

WALT DISNEY'S

# The Life and Times of **\$CROOGE M<sup>C</sup>DUCK**

VOLUME ONE • BY DON ROSA  
EISNER AWARD WINNER

# Don Rosa e Casty: os quadrinistas Disney e a criação do “Universo Narrativo”<sup>1</sup>



Celbi Vagner Melo Pegoraro  
Doutor em Ciências da Comunicação  
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP)

1. O artigo foi adaptado do capítulo 5 da tese “Animação e Quadrinhos Disney: Produção Cultural no Início do Século XXI”, defendida pelo autor em 15 de abril de 2016 na Escola de Comunicações e Artes na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

**Resumo:** A criação de universos narrativos é importante para a indústria cultural, ainda mais na atualidade. As estratégias de produção implicam cada vez mais em universos expansivos e compartilhados de modo que a indústria possa explorá-los em diferentes suportes midiáticos. Porém, essa noção de “construção de mundos” é muito antiga. E as histórias em quadrinhos talvez sejam o melhor exemplo para descrever e analisar como funciona a mente de um criador e como ele pensa o “mundo” de seus personagens. Dois nomes foram escolhidos para esta análise: Keno Don Rosa e Casty. O objetivo é analisar a estrutura das fórmulas de criação.

**Palavras-chave:** Disney, Quadrinhos, Criação de Mundos, Produção Cultural

**Abstract:** The creation of narrative universes is important for the cultural industry, even more so today. Production strategies increasingly involve expansive and shared universes so that industry can exploit them in different media. But this notion of “world building” is very old. Comic stories may be the best example to describe and analyze how a creator’s mind works and how he thinks the “world” of his characters. Two names were chosen for this analysis: Keno Don Rosa and Casty. The objective is to analyze the structural formula of creation.

**Keywords:** Disney, Comics, World Building, Cultural Production

## Introdução

Enquanto os quadrinhos Disney permanecem populares e em produção na Europa no fim do século XX, a esperança de renovação surgiu justamente nos Estados Unidos, onde a produção e edição de HQs Disney tem se mantido errática. E foi desdobrada

na Itália com o quadrinista Casty. A partir da leitura e análise de suas produções e entrevistas pretendemos compreender o processo criativo e sua relação com o universo Disney.

Keno Don Rosa nasceu em 1951 em Louisville, Kentucky, nos Estados Unidos. Criador de aproximadamente 100 histórias

em quadrinhos Disney (INDUCKS, 2014), passou a infância assistindo televisão e lendo gibis. Até por conta da dificuldade de seu pai em ler gibis, Rosa questionou que para quem nunca leu HQs, é difícil entender a linguagem e a questão do espaço entre painéis (CORDES, 2010).

Don Rosa nunca se considerou um cartunista, tendo por grande parte de sua vida considerado a criação de HQs somente um *hobby*. Fez faculdade de Engenharia Civil na University of Kentucky entre 1969 e 1973, período de forte ebulição política nos Estados Unidos, especialmente nas universidades. Ele, porém, não mostrava muito interesse em política e no ativismo universitário – ainda que tenha adquirido na época muitos gibis *underground* e produzido uma série de quadrinhos autorais. Seu foco de renda era o trabalho que exercia na Keno Rosa Tile Company, empresa fundada pelo avô paterno, que na época era chefiado pelo pai Hugo Rosa. Até então, Don Rosa já havia lido e colecionado muitos gibis Disney, mas gostava realmente de determinadas histórias em quadrinhos (na época não identificadas) que mais tarde descobriria serem de autoria de Carl Barks (CORDES, 2010).

A reviravolta em sua vida ocorreu em 1985, quando descobriu o retorno da revista *Walt Disney's Comics & Stories*. As histórias em quadrinhos Disney haviam desaparecido no fim dos anos 1970 nos Estados Unidos. Na capa da revista em questão, Don Rosa se surpreendeu com um material novo de Carl Barks nunca visto por ele. Nesse momento, o artista decide entrar em contato com a editora Gladstone (que possuía o mesmo nome do primo sortudo de Donald, Gastão). Conversando com o editor Byron Erickson, afirmou que era o único americano que nasceu para escrever e desenhar HQs do Tio Patinhas, que este era o seu destino. Esta ousadia mais tarde o converteria na maior novidade Disney nos quadrinhos até então.

## 1 - Keno Don Rosa e a “renovação” dos Patos

Com a indicação positiva para produzir, Don Rosa apresentou em 1986-87 as primeiras páginas, ainda em rascunho, de sua primeira história em quadrinhos, “O Filho do Sol”, ao *publisher* da editora, Bruce Hamilton. Um tanto nervoso pela ideia de produzir novas HQs Disney, este ordenou ao editor que informasse Don Rosa que não iriam publicar. Mas, para sorte do artista, uma oportunidade paga lhe foi dada para continuar “tocando” o projeto.

Um dos motivos da indecisão da editora era por conta do estilo de Don Rosa, fora dos padrões Disney – o chamado *off model* – com páginas “suja” parecidas com o trabalho em quadrinhos de Robert Crumb. E a editora queria se prevenir publicando apenas HQs que agradassem e atraíssem leitores. Sobre Crumb, chegou a comentar,

Eu penso que o meu estilo e o de Robert Crumb só são semelhantes porque crescemos fazendo quadrinhos para a nossa satisfação pessoal, sem nunca levar o desenho a sério, e sem nunca tentar alcançar um estilo que agradaria a editora Marvel Comics. Nós desenhamos quadrinhos para nossa diversão (ROSA, 2002).

