seja devolvido a seu estado primitivo, ao velho Donald que amamos. Ocorre o mesmo quando Tio Patinhas quer forçar seu sobrinho a sentir vergonha por uma dívida, utilizando uma tinta mágica: logo que Donald paga, a mesma tinta faz com que Patinhas sinta vergonha por sua vez e o cubra de presentes caríssimos. Melhor não trocar os mecanismos psicológicos habituais do outro, senão conformar-se com o que tocou a cada um.

As inovações muito repentinas - sempre provocadas por intromissões de micróbios e mágicos -, as revoluções que endemoniam externamente a personalidade básica, os transtornos da individualidade que procura sair de seu passado e do “ser” que lhe impuseram fatalmente são muito perigosos. Eles vivem uma eterna cura de adelgaçamento: as bicicletas estáticas, cravadas no solo, uns quilos a mais, uns quilos a menos, sempre o mesmo esqueleto e um novo semblante. (E se isto é uma sugestão para os dominantes que podem permitir-se esse tipo de esporte, resulta num preceito impenetrável para os bons e maus selvagens.)

Cada personagem, de sua perspectiva pessoal, justifica esta fonte formal e a motiva, desde o reino tentacular da competência. Em 90% das histórias lidas, o tema explícito é uma corrida para chegar a algum lugar ou objeto no tempo mais curto (e portanto mais febril possível). Neste concurso (sempre público), carreira de obstáculos, prova de destreza desportiva, geralmente se luta pelo dinheiro (“O tempo é ouro”, como é o título de uma história em quadrinhos). Nem sempre porém: também o prestígio se busca incessantemente, destacar-se como algo especial fora do rebanho. Não só porque isso significa automaticamente dólares, e portanto a mulher que serve ao vencedor admirativamente, senão que é o fim do caminho do sofrimento, o término do trabalho que desemboca no seguro porto da fama.

A fama é obter todos os benefícios do trabalho produtivo no repouso. A imagem que o famoso irradia lhe assegura o sustento; vende-se a si mesmo para sempre. É como haver subido ao ouro da personalidade, convertendo a mesma façanha em meio de subsistência, venda do próprio ser superado.

É imprescindível, porém, para que isto ocorra, constituir-se em no-

tícia, ser propalado pelos meios massivos de comunicação e reconhecido pela “opinião pública”. Não pode bastar ao personagem a mesma aventura como recompensa; se é solitária não tem sentido, porque ele atua para a galeria, e sua ação tem significado enquanto os demais saibam que ele os superou e que os domina pela televisão, o rádio, o jornal. Além disso, assim um poderoso pode ajudá-lo a subir. Donald, em D.443, preocupado porque “há quem nasce para ser João-ninguém”, trata de averiguar como sair de seu anonimato. Pergunta a um ator: “Como você deu o primeiro passo pelo caminho da fama?” Resposta: “Estava jogando golf quando fiz uma covazinha num só golpe... Impressionei um rico produtor que estava presente e me conduziu ao estrelato.” Donald faz o mesmo, mas fracassa, porque a televisão enfoca outra pessoa (“Tinha que fazê-lo no momento em que todos os olhares estavam sobre Brigitte Baldosa”). Outro ator impressionou “um rico produtor” subindo num camelo. Outro camelo rebelde conduz Donald ao deserto. Um político responde: “Descobri a maneira de obrigar as pessoas a me olharem”. Donald sobe num mastro de bandeira, mas cai duas vezes sem que os fotógrafos consigam captar sua imagem. Finalmente, tiram uma foto sua. “O êxito não foi fácil, mas chegou”, dizem os meninos. “Depois disto, poderá chegar a ser ator de cinema e até senador...Ou presidente!” Mas o jornal, ao publicar a foto, se engana no nome: Tato Ronald. Último e definitivo fracasso.

Não importa por isso a verdade, senão a aparência. O bom nome do protagonista depende exclusivamente da história como fofoca. Donald, ao fracassar uma festa, em outra história do mesmo D.443, diz: “Minha única esperança é que nenhum repórter venha a saber disso. Uma crítica sobre minha festa me arruinaria para sempre”. Claro que aí está: “O dono, editor e repórter social de *A Fofoca Vespertina*”. Não é de estranhar que com esta obsessão de chegar a difundir favoravelmente a própria imagem, um dos modos mais habituais de iniciar um episódio seja por meio de um álbum fotográfico. Se não há evidência, não existiu o fenômeno. Cada aventura está vista por seu protagonista como enquadrada já no álbum, como turismo de si mesmo. A câmara é a maneira de enlatar o tempo passado. Quando a foto falha, é um desastre, perdeu-se a ponte da memória, perdeu-se a imortalidade, perdeu-se a garantia de reprodução de si mesmo (nos meios de comunicação), e portanto, perdeu-se a documentação histórica: o desenho é a fala do personagem, é a sua existência para além de si mesmo.

Há entretanto algo melhor do que a foto: a estátua. Se o personagem puder conseguir encarnar-se em um monumento público, terá alcançado a perpetuidade. Estátua, Estatuto, Status, Estático. São inúmeras as vezes em que se premia alguém com sua efígie nas praças públicas ou nos museus. “A secreta ambição de Donald: ser um herói da localidade, com direito a estátua no parque” (D.441). Consegue isto derrotando os marcianos (sic): “Pensamos contratar um escultor para que sua imagem possa elevar-se entre as dos outros ‘grandes’ no parque”. Haverá em cada esquina uma lembrança do momento culminante da história pessoal passada, porque o tempo, ao deter-se e congelar-se em pedra, longe de ser uma maldição, como na Bíblia, é a imortalidade sem a morte. A foto familiar é, por isso, não só um “souvenir” que se trouxe de volta do “tour” do passado, senão também os antecessores que se fizeram retratar e continuam perdurando. E Rei Miguel I, “à exceção do bigode” (D.443), é igual a Mickey. A fama das multidões de tios-patos só pode ser comprovada pela imagem que se conserva. A competência e o temor do tempo acabam quando todos concorrem para a fama do indivíduo: “Vou-me embora antes que tenham que mudar a opinião que têm agora sobre mim”, explica Pateta (TB.99).

O desenlace da competência faz do indivíduo um *produto*, no sentido etimológico da palavra, isto é, uma coisa terminada, conclusa, fechada, sem possibilidade de outro processo de produção. Pronto para consumir ou consumir-se.

Novamente a mudança conduz à imobilidade.

Já vimos no primeiro capítulo que o mesmo ocorria no suposto conflito dos personagens adultos e crianças. Aí se opunham pólos em aparência divididos e móveis, mas na realidade, negativa ou positivamente, giravam em torno da mesma norma, substituindo-se incansavelmente duas máscaras de um mesmo rosto. A fusão do filho e do pai em torno dos mesmos ideais, o projetar-se o adulto em sua prole para que esta o perpetuasse em nome dos mesmos, para que o pai fosse ressaltado por si mesmo. O movimento que florescia na base do defrontamento de duas pessoas ou de dois extratos era enganoso; o antagonismo desaparecia apenas os dois se punham de acordo acerca da regra em torno da dominação de um sobre o outro. Cada um era ele e seu duplo (tautologia).

Este falso diálogo, que é o monólogo da classe dominante e seu eco na gravadora, repete-se em todos os níveis do elenco socialmente es-

tratificado dos personagens. Aqui aparece o tema tão usado na literatura popular, os gêmeos, e que foi utilizado em toda a literatura da elite para significar a contradição de um homem com sua própria personalidade (Poe, Dostoievski, Cortázar), isto é, com o extrato rebelde e demoníaco de seu ser (o centro ambíguo salvador-destruidor que atentava contra a ordem estabelecida). A classe que detinha o monopólio das normas de gestação desta cultura, em que conhecia agradável e desagradavelmente a si mesma, em que se elogiava e repudiava, aproveitou esta duplicidade para dá-la simplificada como alimento de representação coletiva ao povo.

