

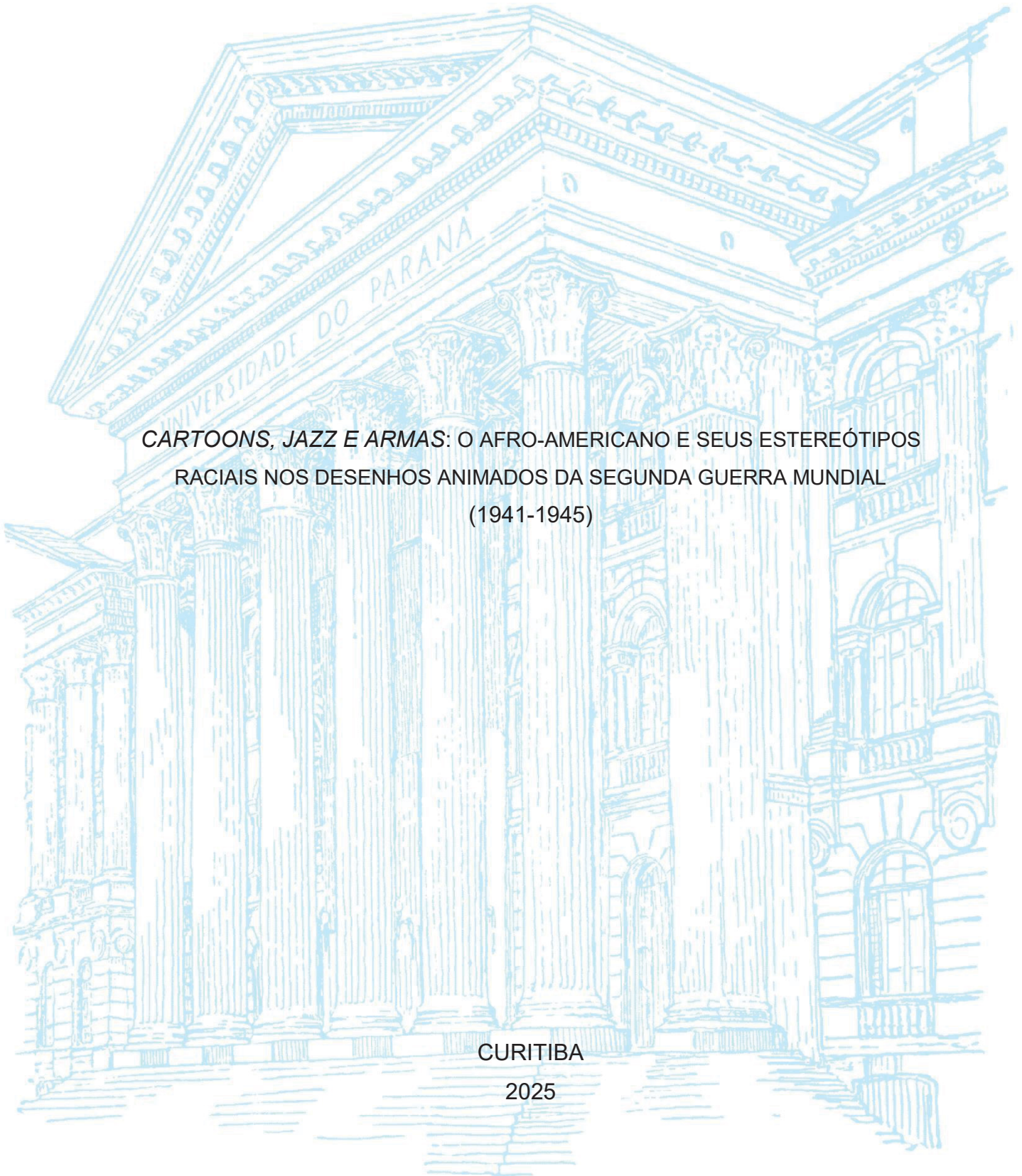
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

INAJARA BARBOSA PAULO

**CARTOONS, JAZZ E ARMAS: O AFRO-AMERICANO E SEUS ESTEREÓTIPOS
RACIAIS NOS DESENHOS ANIMADOS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
(1941-1945)**

CURITIBA

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

INAJARA BARBOSA PAULO

*CARTOONS, JAZZ E ARMAS: O AFRO-AMERICANO E OS ESTEREÓTIPOS
RACIAIS NOS DESENHOS ANIMADOS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
(1941-1945)*

Tese apresentada ao curso de Pós-Graduação em História, Setor de Ciências Humanas, da Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em História.

Orientadores: Prof. Dr. Cláudio de Sá Machado Junior
Prof. Dr. Otávio Luiz Vieira Pinto
Prof. Dr^a. Rosane Kaminski

CURITIBA
2025

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Paulo, Inajara Barbosa

Cartoons, Jazz e armas: o afro-americano e os estereótipos raciais nos desenhos animados da Segunda Guerra Mundial (1941-1945). / Inajara Barbosa Paulo. – Curitiba, 2025.

1 recurso on-line : PDF.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História.

Orientador: Prof. Dr. Otávio Luiz Vieira Pinto

1. Desenhos animados. 2. Racismo. 3. Negros – Estados Unidos - História. 4. Guerra Mundial, 1939-1945. I. Pinto, Otávio Luiz Vieira, 1988-. II. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em História. III. Título.

Bibliotecária: Fernanda Emanoéla Nogueira Dias CRB-9/1607



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO HISTÓRIA -
40001016009P0

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação HISTÓRIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da tese de Doutorado de **INAJARA BARBOSA PAULO**, intitulada: **Cartoons, Jazz e armas: o afro-americano e os estereótipos raciais nos desenhos animados da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**, sob orientação do Prof. Dr. OTÁVIO LUIZ VIEIRA PINTO, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de doutora está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 31 de Março de 2025.

Assinatura Eletrônica
31/03/2025 17:07:02.0
OTÁVIO LUIZ VIEIRA PINTO
Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica
31/03/2025 19:18:21.0
LUIZ CARLOS SEREZA
Avaliador Externo (SEM VÍNCULO)

Assinatura Eletrônica
01/04/2025 07:16:31.0
DANIEL LEAL WERNECK
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS)

Assinatura Eletrônica
01/04/2025 09:49:00.0
RAFAEL TASSI TEIXEIRA
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ - PPGHIS)

Assinatura Eletrônica
01/04/2025 07:52:19.0
CLÓVIS MENDES GRUNER
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

AGRADECIMENTOS

Como em todo empreendimento desta magnitude, o trabalho nunca é unicamente fruto de uma pessoa só. O indivíduo, em grande medida, é produto da sociedade, do meio, do sistema, das estruturas sociais. Então, desde o auxílio de orientadores, membros da banca, e outros membros do corpo docente ou do corpo técnico administrativo da universidade, passando pelos colegas (amigos) de pesquisa, aos amigos pessoais e familiares, cada grupo e cada indivíduo citado contribuiu de alguma forma para que este projeto se concretizasse, seja pela troca de ideias, pelo apoio emocional, etc. Compor os agradecimentos com a justiça que lhes é devida é uma tarefa tão árdua quanto a investigação acadêmica. Da mesma forma, sempre ocorrerão omissões e falhas. Tentarei o meu melhor neste espaço.

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, por ser a base das minhas conquistas.

Aos orientadores que tive durante minha vida acadêmica: Prof. Dr. Ricardo da Costa, meu orientador de TCC na graduação em história da Universidade Federal do Espírito Santo; ao Prof. Dr. Cláudio Machado, orientador no mestrado e doutorado na Universidade Federal do Paraná, juntamente aos professores Dr. Otávio Luiz Vieira Pinto e Dra. Rosane Kaminski, que marcaram toda a minha trajetória acadêmica até então, por acreditarem no meu potencial e investirem confiança em minha pesquisa, com um tema ainda pouco explorado no Brasil. Sem as críticas, apontamentos e suporte oferecidos nos momentos difíceis, não teria sido possível a realização desta tese.

Aos meus pais, Ailme e Edinéa pelo apoio, fé, dedicação e compreensão neste capítulo de minha vida.

Aos professores das Linhas de pesquisa *Arte, Memória e Narrativa* e *Cultura e Poder*. De muito bom grado, levarei as lições aprendidas com vocês, e o exemplo de boa vontade e amizade. Seus comentários e críticas, feitos durante as disciplinas, foram fundamentais durante esta jornada na UFPR.

Sou também grata ao apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pelo financiamento da pesquisa ora apresentada.

Ao Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal do Paraná, pelo acolhimento desta *outsider* capixaba, desde o mestrado, iniciado em 2017.

