

Cartoons e propaganda política

Roberval S. Santiago*

RESUMO

Os filmes de desenhos animados de um modo geral, são reconhecidos por expressarem o ritmo da diversão rápida, ingênua e escapista, contudo, considerando a História Social da Mídia, basta um olhar mais atento para perceber que os seus conteúdos fílmicos se revelam igualmente aos veículos de propagações ideológicas capazes de formar visões de mundo e estilo de vida. Mas nem sempre essas propagandas ideológicas foram sublimadas; um bom exemplo foi a Política da Boa Vizinha, empreitada pelo governo norte-americano nos anos de 1940 com a finalidade de aproximar e alinhar as nações abaixo do Rio Grande ao seu doméstico esforço de guerra. Tal campanha de intercâmbio, coordenada pelos estúdios de Walt Disney, resultou numa série de filmes animados cujas temáticas primavam por toda ordem de insultos seguidos das mais variadas formas de desprezo político para com as potências do Eixo europeu (Itália, Alemanha e Japão).

PALAVRAS-CHAVE: História, Propaganda Política, Ideologia e Cartoon.

ABSTRACT

The cartoon's films in general are recognized by expressing the rapid pace of entertainment, escapist and naive. However, considering the media's social history it's just watch out to realize that their film content are also vehicles of ideological spreads capable of forming views of the world and lifestyle. But not always these ideological propagandas were sublimated. A good example was the Good Neighbor Policy contract by the U.S. government in 1940, in order to align and bring the nations below the Rio Grande to their domestic war effort. This exchange campaign, coordinated by the studios of Walt Disney, resulted in a series of animated films whose thematic precedence for all kinds of insults followed from different forms of contempt for the political powers of the European Axis (Italy, Germany and Japan).

KEYWORDS: History, Political Propaganda, Ideology and Cartoons

* Doutor em História e Professor do Curso de Graduação e Pós-Graduação da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG - PB.

INTRODUÇÃO

Antes de iniciarmos os apontamentos referenciais dessa empreitada, é importante ressaltar a necessidade de explicar, em primeiro lugar, quais motivos que levaram a fabricação deste texto. Ele surgiu em meio à proposta de oferecer um curso que fizesse uma varredura do papel ideológico, referencialmente como a propaganda política, veiculados nos enredos dos filmes de desenhos animados exibidos diariamente nos principais meios de comunicação.

De fato, não há uma só geração de jovens, desde a invenção do cinema, que não tenha sofrido influências ideológicas do *american way of life* reprisado continuamente da telona em todo recanto do mundo. A novidade da chegada de griffs da moda, as etiquetas dos novos costumes, o aparcimento de novos estilos de vidas, boa parte acompanhados de rumores escandalosos, tornou-se corriqueiro dentro e fora do mundo das estrelas cinematográficas. Nessa condição, pode-se dizer que a eficácia das matrizes ideológicas, no caso do cinema e mais tarde a TV, acabaram operacionalizadas com sutilezas e índices propositais da linguagem visual, do domínio técnico e a virtualidade estética.

Contudo, antes de prosseguir-mos, devemos esclarecer as possíveis dimensões conceituais daquilo que entendemos como *Ideologia*. Tendo em vista a dimensão e a dinâmica da cultura, o fenômeno da ideologia, na compreensão de Roger Chartier, aparece como um projeto polissêmico de representações imaginárias e produções de valores combinado as práticas sociais de um povo, grupo e até de uma classe social.¹ Para o historiador inglês Eric Hobsbawm, levando em conta sua herança marxista, a representação ideológica é uma visão de mundo que não só propaga as *idéas das classes dominantes* como também promove seus respectivos *estilos de vida* e a sua visão sob as demais classes sociais.² Nesse aspecto, sendo o Cinema uma atividade cultural voltada a indústria do entretenimento e dominada pelo alto fluxo de capital, dirigido por um seletos grupo de impresários, conseqüentemente, a produção final, o filme, acaba comprometido com a difusão de conteúdos ideológicos.

Feito as advertências, a proposta do trabalho, inicialmente, é de possibilitar um modelo de análise capaz de perscrutar, visitar, identificar, reconhecer e mapear os conteúdos fílmicos de algumas películas de animação, as quais muitas delas, foram usadas pela racionalidade técnica-visual com a finalidade de se transformarem em manifestos portadores de complexidades ideológicas no âmbito da sociedade moderna. Ainda nessa linha

¹ CHARTIER, Roger. Por uma Sociologia Histórica das Práticas Culturais. Lisboa: DIFEL, 1990, p. 230-234.