Há dois extratos em Disney: o dominante, que inclui basicamente os habitantes pequenos de Patolândia, e o dominado, onde estão os selvagens-bonzinhos e os delinqüentes. A estrutura dos gêmeos existe em ambos, mas de uma maneira muito sintomática. Sabe-se que no folclore um dos gêmeos é bom e o outro é mau. Isto se repete entre os dominados: há os que aceitam felizes sua dominação na inocência (bons) e os que atacam a propriedade de seus amos (maus). Notemos então que a divisão é taxativa: cada qual está imobilizado em sua esfera. Os Irmãos Metralha correm alucinadamente dentro do cárcere de sua definição sem poder sair nunca, nem escolher ser “selvagens-bonzinhos”. Tanto é que, quando se disfarçam de nativos, são castigados, tendo que recolher as moedas de Tio Patinhas. Os nativos, em troca, devem manter-se quietos, sob o risco de serem enganados na urbe (a velha história do caipira bobo e estúpido que chega à cidade, do rústico). Cada extrato dominado está portanto calcinado em sua bondade ou maldade. Não há, na planície do povo, vasos comunicantes. Não se pode ser bom e atentar contra a propriedade. É impossível a maldade se você se conforma. “Converte-te no que és”, diz o velho aforismo popular (alcanhado pela burguesia). Estes setores estão encerrados na proibição de participar das mudanças. Sair do mundo selvagem é cair na criminalidade. É evidente, portanto, que a história sucede à margem destes seres, sejam ativamente malignos ou passivamente bondosos.

Isto contrasta com o dinamismo do universo dominante. Há na mesma família ricos e pobres. Há, entre dois amigos, um afortunado e outro desafortunado. Há, entre os ricos, bons e maus. Tontos e inteligentes. No terreno escarpado e interessante da classe dominante podem sobreviver alternativas e dilemas. Não há um personagem 100% neste mundo,

isto é, polarizado. Donald tende a perder. Ganha, entretanto, em 20% das vezes. Tio Patinhas é frequentemente enganado. Até Mickey pode de vez em quando mostrar-se covarde. (Em D.401, os meninos se assustam e o substituem. Minnie: “A verdade é que às vezes você é pior que os meninos. Não sei o que fazer com você... Os meninos têm razão”. E o camundongo responde: “Esses malditos moleques sempre se saem com a sua”). Primo Gastão não é sempre o vencedor, e os escoteiros tropeçam de vez em quando. (Devemos reconhecer que o desnaturado Lobinho escapa a isto: mas quem o culpa, com um pai tão vã e teimosamente feroz?) E o reino do matiz, do refinamento e da possibilidade de tênues contradições. Frente à massa que obedece ao determinismo coletivo (aí estás, para bem ou para mal) ergueu-se o direito que tem a personalidade dominante de eleger e determinar “livremente” a sua própria cama.

É a liberdade de ter uma personalidade, de frutificar em estátuas, de ter o monopólio da voz na história.

Desqualificando de antemão o adversário e legalizando esta desclassificação, vencendo-o depois numa corrida em que ele não corre, a história se converte na imagem que a própria classe dominante quer dar-se.

Necessitamos acrescentar, mais uma vez, que este é um mundo fechado, para não dizer asfíxiante?

Tal como não se concebe que os submissos tenham fala ou rosto, ou que possam abrir a porta de sua penitenciária (que é fácil eliminá-los quando se produz magicamente, quando não se necessita deles), assim tampouco pode-se imaginar a época passada como diferente da presente.

Toda a história passada está colonizada pelas preocupações e pelos valores do momento atual. A experiência histórica é uma caixa de moralidades, fábulas, receitas, tesouros éticos que sempre repetem as mesmas normas e instruções, que sempre provam a mesma tese de domínio. Donald duvida das preocupações de Tio Patinhas, mas este lhe demonstra que sua fortuna é justa, porque pode desaparecer subitamente, está sujeita a catástrofes potenciais. E utiliza o exemplo da Grécia Antiga: o Rei Dionísio ressalta o mesmo a seu servidor Dâmocles (F. 174).

Este paralelismo acentua a repetição da história. Qualquer época primeira é a pioneira do moralismo atual; pode-se eternamente voltar atrás, e o mundo tem sido uma pré-inversão incessante de Disneylândia. A cronologia, porém, pelo menos se resguarda.

Na realidade, entretanto, o passado não veio antes, mas depois. Não só afiança as idéias vigentes, mas existe unicamente em virtude do presente. Em Aztecland, a história se esquematiza e moraliza. Há muitos anos os conquistadores (semelhantes aos Irmãos Metralha) quiseram usurpar os bens dos indígenas (patos) e estes os esconderam. A história se retrai a uma idêntica aventura eternamente renascente, em que os maus querem arrebatam aos bons sua propriedade, sem o conseguir (D. 432). O mesmo sucede em muitos outros episódios, em que a infância dos povos está concebida como repetindo as mesmas lutas de Patolândia contemporânea. Assim mesmo, de vez em quando caem os protagonistas, por sonho, hipnose ou máquina do tempo, em outra época. Assim, na Antiga Califórnia (D. 357), reitera-se o repouso paradisíaco, busca do ouro e sofrimento, luta entre bandidos e justiceiros, retorno ao ócio e à ordem. Mesma coisa em viagens a Roma, Babilônia e à pré-história.

Também do espaço vêm os micropatos (TR. 96), cujas aventuras traumáticas reproduzem as de nossos heróis. Está garantido que o futuro e o espaço infinito serão patenteados por Disney.

Invadindo todo o passado (e o futuro) com a mesma estrutura do presente, Disney toma posse, em nome de sua classe social, de toda a história humana. Há no Egito uma esfinge com a cara do Tio Patinhas (D. 422): “Quando ele descobriu esta esfinge, há alguns anos, não tinha rosto, e ele pôs o seu”. E é sintomático que o rosto de Patinhas possa transladar-se ubiquamente e resumir, como síntese, toda a história dos EUA. Cabe em toda a parte. Agrega, no final da história em quadrinhos, sua efígie à de Washington, Lincoln e outros, em Mount Rushmore, onde estão esculpidas as cabeças gigantescas dos próceres norte-americanos: “Entre as figuras esculpidas dos pais da pátria, quem poderá suspeitar do monte Patinhas?” No espaço exterior, está também sua estátua (TR. 48).

A burguesia, como concebe seu período como o fim e a perfeição da humanidade, como o auge da cultura e da civilização, sente-se com pleno direito de reinterpretar a história e sua própria chegada ao poder do seu particular ponto de vista. Tudo o que negue esta universalidade e eternidade da burguesia é considerado um desvio excêntrico, que não tem por que ser considerado. (Toda contradição é fruto de um conflito subjetivo e secundário entre personalidades.)

Convertendo a história na bajulação oficial de Disney, no espelho adulator, a classe dominante vê toda a sua ascensão como um fenômeno

natural e nunca social. A burguesia veio a apossar-se de um departamento que já adquiriu desde a aparição do homem sobre a terra.

Esta repetição da história em quadrinhos-história converte o homem imprevisível em um ser sempre previsível. Traduz o doloroso transcurso temporal em velhice eterna e prematura. Não se pode buscar no passado as causas do presente. Disney se encarregou de mandar o Pato Donald como embaixador a todas as partes. Pena que Sócrates não pôde comprar suas revistas. Certamente não teria tomado a cicuta!

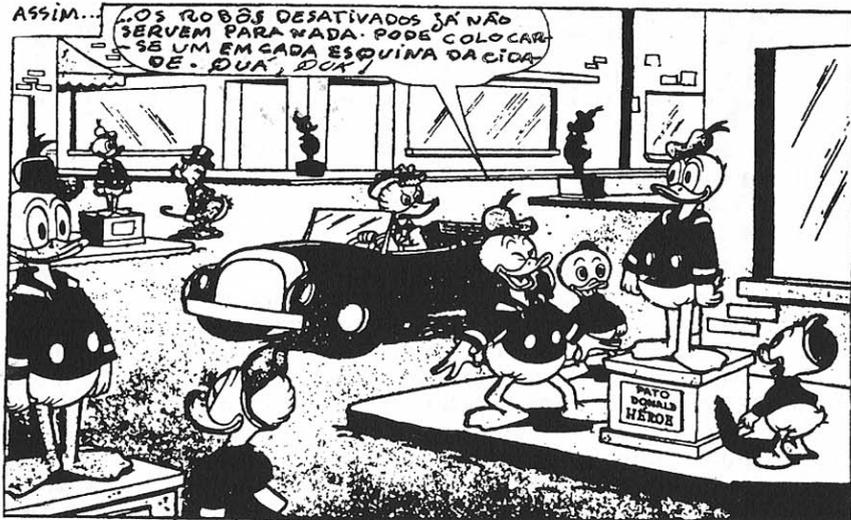
A repetição do presente pantanoso e poeirento no passado ensardinha, pelo menos, a ilusão da dinâmica do tempo. O ciclo pode anular a diferença, porém persiste uma certa separação, ainda que seja para choraminger a nostalgia do sensacionalismo perdido.