Ressalta-se que Don Rosa não tem formação em desenho artístico (CORDES, 2010). Seu sucesso se dá no contexto de que havia um declínio geral das histórias em quadrinhos Marvel e DC Comics desde o final dos anos 1960. Em meados dos anos 1980, o mercado se renovou com títulos escritos para fãs antigos, caso de “Cavaleiros das Trevas” de Frank Miller, “Watchmen” (de Alan Moore) e as aventuras de Tio Patinhas (do Don Rosa).

Don Rosa consumiu gibis *underground* enquanto cursava a universidade e chegou a produzir para jornais acadêmicos. Ainda



Figuras 1 e 2 - Exemplos de páginas com os traços de Robert Crumb (*Weirdo* no. 4, Robert Crumb, 1981) e Don Rosa (*Walt Disney's Comics and Stories* 614, Don Rosa, 1997). Fonte: acervo pessoal

que observasse com certa simpatia as publicações *hippies* e mesmo a ele fosse pedido algo mais ligado à sátira política, esse aspecto do ativismo nunca o tocou ideologicamente. O estilo de traço mais ligado ao *underground* tem origens no próprio gosto do artista, desde os tempos em que colecionava gibis com a ajuda da irmã mais velha.

Após uma série de trabalhos *freelancers* nos anos 1980, incluindo roteiros para o seriado de animação Disney "Tale Spin", Don Rosa iniciou uma nova fase na editora dinamarquesa Egmont, que já publicara HQs dele e estava em busca de material inédito, com parceria de Byron Erickson, também saído da Gladstone. Foi em 1991 que Don Rosa iniciou a criação de sua obra mais marcante e famosa, "A Saga do Tio Patinhas" (*The Life and Times of Scrooge McDuck*), uma saga em doze capítulos, contando com histórias extras produzidas posteriormente para complementar períodos entre os capítulos originais. Foi publicada no Brasil pela Editora Abril em diversas versões (consultamos a edição

de 2007). O propósito era contar toda a história da origem do Tio Patinhas antes que a matriz da Disney em Burbank, Califórnia, decidisse promover sua própria versão "oficial". A saga deu a Don Rosa um *Eisner Awards* em 1995 como melhor série contínua em quadrinhos. A partir de então, Don Rosa publicou uma variedade de HQs do universo dos patos, sempre cultivando um estilo muito próprio, até sua aposentadoria forçada em 2008, por conta, principalmente, de problemas graves nos olhos, que o impediam de trabalhar.

Tendo como ídolo Carl Barks, Don Rosa construiu seu estilo narrativo em torno dos personagens, ambientes e situações inventadas pelo velho mestre. O trabalho de elaboração dessas histórias incluiu muitas referências a fatos e detalhes presentes nas obras de Barks. O artista produziu diversas continuações de histórias "clássicas" de Barks, o que chamou a atenção dos fãs pela alta qualidade de arte e roteiro. Podemos observar a comparação entre as obras de Barks e as continuações de Don Rosa nos exemplos gráficos a seguir:



Figuras 3 e 4 - "O ouro e o repollo" (Barks, 1954) e "Fortuna deslizando" (Don Rosa, 1987).  
Fonte: acervo pessoal



Figuras 5 e 6 - "Paraíso perdido" (Barks, 1954) e "De volta a Xanadu" (Don Rosa, 1991).  
Fonte: acervo pessoal

Uma das principais características das obras de Don Rosa é o aspecto cronológico de suas histórias em quadrinhos. Em suas histórias, as aventuras de Tio Patinhas e a família Pato ocorrem na década de 1950, período em que Barks originalmente escreveu boa parte de suas famosas HQs. Don Rosa, desse modo,

eliminava os problemas que ocorreriam de erros de continuidade, especialmente relacionadas à idade do Tio Patinhas. Também se tratava de uma homenagem e as histórias teriam um aspecto temporal ligado diretamente a Barks, o que era de interesse do artista-fã. Por outro lado, Rosa ignora qualquer aspecto de

inovação tecnológica ou cultural que possa alterar consideravelmente o universo dos personagens. Para a produção das histórias da Saga do Tio Patinhas, Don Rosa compilou uma série de fatos, piadas e detalhes de HQs criadas anteriormente por Barks para que pudesse utilizar nas novas aventuras.

Don Rosa, entretanto, pode ser facilmente diferenciado de Carl Barks por conta do detalhismo de sua obra. Seus quadrinhos, com especial destaque para a Saga do Tio Patinhas, possuem desenhos extremamente detalhados. Devido à sua formação em engenharia (e não em desenho), usou réguas técnicas para o trabalho. O artista justifica que aprendeu a desenhar como forma de auto-entretenimento, sendo que, quanto mais tempo leva para desenhar, mais detalhismo é inserido, o que resulta em mais tempo para produzir. E é isso o que considera a fórmula do sucesso de suas histórias. Assim como Barks, Don Rosa usa diversas obras de referência do seu acervo como os 60 anos de revistas da National Geographic, enciclopédias, livros da Time-Life, ou vai atrás de informações em bibliotecas universitárias e, em tempos mais recentes, até na internet. Se Barks se esmerava nos cenários grandiosos de suas aventuras, Don Rosa dava um passo além, incluindo mais detalhes complexos e rebuscados, acrescentando piadas e ações ao fundo (em segundo plano).