Ao querido amigo Altino Silveira, que contribuiu com produtivas discussões.

Ao meu querido noivo, Guilherme, pelo amor e suporte na conclusão dessa jornada.

In memoriam a André Americano Malinski

A animação pode explicar tudo o que a mente humana pode conceber.

(Walt Disney)

RESUMO

A indústria de filmes de animação, no contexto de produção cultural dos Estados Unidos, oferece uma perspectiva singular para o estudo da história do país. Através dela, podemos compreender como a construção imagética de classes, etnias, raças e minorias se faz presente no imaginário estadunidense e é necessária para a manutenção de seu corpo social. Os estereótipos raciais, construídos no seio de uma sociedade estruturada por um contrato racial voltado à glorificação da supremacia branca, atravessaram a corrente do tempo, adaptaram-se para as novas mídias e se mantiveram constantes, mesmo em períodos excepcionais, como a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Com o advento do conflito, um dos mais devastadores e catastróficos da contemporaneidade, foi notório o emparelhamento das mídias ao discurso propagandístico. O cinema, antes palco de bandidos e mocinhos, donzelas em perigo e *cartoons* anedóticos, atendeu ao chamado, tornando-se uma extensão do campo de batalha. Galãs de *Hollywood* protagonizavam, na vida real e nas películas, histórias de patriotismo que mobilizavam a sociedade tanto no *front* quanto no lar. As donzelas dos dramas e comédias, posavam arrecadando fundos de guerra ou entreendendo os soldados que se dirigiam para a batalha. A máxima, seja em filmes, cinejornais ou desenhos animados, era a mesma: todos são necessários. Entretanto, as dicotomias que permeavam a questão racial não apresentavam a mesma perspectiva sobre os negros: estes eram representados como cidadãos de segunda classe, ineptos para o esforço de guerra, e um perigo à ordem social. Em uma guerra onde o discurso central era o combate ao conceito de “supremacia racial e ideológica” pregado pelos nazistas, onde os Estados Unidos se colocavam como uma força defensora da liberdade e igualdade para o mundo, houve uma produção extensiva de filmes de animação em que o negro foi reduzido, por sua suposta “inferioridade racial”, ao papel de palhaço, em troca de uma risada barata. Assim, um estilo de humor violento e pejorativo foi lançado de forma mais enfática contra aqueles que faziam parte do constructo social americano, e uma “guerra racial” seria travada não contra o Eixo, mas contra os afro-americanos. Esta tese se dedica a avaliar como a indústria de animação dos EUA, através de uma narrativa repleta de estereótipos raciais, atuou para a manutenção do papel de inferioridade do negro no contexto da guerra, e como isto integrou um projeto de manutenção do contrato racial estadunidense.

Palavras-chave: Racismo; Desenhos animados; Estados Unidos; Afro-americanos.

ABSTRACT

The animated film industry, within the context of cultural production in the United States, offers a unique perspective on the nation's history. Through this lens, we can understand how the visual construction of classes, ethnicities, races, and minorities is present in the American imagination and necessary for the maintenance of its social body. Racial stereotypes, built within a society structured around a racial contract to glorify white supremacy, transcended time, adapted to new media, and remained constant, even during exceptional periods such as World War II (1939–1945). With the onset of the conflict, one of the most devastating and catastrophic in contemporary history, the alignment of media with propagandistic discourse became evident. Cinema, once the stage for heroes and villains, damsels in distress, and anecdotal cartoons, answered the call, becoming an extension of the battlefield. Hollywood's leading male stars, both in real life and on screen, portrayed stories of patriotism that mobilized society on both the battlefield and at home. The heroines of dramas and comedies now posed as fundraisers or entertained soldiers heading into battle. The message, whether in films, newsreels, or cartoons, was the same: everyone is needed, is a duty to the country. However, the dichotomies surrounding the racial issue did not present the same perspective toward Black individuals: they were portrayed as second-class citizens, unfit for the war effort and even as a threat to social order. In a war where the central discourse was the fight against the concept of "racial and ideological supremacy" propagated by the Nazis, and in which the United States positioned itself as a defender of freedom and equality for the world, there was extensive film productions that reduced Black people, due to their supposed "racial inferiority," to the role of fools and jesters in exchange for a cheap laugh. A style of humor, more violent and derogatory, was directed more emphatically at those who were part of the American social construct. A "racial war" was waged not against the Axis powers, but against African Americans. This thesis focuses on how the U.S. animation industry, through a narrative of racial stereotypes, worked to maintain the inferior role of Black people in the context of the war and how this was part of a project to preserve the U.S. racial contract.

Keywords: Racism; Animation industry; United States; African Americans.

RESUMEN

La industria de la animación, en el contexto de la producción cultural de los Estados Unidos, ofrece una perspectiva única de la historia del país. A través de ella, podemos comprender cómo la construcción visual de clases, etnias, razas y minorías está presente en el imaginario estadounidense y resulta necesaria para el mantenimiento de su cuerpo social. Los estereotipos raciales, contruidos en el seno de una sociedad estructurada por un contrato racial orientado a la glorificación de una supremacía blanca, atraviesan el curso del tiempo, se adaptan a los nuevos medios y se mantuvieron constantes, incluso en períodos excepcionales, como la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Con la llegada del conflicto, uno de los más devastadores y catastróficos de la historia contemporánea, fue evidente el emparejamiento de los medios con el discurso propagandístico. El cine, antes escenario de villanos y héroes, doncellas en peligro y caricaturas anecdóticas, respondió al llamado, convirtiéndose en una extensión del campo de batalla. Los galanes de Hollywood protagonizaban, tanto en la vida real como en las películas, historias de patriotismo que movilizaban a la sociedad tanto en el frente de batalla como en el hogar. Las doncellas de los dramas y comedias posaban recaudando fondos para la guerra o entreteniendo a los soldados que se dirigían a la batalla. El mensaje, ya fuera en películas, noticieros o dibujos animados, era el mismo: todos son necesarios. Sin embargo, las dicotomías que atraviesan la cuestión racial no presentaban la misma perspectiva respecto a los negros: todos eran representados como ciudadanos de segunda clase, ineptos para el esfuerzo bélico y como un peligro para el orden social. En una guerra donde el discurso central era la lucha contra el concepto de “supremacía racial e ideológica” predicado por los nazis, y en la que los Estados Unidos se presentaban como una fuerza defensora de la libertad y la igualdad para el mundo, hubo una producción extensiva de películas en las que los negros fueran reducidos, por su “inferioridad racial”, al papel de payasos a cambio de una risa barata. Así, un estilo de humor violento y peyorativo fue dirigido de manera más enfática contra aquellos que formaban parte del constructo social estadounidense. No se libraba una “guerra racial” contra el Eje, sino contra los afroamericanos. Esta tesis se centra en cómo la industria de la animación de los Estados Unidos, a través de una narrativa repleta de estereotipos raciales, actuó para mantener el papel de inferioridad del negro en el contexto de la guerra, y cómo esto formó parte de un proyecto de mantenimiento del contrato racial estadounidense.

Palabras clave: Racismo; Industria de animación; Estados Unidos; Afroamericanos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Exemplo de uma "blackface accidental" em Yankee Doodle Mouse (1943).....	28
Figura 2: Capa da primeira edição da partitura Jump Jim Crow (1832).....	37
Figura 3: Cartaz das célebres menestréis da mundialmente famosa M'me Rentz.....	41
Figura 4: Frames da animação Humorous Phases of Funny Faces (1906).....	46
Figura 5: Cartaz de divulgação de Gertie, the trained Dinossaur (1914)	47
Figura 6: Título de apresentação dos desenhos animados do Mickey Mouse entre 1928 e 1929.	50
Figura 7: O fantasma da Depressão em Confidence (1933)	53
Figura 8: Roosevelt entrega a solução para a depressão a Oswald em Confidence (1933).	54
Figura 9: Lil' Eightball sendo assombrado em A Haunting We Will Go (1939).....	55
Figura 10: Betty Boop e Bimbo fugindo das assombrações	61
Figura 11: Funcionários da Fleischer Studios montam piquetes em frente ao New Criterion Theater em Nova York (1937).....	63
Figura 12: Frames de apresentação dos personagens em I Haven't Got a Hat (1935)	67
Figura 13: Cartão de Natal do Termite terrace (1936).....	68
Figura 14: A evolução estética do personagem Pernalonga	70
Figura 15: Trecho da Ordem Executiva 8802, no panfleto Negroes and The War (1942)	76
Figura 16: Poster "United we win" (1943).....	78
Figura 17: Popeye encontra-se com seus adversários japoneses disfarçados.....	82
Figura 18: Sequência de frames da animação Any Bonds Today (1942).....	88
Figura 19: Poster da animação Little Black Sambo (1935).....	92
Figura 20: Porky como soldado e menestrel na abertura da animação	93
Figura 21: Um exemplar do avião Spitfire, que na tradução, seria "cospe fogo"	94
Figura 22: Os soldados conscritos	95
Figura 23: Jack Benny e Manchester como a "arma secreta", o automóvel Maxwell	97
Figura 24: Jack Benny e Eddie "Rochester" Anderson no programa de televisão "The Jack Benny Show"	98
Figura 25: Os sete anões prestando continência para So White	100
Figura 26: Fats Waller e Stephin' Fetchit e os sete anões de Coal Black and de Sebben Dwafs	101
Figura 27: So White carregando em seus braços seu verdadeiro herói.	102
Figura 28: Marionete do Tambo	104
Figura 29: Hot Breath Harry em sua performance no trompete	106
Figura 30: Hot Breath Harry no ambiente militar	107
Figura 31: As agressões sofridas por Harry ao tentar exercer sua função de corneteiro....	108
Figura 32: Espectro com as representações masculinas, da positiva para negativa, nos desenhos animados desta pesquisa	112
Figura 33: A violência dos soldados com corneteiros.....	114
Figura 34: A "rotina" militar dos soldados da Companhia B	116
Figura 35: O "Príncipe encantado"	117