Há, porém, outro modo de reduzir o tempo histórico a um fenômeno ou objeto inofensivo, resistente à alteração. Apreende-se o tempo como um espaço que se pode consumir. A geografia da antigüidade ou a etnografia é o álibi da história. Inca-Blinca, Inestablestán, Egito, Escandinávia dos vikings, os piratas do Caribe, os índios norte-americanos (o chefe Minimiyo, rei dos búfalos, que colheu sua pré-reserva (D. 446), sob a varinha do antiquário Disney, encaminha-se até o supermercado das estátuas mortas. É preciso consumir o tempo histórico a preços remarcados. (Naturalmente se perde a noção de que o tempo *produz* algo, possa ser elemento ativo e não mordido pelos dentes alvos de Pepsodent; perdoem esta tolice da produção, não é nossa, Disney se repete, tudo de repete, este livro se acaba.)

O salvo-conduto do passado para ingressar no futuro através da alfândega (e Interpol) de Disneylândia é o exotismo e seu folclore. A história se transforma num estudo de mercado onde as civilizações antigas passam pelo plesbiscito da compra. A única discrepância entre os passados históricos e povos resume-se em uma desigual capacidade de entretenimento e de causar emoções, a menos que se reduza o tapete incaico onde limpam os pés admiravelmente os burgueses. Margarida: “Fiz um negócio. Comprei esta frigideira de ferro antigo por somente trinta dólares”. Donald: “Quaq! Mas, novas custam dois!” Margarida: “Você não entende nada. Nova não tem valor. As coisas de ferro antigo estão em grande moda” (F. 178). O tempo das estátuas mortas, esse tempo parado e comprimido, é o do museu massificado e mercantilizado. E, como Disneylândia, na Califórnia, EUA, a galeria disfarçada de parque de diversões.

ASSIM...

...OS ROBÔS DESATIVADOS JÁ NÃO
SERVEM PARA NADA. PODE COLOCAR
SE UM EM CADA ESQUINA DA CIDA-
DE. DUA, DUA!



LOGO...



Na pechincha do dia, você pode colocar sua civilização preferida. “HOJE E TODAS AS TERÇAS-FEIRAS. EURASIANOS AO MOLHO PARDO.”

Tal como Donald e os demais buscam sua fotografia e sua estátua para assegurar sua sobrevivência e recordação, as culturas antigas não podem senão Disney-utilizar o mesmo procedimento para voltar à vida (?). É preciso enterrar-se vivo como único modo de perdurar.

A prova de que Disney enfoca a vida individual como idêntica à vida dos povos e que ambas as identidades competem pelo êxito e pela propagação de sua própria imagem petrificada está no D. 436. Donald cuida aí das figuras num museu de cera. Simultaneamente, há na casa defronte um baile de máscaras: as mesmas figuras, com vestuário, porte, atitude, cara, estão no baile e no museu. Compreende-se que Donald se equivoque e comece a perseguir vivos como se fossem mortos, enlaçando-os. Ele só pode entender essa animação da história como uma revolução: “Mais corda. Preciso de mais corda. Enquanto dormia, houve uma revolução!” A mesma concepção rege Inestablestán, quando os patos metropolitanos anulam a revolução, devolvendo ao povo o príncipe En Cahn Thador (repetição plástica da dinastia milenária) e a estátua do elefante que é o único representante legítimo da nacionalidade. Donald tampouco pode aceitar o ressurgimento do passado. “A Rainha Isabel, Joana d’Arc, Atila, todo mundo está passeando pela calçada.” Donald, com efeito, não tem culpa: os mascarados estão usando a mesma fonte para seu modelo que o museu, o passado feito oásis turístico. E recebe sua compensação por guardar tão fielmente (é um excelente guarda de museus, profissão que parece preferir a qualquer outra) os interesses do presente granítico: “Passaram-se meses e Tio Donald ganha tanto dinheiro que já não precisa trabalhar”, dizem os meninos. “Sim, já é um personagem famoso... Tão famoso que lhe pagam para permitir que sua figura se exhiba no museu de cera... Nosso próprio Tio Donald é o causador do maior tumulto de toda a história de Patolândia!”

Donald realizou seu desejo: um trabalho fácil, bem remunerado e sem exigências. Qualquer civilização, antiga ou moderna, pode seguir seus passos. Escrever as Produções Walt Disney.

O Famoso Pato não tem mérito algum. A inteligência pode proporcionar o êxito e facilitar a publicidade; porém, a entrada ao internadouro das estátuas mortas só pode ser conseguida mediante um golpe de sorte. O olho do produtor da filmagem decide reconstituir a cena para a eter-

nidade ou apagá-la com um travesseiro de penas. Os donos da voz da massa asseguram a conduta íntegra dos habitantes do cemitério: se não se comportam segundo as regras do catálogo, não se lhes dá assento no tio-vivo do processo histórico, nem se os “descobre”.

Cada personagem, cada civilização em sua solidão, imita e antecipa o vaivém de toda a história.

Cada qual tem, dentro de si, todas as leis que regem a mudança, porque a história é concebida como uma enorme organização pessoal, e portanto as normas psicológicas valem para o social e para o indivíduo.

Assim, do mesmo modo que o personagem recorre a uma ampu-lheta sem eletricidade e sem ajuste para empurrar-se até o descobrimento de um tesouro material ou moral, o progresso do mundo açode à sua lumieira mágica, a *idéia* “super-ultra-luminosa” (D. 364). Cada animal tem sua cota de genialidade, que está depositada em um banco de idéias, e em momentos de apuro movimenta a conta sem saber de quantas boas idéias dispõe. Mas, de onde surgem estas idéias? Nascem do nada ou de outra idéia anterior. Para que a história-Disney progrida, os seres humanos requerem imprescindivelmente idéias, que não surgem de sua circunstância concreta, nem de seu trabalho, mas que lhe são dadas inexplicavelmente, de cima. Consome idéias, paga-as com o sofrimento de seu corpo, porém nunca as produz. A dor do corpo põe-no passivo, a fantasia da alma põe-no ativo. Não se pode investir as idéias, porque o banco não recebe depósitos humanos. Só se pode retirar fundos que tenham sido colocados por um Ser Supremo na cabeça-balde de cada um. Os homens são o combustível desta máquina de idéias, mas não os que movem as alavancas. Cada idéia é uma semente muito especial: pode frutificar maravilhosamente, mas a fruta não tem mais sementes dentro. É a força estéril do processo *idealista*.

A idéia, ao não partir da materialidade, da existência real do indivíduo, serve para uma ocasião e para mais nenhuma. É um beco sem saída que tem uma só saída: outro beco sem saída. As ondas cerebrais, uma vez que não podem ser armazenadas, são algo exótico que se espreme uma vez e vão até a lata de lixo, para buscar outra idéia que sirva à próxima eventualidade...

O processo histórico está “ideiado” como uma justaposição de idéias isoladas, um desfile militar de compartimentos de estrebaria, todos enfileirados.

Sem paternidade no esforço do homem material, é como se todas as cabeças estivessem cochichando em uma bolsa para ver se escutam algum sussurro partido do dono da bolsa. Colocando este patrão fora da órbita dos homens concretamente situados, como um prestamista bondoso, concebem-se as idéias como os produtos de uma força *natural* que escapa à vontade dos pacientes e que definitivamente é extrínseca a eles, levando as causas de sua história fora do terreno da história, que se chama *natureza pura*.

Isto se chama inversão: são os homens que fazem sua história, de acordo com condições concretas, e as forças sociais produzem idéias, num jogo de reciprocidade. As idéias aparecem em Disney como que desprovidas de origem - uma espécie de manual de escoteiros escrito no ar e no céu - como gerando esse processo da vida real.