Esta questão do detalhismo de Don Rosa esbarra no problema do tamanho dos gibis. Quando publicado em formatos menores, de forma pixelizada ou com cores fora do registro, sua arte se torna de difícil apreciação. Em alguns dos títulos publicados no Brasil há exemplos dos três problemas ocorrendo ao mesmo tempo. Outra questão é que Don Rosa é textualmente mais prolixo (especialmente na versão original em inglês), por vezes usando até 12 quadros por página (ao invés dos 8 quadros do padrão) por conta de suas histórias serem longas e ele não querer resumi-las.



Figura 7 – “O Retorno dos três cavaleiros” (Don Rosa, 2000) demonstra a quantidade de painéis e texto. Fonte: acervo pessoal

Das referências externas ao universo criado por Barks, há exemplos sutis a obras de ficção que Don Rosa apreciava em sua juventude. As inspirações para cenários mais sombrios provavelmente tiveram sua origem em seu interesse, na década de 1960, por populares filmes de terror, inspiradas em revistas de monstros como a “*Famous Monsters of Filmland*”. Outra característica marcante, também inspirada pelo interesse de Don Rosa em filmes e seriados na televisão (ao contrário dos desenhos animados) são as detalhadas cenas de “pastelão” e as alterações ligeiramente planejadas de expressões faciais e cores mais exageradas.

Outro aspecto importante era o nível de interesse das HQs de Don Rosa. Parece óbvio que, seguindo os passos de Barks, também não fosse ignorar um dos detalhes mais pungentes que fizeram suas obras se tornarem tão apreciadas – o fato das histórias não subestimarem os leitores, de modo que tanto a criança como o adulto pudessem realmente ter bom entretenimento. O próprio Don Rosa afirmara que desejava fazer “HQs com aventuras interessantes que respeitem a inteligência do leitor” (ROSA, 2010). Uma das influências de Don Rosa para alcançar

a meta era seu interesse por Luluzinha (Little Lulu), da Dell Comics, que já trazia certa crítica à sociedade, ao mesmo tempo em que o traço de John Stanley carregava uma simplicidade comparável ao desenho de Barks. Porém, para Don Rosa, a maior semelhança entre Barks e as histórias em quadrinhos de Luluzinha era a linguagem “multinível”, em que situações e piadas eram empregadas para entreter crianças e adultos sem prejuízo para um grupo específico de leitores (ROSA, 2010).

Em alguns momentos da obra de Don Rosa, há um excesso de referências e detalhismo, que em certas situações beiram os efeitos da saturação. Graficamente, isso é mais latente se a leitura é feita em formatinho (13 X 21cm), dificultando a interpretação das imagens. Textualmente, o excesso de referências pode causar um obstáculo para o leitor leigo, visto que em algumas situações, por mais que a história em quadrinhos seja independente quanto a sua compreensão, a graça está em alguma referência a uma ação ou piada de uma obra anterior do Barks.

Como analisa Matthew Pustz (1999, p. 121), algumas HQs seriam mais direcionadas para iniciados e não aos iniciantes (estes, sem a necessidade de conhecimento prévio do universo de personagens na leitura) – o que não é o padrão nos quadrinhos Disney de outros autores.

Além da complexidade visual e de certa prolixidade textual, o enfoque restrito dado ao aspecto cronológico das histórias de Don Rosa, especialmente no caso de “A Saga do Tio Patinhas” cria situações-limite em que a criação de personagens ignora outros que não foram criados por Barks, resultando em um “buraco” no universo dos personagens. Seria, por exemplo, como se um novo personagem ignorasse algum outro, ou alterasse um fato histórico do cânone disneyano nos quadrinhos.

A própria limitação cronológica na década de 1950 traz problemas relacionados à idade dos personagens, tendo em vista que Don Rosa considera, virtualmente, que Tio Patinhas morre assim que Carl Barks parou de produzir histórias em quadrinhos.

Figura 8 e 9 - O detalhismo cronológico de Don Rosa resulta em “buracos” na árvore genealógica da família Pato. Na Fig. 8, Don Rosa apresenta o marido da Vovó Donald, Tomás Reco, em “O Invasor do Forte Patópolis”, no capítulo 8 (1994) da Saga do Tio Patinhas. Entretanto, Tony Strobl já havia introduzido o avô em história de julho de 1964 (The good old daze).  
Fonte: acervo pessoal



Esses aspectos relacionados ajudam a compreender que, apesar de Don Rosa ser de extrema importância para a produção e popularização dos quadrinhos Disney

entre o fim dos anos 1990 e início dos 2000, sua obra não está na mesma esfera criativa de evolução ou expansão em que encaixamos Gottfredson, Murry, Canini ou o próprio

Barks. A produção de Don Rosa é, portanto, uma releitura da obra clássica de Carl Barks acrescida de um estilo mais detalhado e auto-referencial. Sua obra se encerra sobre si mesma, impossibilitando que outros artistas “continuem” sua saga a não ser que considerem toda a produção quadrinística Disney um universo alternativo e o de Don Rosa um universo singular dentro de suas pretensões e limitações. É o caso do personagem Tio Patusco, criado por William van Horn em 1994, ignorado na família Pato estruturada por Don Rosa. Outra coincidência é que outro personagem (do Barks), Jake McDuck (tio do Tio Patinhas), ganhou o nome de Nicolau Patusco na versão brasileira. Outro personagem ignorado é o Peninha (criado em 1964 por

Dick Kinney e Al Hubbard para o Disney Studio Program), o que chama mais atenção, por ser um personagem mais conhecido nos quadrinhos Disney.