Figura 36: Frame do filme Stormy Weather (1943) com o cantor Cab Calloway usando um Zoot Suit	119
Figura 37: Os espíritos de parcimônia e esbanjador em The Spirit of 43'	120
Figura 38: Rascunho dos personagens de Coal Black and de Sebben Dwarfs (1943)	122
Figura 39: Frame da animação Old Blackout Joe (1942), onde o protagonista aparece em frente ao seu posto de trabalho, no Harlem	125
Figura 40: O corpo infantil de Joe	126
Figura 41: Frame de Old Blackout Joe, onde homens permanecem jogando, mesmo no escuro, após o comando de Joe	127
Figura 42: Comparação entre o músico de Jazz Fats Waller e sua caricatura felina em Tin Pan Alley Cats (1943)	130
Figura 43: A encruzilhada moral - o clube de jazz ou a igreja, em Tin Pan Alley Cats (1943)	131
Figura 44: Frames do pesadelo do gato Fats Waller	133
Figura 45: Sequência do pato Al Jolson. A mesma sequência ocorre em Porky in Wackyand (1938) e é re-imaginada em Tin Pan Alley Cats (1943)	134
Figura 46: Tojo, Hitler e Stalin aparecem no delírio surrealista de Tin Pan Alley Cats (1943)	135
Figura 47: Os selvagens em Jungle Drums (1943)	138
Figura 48: O rosto selvagem que projeta-se para o espectador em Jungle Drums (1943) .	139
Figura 49: Comparação entre Rosie the Riveter (1943), de Norman Rockwell e O profeta Isaías (1512), de Michelangelo	145
Figura 50: Uma comparação entre os trajes de So White (1942) e Branca de Neve (1937)	151
Figura 51: So White e o seu papel nas forças armadas	153
Figura 52: Delilah (Louise Beavers) e Peola (Freda Washington) em Imitation of Life (1934)	156
Figura 53: As representações de mulheres mestiças em Scrub me Mamma with a Boogie Beat (1941)	158
Figura 54: As "vedetes" mulatas da Companhia B.	159
Figura 55: a presença onipresente da Mammy	164
Figura 56: A Rainha má em seu castelo	165
Figura 57: A Rainha má entregando a maçã envenenada para sua rival, So White.	167
Figura 58: Lois Lane sendo resgatada da boca de um dinossauro pelo Superman	173
Figura 59: Lois Lane sendo sacrificada em um ritual selvagem, porém salva pelo Superman.	174
Figura 60: Koko The Clown como maestro em Tramp, Tramp, Tramp, the Boys Are Marching	179
Figura 61: A letra de Tramp, Tramp, Tramp, the Boys Are Marching (1926), com a bouncing ball.	179
Figura 62: Bosko e um gorila tocando música a partir de um chiclete.	185
Figura 63: Sequência de frames onde a cabeça do canibal se transforma na do artista Louis Armstrong.	188
Figura 64: Sequência de frames onde o selvagem se transforma no baterista da banda... ..	189
Figura 65: Betty Boop teve seu vestido arrancado pelo vilão em The Old Man of the Mountain (1933).	191

Figura 66: Frame do segmento final de Any Bonds Today, onde era projetada a letra do Hino Nacional.	192
Figura 67: Comparação do reaproveitamento de desenhos entre September in the Rain (1937) e Tin Pan Alley Cats (1943).	197
Figura 68: A representação geográfica da África em Porky in Wackyland (1938).	199

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Porcentagem de animações produzidas nos Estados Unidos entre 1900 e 1950	49
Tabela 2: Tabela de produção de desenhos com piadas sobre negros entre 1941 e 1945..	83
Tabela 3: Temas recorrentes nas animações de propaganda entre 1941 e 1945	84

LISTA DE SIGLAS

EUA – ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA

FDR – FRANKLIN DELANO ROOSEVELT

FEPC – COMMITTEE ON FAIR EMPLOYMENT PRACTICES

MGM – METRO-GOLDWYN-MAYER

NAACP – NATIONAL ASSOCIATION FOR THE ADVANCEMENT OF COLORED PEOPLE

OPM – OFFICE OF PRODUCTION MANAGEMENT

OWI – OFFICE OF WAR INFORMATION

SBT – SISTEMA BRASILEIRO DE TELEVISÃO

TCC – TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

WAC – WOMEN ARMY CORPS

WB – WARNER BROTHERS

WMC – WAR MANPOWER COMMISSION

WPB – WAR PRODUCTION BOARD

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	19
1 DE <i>JIM CROW</i> AO <i>PERNALONGA</i> : A PERENIDADE DOS ESTEREÓTIPOS RACIAIS.....	28
1.1 Racismo, necropolítica, <i>double consciousness</i> e o contrato racial nos EUA.....	29
1.2 O teatro de menestréis e o desenvolvimento do humor racial estadunidense	35
1.3 Do <i>vaudeville</i> ao cinema e o surgimento da animação.....	42
1.4 A animação como indústria e os grandes estúdios	48
1.4.1 A Walter Lantz Studios	52
1.4.2 A Screen Gems.....	57
1.4.3. De Fleischer Studios a Famous Studios	59
1.4.4 A Leon Schlesinger Studios e os desenhos da Warner Bros.....	65
1.5 As animações e o advento da Segunda Guerra Mundial	72
2 DO SELVAGEM AO BUFÃO: O HOMEM NEGRO NAS ANIMAÇÕES DA SEGUNDA GUERRA.....	85
2.1 Os “bons meninos”: <i>Sambo</i> , <i>Tambo</i> e as representações socialmente aceitáveis do homem negro	90
2.2 Os “meninos maus”: <i>Black Buck</i> , <i>Coon</i> e as representações socialmente condenáveis do homem negro	110
3 DA <i>MAMMY</i> À <i>JEZEBEL</i> : OS ESTEREÓTIPOS FEMININOS NAS ANIMAÇÕES DA SEGUNDA GUERRA.....	144
3.1 A volúpia e lascividade da <i>Jezebel</i> animada: a mulher negra sexualizada nos desenhos animados.....	146
3.2 Da onipresença da <i>Mammy</i> à perniciosidade da <i>Sapphire</i> – os corpos femininos assexuados nas animações.....	160
3.3 A inocência do corpo feminino branco: o caso de Lois Lane	168
4 O SOM DA SELVA, DO <i>PLANTATION</i> E DO GUETO: A MÚSICA COMO RECURSO	176

4.1 O <i>jazz</i> como recurso musical nas animações.....	183
4.2 O som da selva em <i>Jungle Drums</i>	200
CONSIDERAÇÕES FINAIS	204
FICHA TÉCNICA DAS FONTES FÍLMICAS.....	211
FILMOGRAFIA SECUNDÁRIA.....	215
REFERÊNCIAS	217

INTRODUÇÃO

Faço uso desta introdução da tese de doutorado para debruçar-me sobre o meu percurso acadêmico, pois tal trajetória como pesquisadora revela o modo como o presente trabalho se materializou. Minha formação começou em 2007, com a graduação em História pela Universidade Federal do Espírito Santo, onde iniciei meus estudos sobre o uso dos desenhos animados como fonte histórica no recorte temporal da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Em 2010, apresentei meu primeiro trabalho sobre o tema, sendo meu TCC sobre a construção imagética de Adolf Hitler nos desenhos animados norteamericanos durante o período. Naquela pesquisa, era notório que, mesmo com propostas narrativas distintas, a produção de animações pelos grandes Estúdios de *Hollywood* da época dedicava-se a uma representação uniforme do líder nazista, sempre estruturada com os mesmos códigos visuais, os quais mudariam com o decorrer do confronto. Se, em 1939, o *führer* era representado como um demônio determinado à destruição dos valores democráticos que os países aliados tanto defendiam; ao fim do confronto, o mesmo já figurava como um personagem anedótico e inofensivo, especialmente frente à nova e ameaçadora imagem de Joseph Stalin.