² HOBBSAWM, Eric. Sobre História. São Paulo: Companhia das Letras, 2000, p. 17.

investigativa, a outra pretensão do ensaio é de inventariar, depois do lançamento dos filmes de animação nas tirinhas de jornais, como, e, sob que prerogativas ideológicas uma infinidade de desenhos, produzidas nos estúdios Disney serviram aos propósitos de propaganda política, como parte do esforço de guerra, dos interesses do governo norte-americano a partir dos anos de 1940. Campanha de intercâmbio que ficou conhecida como a Política da Boa Vizinhança.³

Quanto aos aspectos teórico-metodológicos que cercam e problematiza o termo *Propaganda Política*, entendemos que se trata de um processo de ideologização difundido nos principais meios de comunicação, o que, por sua vez, foram, também, imantada aos filmes de animação.

Considerando como ponto forte da nossa análise, voltamos ao tempo para empreender uma investigação minuciosa de como se deu o uso dos desenhos animados produzidos nos estúdios Disney, os quais foram disponibilizados uma gama de diretores, desenhistas e os mais diversos técnicos a cooperar com os sucessivos governos a partir do início da Segunda Guerra Mundial. Mas esta adesão e apoio ideológico não ficou por aí, a sombra dessa prática seguiu durante toda fase do Macartismo adentrando com consonâncias ideológicas adjacentes a Guerra Fria.

Nesse aspecto, a lógica da Política da Boa Vizinhança seguindo as doutrinas do Pentágono, era o de ajudar no esforço de guerra. E uma das faces estratégica desse programa também fora o de cooptar o setor de entretenimento da indústria cultural tais como os filmes de cinema, os teatros de revistas, os shows da Broadway, as tirinhas de quadrinhos, os cartoons, os magazines de lazer e as novidades impressas do tipo Digest Reder.

O fato é que, entre os anos 1938 a 1940, os grandes estúdios dos Estados Unidos produziram vários filmes anti-nazistas muito antes de o país entrar na guerra. Dentre eles destacam-se fitas como *As Confissões de um Espião Nazista* (1939) de Anatole Litvak. *Tempestade Mortal* (1940) de Franklin Borzagee. Até mesmo as cultuadas obras-primas como *O Grande Ditador* (1940), de Charles Chaplin, *Casablanca* (1942), de Michael Curtiz, *Por Quem Os Sinos Dobram* (1943), de Sam Wood, serviram aos propósitos do esforço de guerra.

Não há dúvida quanto ao tamanho da rede de propaganda cooptada pelo esforço de guerra. Tal esforço contou com a presença em eventos beneficentes e até visitas de apoio as campanhas militares de mega-astros tais como: John Ford, John Wayne, Ronald Reagan, Tyronni Power, Gary Cooper, Humphrey Bogart e outros.

³ BARRY, Bill. Guia do Desenho Animado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003, p.122.

Conceitualmente, a abordagem que cuida da literação temática do texto, junto à organização teórica, procurou dividir as propostas de análises reflexivas em duas partes, as quais, por sua vez, consideremos interconectados e interdependentes: *As Tirinhas Mágicas dos Comics Cartoons e O Jogo Político dos Cartoons de Walt Disney*.

Na primeira parte, empreitamos uma pequena revisitação histórica da propaganda ideológica veiculada nos cartoons para massificar o estilo de vida e a visão de mundo dos norte-americanos. Na segunda parte, investigamos o papel do Cinema, excepcionalmente do filme de animação dos estúdios Disney, atuando como agente de propaganda política contra as potências do Eixo europeu. Um bom exemplo dessa adesão ideológica aconteceu quando os estúdio Disney coordenou a missão de intercâmbio, acordos políticos, financeiros e técnicos com as principais nações latino-americanas, conhecida como da Política da Boa Vizinhaça, realizada pelos sucessivos governos estadunidenses por volta de 1940.

No caso dos filmes animados de Disney, boa parte das produções traziam personagens já conhecidos do público como Mickey Mouse, Pateta, Tio Patinhas, Donald, Minnie e outros, figuraram nos coloridos cenários, vistos como “lugares exóticos”, dos principais países da América do Sul, sendo o Brasil, as cidades do Rio de Janeiro e da Bahia, os principais focos de atração.⁴

Iniciada no ano de 1940, a missão capitaniada por Disney contou com a cooperação das principais autoridades do continente americano. A visita de cooperação não só rendeu ao Brasil a criação do personagem *Zé Carioca*, como também possibilitou a abertura para que a atriz e cantora, Carmem Miranda, figurasse como representante típica da região sul-americana no seleto Star System hollywoodiana da época.

PRIMEIRA PARTE: AS TIRINHAS MÁGICAS DOS COMICS CARTOONS

As pesquisas da linha de História Social da Mídia, apontam que o termo *Propaganda* (*Propagandus*), tem sua origem em meio ao processo da Contra-Reforma Católica do século XVI, *Congregação da Fé*. A palavra *Propaganda* expressa a idéia de que algo deve ser propagado mundo-a-fora. Portanto, se a aquela expressão que um dia fora designada como uma arma de combate ao avanço do protestantismo, logo, não demorou muito para que houvesse uma aliança entre a Arte Retórica, formando um conjunto discursivo-oratório com

⁴ LEVISNK, Mecrian. Os Truques a Linguagem da Animação. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 47.

inteiriça finalidade de persuadir e convencer o interlocutado, o que acabou resultando no que conhecemos hoje como propaganda política.