Analisando as ações e gags de suas histórias, podemos sentir a falta de certa qualidade espontânea que Barks tinha. Enquanto Barks era obrigado a fazer, no mínimo, uma HQ de 10 páginas e uma aventura todo mês, Don Rosa fazia uma por vez, levando até seis meses em cada uma. Por possuir uma arte mais caprichada do que outros artistas, que produzem para dar conta de prazos curtos, a obra de Don Rosa é por vezes encarada como se fossem histórias para álbuns, no estilo Asterix, cuja produção sazonal tornava os lançamentos mais valorizados.

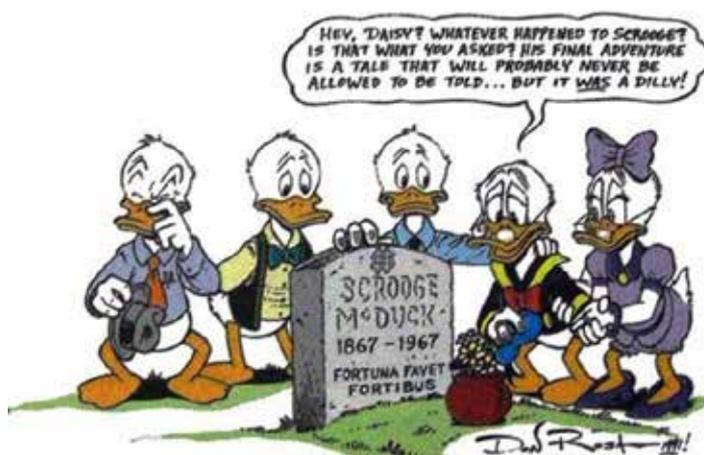


Figura 10 - Em ilustração autônoma para publicação alemã, Don Rosa reforça sua visão de que o Tio Patinhas “morre” em 1967 com a aposentadoria de Carl Barks, o mestre dos patos. (Der Hamburger Donaldist, nº 77, 1991).  
Fonte: acervo pessoal

Podemos concluir que Don Rosa trabalha com metaficção em algo que podemos chamar Disney pós-moderna. É preciso ressaltar que o universo Disney não é tão coerente. Há personagens criados que são usados uma única vez e depois esquecidos. Há variações de um mesmo personagem na Itália e nos Estados Unidos (por exemplo, o personagem Pateta tem vários tios-avós). O universo criado por Rosa é o mais singular. Tendo em vista a obra de Don Rosa ter alcançado tamanho sucesso, ressalta-se a reflexão de que os quadrinhos Disney permanecem, há pelo menos duas décadas, em um processo de saturação agravado por decisões mercadológicas e editoriais, com poucas oportunidades de

explorar uma verdadeira dimensão autoral visando o ineditismo e a atração de leitores. Don Rosa e, como veremos em seguida, Casty, – são provas de que é possível inovar se inspirando nos clássicos.

## 2 - Casty e o “novo mundo” do Mickey

Andrea Castellan, italiano nascido em 23 de abril de 1967 em Gorizia, é mais conhecido por seu apelido de infância, Casty. É considerado um dos mais talentosos quadrinistas completos de Disney. É roteirista e desenhista, tendo colaborado com mestres italianos como Giorgio Cavazzano e Massimo De Vita. Diferentemente de Don Rosa, Casty é conhecido por produzir histórias que lidam

com o universo não dos patos, mas dos ratos. Mickey Mouse foi renovado sob as mãos dele, o que não é pouco se observarmos as dificuldades que a Disney tem em tornar o personagem, seu ícone corporativo, relevante e interessante para novas gerações. Nos quadrinhos Disney, um sobressalto deste tipo com o Mickey só ocorreu nos anos 1950, quando Carl Fallberg escreveu muitas

das histórias desenhadas por Paul Murry nos Estados Unidos.

Um dos grandes exemplos da produção italiana são as paródias, sejam elas de filmes ou especialmente da literatura universal. Tendo explorado esse filão por tantos anos, os artistas começam a explorar temas de um passado recente em outras mídias. O melhor exemplo é o cinema, com tantas possibilidades, que variam da fantasia clássica inspirada em “O Senhor dos Anéis” e “Harry Potter”, resultando em títulos disneyanos como “Os Mágicos de Mickey” e “Dragonlords”, até o universo dos super-heróis, com novas aventuras do Super Pato.