Assim, as animações despontavam em minha vida acadêmica como uma rica fonte para pesquisas na construção do saber histórico, com infinitas possibilidades de abordagens e desenvolvimentos. Após alguns anos dedicada ao trabalho no ensino fundamental, voltei para a esfera acadêmica em 2017, agora pela Universidade Federal do Paraná, para dar continuidade aos estudos fílmicos, onde optei pela produção de somente um Estúdio: a Warner Bros. Antes de qualquer outro motivo, foi uma escolha afetiva. Porém, a decisão veio também com o objetivo trazer ao campo da animação novos estudos, escritos em língua portuguesa, e que fugissem de uma tendência “monopolizadora”, centrada nas produções da Disney. Embora a produção acadêmica recente que leva em conta os desenhos animados como fonte histórica seja ainda escassa, o estúdio do Mickey Mouse permanece sendo o objeto mais visitado pelos interessados em expandir tal área de estudo.

Portanto, durante o mestrado da UFPR, na linha de pesquisa de Arte, memória e narrativa, fiz minha dissertação sobre a representação dos nazistas e japoneses nos

desenhos da WB durante a Segunda Guerra Mundial (1941-1945). Notei então que havia uma peculiaridade nas produções comerciais, de cunho propagandístico: uma diferença crucial entre as imagens feitas para os nazistas e para os japoneses. Os primeiros eram “vilanizados” a partir de uma perspectiva ideológica, com a preocupação de manter uma distinção entre o nazista e o alemão, trazendo como carro-chefe as figuras de Hitler, Göring e Göbbels. Em contrapartida, a abordagem para a construção dos personagens nipônicos era feita sob uma ótica racial, sem distinção entre um suposto “bom” ou “mau” japonês, visando somente a destruição étnica. É importante ressaltar que tal pesquisa foi realizada com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e também resultou na publicação do livro *Os cartoons vão à guerra: a participação das animações da Warner Bros. na Segunda Guerra Mundial* (2022).

No contato com a bibliografia específica sobre o tema, e com a análise da produção dos estúdios de animação no período estudado, notei que, dentro das temáticas utilizadas para a produção de material propagandístico, existiam duas faces distintas. Ao mesmo tempo em que eram produzidos desenhos sobre os inimigos dos Estados Unidos, havia também um esforço para a definição do “herói” da narrativa: os próprios EUA, apresentados como defensores da sociedade ocidental e afirmadores das liberdades inerentes ao ser humano. Entretanto, dentro dessa dicotomia entre o “nós” e “eles” (entenda-se o “nós” como as Nações Aliadas, e o “eles” sendo os países do Eixo), havia também a produção de desenhos propagandísticos que eram protagonizados por sujeitos identificados como personagens secundários da disputa. Eles não pertenciam a nenhum lado – nem o dos adversários, nem propriamente eram a representação do “americano” e seus aliados: o negro estadunidense. Dentro de uma produção extensiva de animações, o indivíduo negro também estava presente como um personagem da guerra, mas o seu papel era marcadamente singular. Esta diferença impulsionou a elaboração de uma nova proposta de pesquisa sobre a representação negra nos Estados Unidos, no contexto do conflito bélico.

Esta tese desenvolve-se através da análise destes desenhos animados, produzidos e lançados entre 1941 e 1945, e das suas construções narrativas, sejam elas expressas pelas imagens ou pela trilha sonora, para a reafirmação do papel do negro na sociedade estadunidense no contexto da Segunda Guerra Mundial. O

conflito, que perdurou de 1939 a 1945, foi transformador na história global, com impactos ressoando em quase todas as esferas da sociedade, incluindo a cultura popular e as indústrias de entretenimento. No cenário norte-americano, os estúdios de animação desempenharam um papel crucial na formação da opinião pública e na criação de conteúdos que reforçassem as normas e estereótipos culturais da época. E este contexto representou um ponto de inflexão, tanto para a produção cultural quanto para as discussões sobre raça e identidade na sociedade americana.

Apesar do início das hostilidades no palco europeu precipitarem-se em 1939, marco simbólico para a sociedade ocidental como o “estopim” da guerra, opto por marcar como o início de meu corte temporal o ano de 1941, quando o então presidente Roosevelt assinou o *Burke-Wadsworth Act*. Pois, naquele ato, ocorrera a primeira mobilização compulsória das forças armadas em tempos de paz, simbolizando o estado em que o país vivia antes de sua entrada oficial no confronto, ao declarar guerra ao Japão, no dia 8 de dezembro de 1941.

Considerando o pressuposto de que as produções animadas deste recorte elaboraram seus discursos tendo como base as estruturas sócio-culturais vivenciadas por artistas, produtores e suas audiências, a problemática que permeia esta tese reside no uso das animações para a construção de uma narrativa racista, reacionária e simplificadora da complexidade da identidade cultural afro-americana, em caricaturas estereotipadas. A distinção na representação dos “outros” não era abordada somente no tocante aos inimigos, fossem eles japoneses ou nazistas, mas ao próprio cidadão estadunidense negro, criando uma separação entre os inimigos, os afro-americanos e o legítimo “cidadão americano” – este sim, o “herói”.

Com efeito, entendo ser importante justificar o uso do termo “americano” como sinônimo de nativo dos EUA, termo já utilizado desde 1776 para denominar cidadãos nascidos ou naturalizados nos Estados Unidos da América. O debate sobre o termo “americano” é um dos sintomas das complexas relações históricas e culturais na América (posta como Continente). É importante considerar que há divergências e perspectivas de outros países sobre a “América”, pela diversidade que compõe a região, e estes questionamentos, que perduram há mais de um século, visam dar voz às minorias presentes na totalidade do continente. Entretanto, não cabe a esta pesquisa adentrar sobre os debates ou ressignificar o termo tanto a nível nacional

(EUA), quanto continental. O conceito de indivíduo “americano”, do qual que me utilizo nesta tese, é entendido como uma questão de identidade nacional, um agente aglutinador da supremacia branca na estrutura cultural norte-americana, localizado em um contexto histórico de mobilização econômica, política, social e ideológica – o da Segunda Guerra Mundial. O americano, nesse período, é o soldado branco que está lutando no campo de batalha, ou a mulher branca que está a cultivar sua horta da vitória e indo para a indústria suprir a falta de mão de obra masculina. O uso do termo se faz presente nas fontes e não se pode ser ignorado ou negligenciado por discussões anacrônicas ao período estudado. Portanto, usar o termo nesta tese não é um ato de negacionismo das lutas identitárias decoloniais da América (continente), e sim ater-se ao seu significado estrito no contexto histórico-geográfico estudado, e entendê-lo como fundamental, no corpo social estadunidense, para conhecer o “lugar de fala” das minorias, especialmente dos negros, que são anulados justamente dentro desta narrativa identitária do “ser americano”.

Esta tese, portanto, visa enriquecer e trazer a sua contribuição aos debates acadêmicos sobre mídia, cultura e racismo, fornecendo uma análise sobre as representações raciais nos desenhos animados, entre 1941 e 1945, enriquecendo de forma esclarecedora o papel das animações, junto das demais mídias visuais, na modelagem das percepções sociais, ou seja, do processo de moldagem da psique coletiva dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial.