É esta natureza-computadora, porém, arbitrária em sua distribuição de benefícios, como frisa a literatura contemporânea européia? Ou há uma lei que a rege?

A matéria cinzenta se distribui num mundo previamente estratificado: já a estão esperando os inteligentes e os tontos, os bons e os maus. A repartição vem reforçar a condenação ou salvação dos predestinados e dos valores que representam. Além da divisão ética, os homens se diferenciam por seu talento, de modo que quando Donald põe o gorro mágico de Pardal (“para mentes deficientes”) (TR.53), vira imediatamente genial. “Daniel Patinhas fundou Patolândia em 1862... Boris Waddle descobriu as ilhas Waddle em 1609... Yipi! Sou um gênio em história!” Note-se que Patinhas é o fundador, e que o descobridor das ilhas lhes põe o próprio nome. (Está certo: você aprendeu bem sua lição, Donald.) E quer utilizar o invento para assegurar sua inofensiva dominação: “Huguinho, Zezinho e Luizinho pensam ser inteligentes. Mostrarei a eles que seu tio é mais.” O gorro voa e cai “nesse indivíduo de aspecto rude”. Este sabe o que fazer com as novas idéias: “já sei como roubar Tio Patinhas!” E Pardal se lamenta: “Oh não! Meu invento está ajudando a sua mente criminosa !”

Outro fator, ao pôr-se a idéia em movimento, ao buscar sua feliz realização, intervém: o imponderável. Não pode bastar o talento, porque então o mundo estaria para sempre predeterminado. O azar, a casualidade, a arbitrária intervenção de um fator alheio à vontade ou ao talento introduzem neste mundo a mobilidade social, o que permite que os indivíduos possam aspirar a consumir de vez em quando um pedaço de êxito,

conforme a sua personalidade. Assim, Donald, definido como um “tapado”, tem a possibilidade de vencer o inteligentíssimo Patinhas, porque a idéia que lhe tocou é, desta vez, superior à de seu tio, ou simplesmente teve sorte. Pardal, homem indiscutivelmente genial, igual a Ludwig von Pato, concentra sua má sorte, inverossímil. Os sobrinhos combinam geralmente fortuna e inteligência, porem, se o primeiro fator os leva a falar, perderão. (“Enganadores Enganados”, D.376: para o dia dos inocentes, a inocência natural de Donald vence a inocência maliciosa dos meninos que violam as leis.)



Esta oscilação entre a boa e a má fortuna só ocorre no entanto no extrato dos condenados à dominação, isto é, os “bons” metropolitanos que têm a possibilidade de vacilar eticamente entre o positivo e o negativo, que têm reafirmada sua possibilidade de redenção. A sorte é, para o extrato inferior, criminal, é sempre péssima e as idéias nem sequer são efêmeras. São a aparência da genialidade, que é geralmente a razão de seu fracasso e captura. O pensar os conduz sempre de volta ao cárcere. É a fatalidade.

Só a classe que representa a ordem pode ser regida pelo caos, isto é, pela lei da desordem. Esta anarquia na ação permite superar aparentemente o determinismo (sempre que não nos esqueçamos de que estamos num mundo socialmente predeterminado), exige a variabilidade imprevisível e fantástica de cada episódio. Outorga verossimilhança e suspense ao futuro de cada personagem e cria uma aproximação com o leitor, que vive uma incerteza angustiada e cotidiana.

É o que diferencia Disney daqueles comics onde o super-homem vive em um mundo regido pela lei da ordem. Tarzan ou Batman não podem, como este, desviar-se da norma, são irredutivelmente bons e con-

centram, além de tudo, todo o poder divino da ordem em seu corpo e sua mente, não têm conflito com o mundo, nem consigo mesmos. Sua cruzada de retificação moral combate os ladrões, é uma restauração de seu mundo harmônico, imaculado. Ao expulsar a maldade, o mundo permanece implícito, e eles podem veranejar. A única tensão que pode surgir neste tipo de universo aborrecido e repetitivo é a busca da debilidade de seu herói, seu calcanhar de Aquiles. O leitor se identifica com este ser devido a que tem uma dupla personalidade: o cotidiano (Clark Kent, don Diego de Rivera), covarde, pusilânime, incapaz e, do outro lado, supremo e poderoso (Superman, O Zorro)*. O único movimento é do cotidiano ao superior e o retorno, mas nunca ao mundo do habitual.

Aqui se radica a inventiva (produto de sua época histórica) de Disney, que rejeita o esquematismo grosseiro e explícito das *adventure strip* que surgem na mesma era. O fundo ideológico é sem dúvida o mesmo: porém, Disney, ao não mostrar a força repressiva abertamente, é muito mais perigoso. A divisão entre Bruce Wayne e Batman é a projeção da fantasia fora do mundo diário para salvá-lo; Disney coloniza o mundo diário, ao alcance do homem e seus problemas comuns, com o analgésico da imaginação infantil.

Este mundo mágico é por isso a variação dentro de uma ordem circular repressiva, que dá a impressão de liberdade e de personalidade autônoma ao personagem e a suas idéias, que às vezes sim, às vezes não. Se esta possibilidade se reproduzir ao nível dos extratos inferiores, isto é, desapareção da predestinação moral - o cerco que separa dominantes e dominados é derrubado, e nesta explosão de estruturas coativas a ordem desembocaria na revolução.

Haveria, ao invés de uma falsa dialética em um circuito fechado (essa alteração dentro do mundo fluido dos “bons” que analisamos antes), uma verdadeira dialética, em que se abriria aos de baixo a possibilidade de serem rebeldes e bons. O único caminho a que podem recorrer os inferiores, ao sair de sua bondade selvagem, é por isso inevitavelmente criminal. A revolução é uma falsa mudança, um *Inestablestan* constante, um crime, uma recriminação. É melhor fazer-se bom, e se por azar lhe toca ter pouco talento, aguentar-se até que a roda arbitrária da fortuna

*De outra parte, o mundo marginal está integrado subordinadamente a esta aventura no papel de ajudante perpétuo: o adolescente Robin e tantos outros efebos; o mudo Bernardo, o índio Tonto etc.

coloque a seu alcance o prestígio e o dinheiro; subir, subir, subir.

O azar é assim o mecanismo mediante o qual a lei do universo intervém em seus aspectos autoritários e caritativos, impondo certas categorias rígidas de bondade e talento para depois, em função de sua própria vontade inexplicável, repartir benefícios democraticamente, sem levar em conta sua anterior classificação. Marx já despachou o economista-teólogo Malthus: R.I.P.

Os leitores amam por isso estes personagens: têm toda sua degradação, sua alienação, mas são inocentes animaizinhos. Não podem controlar sua própria vida, nem sequer os objetos que os rodeiam: estão perfeitamente fechados em torno do núcleo de sua imperfeição. Seu egoísmo, a defesa de sua parcela individual, seu envolvimento com interesses particulares separam-nos desse poder superior a eles, e que o leitor identifica com sua própria superioridade de consumidor de suas vidas, sua gratificação divina e lástima ante esses pequenos seres. A forma da leitura é o fundamento do ato de dominação. Só de vez em quando, consegue esse personagem desvencilhar-se de seus hábitos egocêntricos e transformar-se em um ser idêntico à força supra-histórica que rege esse mundo, desprende-se da carreira pelo êxito.

O poder divino, messiânico, é inalcançável como hábito pela maioria dos personagens. Tem, entretanto, seu delegado máximo no Camundongo Mickey, que dedica sua existência à luta contra o mal, sem pedir recompensa. É um profeta sem o poder da força bruta, sem o *super*, sem os valores aparentes dos agentes políticos e policiais da ordem. Não acredita em sua conta os interesses nem as vantagens para si mesmo, e seu prêmio, quando triunfa, é o bem mesmo.

Mickey merece e cultiva por isso sua boa sorte, usando-a para os demais (próximo). É preciso ser desinteressado para ter êxito sempre, estar por cima dos homens e suas mesquinhas para imitar o poder divino. Sendo material, nega a materialidade e a concreção do homem. Talvez isto explique o êxito de Mickey nos EUA e Europa: é o chefe da tribo, o dominante providencial, que encabeça os desfiles públicos na cidade de Disneylândia, EUA, e que representa o próprio Disney.