Todavia, é preciso reconhecer que a propaganda tal qual a conhecemos hoje, é, em primeiro lugar, uma forma de linguagem (oral, escrita e visual) e, como tal, sua diversidade de gênero desafia padrões de criatividade e receptividade. No campo da criação, os efeitos variáveis dos processos de propaganda são capazes de assimilar, com rapidez e desenvoltura, tanto as mais simples mensagens/informações advindas do colóquio da oralidade quanto dos mais complexos códigos e meios de comunicação. A propaganda, coloquial, política ou comercial, se apresenta como uma metalinguagem que disponibiliza recursos de personificações semiológicas e valores simbólicos e sociais.⁵

Os conhecidos gêneros de propagandas, atualmente, contamos com uma infinidade de meios de reprodução e mídias expressivas, vão desde outdoors, TVs, rádios, magazines, jornais, filmes, anúncios, internet e, até a mais singela tatuagem de Popeye esboçada no corpo. Pode-se afirmar que, desde os desenhos pré-históricos, a tatuagem moderna, passando pelo Ciberespaço, o termo *propaganda*, vem se reinventando à medida em que as sucessivas linhas do gênero humano propagam suas idéias através tanto da invenção dos novos códigos de transmissão de conhecimentos quanto das técnicas empregados pelos novos meios de comunicação.

Diante disso, já podemos interpretar a acepção da palavra *Propaganda* e/ou *propagação*, como uma forma de articulação discursos-efeito capaz de promover uma determinada intenção. Historicamente, a propaganda política pode ser vista na antiguidade oriental em forma de monumentalidade tais como os jardins, palácios, pirâmides, muros, os conjuntos arquitetônicos e artísticos Greco-romanos. Todos são documento-monumentos que serviram aos propósitos de divulgar e perpetuar o legado de força e de poder dos seus respectivos governantes. No que concerne ao mundo medieval, sabemos que toda e qualquer informação não escapava ao crivo revisor dos marqueteiros do Vaticano. Mesmo com a chegada da modernidade houve pouca mudança, uma vez que a responsabilidade da propagação da fé religiosa ficou a cargo do grupo da inquisição.

Portanto, o complexo conceito de *propaganda política*, compreende-se uma rede de articulação que procura veicular informações com o efeito de simular a personalidade e a notoriedade de uma determinada figura histórica, como foi o nótório governo de Luís XIV.

⁵ ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1989, p. 204.

Nesse caso específico, no interesse de prefigurar e propagar a imagem de governante virtuoso, o Cardeal Mazarrini, então mentor e primeiro ministro de Luís XIV, se destacou pela ousadia de desenfrear, no âmbito do Estado Nacional-Moderno, uma incrível máquina de propaganda política que contava com os mais variados códigos de comunicação articulada as mais distintas formas de mídias expressivas de sua época.⁶

A invenção da prensa de Gutenberg, plenamente usada durante o governo absolutista de Luís XIV, é que foram se abrindo novas portas para a produção de outras naturezas. Pouco depois do jornais alcançarem a popularidade rompeu o advento da Fotografia (1839) e, posteriormente, o cinema (1895), invenções que possibilitaram difusões em larga escala.

Contudo, dentre as mídias de resolução tecnológica de longa expansão, o Cinema tornou-se um dos aparelhos de vanguarda visual de diversão e entretenimento.

Todavia, seria interessante acrescentar que, no tocante a construção semiológica receptiva, sabendo antecipadamente que da produção fenomenológica da ideologia não se pode escapar, desterritorializando a suposta utopia (leia-se ideologia) na qual se imagina que existe de fato um suposto espaço de neutralidade, reconhecer que nem sempre as propagandas são eficazes em seus propósitos; o fato é as funcionalidades assim como as operacionalidades ideológicas também sofreram e, ainda, sofrem contra-discurso de receptividades. Afinal, se as propagandas são discursos que circulam e se interrelacionam, então elas também são passíveis de mudanças.

A herança paradigmática da propaganda política, incorporada e veiculada nas fitas de desenhos animados exibidas da telona, advém dos comics serializados nas tirinhas de jornais e nos folhetins e, mais tarde, os gibis. Até onde se sabe, os primeiros desenhos seriados, intencional simulação para efeito de animação, surgiu no Jornal New York World em 1895. Desenhado por Richard Outcault, o personagem *Yellow Kid*, vestido com seu engraçado camisolão amarelo cheio de termos sensacionalistas, representava a visão crítica social do grupo da esquerda liberal norte-americana. A herança dos desenhos comics (desenho voltados para a crítica a sociedade do consumo), iniciada nos jornais se mantém presente; no caso do cinema, suas peculiaridades podem ser vistas regularmente nos seriados dos Simpson.⁷

Outra reviravolta na linha desse gênero jornalístico se deu com o aparecimento do *Agente X9*. Personagem criado em meados dos anos de 1930 pelo jornalista Ales Raymond

⁶ BURKE, Peter. A Fabricação do Rei. A Construção da Imagem Pública de Luís XVI. Rio de Janeiro: Zahar, 1994, p. 65-69.