A guerra sempre se apresenta como uma ruptura brusca dos sistemas vigentes, sejam eles econômicos, sociais, políticos ou ideológicos. Trata-se de um período em que as engrenagens históricas tendem a girar mais rápido, de forma sangrenta, onde sistemas antigos deixam de existir e outros se tornam hegemônicos. Mas nem toda transformação é bem-vinda, especialmente entre aquelas que representam uma quebra dos contratos ocultos que regem as sociedades. Neste caso, lutava-se para combater essas rupturas. Nos Estados Unidos, durante a Segunda Guerra Mundial, o esforço patriótico exigia de seus cidadãos o sacrifício máximo: o alistamento para servir, seja no palco europeu, africano ou asiático, e, se for preciso, morrer em prol das liberdades fundamentais a todo ser humano (liberdade de expressão, liberdade religiosa, e liberdade de viver sem penúria e sem medo). Entretanto, utilizando-se do conceito de “contrato racial” de Charles W. Mills (1997),

podemos observar a falta de universalidade implícita no direito a estes princípios fundamentais, defendidos no discurso de Roosevelt em janeiro de 1941. Pois, os povos originários, latinos e, principalmente, afro-americanos não estavam incluídos nesse *hall* de agraciados. Mesmo que o país necessitasse de sua mão de obra e seu serviço no campo, lhes era negado o direito fundamental de busca a essas liberdades. Em um sistema colonial, desmerecer a força de trabalho negra e seus contingentes que serviram na guerra era necessário para a manutenção do contrato racial em que os Estados Unidos foram construídos, no qual a expressão “todo ser humano” restringia-se à supremacia branca, ao “nós, os brancos”. Logo, as animações referentes ao contexto apareciam como uma narrativa reacionária – pois, espalhado pelo globo, o próprio corpo social estadunidense, lutava nas frentes de batalha pelos mesmos ideais que negava veementemente à população afro-americana.

A hipótese central é que tais representações elaboradas pelos grandes estúdios e veiculadas em seus desenhos animados trabalharam no reforço dos estereótipos raciais já presentes no imaginário da sociedade dos EUA desde a sua fundação - elementos perenes na construção identitária americana – reiterando ideias de inferioridade, marginalização e subserviência da população preta. As animações não apenas trazem conceitos associados à noção de “inferioridade afro-americana” em seus núcleos, mas evidenciam as relações de poder do período, em que as normas da branquitude eram predominantes e não desassociadas da Segunda Guerra Mundial. Neste caso, era necessário delimitar, dentro do estrato social estadunidense, que só haveria lugar para um protagonista e herói na narrativa do conflito: o branco norte-americano. Restava ao negro o papel de bufão.

É necessário observar que a produção de animações de conteúdo propagandístico durante a guerra não se restringiu aos EUA, contando com obras feitas na Inglaterra, União Soviética, Alemanha e Japão. Entretanto, no caso desta pesquisa, pela delimitação do recorte técnico, temporal e geográfico, serão analisadas somente as animações cinematográficas produzidas nos Estados Unidos. As produções dedicadas às outras mídias e relacionadas a outros países não são foco desta análise. Em específico, a investigação encontra-se dedicada ao desenho animado entendido como o *cartoon* analógico de curta-metragem, largamente

conhecido pelas produções de estúdios como Walt Disney e Warner Bros., as quais circularam de 1928 até o final da década de 1990.

Para a elaboração desta tese contou-se com a pesquisa e análise crítica sobretudo dos desenhos animados produzidos no período, hoje amplamente acessíveis; e de livros especializados como *Doing Their Bit: Wartime American Animated Short Films* (1989), este sendo fundamental para o levantamento das fontes, haja vista que conta com um censo detalhado de todos os desenhos produzidos nos Estados Unidos entre os anos de 1939 e 1945 – incluindo menções, diretas ou indiretas, ao tema da Segunda Guerra Mundial. Como a produção de todos os estúdios listados entre 1941 e 1945 chega a mais de trezentos curta-metragens, foram delimitados para o recorte desta pesquisa exclusivamente aqueles que contavam com a contribuição de personagens negros na narrativa, como protagonistas ou coadjuvantes. Nesta seleção, foram encontradas seis animações. São estas: *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B* (1941), *Meet John Doughboy* (1941), *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1943), *Old Blackout Joe* (1942), *Jungle Drums* (1943) e *Tin Pan Alley Cats* (1943). Todas as animações contam com o tempo de duração entre 7 e 8 minutos cada.

Não há uma delimitação de análise destinada somente a um estúdio de animação, haja vista que, dentro de uma sociedade segregada e com um racismo estrutural enraizado, o tema escolhido para o *cartoon* e as piadas pontuais nas narrativas sobre os afro-americanos pouco diferiam de animador para animador, produtor para produtor, estúdio para estúdio. Neste sentido, dentre os vinte e quatro *cartoons* listados por Michael S. Shull e David E. Wilt (1989) como *desenhos com referências afro-americanas*, já que os autores também consideravam como “temática negra” a presença de personagens brancos fazendo *blackface* nas piadas pontuais que permeavam tais produções, permaneceram selecionados apenas os curtas já mencionados, pela relevância na representação dos atores pretos.

Sobre os desenhos animados aqui trabalhados, temos uma sequência de narrativas distintas a considerar. O desenho da MGM *Boogie Woogie Bugle boy of Company B* (1941), traz a narrativa do *Hot-Breath Harry*, um famoso trompetista que foi convocado para as forças armadas contra a sua vontade, e então viu-se na função de realizar o toque de alvorada em um quartel negro, composto de soldados pouco

dispostos à rotina militar. Já em *Meet John Doughboy* (1941), desenho da Warner Bros., *Gaguinho* apresenta o *America's Defense Effort*, um noticiário de guerra cheio de segredos militares, veiculado para reunir apoio público norte-americano no período de mobilização para a guerra. Em *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1943), da WB, temos uma paródia negra do conto de fadas dos Irmãos Grimm, *Branca de Neve*, então conhecida publicamente por meio do filme de animação de Walt Disney, de 1937, *Branca de Neve e os Sete Anões*. Em *Old Blackout Joe* (1942), desenho da Columbia Pictures, um guarda de ataque aéreo no Harlem tem seu trabalho de fazer valer os blecautes preventivos dificultado por uma teimosa lamparina. Em um episódio da série de animação *Superman*, lançada pela Paramount Pictures, e intitulada *Jungle Drums* (1943), temos o super-herói lutando contra “selvagens” africanos, chefiados por um oficial nazista, para salvar sua amada e os comboios aliados. Por fim, em *Tin Pan Alley Cats* (1943), animação da Warner Bros., o gato “Fats Waller” se vê numa luta entre o sagrado e profano, embalado pelo *Jazz* e o *Gospel*, dois estilos musicais associados à cultura negra. No decorrer desta tese, que é organizada em quatro capítulos, também faço uso paralelo de outras produções animadas do período, haja vista que na dinâmica da produção dos estúdios, vários trabalhos “conversavam” entre si. Esta aproximação pode ser observada através de um artista parodiando a produção do colega ou até mesmo no reaproveitamento de trilhas sonoras e desenhos para fins de economia, em tempos de racionamento de guerra.

Durante o primeiro capítulo, intitulado *De Jim Crow ao Pernalonga: a perenidade dos estereótipos raciais*, é apresentada uma breve revisão da literatura para a contextualização histórica desta pesquisa. Neste trecho, discorro sobre o panorama geral do que é racismo, superioridade e contrato racial no contexto da história dos Estados Unidos, e utilizo-me do recorte temporal de 1830 até 1941 para situar minha pesquisa. Este recorte de 111 anos é necessário para a compreensão da gênese do conceito de *menestrel*, da criação dos estereótipos raciais na cultura de massa estadunidense e a porosidade dos mesmos entre mídias com o decorrer dos anos. Deste modo, observaremos como tais construções narrativas perduraram e reafirmavam o papel do negro no corpo social norte-americano até o início da Segunda Guerra Mundial. Utilizo-me do nome *Jim Crow* para o título do capítulo como exemplificação de um dos personagens mais icônicos na cultura de massa dos EUA

no século XIX: o *Jumpin' Jim Crow*, que posteriormente deu nome às infames leis de segregação racial do país. Neste segmento, não serão tratados os aspectos políticos da Guerra Civil (1861-1865), da segunda revolução industrial ou da participação dos EUA na Primeira Guerra Mundial, delimitando-se estritamente ao desenvolvimento cultural da indústria de entretenimento americana, entre o teatro de menestréis e o advento do cinema do século XX. Por fim, faço uso deste capítulo também para uma breve apresentação dos estúdios que foram responsáveis pelas animações aqui trabalhadas, e para uma maior compreensão de como estes se inserem no contexto como reprodutores das narrativas de superioridade racial.