Em contrapartida, Donald é o mais popular na América Latina, aparecendo como o propagandista da revista, ainda que os programas televisados e enviados pela metrópole sejam intitulados “Hora de Mickey” e “Clube de Mickey”. Temos a tendência a nos identificar mais com o

imperfeito Donald, que vive a mercê de dádivas superiores, do destino como pai, que, com Mickey, dono deste mundo, é o espião que Disney nos enviou.



E agora finalmente podemos ver a ausência da mulher sob a forma mãe.

A figura de Mickey dissolve mediante o cotidiano o poder de repressão: é ao mesmo tempo lei, garrote, serviço de inteligência e páreo de beneficência. Sua cavalheiresca generosidade, sua límpida simpatia que separa tão taxativamente o preto do branco, a brancura do seu periscópio (com uma alva ponta no nariz), trivializa seu dom de profeta e avalia a bondade e a justeza de sua aplicação. Nunca malversa o poder. Mickey - limite do código que os demais personagens não podem ultrapassar sem sofrer uma substituição ou castigo - promove assim a atitude messiânica ao nível do hábito rotineiro. E o intui em pão cotidiano. Faz do insólito, do anormal, do voluntarismo representado pelo poder que sanciona de fora, um fenômeno usual que entra na natureza das coisas e dos seres. Suas encobertas forças extraordinárias aparecem ordinárias e portanto permanentes.

Mickey é, no mundo Disney, a primeira e última imagem de permanência, é a lei particularista que invade e recobre tudo. Em algum sentido, o camundongo, por meio de sua falsa permanência, é símbolo de uma falsa mãe.

A única sombra presente no leque Disney é a mulher presa e portanto frívola, e que finalmente seleciona de sua chamada “natureza feminina” uma fração, a de ser cortejada e adulada. A mulher, ao ficar compensada nesta parte fugaz de seu ser, abandona a outra porção desta “essência” que a vincula com os elementos de permanência: o ciclo natural da maternidade, representado pela terra, água, primavera, a matriz do universo, desde tempos imemoriais. A restituição ao mundo de Disney desta imagem da mãe injetar-lhe-ia um anticorpo, um detergente, a do retorno à real cotidianidade. A verdadeira mãe não permitiria que a falsa mãe (Mickey) se apossasse de todo o universo.

Outra volta do parafuso, outro círculo se fecha.

Acaso, não se estabelece entretanto um curto-circuito, uma fratura do movimento centrípeto, quando Disney critica os males da sociedade atual? Acaso não estigmatiza a burocracia, não ridicuraliza os turistas norte-americanos (em Inca-Blinca, em Mato Grosso, por exemplo), não ataca a contaminação atmosférica e a destruição dos recursos naturais, não denuncia os estragos do progresso técnico desumano, a solidão do homem na cidade moderna, a cobiça desmesurada dos que se aproveitam da ingenuidade do consumidor para vender-lhe objetos inúteis, e a concentração excessiva dos bens; acaso o personagem de Patinhas é uma imensa sátira social do rico, e...? Não se justificaria este universo de Disney ao ser o único modo de ensinar à criança os males do mundo de hoje e a urgência de solucioná-los?

Tomemos dois exemplos desta crítica, para ver se com efeito rompem a asfixia esponjosa de Disney.

No bosque (TR. 119), “todos os dias são alegres para os escoteiros”. Aí vivem em íntima harmonia com a natureza, e inclusive os animais mais selvagens, urso e águia, são carinhosos. “Ar puro”, “quietude”, “saúde”, “bondade” imediatamente ficarão amedrontados pelo verdadeiro selvagem, a barbárie tecnológica de Tio Patinhas: uma frota de bull-dozers, caminhões, aviões, máquinas monstruosas, avança sobre o espaço bucólico, “Retire-se, está detendo o progresso”. Ao invés de árvores, construir-se-á uma “cidade-modelo”, “a cidade do amanhã”: fábrica de pneumáticos, estacionamentos, “dez mil casas de ladrilho, com chaminé”, “dois milhões de cidadãos com tendas, fábricas, refinarias...”

Frente ao pedido dos escoteiros, a resposta odiosa: os cervos, urso e passarinhos “não pagam impostos nem compram refrigeradores”.



O desenvolvimento tecnológico está adjudicado como uma força maligna natural, que tem uma relação de autoridade com os homens que a usam. A história, porém, não pode terminar mal. As forças naturais reagem, primeiro passivamente, e depois com certa cautelosa agressividade, e por último vencem o milionário demonstrando sua *utilidade*. O bosque cura seus resfriados, desaparece a neurose, rejuvenesce, esquece suas preocupações. Ele possui um fundo moral, natural, uma criança que não esqueceu, a quem é permitido regenerar-se, refazer da noite para o dia

sua bondade escondida atrás de tanto progresso estéril e urbano.

Frente a essa maldição da vida moderna só cabe a fuga, a introversão, a reconciliação dos antagonistas sociais, a regressão ao natural que redime a gente que provoca estes desastres. O conquistador fica convencido e integrado no universo natural. Assim, a terra regula a vida social e a resgata, desde o interior de cada homem até a árvore que está fora.

Desta maneira, no TR. 110, ao querer Tio Patinhas engarrafar o ar para vendê-lo, o vento arruina seu negócio, levando a poluição embora. Critica-se para convalidar, para legitimar, para mostrar que é possível o salto mágico até outro tipo de ser humano, um ser reconciliado com o paraíso perdido. (“Mas, Tio Patinhas, a floresta negra é a última que nos resta das grandes florestas do passado!”) Moral da história: pode-se continuar vivendo na cidade enquanto persista um último refúgio no campo, enquanto reste um bom natural, e como o povo submisso o é por definição, e não vai desaparecer jamais, a humanidade está salva.

A revolução tecnológica necessita alimentar-se no retorno à tribo, sempre que conserve sua folha de parreira ou seu tapa-olho: trata-se de uma regressão cultural. A velha força natural da natureza vence a falsa força natural da ciência.



A crítica é feita da perspectiva do “bom natural”, e - devido à ingenuidade do menino-selvagem-povo, e seu desconhecimento dos processos contemporâneos - não se pode entender como um ataque ao próprio

sistema nem revela as causas do transbordamento tecnológico. A ciência novamente fica isolada como ator da história, tanto é que Pardal está sempre ridicularizado (menos quando se aproveita de haver um antagonista mau, o que de imediato o converte em um êxito): “O mundo atual não está preparado para apreciar-me. No entanto, vivo no mundo e devo tratar de adaptar-me” (D. 439). Como não há forças produtivas, o pobre Pardal, o “cientista louco”, tem que trabalhar com métodos artesanais que evidenciam sua inutilidade. Tampouco a racionalidade da ciência pode, dentro da revista, converter-se num ponto de vista subversivo.

Disney pretende, com a incorporação destes temas, dar a aparência de que suas publicações são democráticas: reconhecem as debilidades do sistema, assim como suas excelências. E a liberdade de expressão, a democracia dos temas, a pluralidade de critérios, a falta de coerção sobre jornalistas e empregados. Claro que só tem credenciais para circular a impugnação que tenha sido aceita e estereotipada de uma certa maneira socialmente reconhecida, as convenções em que todos supostamente concorrem, ricos e pobres, inteligentes e tontos, grandes e pequenos, na conversação de rua e durante a sobremesa, a esta hora se improvisa; a solidariedade ante as catástrofes nacionais (e se esquece que os castigados majoritários são famílias proletárias), os bons costumes (impostos pela burguesia), a contaminação atmosférica (produzida por um sistema irracional e sem controle dos poderes públicos), as drogas (sem que se pergunte as razões do fenômeno).

E a fachada de democratismo, que ao permitir que apareçam em suas publicações estes problemas que eles mesmos definiram como “sociais”, encobre a verdadeira censura que efetuam. O que impede que emergjam os elementos suscetíveis de desmascarar as bases dessa falsa liberdade de opinião e pensamento. (Guerra do Vietnam, invasão de Cuba, triunfos nas repúblicas socialistas, protesto ético-sexual hippy, arte contemporânea.)