⁷ PATATI, Carlos. Almanaque dos Quadrinhos. São Paulo: Ediouro, 2005, p. 49-56.

em parceria com o escritor e roteirista Dashiell Hammet. O agente X9, estilo que antecede ao underground, havia sido desenhado propositalmente com traços realísticos. Tal personagem fora publicado, diariamente, em vários jornais dos Estados Unidos. O estilo do desenho contava com a simulação de realidade, destacando os recursos técnicos utilizados pelo criador, com a finalidade de forjar, aos olhos do leitor, uma suposta impressão de que os gráficos provocavam efeitos de animação.

Se os seriados críticos comics, impressos diariamente nas tirinhas dos jornais dos Estados Unidos e da Europa, ganharam cada vez mais espaços junto ao dileitante leitor, por volta do ano de 1928, às sombras da ensolarada paisagem de Hollywood, a delicada experiência com artefatos artísticos visuais do até então desconhecido cartunista Walter Elias Disney (1901-1966), acabou resultando na inauguração de um novo gênero de filme cinematográfico, o desenho animado. A iniciativa de Disney, além de criar uma nova fatia do mercado cinematográfico voltada para o ávido público infantil, especialmente com a apresentação do camundongo Mickey Mouse, gerou o aparecimento de tantas outras empresas do gênero, garantindo com isto, a consolidação e a permanência desse tipo de filme. Inicialmente, muitos deles foram considerados trabalhos artísticos que nunca cessaram de encantar as mais diversas camadas sociais junto às mais distintas faixas de idade.⁸

Quem imaginou que os filmes de desenhos animados são produtos exclusivos das crianças esquece que, assim como todo e qualquer produto cultural, os cartoons, também, são feitos para levar o sujeito a pensar e a imaginar...

Sabemos que muitos estilos de cartoons comics não se reduziram a uma tendência da moda, muitos desenhistas conseguiram diversificar os estilos e as formas de abordagens temáticas. *Os Simpson*, seriado de desenhos exibidos nas TVs, diariamente, por mais de dez anos, é um bom exemplo dessa ordem. Para a crítica especializada, o grande sucesso desse seriado está pautado por sua crítica incondicional ao *american way of life*.

No jogo dos efeitos, no caso do filme que retrata a família Simpson, os elementos que mais cativam e chamam a atenção do público decorrem do uso e do abuso de situações pseudo-corriqueiras recheadas de humor negro, episódios que trazem um forte dose de cinismo paradoxal e ceticismo visceral. No final das contas, o conjunto estético visual do desenho Simpson representa o estatuto da herança das velhas trucagens de demandas críticas que se

⁸ GUEDES, Roberto. Quando surgem os Super-Heróis. São Paulo: Graphica, 2004, p. 16-18.

contrapõe as freqüentes reproduções ideológicas de naturezas conformistas que sempre foram veiculadas pelos demais cartoons.

De certa forma, não há como negar que a parte que compete a uma visão nítida da ideologia que traduz a concepção de teor conformista do tipo que diz que *as pessoas são que do jeito que são porque assim a Sorte, Destino ou Deus quis que fossem assim*, amplamente reprisada na maioria dos filmes de animação, corresponde à expressão da força do sistema em vigor. O exemplo disso são imperativos behavioristas (estímulo-resposta), trabalho/dinheiro, oportunidade/competência, concernente veiculada no imaginário coletivo das camadas médias da sociedade norte-americana, através dos cinema e de outros meios de comunicação de massa, acabam apaziguando e/ou mascarando conflitos de teores políticos-sociais. Quanto ao caso, os cartoons não estão e não são a exceção da regra.

Quanto ao nível ideológico de caráter político, sutilmente imantados em boa parte dos conteúdos que formam a visibilidade e a dizibilidade dos cartoons, revigoram sagrada idéia de que nos Estados Unidos ensina ao mundo como funciona uma democracia aberta e universal da livre iniciativa do individuo. Em resumo, cabe a mundo se render e aceitar a predestinação de que os norte-americanos são “povo escolhido” para liderar o mundo diante do confuso milênio que se assenta sobre o horizonte. O conjunto de políticas estadunidense, tanto aquelas voltadas ao campo de influências quanto a de ocupação territorial, comprovam as conjecturas assinaladas por inúmeros estudiosos.