No segundo capítulo, intitulado *Do selvagem ao bufão: o homem negro nas animações da segunda guerra*, apresento quais eram e como estruturavam-se os estereótipos raciais do homem negro utilizados para a representação dos corpos masculinos nas fontes. Das construções imagéticas socialmente aceitas aos personagens negativos, tal produção era voltada para delimitar o papel do negro no contexto da guerra: desde o rebelde que não contribui com a causa; o negro violento e antissocial; ao soldado caricato que brinca de ser militar. Tais imagens eram pensadas de tal forma a anular quaisquer tentativas da elaboração de um herói negro, alguém apto ao serviço e, portanto, digno de ascender no constructo social americano. Embora a percepção contemporânea possa avaliar a análise como uma visão maniqueísta entre o bom ou o mau, positivo ou negativo, é necessário lembrar a natureza da fonte em questão, que se colocava como uma narrativa “simplificadora” do período, resumindo todas as nuances da sociedade estadunidense a um antagonismo entre os que seriam heróis e os vilões, entre os verdadeiramente americanos e os marginalizados – lugar este ocupado pelos afro-americanos.

No terceiro capítulo, *Da Mammy a Jezebel: os estereótipos femininos nas animações da segunda guerra*, faço uma análise crítica das representações femininas nos *cartoons* aqui estudados. Com seus corpos colocados ao dispor dos artistas, temos a utilização dos mesmos tanto para o papel de alívio sexual do apetite e fantasia branca quanto como um lugar de conforto e nostalgia, trazendo em si o ufanismo nacional, com a memória do período escravocrata. Faço uso deste capítulo para uma breve compreensão da contraposição da “pureza” do corpo feminino branco, como a

donzela em perigo que necessita da salvação do homem branco, reafirmada na figura da personagem de *Superman, Lois Lane*.

No quarto capítulo, *O som da selva, do Plantation e do gueto: a música como recurso*, é reforçada a importância da trilha sonora nos estudos sobre animação, haja vista que a bibliografia sobre o tema ainda se encontra incipiente. A trilha sonora é uma parte integral da narrativa em desenhos animados, contribuindo para a experiência global e enriquecendo a compreensão do que está sendo apresentado. Temas musicais específicos podem associar certos estilos ou características a personagens, ajudando na construção de sua identidade e desenvolvimento emocional. Ela desempenha um papel crucial na sincronização do ritmo das animações, ajudando a criar momentos de comédia, suspense ou drama de forma mais eficaz. Mas, no caso de animações voltadas para a representação de grupos étnico-raciais, estilos musicais também podem caracterizar e estereotipar a identidade dos mesmos. Neste capítulo, analiso como o uso de ritmos afro-americanos são utilizados pelos animadores para reforçar a construção imagética dos personagens de forma negativa.

Após as considerações finais, há uma lista com a ficha técnica de todas as fontes, com links para assisti-los. É necessário fazer saber que, sendo a questão racial nos Estados Unidos um tema ainda sensível e revisitado, algumas animações aqui trabalhadas podem não estar mais ativas nos links disponibilizados futuramente, haja vista seus conteúdos sensíveis que possam acabar funcionando como gatilho.

1 DE JIM CROW AO PERNALONGA: A PERENIDADE DOS ESTEREÓTIPOS RACIAIS

Após o comunicado oficial de estado de guerra, os icônicos personagens *Tom* e *Jerry* travam uma violenta batalha no porão de uma casa. Em uma tentativa de explodir o pequeno camundongo que se abrigou dentro de uma chaleira, o gato o prende junto ao petardo de um fogo de artifício. Não podendo conter sua curiosidade e expectativa sobre o iminente fim de seu adversário, *Tom* abre a tampa e imediatamente ocorre a explosão, onde a chaleira toma o formato de uma flor, coroando a face do gato, enegrecida pela fuligem.

No curta-metragem de animação intitulado *Yankee Doodle Mouse* (1943), da Metro-Goldwyn-Mayer, somos apresentados a este recurso para provocar o riso no espectador, onde, mesmo que por alguns segundos no tempo de tela, a exposição ao ridículo do infame gato se dá devido à associação da sua cor de pele, provocada pela detonação do petardo. Sua derrota o torna negro e digno de piada. Na imagem abaixo podemos ver o resultado desta explosão, com o famoso gato abatido em meio à fumaça, com o rosto enegrecido e lábios vermelhos – recriando imagetivamente a prática do *blackface*, para fins humorísticos. Não há mais nenhuma referência racial no decorrer do curta, mas o seu ápice humorístico se dá justamente nesta fatídica cena.

Figura 1: Exemplo de uma "blackface acidental" em *Yankee Doodle Mouse* (1943)



Fonte: Frame da animação *Yankee Doodle Mouse* (1943), 3'32".¹

¹ Tom and Jerry, The Yankee Doodle Mouse, 1943. Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x8p3iy4>. Acesso em: 21/08/2019.

O uso deste recurso visual para efeito de riso, especialmente em uma animação inserida no contexto da Segunda Guerra Mundial, pode parecer contraditório, ou deslocado – já que o foco principal naquele período, por parte dos estúdios de animação, era mostrar uma narrativa ofensiva e vexatória contra as nações do Eixo, com a criação de estereótipos para a representação de seus adversários: nazistas, italianos e japoneses. Mas, ao passo em que entendemos que a animação é fruto de um racismo cultural intrínseco dos Estados Unidos, percebemos que o uso da imagem do negro sempre se faz presente para a manutenção da supremacia branca na cultura americana. Tais imagens perduram dentro das mídias de massa e ainda são de fácil reconhecimento, haja vista que desenhos animados como *Yankee Doodle Mouse* ainda tem a sua reprodução na mídia aberta, em todo o mundo. Assim, uma “piada” de poucos segundos se torna uma evidência perene do racismo estadunidense.

Mesmo em tempos de excepcionalidade, se mantém um contrato oculto na estrutura político-social para a manutenção do status de inferioridade de sua população afro-americana. Sendo assim, as animações não destoam deste acordo, independente do estúdio ou artista responsável pela confecção, mesmo que os envolvidos, travestidos na narrativa de exaltação da cultura negra, neguem o teor racial dos mesmos.

1.1 Racismo, necropolítica, *double consciousness* e o contrato racial nos EUA

Para a compreensão da perenidade dos estereótipos raciais na construção cultural dos Estados Unidos, é necessário adentrar em uma contextualização histórica anterior à própria criação do cinematógrafo e ao surgimento da animação, indo às fundações das primeiras formas de entretenimento do país e analisando como seu desenvolvimento contribui para a consolidação do racismo estrutural norte-americano. Para justificar este extenso recorte temporal, vale ressaltar o conceito delineado por Charles Mills (1951-2021) como *Contrato Racial* (2023). Esta é uma teoria crítica que oferece uma visão alternativa ao entendimento clássico do contrato social, como desenvolvido por filósofos como Thomas Hobbes (1588-1679),

John Locke (1632-1704) e Jean-Jacques Rousseau (1712-1778). Mills propõe que a sociedade ocidental moderna não foi fundamentada em um “acordo” imparcial entre indivíduos livres e iguais, como fora descrito pelos contratos sociais clássicos teorizados no Iluminismo, mas sim um “pacto” que favoreceu a dominação racial não somente dos negros, mas também dos demais minorias.

Em minha tese, o negro é o ator central deste contrato, um sujeito inventado como categoria racial, em contrapartida da fantasia europeia de branquitude. A raça e o negro são conceitos sinônimos no imaginário da sociedade ocidental, ambos criados, reproduzidos e disseminados para a universalização e neutralização (Bueno, 2020, p. 43).

Trata-se de um mecanismo social e político que assegurou a opressão e exclusão de alguns, ao mesmo tempo em que consolidava os privilégios de uma classe branca dominante privilegiada. Portanto, o contrato racial é um conceito que determina os mecanismos de um meio de dominação onde brancos estabelecem regras políticas sociais que visam privilegiar e proteger seus direitos e interesses, enquanto os marginalizados e excluídos são submetidos à exploração, escravidão e subordinação. Segundo o autor, o “contrato racial é político, moral e epistemológico; o contrato racial é real; e, economicamente, ao determinar quem fica com o quê, o contrato racial é um contrato de exploração”. (Mills, 2023, p. 33).