Disney denuncia, porém, os próprios meios de comunicação de massa. Parte-se de uma crítica à televisão (D. 437), dessas que já se fizeram lugares-comuns, estereótipos sociais, e que ninguém nega. A televisão é o novo chefe da família e destruiu a convivência no lar, com suas mentiras e besteiras. “Esse capitão Boavida é um nefasto embusteiro. Um príncipe da fraude e da fantasia malsã.” E mais tarde: “É um artista da maquillage com toneladas de bonecas de borrachas e disparates mecânicos”.

Refuta-se da perspectiva do “bom natural”, a artificialidade desse mundo. Donald viajará ao Grand Canyon, próximo paradeiro do capitão Boavida, devido à sua inveja e não por amor à verdade. Representa um típico pai frente aos comics, a própria Disneylândia, frente à cultura de massa vigente. Como ser racional, considera que a televisão lhe subtraiu o afeto e o respeito de seus sobrinhos. Donald porém se opõe aqui a seu próprio modo habitual de existir e trabalhar: ele e seus sobrinhos têm (aqui e em outros episódios) aventuras tão *inverossímeis* como as do capitão. “Vale a pena a viagem se se convencerem de que esse capitão mentira lhes lavou o cérebro.”

Esse capitão mentira é Disney, entretanto, e sua próxima aventura televisada vai filmar o castigo de Donald por haver-se atrevido a duvidar: preso por selvagens no Grand Canyon, o herói boavida dos meios de comunicação de massa vai salvá-lo e reproduzir por todos os canais esse resgate.

Assim, Donald se equivoca por todos os lados. Os homens pré-históricos, que o capitão afirma que existem nesse lugar exótico, existem na realidade, assim como em outro episódio aparecerá o abominável homem das neves, que Donald também ataca. Por outro lado, o pato e seus sobrinhos são incapazes de fazer-lhes frente, e o capitão tem que assumir seu rol de ídolo televisivo na vida real do Pato Donald: “Somente uma pessoa pode salvar-nos agora, Tio Donald. Só uma pessoa tem razão para explorar estes planaltos”...”E aí vem já! Boavida e sua grande expedição!” Mas, ainda mais: a televisão, ainda que caricaturada, tem um enorme valor educativo. Os homens das cavernas “aprendem” muitíssimo por meio desse aparato, que trazem consigo umbilicalmente os sobrinhos: é o evangelho da vida contemporânea. Aprendem a “cozinhar pato”, a fazer “esportes”, luta livre e finalmente a pilotar um avião. “Vou agora até o limite do Canyon” (note-se a inflexão de locutor). “Até a civilização... como nós desejávamos.” E: “Eles conseguiram, aterrissaram la são e salvos... graças a nossa televisão portátil”. Para sair desta aridez, esse planalto primitivo e retrógrado (e subdesenvolvido), para sair da infância bárbara é imprescindível o meio de comunicação de massa. E para os jovens também é um requisito.

Os patos têm que aceitar, para cúmulo, serem eles os selvagens, por haverem-se comportado como tais e negar a civilização moderna.” Repito, capitão, que não podemos ser filmados como homens das cavernas...so-

mos patos civilizados.”

“Está bem. Mas se você deseja sair desse planalto, terá que aceitar minhas condições.”

“Que ironia! Não só não podemos acusar o Capitão Boavida de farsante, mas ainda tivemos que aceitar nosso papel de atores de sua farsa.”

O mundo inteiro do pato é televisivo, queira ele ou não, e ele não pode fugir desse fato. Habitamos uma enorme revista Disneylândia, devemos aceitar com otimismo esta fantasia, e não nos envenenarmos com a retórica de que é urgente voltar à realidade. Melhor aceitar passivamente a fraude, se alguém crê em seu foro íntimo que se trata disso, porque essa fantasia traz consigo uma dose considerável de pedagogia, alegria e salvação real.

Conforme-se em ser um bom espectador; senão você vai terminar por ser um extra sofredor no grande elenco da vida. O crítico se vê agora desmentido vivamente: é parte do palco, é parte do show.

Sua rebelião o conduziu à humilhação mais terrível, e se faz mais ridículo à medida que se desenvolve sua própria história-história em quadrinhos (põe-se mais e mais “escuro” na cor da fantasia). Os meios massivos de comunicação se mostram como messiânicos, salvadores, imbatíveis, irrevogáveis.

A crítica foi incorporada a este universo para dar-lhe uma falsa perspectiva pluralista e uma falsa perspicácia. As contradições do sistema servem para aparentar um movimento que novamente não é tal, para sugerir um futuro que nunca chegará.

O último círculo se fecha, inclusive sufocando e tratando de silenciar de antemão este livro e qualquer outra análise.

Quando se abre a cortina sobre o drama da história do mundo, Disney, o único que há em cena, é um muro de contenção.

Conclusão: o Pato Donald no poder?

Sobrinho: “Estamos salvos, Tio Donald. A canhoneira parou de fazer fogo.”

Donald: “Fui eu que apaguei todas as mechas”. (Disneylândia nº 364).

Não é uma novidade o ataque a Disney. Sempre se o rechaçou como propagandista do “american way of life”, como um caixeiro-viajante da fantasia, como um porta-voz da “irrealidade”. Não obstante, ainda que tudo isso seja certo, não parece ser esta a catapulta vertebral que inspira a indústria de seus personagens, o verdadeiro perigo que representa para países dependentes como o nosso. A ameaça não é por ser o porta-voz do “american way of life”, o modo de vida do norte-americano, mas porque representa o “american dream of life”, o modo por que os EUA se sonha a si mesmo, se redime, o modo por que a metrópole nos exige que representemos nossa própria realidade, para a sua própria salvação.

Pode-se entender toda a realidade como a incessante interação dialética entre uma base material e uma superestrutura que a representa e a antecipa na cabeça dos seres humanos. Os valores, as idéias, as “visões do mundo”, e as atitudes e comportamentos diários que os acompanham até em seus gestos mínimos, estão portanto articulados segundo a forma concreta por que os seres humanos se relacionam socialmente entre si, para poder produzir e vencer a natureza. É a necessidade de representar fluida e coerentemente na cabeça e nas diversas práticas emocionais e racionais humanas a base material que permite ao homem subsistir e desenvolver-se. Desde o momento em que um ser humano se inseriu num sistema social determinado - e, portanto, desde sua gestação e nascimento - é impossível evadir esta necessidade de fazer e ser consciência de sua

materialidade. Em toda sociedade, onde uma classe social é dona dos meios de produzir a vida, também essa mesma classe é proprietária do modo de produzir as idéias, os sentimentos, as intuições; numa palavra, o sentido do mundo.

Trata-se, em definitivo, de inverter a relação real entre base e superestrutura, para a burguesia: as idéias produzem a riqueza por meio da única matéria que lhes fica limpa: a matéria cinzenta, e a história passa a ser a história das idéias.

É imprescindível, para captar a mensagem central de Disney, perguntar-se sobre estes dois componentes neste mundo de fantasia, porque desta maneira compreendemos exatamente qual é a forma por que se representa a realidade nesse mundo, e de que modo se pode relacionar esta ficção com a concreta existência dos homens, isto é, com sua condição histórica imediata. A forma por que Disney vai resolver o problema superestrutura-base deve ser comparada com a forma por que se apresenta esta relação com o mundo cotidiano dos países dependentes. As diferenças e semelhanças estruturais nos trazem a chave para julgar criticamente os efeitos que esse tipo de publicações tem em uma realidade subdesenvolvida.

Já provamos à sociedade que o de Disney é um mundo que desejaria ser imaterial, onde desapareceu a produção em todas as suas formas (industriais, sexuais, trabalho cotidiano, históricas), e onde o antagonismo nunca é social (competência entre bem e mal, competência mais ou menos afortunada, tontos e inteligentes). Portanto, a base material que existe em cada ação em nosso mundo cotidiano concretamente situado não está presente para os personagens de Disney. Não se trata entretanto de anjos insubstanciais voando em alguma sétima estratosfera: vimos que é essencial para eles agitar-se no cotidiano. Na ausência purgativa do setor secundário (a produção industrial que dá origem à sociedade contemporânea e é a base do poder da burguesia e do imperialismo), a única infra-estrutura que resta a Disney, que lhe permite encontrar algum tipo de corpo para sua fantasia, que dá forma às suas idéias, que automaticamente representa a vida econômica de seus personagens, é o setor *terciário*, que surge a *serviço* da indústria e depende definitivamente dela.