No caso dos filmes animados, o que se pode ver no final da mensagem, é a ideologia de que a formação de consciência do sujeito nada mais é do que o resultado de uma experiência sócio-individualista. E esta experiência empírica se trona responsável pela promoção a ascendência social do sujeito.⁹ Discurso que permite à todos sonharem que, de posse de milhões de dólares, eles poderão encontrar chaves douradas que permitem abrir as portas da felicidade. Uma estrada de tijolos amarelos cheias de carros conversíveis, massões, jatinhos à espera de todos.

Existe também o fenômeno da receptividade. Basta um pouco de esforço imaginativo, uma certa dose de estranhamento reflexivo, para que, muitos cartoons possam vir a ser, depois de devidamente selecionados, possam ser usados como peças de análise capaz de revelar os acirramentos que cercam os mais variados problemas contemporâneos em pauta.

⁹ SANDMANN, Antônio. A Linguagem da Propaganda. São Paulo: Contexto, 2005.

Nessa linha de investigação seletiva voltada a revelação dos acirramentos, em jogo as complexidades que separam a tênue neblina discursiva entre a chamada Arte Pop e a Arte Erudita, recomendamos o excelente desenho animado da Disney, *Musicland*.

A idéia de usar os filmes animados para explorar perspectivas de análises sociais não deve ficar resumida tão somente aos cartoons de linha comics, outros filmes também podem vir ajudar na conspiração. Estamos falando de um curta-animado polonês dos anos de 1970 *O Caminho do Dinossauro*, um filme que serve para demonstrar como se deu a longa trajetória do homem rumo à invenção e produção dos complexos energéticos que revolucionaram e ampliaram o desenvolvimento tecnológico da humanidade. O bônus crítico do filme é que ele debate sobre questões ecológicas quando tema ainda não era prioridade.

Voltando as questões de natureza ideológica política, muitos dos cartoons que apresentam as peripécias e travessuras do *Pica-Pau* como um agente averso a ordem virgente. Há sempre no desenho do Pica-Pau, tal qual o vagabundo Carlito de Chaplin, o desafio ao julgo da autoridade hierárquica. Contudo, nesse caso em particular, é preciso ficar atento, pois os finais desses filmes demonstram que a coisa não é o que parece. Mas as desordens promovidas pelo Pica-Pau não prometem nem tão pouco alteram a vida cotidiana, coube ele, apenas, infernizar a tranqüilidade de quem o perturbou. Seu jeito moleque não se resume a uma forma de ataque às instituições e as autoridades constituídas. Recomendamos dois pequenos filmes *A Recompensa e Comprimem a Coroa*, que qualificadamente, nos servem de exemplo ilustrativo as complexidades que envolvem os temas: ideologia e receptividade.

Se a sociedade norte-americana tem uma tradição liberal, então não há porque negar esta herança dos seus colonizadores, os ingleses. A visão liberal anglo-saxônica sempre primou pelo ideal da liberdade do indivíduo. Muitos pensadores iluminista da Inglaterra provocaram complexos debates a respeito do tema. Especificamente, na linha literária, o que mais veio a se destacar foi o ensaísta e escritor George Orwell. Do conjunto de suas obras, ênfase para o livro *A Revolução dos Bichos*. E para rever os ideários de liberdade, aqueles ideários iluminista que um dia serviram de guia aos fundadores da sociedade norte-americana, indicamos o filme de animação *A Fuga das Galinhas*.

Enfim, recomendamos que os interessados comecem analisar outros filmes, pode ser os desenhos que trazem o carisma, os dramas e as façanhas dos super-heróis. Porém, neste

capítulo, procuramos, dentre os mais variados gêneros de filmes de desenhos animados, apresentar e ressaltar ínfimos aspectos ideológicos que traduzem um suposto conjunto de propaganda política que ainda não foram avaliados no tocante ao seu impacto social. Feito isto, acreditamos que a nossa proposta tenha ajudado a ampliar a reflexão a respeito do tema.

SEGUNDA PARTE: *O Jogo Político dos Cartoons de Walt Disney*

Muita coisa já foi escrita a respeito da imagem política, profissional e até pessoal do genial cartunista Walt Disney (1901-1966), mas pouco se comentou sobre a sua cooperação ideológica ao esforço de guerra norte-americano assim como seu forte apoio as doutrinas anti-comunistas e racistas de sua época. Dono de um imenso império de revistas de quadrinhos e cinematográfico, Walt Disney conquistou fortuna, poder e fama, e deixou um legado de dezenas de filmes animados conhecidos do público e premiados por críticos especializados, mas, porém, outros filmes ficaram de fora de sua notável lista de sucessos, são os chamados *filmes proibidos*. É dessa obscura faceta de Walt Dinney, ainda envolto ao manto do mistério, que trataremos daqui por diante.