O processo criativo não é muito diferente de outras mídias, começando com uma sinopse e a elaboração de um roteiro. A diferença ocorre nos detalhes referentes à própria mídia quadrinhos. É necessário se preocupar com o número de páginas, de quadros e o equilíbrio entre desenho e texto nos painéis. A Itália é conhecida por permitir histórias particularmente longas, o que possibilita algumas narrativas arrastadas. Em boas mãos, entretanto, esse espaço é excelente para quem tem talento. Os editores decidem se a história sugerida será produzida e têm o poder de editar ou alterar conteúdo. Nas palavras de Casty, são os “homens das sombras” que também são responsáveis pela criação em nome da editora (LISOTTI, 2012).

Os editores passam briefings informando procedimentos básicos como, no caso de Mickey, o foco no ambiente urbano, as tramas de detetive e a parceria com o Pateta, para render situações cômicas. A Disney Itália costuma reunir anualmente os autores por dois ou três dias, para que possam se conhecer e conversar sobre a produção de quadrinhos (LISOTTI, 2012). A grande qualidade de Casty foi ter se entediado com esse tipo de história e expandido as possibilidades de uso dos personagens e de seus ambientes. Seleccionamos aqui alguns exemplos de histórias dele como quadrinista completo, ou seja, escritor e desenhista (Figuras 11 e 12).

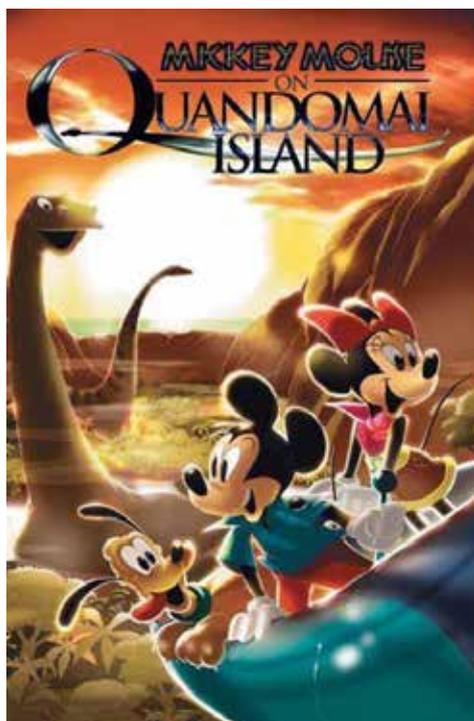


Figura 11 e 12 - “Ilha de Quandomai”.  
Fonte: acervo pessoal

Uma de suas histórias mais significativas e que representa bem seu estilo criativo é “A Ilha de Quandomai” (CASTY, 2010). Segundo Casty: “eu amo esta história porque tem mistério, reviravoltas, humor e um tema ecológico. Não foi fácil usar todos estes elementos em uma única história”<sup>2</sup>. A ilha, cuja tradução seria “Quando sempre”, é o ambiente da aventura dos naufragos Mickey, Minnie, Pateta e Pluto, onde se encontrarão com diversas feras antigas de modo a perceberem que a ilha não é nada o que parece.

Aqui temos o desenvolvimento de um mundo próprio onde ocorre a aventura. A ilha remota conta com um personagem novo, caso do físico – o professor Barraquater – único habitante da ilha, e uma série de locais a serem desbravados: instalações misteriosas, vale-pré-histórico, estação científica e uma área com destroços. A narrativa, porém, se utiliza de todos os elementos clássicos e as reincorpora em um estilo contemporâneo.

Um caso de renovação foi o personagem Mancha Negra: o vilão ganhou nova roupagem em histórias mais complexas, com inspirações claras dos filmes de ação e ficção-científica de Hollywood, especialmente quando observadas as sequências de ação. Amplificando a temática “Mickey detetive”, Casty cria detalhes no universo de Mickey em que na história o futuro é dominado por robôs em todas as áreas da sociedade. A lógica de funcionamento do robô segue a lógica das três leis da robótica, elaboradas pelo escritor de ficção-científica Isaac Asimov, em seu livro “Eu, Robô” (2014):

- 1 - Um robô não pode ferir um ser humano ou permitir que um ser humano seja ferido.
- 2 - Um robô deve obedecer aos seres humanos, exceto se contrariar a primeira lei.
- 3 - Um robô deve proteger sua própria existência, desde

que não contrarie a primeira e segunda lei.

Ocorre que o Mancha Negra consegue criar robôs que não obedecem essas leis, o que cria o caos em toda a cidade. Mickey Mouse consegue encontrar o vilão e descobre em seu esconderijo uma arma poderosa, um exoesqueleto. Casty roteirizou e dividiu a criação com o desenhista Lorenzo Pastrocchio, também um fã de ficção científica.

A série de histórias em quadrinhos resultante, “O Mancha das Trevas” (Darkenblot), se revela um *thriller* tecnológico futurista com um arco narrativo incrivelmente sólido para os padrões disneyanos (CASTY, 2013). O desenvolvimento de Mancha Negra, um vilão clássico, não subestima a inteligência de seus leitores. O personagem mantém sua verve elegante e seu caráter de gênio do crime. A armadura especial Darkenblot é apenas uma invenção e não o mote principal, funcionando como elemento surpresa para o clímax da história. Os painéis de ação são claramente estruturados no estilo típico dos quadrinhos de super-heróis, embora o tom esteja equilibrado ao padrão disneyano.