Tal como observamos, todas as relações neste mundo são de compulsão consumista e todos vivem na compra e venda de idéias. A revista mesma não escapa desta situação: Disneylândia mesmo nasce a serviço

de uma sociedade que necessita entreter-se, é uma indústria de entretenimento, que nutre o ócio com mais ócio disfarçado de fantasia. É a única máquina que resta no universo, depurada de suas contradições industriais, e portanto a única forma de salvar-se no futuro que se fecha implacavelmente; é um parque de jogos infantis (e adultos) onde todos querem chegar, mas ninguém pode ir embora.

Não pode haver por isso antagonismo entre superestrutura e infraestrutura em Disney. A única base material que há foi definida previamente como uma superestrutura.

Os personagens se movem no reino do ócio e, portanto, em um mundo onde os seres humanos deixaram de ter necessidades materiais. Sua preocupação primária e última é preencher seu tempo livre, isto é, entreter-se. Este entretenimento constitui um mundo autônomo, e tão rígido e concluso que todo elemento que pudesse recordar outro tipo de infra-estrutura, produtiva, pré-ócio, uma verdadeira materialidade, capaz, portanto, de denunciar com apenas a sua presença a falsa fusão entre mundo de diversão e mundo “real”, entre fantasia e vida, foi substituído. A única forma que toma a matéria é ser consciência, a forma da história é ser tempo livre, a forma do trabalho é a aventura sensacionalista, a forma do cotidiano é a novidade informativa.

As idéias de Disney resultam assim *Produções* bem materiais de uma sociedade que alcançou um determinado desenvolvimento de suas forças produtivas. É uma superestrutura de valores, idéias e juízos que corresponde às formas em que uma sociedade pós-industrial deve representar sua própria existência para poder consumir inocentemente seu traumático tempo histórico.

É justamente um mundo onde a burguesia industrial pode impor suas leis a todas as atitudes e aspirações dos demais setores, internos e externos, utilizando ideologicamente o setor terciário da atividade econômica como utopia, como projeção sentimental, como único futuro. Esta dominação, em um momento histórico concreto, se traduz e se reflete numa dominação similar dentro do universo-Disney, seja por meio da própria indústria da fantasia que vende a revista, seja pelas relações dos imaginários personagens entre si.

Tanto é que a única relação que o habitante do centro pode conceber a respeito da periferia (selvagem-bonzinho, proletário, criança) está dominada pela indústria do exotismo. O que se extrai antes de tudo deste

setor primário é um objeto de brinquedo, seja o ouro, seja o tempo pitoresco com o qual se afasta o bocejo. A inocência deste setor marginal é o que assegura a salvação turística ao patolandês, o que renova a sua própria e fantástica forma pueril e animal.

A infra-estrutura primitiva que oferecem estes países (e o que representam biológica e socialmente) é o veículo da nostalgia por aquela infra-estrutura extraviada, um mundo de pura extração que se dobra e se faz cartão postal ante um mundo de puro serviço. Tal como o personagem foge da degeneração urbana para divertir-se e justificar com sua aventura no paraíso a riqueza que tem, assim também o leitor se evade de suas contradições históricas para entreter-se no Éden da revista mesma, na inocência de Donald e seus acompanhantes. Este ato de apropriação do marginal e sua transformação em pureza perdida - tampouco pode entender-se à parte das condições históricas de uma sociedade pós-industrial - são também manifestações de um sistema econômico-cultural. Justamente no mundo real existem estes grupos, tanto nos países dependentes como nas minorias raciais (eternos bolsões de “naturalidade”), dentro dos EUA mesmo.

A sociedade pós-industrial leva a cabo o anseio que a burguesia se propôs desde sua origem, e que ao lado de seu desenvolvimento se verificou em suas múltiplas variações históricas sobre o tema da natureza (na filosofia, literatura, hábitos). Logo nos meados do século XX, através dos meios de comunicação de massa, pôde a classe dominante retornar ao céu imaginário, à produção sem pecado original, à vida tribal agora planetária, ao ócio sem as contradições do trabalho, à terra sem a contaminação atmosférica mas com todo o consumo surgido da industrialização.

O imaginário infantil recobre todo o cosmos-Disney com banhos de inocência, permitindo por meio do entretenimento que se desenvolva a utopia política de uma classe. Porém, por outro lado, o rincão onde - dentro deste mundo já purificado - se identifica a inocência é aquele setor que corresponde na vida histórica aos povos marginais.

Este conceito de entretenimento, e os conteúdos específicos com que se desenvolve no mundo de Disney, é o resultado superestrutural dos deslocamentos e tensões de uma base histórica pós-industrial, que gera automaticamente os mitos funcionais do sistema. É de todo normal para um leitor, que vive as contradições do seu século do ângulo do centro imperialista, que este sistema de Disney traduza sua experiência cotidiana e

seu projeto histórico.

Tal como a burguesia chilena, através de seus magazines, fotos dos últimos modelos hiper-sofisticados em um ambiente rústico, ambientando minissaias, maxis, hotpants, botas brilhantes, na “naturalidade” da província rural (Colchagua, Chiloé) ou - já o cúmulo, porque não o deixam em paz, exterminadores - entre os índios alacalufes, da mesma maneira a história em quadrinhos, nascida nos EUA, sente a obsessão de voltar a um tipo de organização social que foi arrasada pela civilização urbana*. Disneylândia é o conquistador que se purifica e justifica a reiteração de sua conquista passada e futura.

Como é possível porém que esta superestrutura, que representa os interesses da metrópole e corresponde tão de perto às contradições do desenvolvimento de suas forças produtivas, possa influir nos países subdesenvolvidos e, ainda mais, possa ser tão popular? Definitivamente, por que Disney é uma ameaça?

Antes de tudo, este produto de Disneylândia, exigido e possibilitado por um grande avanço industrial capitalista, é importado, junto com tantos outros objetos de consumo, ao país dependente, que precisamente se caracteriza por depender destas formas surgidas econômica e intelectualmente em outra realidade, a central do poder. Nossos países se caracterizam justamente por serem exportadores de matérias-primas e importadores de fatores superestruturais, pela monocultura e o plurifacetismo urbano. Mandamos cobre, nos chegam máquinas para tirar cobre, e, claro, Coca-Cola. Por detrás da Coca-Cola, está toda uma estrutura de aspirações, pautas de comportamento; portanto, de um tipo de sociedade presente e futura, e uma interpretação do pretérito. Ao importar o produto que se concebe, se engarrafa, se etiqueta (e cujos benefícios econômicos retornam ao tio), importa-se também as formas culturais desta sociedade, mas nunca seu conteúdo, ou seja, fatores que permitiram seu crescimento industrial. Está historicamente provado que os países dependentes foram mantidos nesta condição pela divisão internacional do trabalho, que os condena a limitar todo desenvolvimento que pudesse dar-lhes independência econômica.

Esta defasagem, entre a base econômica-social em que vive cada

*Sobre o assunto, veja-se Michèle Mattelart “Apontamentos sobre o moderno: uma maneira de ler a revista”, *Cuadernos de la Realidad Nacional*, nº 9, setembro 1971. Santiago.

indivíduo e o estado das representações coletivas, é precisamente o que assegura a eficácia de Disney e seu poder de penetração na mentalidade comunitária, nos países dependentes. Isto significa que os intelectuais de nossos países tiveram que se valer destas representações forâneas para expressar, deformada e às vezes certamente, a realidade que os rodeia, e que corresponde a outro período histórico: é a ambigüidade, o que se tem chamado o barroquismo da cultura americana, que não tem outras armas com as quais descobrir a realidade à medida que a encobre.

A grande maioria da população, porém, deve justamente aceitar passivamente viver esta defasagem em sua subexistência cotidiana: é a mulher do povo incitada à compra do último modelo do refrigerador ou máquina de lavar roupa; é o operário industrial que vive bombardeado por imagens da Fiat 125 e do Volkswagen 1.300; é o pequeno proprietário agrícola sem trator mas que cultiva a terra ao lado do aeroporto; é o sem casa, que está premiado pela possibilidade de conseguir uma vaga nos blocos de apartamentos em que a burguesia o quer enjaular; é o subdesenvolvimento econômico e o minúsculo superdesenvolvimento cerebral.