Para o teórico político Achille Mbembe (1957-), em seu livro *Necropolítica* (2003), podemos entender que, no aspecto da biopolítica², a supremacia branca é responsável por determinar quem deve viver ou morrer, sendo a colonização não apenas uma ocupação física de terras, mas um projeto de apropriação que envolve a redefinição radical das relações entre os seres humanos e o espaço. Segundo o autor:

A colônia representa o lugar onde a soberania consiste fundamentalmente em demonstrar o poder absoluto e ilimitado de infligir a morte. [...] A necropolítica colonial opera através da combinação de tecnologias disciplinares, biopolíticas e necropolíticas. (Mbembe, 2018, p. 23)

² *Biopolítica* é um conceito empregado por Michael Foucault (1926-1984) que se refere à gestão da população, considerando-a um problema político, científico, biológico e de poder. É a força que regula grandes populações ou conjunto dos indivíduos

Mas essa apropriação colonial não se limita à posse material do território; ela inclui a subjugação e a reclassificação ontológica dos habitantes locais, frequentemente reduzidos a uma condição subalterna, de “não-humanos”. Neste sentido, segundo Mbembe, o racismo é:

acima de tudo, uma tecnologia destinada a permitir o exercício do biopoder, “aquele velho direito soberano de matar”. [...] Na economia do biopoder, a função do racismo é regular a distribuição da morte e tornar possíveis as funções assassinas do Estado. (Mbembe, 2018, p. 18)

Ou seja, tanto para Mills quanto para Mbembe, o racismo é um mecanismo estrutural, fundamentando racialmente o poder. Ao relacionarmos as obras dos autores, é notório que o contrato racial estabelece as condições de possibilidade para a necropolítica, onde opera-se o enquadramento ideológico que permite ao Estado decidir quem é considerado humano e quem é descartável.

Mills argumenta que durante a colonização, os contratos sociais tradicionais não reconheciam os negros como sujeitos plenos de direitos, muitas vezes ressaltando através de teorias sociais que os mesmos não se classificariam como humanos – o que justificaria o seu uso para a escravidão. Esta exclusão deliberada é um dos pilares da formação das sociedades ocidentais modernas. Ao invés de tratar indivíduos de origem negra como iguais, perpetuou-os a um papel de subordinação, através do racismo estrutural. Neste “novo mundo”:

A “raça” é o denominador conceitual comum que gradualmente passou a significar os respectivos status globais de superioridade e inferioridade, privilégio e subordinação. Há uma oposição de nós contra eles com múltiplas dimensões sobrepostas: europeus versus não europeus (geografia), civilizados versus incivilizados/selvagens/bárbaros (cultura), cristãos versus pagãos (religião). Mas todas essas dimensões acabaram se unindo na oposição básica de branco versus não branco. (Mills, 2023, p. 47)

Ao trabalhar a questão racial no Brasil, Sueli Carneiro (2005) define que o racismo estrutural é um fenômeno que ultrapassa a noção de racismo enquanto uma atitude pessoal ou simples preconceito, sendo na verdade parte da organização social, como um elemento fundamental que estrutura as relações de poder e processos sociais de forma ampla, por meio da educação, saúde, mercado de trabalho, etc. Este fenômeno é enraizado nas práticas, normas e leis que produzem e

mantêm a desigualdade de oportunidades. Para a autora, mesmo com a abolição da escravidão, o racismo se disfarça sob novas formas de discriminação e segregação. Por exemplo, na brutalidade policial para com jovens negros, na dificuldade de acesso a cargos de poder e decisão, na sub-representação nas mídias e universidades.

Mills reforça que o racismo é uma característica estrutural da sociedade moderna. Ele está imbricado nas fundações da sociedade, especialmente na construção do Estado-nação, na economia capitalista e nas práticas coloniais. A exploração racial é base do estado moderno, e a liberdade e igualdade são baseadas na exclusão racial. É em si:

um sistema político, uma estrutura particular de poder para um governo formal ou informal, para o privilégio socioeconômico e para normas de distribuição diferenciadas de riquezas, materiais e oportunidades, benefícios e responsabilidades, direitos e deveres. (Mills, 2023, p. 28)

Na história dos Estados Unidos, podemos notar esta estruturação de poder que sistematicamente excluía indivíduos negros dos direitos civis e humanos. No desenvolvimento do período colonial, os africanos foram sistematicamente trazidos para a América, escravizados, e delimitados como mercadoria de seus donos. Após a Independência (1776), com a promulgação da Constituição na Convenção da Filadélfia, em 1787, foi evitado deliberadamente o uso da palavra “escravo”, pois seus autores consideravam que esta mancharia o documento. Por outro lado, Thomas Jefferson (1743-1826), o principal redator da Declaração de Independência e terceiro presidente a tomar posse dos EUA, afirmara opiniões sobre a inferioridade intelectual do negro. Segundo o autor:

Comparando-os por suas faculdades de memória, razão e imaginação, parece-me que em memória eles são iguais aos brancos; no raciocínio, muito inferiores, pois creio que dificilmente alguém seria capaz de traçar e compreender as investigações de Euclides; e que em imaginação eles são opacos, insípidos e anômalos. (Jefferson, 1853, p. 150)

A despeito da supressão do termo nominado, entretanto, foram incorporadas cláusulas que permitiam a escravidão e excluía os negros do processo de cidadania e direitos humanos. Um exemplo disto é o § 3º, da seção 2, do art. 1º da Constituição dos Estados Unidos, apelidada de "O compromisso dos Três Quintos", onde a quantidade de "todas as outras pessoas" (nativos e escravos), seria reduzida a três

quintos de seus números absolutos (ESTADOS UNIDOS, 1788)³, o que reduziu o poder dos estados sulista em relação à proposta original, mas ofereceu uma força política extra na Câmara dos Representantes e votos a mais no Colégio Eleitoral.

Este processo de exclusão sistematizado dos negros não foi um erro dos “pais fundadores”, que proclamavam os direitos naturais de todos os homens à vida, liberdade e busca pela felicidade, mas sim um elemento que pavimentou o sistema político e econômico dos Estados Unidos. A supremacia branca era a fundação do país. Segundo Mills (1997), a supremacia branca é o sistema político não nomeado que fez do mundo moderno o que ele é hoje.

Abraham Lincoln (1809-1865), figura chave na abolição da escravidão nos EUA, enquanto político representante do estado de Illinois, afirmara em seus debates na disputa pelo senado que:

Direi então que não sou e nem nunca fui à favor de trazer qualquer forma de igualdade social e política entre as raças branca e negra; e que não sou e nem nunca fui à favor de fazer dos negros eleitores ou jurados, nem de qualifica-los para ocupar cargos, nem de se casarem com pessoas brancas; e direi, além disso, que há uma diferença física entre as raças branca e negra que acredito que proibirá para sempre as duas raças de viverem juntas em termos de igualdade social e política. E na medida em que não podem viver assim, enquanto permanecem juntas, deve haver uma delimitação entre o superior e o inferior, e eu, tanto quanto qualquer outro homem, sou à favor de que a posição superior seja atribuída a raça branca. Digo nesta ocasião que não percebo que só por conta da superioridade do homem branco que ao negro deve ser negado tudo. Não entendo que, porque não quero que uma mulher negra seja escrava que eu necessariamente devo quere-la como esposa. Meu entendimento é que posso simplesmente deixa-la em paz. (Mr. [...], 1860, p. 4)

Na construção identitária estadunidense o contrato racial se fez valer, assim como nas demais esferas. Mesmo com a apropriação de elementos de grupos negros, essa elaboração delimitou como deveriam ser representados, narrados e quais espaços deveriam ocupar socialmente, reafirmando o papel dominante do homem branco. No âmbito das animações, esta regra não se fez diferente (Wells, 2002). Entretanto, ao contrário da cultura do *Jazz*, onde negros eram historicamente maioria como produtores e consumidores, os desenhos animados, postos como arte e como indústria, eram

³ Segundo a Constituição: “O número de Representantes, assim como os impostos diretos, serão fixados, para os diversos Estados que fizerem parte da União segundo o número de habitantes, assim determinado: o número total de pessoas livres, incluídas as pessoas em estado de servidão por tempo determinado, e excluídos os índios não taxados, somar-se-ão três quintos da população restante”. (ESTADOS UNIDOS, 1788)

dominados por artistas brancos, desde a criação dos roteiros até os serviços menores, como colorização e repetição de desenhos, como poderemos ver mais adiante neste capítulo, ao tratarmos sobre os grandes estúdios. E, tendo por base os estereótipos raciais já assimilados e de fácil reconhecimento pelas massas, reproduzindo, reciclando, normatizando os mesmos e até transformando-os em um produto ideológico de exportação, sendo consumido e incorporado culturalmente fora dos EUA.

Outro autor determinante para esta pesquisa, para a compreensão da questão racial nos EUA é o sociólogo estadunidense W. E. B. Du Bois (1898-1963), em especial, com sua publicação *As almas do povo negro* (1903), obra central em sua produção intelectual, que apresenta a trajetória dos negros após guerra civil (1861-1865), bem como o impacto das decisões da Suprema Corte como no caso *Plessy versus Ferguson*, que engendrou a doutrina segregacionista do “*separate, but equal*”⁴. O autor evidencia a continuidade da violência perpetrada durante a escravidão ainda se fez presente na emancipação e período pós abolição, marcando profundamente as relações entre brancos e negros. Fazem-se presentes dois conceitos fundamentais: o véu e a dupla consciência, os quais integram as dimensões objetivas e subjetivas de ambas as “raças”.