2. Entrevista com Casty pelo site Disney Comics Worldwide. <<http://www.wolfstad.com/dcw/blog/2010/01/interview-with-casty/>> 26 de janeiro de 2010.

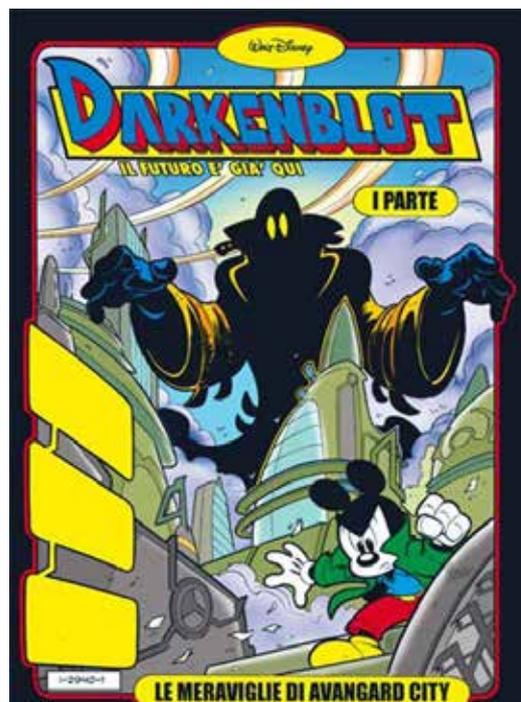


Figura 13 - Mancha das trevas.  
Fonte: acervo pessoal

O ambiente desta saga retoma a dinâmica da criação de universos. Mickey e Mancha Negra atuam em Robopolis ou Avanguard City, uma cidade com mais de 2 milhões de habitantes, cercada por torres urbanas. Há duas fabricantes de robôs: a Kreomatic, produtora do robô Panther, e a Gaspard Robotics Inc, produtora de robô-policiais. Quatro usinas fornecem energia para o funcionamento das indústrias. A cidade conta com

personagens e locais específicos para o desenrolar dos acontecimentos.

Uma característica específica da produção italiana, o personagem Mancha Negra, tira sua máscara e exhibe sua verdadeira identidade. Casty e Pastrovicchio tentam ao máximo combinar elementos futuristas com o estilo elegante de Floyd Gottfredson. O resultado é um hibridismo que impressiona pelo traço e pelas cores.



Figura 14 - Cenas de ação exibem hibridismo nos quadrinhos Disney – “O Mancha das trevas”.  
Fonte: Acervo pessoal

Esquálidus, criado por Floyd Gottfredson, o homem do futuro com alergia ao dinheiro, parceiro de aventuras do Mickey em muitas aventuras, era considerado previsível para Casty. Porém, após ler diversas histórias de Gottfredson e Bill Walsh, encantou-se com as possibilidades que o pequeno ser lhe oferecia, especialmente pelo tom surreal, e o fato de Esquálidus ser mais humano que os humanos. Ao longo de décadas, artistas como Romano Scarpa evoluíram o personagem. Para Casty, entretanto, despertou interesse em retomar o personagem do passado. Um

grande exemplo do uso de Esquálidus foi em “Mickey e o Mundo do Amanhã” (CASTY, 2008), uma aventura em que Mickey e Esquálidus viajam ao futuro e precisam enfrentar um vilão – o Homem das Rimas – que raptou a Minnie. Para tornar as coisas mais difíceis, o vilão tem em seu poder gigantescos robôs e pretende usá-los para dominar o mundo. Novamente, temos a criação de um ambiente ricamente detalhado para compor a narrativa. A história funciona numa combinação inteligente de temas, elevando a um novo nível as tramas de aventura e mistério do Mickey.

Um último exemplo de resgate histórico se dá com o personagem Atomino Bip Bip, criação de Romano Scarpa publicado em 1959. Trata-se de um átomo ampliado por uma máquina chamada Bamatrone, do professor Tiraprosa. Quando observado, percebeu-se que tinha a forma humanoide. Possui características notáveis, como a transmutação da matéria, a produção de energia, calcular a idade de qualquer objeto e uma memória mesônica<sup>3</sup> infalível. Casty considera o personagem uma das obras-primas de Scarpa. Tendo o sonho de retomar o trabalho do velho mestre após o personagem ter sido abandonado por anos, aguardou tempo suficiente para elaborar uma história digna. O projeto original é uma trilogia que Casty engavetou, pretendendo reler até que se sentisse pronto para desenhá-la. A primeira parte da trilogia é a história em quadrinhos de 75 páginas “Os Sombronautas” (Topolino e gli Ombonauti) publicada em duas partes na Itália em novembro de 2012 (CASTY, 2013).

Trata-se de uma trama de mistério em que Mickey tem dúvidas sobre as benfeitorias feitas por um misterioso mascarado, disposto a pagar indenizações a cada desastre ocorrido na Calisota, a fim de movimentar a economia. Após receber um chamado da polícia, descobre que estava preso na delegacia seu velho amigo Atomino Bip-Bip. Com ajuda de suas características atômicas, Mickey tem acesso a visões holográficas do passado e assim a trama se desenvolve para tentar descobrir a verdadeira identidade do filantropo mascarado. A narrativa é densa, envolve dimensões paralelas, mistério, reviravoltas e o envolvimento de João Bafo de Onça – o rival clássico de Mickey.