Ao longo de sua trajetória a enigmática figura de Walt Disney sofreu os mais vorazes e frenéticos ataques. As vozes se revejavam, tanto dos grupos políticos de direita quanto de esquerda, Disney nunca foi poupado de severas acusações de servilismo e fortes boatos que envolviam difamações profissionais pessoais. Apesar de ser frequentemente acusado de ter uma franca simpatia a causa nazi-fascista, de ser aliado de grupo racistas, de promover o materialismo ateísta, de praticar culto satânico, de servilismo chauvinista, dedurismo arrivista, entre outras insinuações negativas, sua produção animada jamais lhe causou prejuízos financeiros.

O sucesso de sua carreira cinematográfica dois longas-metragens lhe projetou e lhe garantiram o reconhecimento da crítica especializada e do público: *Branca de Neve e os sete Anões* (1937) e *Fantasia* (1941). Ao longo dos anos, os filmes de Walt Disney conquistaram centenas de prêmios por todo mundo, mas, porém, apenas um Oscar, reconhecimento do conjunto de sua obra, lhe foi concedido no ano 1964.

Quando Disney tornou-se uma celebridade, a imaginária balança dos pequenos

vestígios da consciência política que oscilava em meio ao Star System hollywoodiano nunca fora levada a sério; sempre sofreu ficos sob o pendulo de desequilíbrio em virtude do aguçado senso oportunístico, características iminentes dos figurões que chefiavam os grandes estúdios. Foi nesse contexto de intriga e falcatruas, que Disney percebeu o quanto o zelo pela censura moral e pelo dever cívico estavam, quase sempre, pautados nos grandes negócios acordados entre os megas-estúdios e os governos que se revejavam na Casa Branca.

Havia um tácito e silencioso pacto de cooperação e servilismo entre os principais manda-chuvas dos grandes estúdios (RKO, Columbia Pictures, Metro-Goldwin-Mayer, 20th Century Fox, Universal Studio, Paramount, United Artists, Warner Bros., NBC, CBS e outras que veriam a ser fundadas mais tarde), e os sucessivos governos cujas trocas de favores se intercalavam de ambas os lados. Em geral, aqueles produtores que se distanciavam dessa prática de troca de favores, mais cedo ou mais tarde, acabavam na chamada revanchista lista negra do governo.¹⁰

A consolidação da adesão de servilismo de Walt Disney com os sucessivos governos norte-americanos acabou acontecendo quando estourou a Segunda Guerra Mundial.

Os motivos que levaram determinados setores de Hollywood a suspeitar da simpatia de Disney pela causa nazi-fascista, emergiram quando se deu o momento em que Hitler rendeu homenagem ao próprio Walt Disney no ano de 1935, na ocasião em que ele visitou a Alemanha. Nessa mesma época foi cogitada a possibilidade de montar uma parceria cinematográfica entre Disney e os estúdios germânicos. Idéia que fracassou quando Disney passou a cooperar com os países aliados.

Por via de dúvida, a sombra que suspeitava da vocação patriótica do produtor Walt Disney havia sido testado quando ele lembrou de sua participação, o seu precoce alistamento na Primeira Guerra Mundial. Lembro que era um veterano, um herói. Tendo apenas 17 anos, Disney lembrou aos seus críticos que ele conseguiu embarcar para França, onde chegou a participar do serviço de ambulância da Cruz Vermelha.

Assim, tão logo os Estados Unidos declarou beligerância à Alemanha Nazista, Disney se mostrou prontamente prestativo ao esforço de guerra. Junto a sua equipe, não poupo força nem imaginação. Entre acordos os mais obscuros comerciais secretos, em pouco tempo, seu talento, assim como os seus personagens animados, foram postos a serviço do esforço de guerra.

¹⁰ FIORIN, J. L. *Linguagem e Ideologia*. São Paulo: Ática, 1998.

Contudo, dentre os papéis mais importante do serviço de Disney junto ao esforço de cooperação, foi o de coordenar a Missão Diplomática conhecida como a Política da Boa Vizinhaça no continente americano. A tal missão cuidava de promover um conjunto de medidas que apoiava desde empreendimentos de consultorias técnicas e militares, empréstimos financeiros a formalização de intercâmbios sócio-culturais com as nações do continente sul-americano.

Logo após Disney retornar aos Estados Unidos, surgiu de suas mãos dois longas-metragens de animação: resultados de suas viagens: *Alô Amigos* (1941) e *Os Três Amigos*, conhecido no Brasil como *Você Já foi a Bahia* (1945).

O filme *Alô Amigos* foi idealizado com o interesse de mostrar ao expectador americano a beleza exótica do Brasil. O outro propósito fora o de demonstrar os fortes laços de amizade que haviam entre as duas nações. A dança descadenciada do Pato Donald, ao som da voz de Ari Barroso, lembrando que a música Aquarela do Brasil havia sido símbolo do Novo Estado fascista de Getúlio Vargas nos de 1930, acompanhado no saltitar maneirista de Zé Carioca, fecha com cores vibrantes brilhantes a seqüência de abertura do desenho.