Disney expulsa o setor secundário de seu mundo, de acordo com os desejos utópicos da classe dominante de seu país. Mas ao fazê-lo, cria um mundo que é uma paródia do mundo do subdesenvolvimento. Só há setor primário e terciário no universo de Disney.

Isto significa, como já vimos, a divisão do mundo em espírito e matéria, em cidade e campo, em metropolitano e selvagem bonzinho, em monopolistas da força mental e monossofredores da força corporal, em moralmente inflexíveis e moralmente imóveis, em pai e filho, em autoridade e submissão, em riqueza merecida e pobreza igualmente merecida.

Estas histórias em quadrinhos são portanto recebidas pelos povos subdesenvolvidos como uma manifestação plagiada do modo por que são instados a viver e o modo por que efetivamente se representam suas relações com o pólo central. Não é estranho isto: Disney expulsa o produtivo e o histórico de seu mundo, assim como o imperialismo proibiu o produtivo e o histórico no mundo do subdesenvolvimento. Disney constrói sua fantasia imitando subconscientemente o modo por que o sistema capitalista mundial construiu a realidade, e tal como a deseja continuar armando.

Pato Donald no poder é essa promoção do subdesenvolvimento e dos apelos cotidianos do homem do Terceiro Mundo em objeto de gozo

permanente no reino utópico da liberdade burguesa. É a simulação da festa-eterna onde a única diversão-redenção é o consumo dos signos asépticos do marginal: o consumo do desequilíbrio mundial equilibrado. A miséria enlatada no vazio, que resgata e libera o pólo hegemônico que cultiva e consome, e é servida ao dominado como prato único e eterno. Ler Disneylândia é tragar e digerir sua condição de explorado.

“Um homem não pode voltar a ser criança sem ser pueril”, escreveu Marx ao pensar que o estado de imaturidade social onde surgiu a arte do povo grego, na infância histórica da humanidade, não podia retornar. Disney pensa exatamente o contrário e, o que Marx recorda com nostalgia, Walt o institui como regra necessária de seu mundo de fantasia. Não se regozija com a candidez da criança e não se empenha, chegado a um nível superior, em reproduzir a verdade da natureza infantil. Renegando toda evolução, a inocência da criança e a volta à infância histórica que assina como rei e reino de sua criação tomam a forma de um adulto ancião pueril, que esconde atrás de si sua bolsa de artimanhas e picardias para andar de gatinhas no paraíso perdido da pureza.

Neste território reservado e preservado, coquetos, coquetas e coquetões tratam impotentemente de ocultar os aparatos da sedução sexual revestindo o uniforme proselitista do exército de salvação.

No altar da inocência e da ingenuidade infantil, estes libidinosos defensores da infância clamam contra o escândalo, a imoralidade, a pornografia, o prostíbulo, a indecência, a incitação à “sensualidade precoce”, quando outra revista juvenil se atreve a lançar um pôster reproduzindo de costas um romântico e etéreo casal desnudo. Ouçam a predica dos êmulos gringos de Walt:

“Deve-se reconhecer que no Chile se chegou a extremos incríveis em matéria de propaganda do erotismo, das perversões e vícios, assim como de doutrinas que pregam a evasão moral do indivíduo e a ruptura de todas as normas.

“Costuma-se falar do novo homem e da nova sociedade, mas frequentemente esses conceitos vêm acompanhados de atitudes grosseiras, pela ostentação da impudicícia e pelo consolo das perversões sexuais.

“Não é necessário professar o puritanismo para emitir uma enérgica censura contra essa libertinagem moral, pois se sabe que nenhum povo sadio e nenhuma obra histórica duradoura podem basear-se nesta decadência que contém um veneno mortal para nossa juventude. Que

ideal ou que sacrifício poderia pedir-se a jovens iniciados no vício da droga e corrompidos pelos costumes desviados ou por uma sensualidade precoce? E se a juventude resulta incapaz de aceitar um ideal ou um sacrifício, como se pode esperar que o país resolva seus problemas de desenvolvimento e de libertação, os quais pressupõem um grande esforço e até uma dose de heroísmo?

“Por desgraça, o cultivo da imoralidade é realizado nos meios de informação que pertencem ao Governo. Há poucos dias um escandaloso cartaz das ruas anunciava a aparição de uma revista juvenil que é editada na imprensa oficial (...) Sem juventude bem formada não há propriamente juventude mas prematura e corrompida maturidade. E sem juventude não há futuro no país.” (Editorial de El Mercurio, 28-9-71).

Basta de clichês: Avestruzes! para permanecer no mundo animal que carrega a inocência do homem. Cultura hipócrita e classe cínica que diariamente em suas fábricas e emissões comercializa e banaliza o sexo e se erige no censor moralista de uma juventude, cuja “crise contemporânea” produz, consome e reprime para produzir, consumir e reprimir mais e melhor.

E, por que, perguntarão alguns de nossos leitores, temos nos empenhado tanto contra esta senilidade disfarçada que mal povoou os primeiros anos de nossa infância, sem distinção de classes, de ideologias e de continentes? Já o repetimos à saciedade. Disney-Cosmos não é o refúgio na esfera do entretenimento ocasional, é nossa vida cotidiana da dominação e da submissão social.

Colocar o Pato em foco é questionar as diversas formas de cultura autoritária e paternalista que impregnam as relações do homem burguês consigo mesmo, com os outros homens e com a natureza. É uma interrogação sobre o papel do indivíduo e de sua classe no processo de desenvolvimento histórico, sobre o modo de fabricar uma cultura de massas pelas costas das massas. É também, mas intimamente, uma interrogação sobre a relação social que estabelece o pai com seu filho. Um pai que recusa ser determinado por sua mera condição biológica e ajuíza a solapada manipulação e repressão que realiza com seu próprio reflexo.

Este livro não surgiu da cabeça aloucada de indivíduos, mas converge para todo um contexto de luta a fim de derrubar o inimigo de classe em seu terreno e em nosso terreno.

Esta crítica, portanto não pode ser entendida como anárquica. Não

são tiros para o ar, como quiseram Huguinho, Zezinho e Luizinho, mas outra forma de golpear, junto a todo o processo de uma potencial revolução chilena que entronca na necessidade de aprofundar mais e mais a mudança cultural. É justamente para saber quanto de Pato Donald permanece em todos os extratos da realidade chilena. Enquanto sua cara risonha deambula inocentemente pelas ruas de nosso país, enquanto Donald seja poder e representação coletiva, o imperialismo e a burguesia poderão dormir tranqüilos. Este riso fantástico e seu eco só se esfumarão para deixar lugar a uma ridícula careta, quando os esquemas de vida cotidiana que nos impõe nosso inimigo deixem de ser o necessário caldo de cultivo cultural em que devemos inserir todas as nossas práticas.

Assim, à acusação de que este estudo seria meramente destrutivo, sem propor uma alternativa que substituísse o derrubado Disney, há que responder justamente que ninguém pode “propor” de sua vontade individual uma solução a esses problemas, não há experts em reformulação da cultura. O que virá depois de Disney surgirá, ou não, da prática social das massas que buscam sua emancipação. As vanguardas, organizadas em partidos políticos, deverão justamente recolher e facilitar a expressão desta nova prática humana.



Para ler o Pato Donald, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, fruto do período Allende no Chile, é uma contribuição ao reestudo e surgimento de outros trabalhos analisando o fenômeno das comunicações de massa.

É um livro de alta qualidade, principalmente quando examina a influência exercida pelos produtos de Walt Disney na educação e no relacionamento social de crianças de todo o mundo.

"Uncle Scrooge", inspirado no célebre conto de Natal de Charles Dickens, foi rebatizado com diversos nomes pelo mundo afora e se tornou o famoso "Tio Patinhas" no Brasil.

Neste livro, os autores Dorfman e Mattelart desvendam a verdadeira face do Pato Donald, do Tio Patinhas e de toda a galeria de tipos disneyanos.