Casty, mais uma vez, se preocupa em criar um rico ambiente ou “mundo” onde ocorrem todas as ações. Tal qual Don Rosa, ignorou todas as histórias com

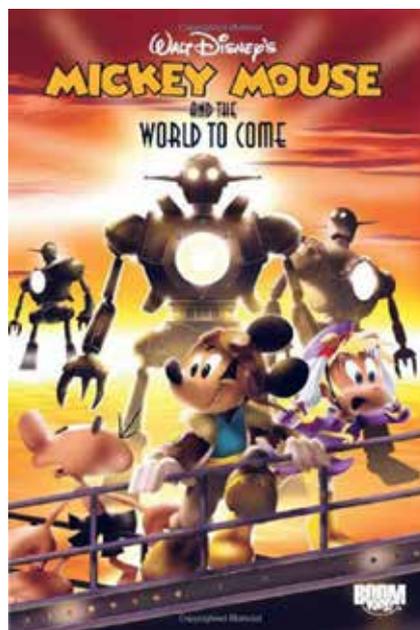


Figura 15 - “Mickey e o Mundo do Amanhã” – trabalho de Casty também publicado nos Estados Unidos. Fonte: Acervo pessoal

2. Tem origem em méson, uma partícula subatômica composta por um quark e um antiquark.



Figura 16 - O retorno de Atomino em “Os Sombronautas” Fonte: Acervo pessoal

Atomino criados por outros autores que não fossem Scarpa, publicadas em anos subsequentes. A proposta era resgatar a visão original de Romano Scarpa e lhe dar uma roupagem contemporânea. As situações são claramente dignas de ficção-científica, porém o importante a destacar é como os personagens ampliam sua

atratividade em meio a um ambiente bem construído e atrelado a um roteiro bem escrito.

Uma das contribuições mais importantes de Casty foi ajudar nesta retomada da popularidade do Mickey nos quadrinhos. Desde criança era fascinado pela palavra “mistério” e o que lhe chamava a atenção era que muitas coisas óbvias para adultos não o são para as crianças (LISOTTI, 2012). Não surpreende que o autor tenha revigorado as tramas de mistério de Mickey, inclusive deixando o personagem mais solto e com a possibilidade de fazer algo estúpido. A especialidade do autor, no entanto, está no campo da ficção científica, mas não propriamente as narrativas envolvendo monstros e naves espaciais. Sua inspiração reside em seriados como “Além da Imaginação” (The Twilight Zone) e “Lost”. Quando criança, leu muitos livros de ficção-científica, Júlio Verne sendo um dos autores). Criador de personagens inéditos como Pegadinha (Doppioscherzo) – um vilão que lembra o Coringa do Batman, e Eurasia Tost, uma arqueóloga amiga do Mickey, Casty tem noção de alguns limites na criação de histórias. Perguntado se poderia combinar Indiana Pateta e Eurasia, o autor sabe que a segunda ainda é uma personagem secundária e que ambos pertencem a “contextos semelhantes”, mas com tons diferentes de atuação. Cada qual também é ligado a interesses específicos (LISOTTI, 2012).

### Considerações Finais - Os Universos Disneyanos

Como podemos explicar a popularidade de autores como Don Rosa e Casty? Ambos trabalham na lógica atrativa de expansão de universos. A diferença sensível é que Don Rosa desenvolveu um universo limitado pela criação de Carl Barks, ou, em outras palavras, as histórias em quadrinhos são baseadas somente no que ele convencionou como “universo Disney-Barksiano”. Casty também se

inspira em trabalhos de velhos mestres como Floyd Gottfredson e principalmente Romano Scarpa, porém não se limita especificamente a criar suas histórias limitadas aos universos deles. Pelo contrário, Casty retroalimenta o universo Disney nos anos 2000, com antigos personagens de décadas passadas com uma nova roupagem e elementos inspirados principalmente da ficção-científica – uma verdadeira mistura de gêneros.

O que pretendemos chamar atenção é para o papel de um roteirista ou artista na criação de um universo em que as histórias são ambientadas. Poderíamos desenvolver longamente um estudo baseado em Física para explicar a questão dos universos alternativos, mas a ideia aqui é nos limitarmos a existência deles e de seu uso potencializado pela indústria do entretenimento. Há, portanto, um universo padrão seguindo uma “continuidade”, onde as histórias em quadrinhos Disney são ambientadas, e seus diversos autores, em dezenas de editoras e países, desenvolvem suas criações. Tendo por base essa ideia, roteiristas/desenhistas podem desenvolver universos alternativos isolados dentro de um universo padrão. Ou, de forma mais complexa, desenvolver um universo dentro de outro universo, no que se convencionou chamar de multiversos e, conseqüentemente, desenvolver trajetórias narrativas que evoluem paralelamente, seja de forma autônoma ou dialogando com universos criados por outros autores. A criação pode ser mais aberta ou fechada, dependendo especificamente das estratégias editoriais ou simplesmente dos ideais criativos de seus autores. O multiverso é uma meta-continuidade que pode ser concebida em qualquer tempo, pré-estabelecido ou inédito, tendo sua base reconhecida diretamente relacionada à sua origem num universo ou continuidade padrão.