Quanto ao filme *Os Três Amigos*, tantos as músicas quanto os cenários acabaram por se resumir as belezas naturais do Rio de Janeiro e o litoral festivo da Bahia. Apesar de que o segundo filme tencionava mostrar os laços de amizade dos Estados Unidos com o México e o Brasil, na película, não se vê a presença dos negros, dos pobres nem tão pouco o cenário dos cortiços mexicanos e ou sequer das favelas erguidas nos morros da cidade do Rio de Janeiro.

Por fim, tanto o Brasil quanto o México são representados como lugares exóticos cujas pessoas estão sempre alegres, encontram-se no calor dos ritmos dos trópicos e são cordiais. Esses países são apresentados como paraíso, objetos de desejos combinado ao imaginário sonho dos distantes Mares do Sul que estão à espera do desfrute e do deleite dos ávidos expectadores-turistas norte-americanos.

Contudo, a América do Sul decorada a partir dos pinceis coloridos de Walt Disney não passava de uma região estilizada que se configurava nas poucas visitas que ele fez a Colômbia, Venezuela, Bolívia, Peru, Argentina, Chile e Brasil. Os filmes de Disney nos remetem às velhas impressões egocêntricas parecidas com os relatos dos cronistas viajantes que retratava o Brasil, única e exclusivamente, so o olhar do inusitado, a estranha beleza do

exotismo.

E por falar nisto, a temática que remete ao exotismo paradisíaco dos Mares do Sul, muitas vezes confundida com a malandragem, nunca deixou de estar presente nas obras de Disney. O cartoon *Hello Aloha*, estrelado por Pateta, não só retrata a discriminativa visão que Walt Disney tinha da cultura do trabalho moldada nos países anglo-saxônicos, como também expressa como olhar sob o estigma do exotismo se contrapõe a construção da relação de alteridade.

Mas as implicações mais íntimas com o jogo governamental da política de boa vizinha coordenada por Walt Disney ganharam outros novos propósitos quando os Estados Unidos entraram na Segunda Guerra.¹¹

Dos estúdios da Disney saíram os filmes mais engajados ideologicamente com as doutrinas patrióticas da América do Norte.

Emprestando seu talento a serviço do Pentágono como parte do esforço de guerra, Walt Disney, produziu uma série de panfletos, cartazes, quadrinhos e filmes de animação que serviram as finalidades patrióticas do momento.

Vários filmes promovidos pelo Estúdio Disney para ajudar no esforço de guerra foram vetados pelas autoridades militares e escondidos do público por mais de 40 anos. Dentre os que conseguimos selecionar e capturar na internet estão:

- *Out of the Frying Pan Into the Firing Line* (ligeiramente traduzido: *saindo da panela fervente para a linha de produção*)
- *Razão e Emoção*;
- *As Crianças de Hitler (Educação para Morte)*;
- *Russian Rhapsody*
- *Blitz Wolf*;
- *A Face do Fuhrer*.

Ante de fazermos um breve comentário a respeito dos enredos desses filmes, aconselhamos que o leitor veja os filmes e também cheguem a tirar suas próprias conclusões, afinal, os filmes, assim como os livros, e todos os artefatos artísticos, são obras abertas às

¹¹ FUSARI, M. Educador e Desenho Animado: O Que a Criança Vê na TV. São Paulo: Loyola, 2006.

diversidades de olhares imaginativos. Daí, é preciso reconhecer, contornos imaginativos e fantásticas imagens de fantasias nunca faltaram nos filmes de Disney.¹²

Então vamos aos comentários:

Dirigido no final de 1941, o filme *Out of the Frying Pan Into the Firing Line*, estrelado por Minie e Pluto, procura conscientizar a população sobre a importância de entregar nos postos oficiais do governo o óleo caseiro para que, depois de reciclado, pudesse servir como lubrificante da máquina de guerra americana.

Um rápido olhar no filme *Razão e Emoção*, o espectador mais atento verá que se trata de uma propaganda ideológica direta a infância de Hitler. O tema prefigura a infância do fuher adornada por jargões grotescos edipiano. Idéias que supões que as alterações do comportamento de Hitler são de origens pré-fálicas. È uma película para adultos, isto não quer dizer que todos os adultos vão compreender. É mais um filme torpe e estranho. Até mesmo os militares do Pentágono desaconselharam sua exibição pública.

Já o filme, *As Crianças de Hitler (Educação para Morte)*, foi produzido para atender as primeiras demandas da cartilha do esforço de guerra. A temática gira em torno das doutrinas nazistas infectadas diretamente do livro de Hitler, *Mein Kampf*. No filme, o livro é tratado como se fosse uma bíblia aplicada a todas as crianças nascida em território alemão. Trata-se de outro filme estranho, tendo em vista a proposta comercial, é uma obra de difícil acesso.

A curta película, *Russian Rhapsody*, parece um desenho engraçado à primeira vista, mas se trata de um místico arranjo político que celebra a transitória aliança entre os Estados Unidos e a União Soviética durante a Segunda Guerra Mundial. O enredo chega a dar asas e couraças aos pássaros-personagens, todos aliados de Stalin, para destruir a fortaleza voadora de Hitler. Parece divertido, mas existem cenas que excedem o óbvio ideológico do estilo de vida norte-americano.

Enquanto o enredo do filme *Blitz Wolf* explora a fábula dos três Porquinhos (leia-se o povo americano) fugindo do Lobo mal. É claro que o Lobo mal é um agente nazista travestido de uniforme e suástica que tenta destruir as defesas dos “pobres” e nobres porquinhos a todo custo. Nele os nazistas são apresentados como figuras trapaceiras e arrogantes. Mas a parte mais comprometida do filme ocorre no final quando uma bomba acaba sendo lançada na ilha de Tóquio, um breve prelúdio que antecede ao hecatombe de Hiroshima e de Nagasaki.

¹² STEVENSON, Magryll. Idem, p. 90-93.

Todavia, de todos os filmes da chamada *fase condenada* de Walt Disney, *A Face do Fuhrer*, parece ser o mais engraçado, e também, o mais comprometido com as ideologias do estilo de vida americano. Protagonizado pelo Pato Donald, o filme faz uma viagem onírica às fábricas de guerra da Alemanha nazista... Assistam...

No entanto, é preciso explicar como se deu a interdição e o ocultamento desses filmes. Antes de mais nada, foi o próprio Diney quem proibiu suas exibições públicas, pois, mais tarde, segundo a compreensão de Disney, todos esses filmes que compunha o acervo destinado ao esforço de guerra da época foram realizados com o intuito de “educar” respectivamente os espectadores infantil para que eles viessem a entender as causas que levaram o Estado Unidos a entrar na guerra. Mas as autoridades perceberam que havia nos conteúdos fílmicos outros elementos simbólicos que podiam comprometer a interpretação juvenil. O uso excessivo de personagens de fábulas e contos fantásticos dos tipos príncipes encantados, fada-madrinhas, princesas, bruxos, mentores assim como as virtudes de bravura, pureza, cooperação, solidariedade, e união tão presente neste tipo de gênero literário, se confrontaram com as mensagens conceituais nazistas de arianismo, superioridade racial, a guerra como elemento de pureza, nacional socialismo, no final das contas, acabaram gerando uma pluralidade de opiniões contrárias e confusas.¹³

Em resumo, podemos constatar o quanto nesses filmes, artisticamente produzidos nos estúdios Disney, não há o uso da alegoria nem tão pouco da metáfora, fato que demonstram que todas essas películas animadas foram sistematicamente realizadas com o intuito racional de promover a veiculação da propaganda ideológica patrocinada pelo governo dos Estados Unidos da época.

Mas a prática serviçal dos grandes estúdios com os sucessivos governos americanos continuaram até os dias de hoje. Isto é, depois do atentado de 11 de setembro de 2001, notadamente, no segundo governo republicano de George Bush, além de ampliar o ideário de que os Estados Unidos da América do Norte, supondo-se condutor da nação “predestinada”, conjuntamente alardeou o “direito e o dever” de policiar o mundo e banir os malfeitores que ameacem *american way of life*. Tal doutrina chegou a convencer uma boa parcela dos executivos de Hollywood a encamparem propósitos belicosos.

No caso dos filmes de aventuras, atentos a essa frenética onda ideológica contra o terror, pretextos neofascistas envolto a uma nova roupagem, os empregos de heróis salvadores

¹³ BARKS, Carl. O Melhor da Diney. São Paulo: Abril, 2004, p. 90-92.

da pátria não ficaram vagos. Desde então, um conjunto de filmes animados, em voga os personagens da Marvel, apresentam as lambanças exacerbadas de muitos heróis prestigiados engajando-se voluntariamente na saga do enfadado papel de “Vigilantes do Mundo”.

Por fim, esperamos ter lançado uma pequena faísca de luz nas sombras do esquecimento que cercam as tenacidades do tema e, aguardamos que outros debates desse gênero possam vir a ser profícuo...

REFERÊNCIAS

BARKE, Carl. O Melhor da Diney. São Paulo: Abril, 2004.

BARRY, Bill. Guia do Desenho Animado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

BURKE, Peter. A Fabricação do Rei. A Construção da Imagem Pública de Luís XVI. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

BURKE, Peter. Uma História Social da Mídia. De Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

LEVISNK, Mecrian. Os Truques a Linguagem da Animação. São Paulo: Perspectiva, 2000.

FERRO, Marc. CINEMA E História. O Filme como Contra-Análise da Sociedade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

FUSARI, M. Educador e Desenho Animado: O Que a Criança Vê na TV. São Paulo: Loyola, 2006.

PATATI, Carlos. Almanaque dos Quadrinhos. São Paulo: Ediouro, 2005.

STEVENSON, Magryll. O Fabuloso Mundo de Disney. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.