O uso de universos e multiversos não é novo e é fartamente explorado por roteiristas/desenhistas dos quadrinhos

Marvel e DC Comics desde os anos 1960. Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, entre outros, desenvolveram universos próprios que foram reapropriados por outros criadores. A Marvel, por exemplo, tem grande parte de suas histórias numa “continuidade” conhecida por Terra-616. E dentro dessa continuidade há diversos universos, vários deles paralelos. Tornou-se, assim, possível criar histórias de viagens no tempo, realidades alternativas, alterações nas características e até a morte de super-heróis, reboots (o reinício de uma história com narrativa inédita) e que, em geral, não se sobrepõem (HOWE, 2012). Porém, com o passar dos anos, a produção de histórias em quadrinhos ousou no desenvolvimento de crossovers em que personagens de um determinado universo interagem com os de outro – Batman e Superman sendo bons exemplos, embora eles já interagissem com heróis de outros universos, como Homem-Aranha, Hulk, Juiz Dredd, Tarzan, entre outros.

Don Rosa desenvolveu seu próprio universo “Disney-Barksiano”, uma abordagem em si mesma que não permite muita invenção dentro das convenções estabelecidas por Carl Barks. Casty, por sua vez, não se fecha em um universo limitado, mas cria um tipo de universo paralelo que dialoga abertamente com o que convencionamos aqui como “universo padrão” – aquele que permeia a criação dos quadrinhos Disney há décadas. E cada universo pode concentrar uma legião de fãs e críticos.

Esse conceito de “universo” funciona nos quadrinhos e no cinema. Assim, podemos afirmar que cada animação Disney funciona dentro de seu próprio universo. E, por razões mercadológicas, foram criados multiversos ou novas camadas, em que personagens de diversos filmes se encontram. Embora não exista oficialmente um filme reunindo todas as princesas ou todos os vilões de animações Disney, há veículos (sejam eventos, shows, filmes para a televisão ou produtos)

que misturam todos os personagens em um mesmo universo. Os universos do Mickey, das princesas, dos vilões, das Fadas e, mais fortemente, o dos super-heróis, criaram uma nova oportunidade criativa e comercial para a indústria do entretenimento. E os quadrinhos possuem uma grande importância nessa estratégia.

#### Referências bibliográficas

- ASIMOV, Isaac. Eu, Robô. São Paulo: Editora Aleph, 2014.
- BARKS, Carl. O ouro e o repolho. O Pato Donald, São Paulo, Editora Abril, nº 222, 1956 (original de 1954).
- \_\_\_\_\_. Paraíso perdido. Mickey, São Paulo, Editora Abril, n. 30, 1955 (original de 1954).
- CASTY. A ilha de Quandomai. Mickey, São Paulo, Editora Abril, n. 815, 2010.
- \_\_\_\_\_. O Mancha das treças: o futuro já chegou (3 partes). Epic Mickey, São Paulo, Editora Abril, 2013. v. 2: Poder em Dobro. (original de 2012).
- \_\_\_\_\_. Mickey e o Mundo do Amanhã. Mickey, São Paulo, Editora Abril, nº 791, 2008.
- \_\_\_\_\_. Os Sombronautas. Mega Disney, São Paulo, Editora Abril, nº3 (1ª parte), 2013. (original de 2012).
- CORDES, Sebastian. Life and times of Don Rosa. (documentário). 75 min. 2010.
- DER HAMBURGUER DONALDIST, nº 77, 1991.
- HOWE, Sean. Marvel Comics: a história secreta. São Paulo: Editora Leya, 2012.
- INDUCKS - < <http://coa.inducks.org/> >. Acesso em: abril de 2017.
- LISOTTI, Veronica. Andrea Castellan, in arte Casty: conservate la fantasia ed imparate ad applicarla, 2012. Disponível em: <<http://www.cartoonmag.it/news/andrea-castellan-in-arte-casty-conservate-la-fantasia-ed-imparate-ad-applicarla.html>> Acesso em: 15 de maio de 2014.
- PUSTZ, Matthew. Comic book culture: fanboys and true believers. University Press of Mississippi, 1999.
- ROSA, Keno Don. Fortuna deslizante.

Tio Patinhas, São Paulo, Editora Abril, nº 291, 1989 (original de 1987)

\_\_\_\_\_. De volta a Xanadu. Almanaque Disney, São Paulo, Editora Abril, nº 252, 1992 (original de 1991).

\_\_\_\_\_. O retorno dos três cavaleiros. Zé Carioca, São Paulo, Editora Abril, nº 2182, jun. 2001

\_\_\_\_\_. Rosás First Steps. Disponível em: <<http://nafsk.se/pipermail/dcml/2002-October/014539.html>> Acesso em: 14 de abr. 2011. [traduzido do artigo original em grego da Komix magazine #172, setembro de 2002, traduzido para o inglês por Kriton Kyrimis]

\_\_\_\_\_. (mensagem em lista de discussão online), 1994. Disponível em: <<http://nafsk.se/pipermail/dcml/1994-August/002657.html>> Acesso em: 20 de abril de 2011.

WALT Disney's Comics and Stories, n. 614, 1997

WEIRDO, nº 4, 1981.