Com relação à contribuição de Du Bois, atendo-me nesta pesquisa ao conceito de dupla consciência (*double consciousness*), sendo este uma evidência da tensão psicológica, social e cultural profundamente enraizada na experiência dos afro-americanos. Uma experiência onde estes veem a si mesmos através da lente da sociedade branca, enquanto simultaneamente têm uma visão interna de sua própria identidade. Segundo o autor, é “uma sensação peculiar, essa consciência dual, essa experiência de sempre enxergar a si mesmo pelos olhos dos outros, de medir a própria alma pela régua de um mundo que se diverte ao encará-lo com desprezo e com pena”. (Du Bois, 2021, p. 23)

⁴ O caso *Plessy versus Ferguson* foi emblemático na história jurídica norte-americana, pois representa um marco da segregação racial. No caso, o requerente foi preso por se sentar no local do vagão destinado a pessoas brancas. Ele argumentou que a separação ofendia os princípios da Constituição, entretanto, a Suprema Corte decidiu que “uma lei que implica somente na distinção legal entre brancos e negros não é inconstitucional”. In: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-segregacao-nao-e-inconstitucional-plessy-vs-ferguson/886205389>. Acesso em: 23/01/25.

No contexto da escravidão e da segregação, Du Bois nota que os negros não são simplesmente indivíduos que se percebem a partir de sua própria cultura, mas, para sobreviverem e integrarem-se na estrutura social americana, internalizam a visão distorcida e inferiorizada que os brancos têm sobre eles. Essa assimilação cria uma sensação de dissonância interna, uma luta entre a identidade negra autêntica e a identidade forjada sob o olhar da sociedade branca. Uma "dupla visão" surgida da necessidade de navegar em um mundo que constantemente os marginaliza, criando um senso de alienação e luta por autenticidade.

O contrato racial de Charles Mills, portanto, pode ser visto como a estrutura social e histórica que produz a dupla consciência de Du Bois. O sistema de dominação estabelecido pelo contrato racial existente na base estadunidense força os indivíduos negros a viverem essa dualidade, onde devem se adaptar às expectativas e normas sociais, mesmo que violentas e degradantes, enquanto buscam preservar sua própria identidade e humanidade. A forma como os afro-americanos são vistos pelos brancos – sendo inferiores e subalternos – é um produto direto do contrato racial, que define no corpo social quem é plenamente humano e quem não é.

Para entender as origens do racismo nos desenhos animados, é preciso notar que a animação estadunidense é um produto direto de práticas artísticas oriundas destas relações sócio-culturais – como os espetáculos itinerantes que circulavam pelo interior dos Estados Unidos no século XIX, sendo estes os responsáveis pelas elaborações e disseminações dos estereótipos pejorativos, ao mesmo tempo que reforçavam a ideologia da supremacia branca. O contrato racial de Mills é uma estrutura de poder que opera por meio de instituições sociais, políticas e culturais, incluindo a mídia e o entretenimento.

1.2 O teatro de menestréis e o desenvolvimento do humor racial estadunidense

O *Minstrel Show* era um espetáculo teatral, criado por pobres e operários brancos, que reunia quadros cômicos, de dança e música, onde seu principal atrativo eram os atores e atrizes brancos caracterizados como negros. Com rostos pintados de tinta preta e lábios contornados de vermelho para realce, o *blackface*, performavam de

forma cômica a “negritude”, para o deleite e escárnio do público (Lott, 2013, p. 4). O exagero nas feições, trejeitos e atitudes, eram baseados no estereótipo fantasioso de rebeldia ou recusa ao *status quo* associados ao papel de um escravo ou negro liberto na sociedade estadunidense. Os mesmos eram retratados como preguiçosos, imorais, ridículos e submissos, faziam dos shows um sucesso entre as audiências, reforçando a “branquitude” das classes baixas em detrimento da cultura afro-americana. Embora tenham surgido de uma obsessão branca por corpos negros (masculinos) – que está subjacente ao pavor racial branco, até aos nossos dias – rejeitaram implacavelmente os seus investimentos carnais através do ridículo e da sátira racista. Os espetáculos fingiam que a escravidão era divertida, correta e natural (Lott, 1993, p.4).

Como o escritor e abolicionista Frederick Douglass afirmou, os artistas *blackface* “eram a escória da sociedade branca, que roubaram suas compleições já que lhe foram negadas pela natureza, com o intuito de fazer dinheiro agradando o gosto corrompido de seus companheiros cidadãos brancos” (Douglass, 1848. *apud*. Lott, 1993, p. 15). Por sua vez, Lott descreve que a apropriação de características negras nos menestréis é um ato cingido entre o amor e o roubo. Uma ambiguidade entre o desejo imaginativo da possibilidade de liberação dos corpos negros mediante as normas sociais, combinados com o medo dessa mesma liberdade, e do poder sexual projetado sob essas representações. O corpo do menestrel, fluido, voraz e libidinoso, representa a liberação das restrições provenientes da moral da classe média protestante (Sammond, 2015, p. 42).

Os primeiros shows de menestréis surgiram em Nova York na década de 1830, onde os artistas pintavam seus rostos com cortiça queimada ou graxa de sapato e utilizavam-se de roupas rasgadas, para retratar os africanos escravizados nas plantações do sul, como podemos observar na figura abaixo.

Figura 2: Capa da primeira edição da partitura *Jump Jim Crow* (1832)



Fonte: CLAY, Edward Williams. Cover to an early edition sheet music by Thomas. D Rice⁵

Thomas Dartmouth Rice (1808-1860), conhecido como o “pai dos menestréis”, desenvolveu o primeiro personagem *blackface* popularmente conhecido, o *Jim Crow*, em 1830. O personagem era, portanto, uma imitação branca performada a partir de uma caricatura negra do escravo feliz (Nederveen, 1992, p. 132). Pode-se notar na imagem acima como era feita a sua representação em partituras musicais, com as mãos e pernas dobradas em gestos que sugerem que ele está a dançar, e com as feições sorridentes, mesmo que seu vestuário indique uma condição econômica inferior, trajando roupas e sapatos maltrapilhos. Com a popularização do personagem de Rice, o nome *Jim Crow* se tornou tão famoso no país que,

⁵ Disponível: <https://nmaahc.si.edu/explore/stories/blackface-birth-american-stereotype>. Acesso em: 18/05/2023.

posteriormente, foi usado para apelidar o conjunto de leis segregacionistas que estiveram em vigor entre 1877 e 1960. Neste capítulo, uso o nome do mesmo como uma representação simbólica do primeiro personagem estereotipado racialmente de grande sucesso na cultura estadunidense. O primeiro grande menestrel.

À medida em que o show se consolidou de forma itinerante pelo interior dos Estados Unidos, criou-se toda uma indústria para a sua manutenção, com produção de músicas e partituras, maquiagem, figurinos – além da expansão do universo de personagens, criando-se todo um novo conjunto de estereótipos sobre os quais eram construídas as performances.

Em 1840, as audiências já tinham acesso a uma noite de entretenimento completamente baseada na cultura afro-americana, ou o que os produtores dos shows acreditavam assim ser. No período pré-guerra civil, os espetáculos eram performados em três atos, onde só atores homens e brancos participavam do elenco – e os papéis femininos eram feitos por homens travestidos (Brooks, 2019, p. 10). Para ter um tom de “respeitabilidade” para com os espectadores, o condutor do espetáculo se apresentava com uma espécie de *smoking*, mas de proporções exageradas, para efeito cômico.

Apesar dos rostos pintados, o conteúdo do show não era necessariamente restrito a temas referentes aos afro-americanos. Piadas eram feitas com imigrantes, políticos, aristocratas, basicamente um humor fundamentado nas diferenças culturais apresentadas pela sociedade estadunidense. A *blackface* transcendia a piada visual, era uma proteção aos artistas que ganhavam suas vidas em palcos itinerantes com seu “humor negro” antiburguês. O riso trocista encontrava-se como uma contestação social. Em meio a risos e gargalhadas, se tornavam dogmas da cultura estadunidense as crenças de que os nativo-americanos estavam condenados à extinção; os afro-americanos nunca seriam assimilados à civilização americana; e os latinos eram simplesmente preguiçosos (Behnken; Smithers. 2015, p. 18).

O show ganhava espaço e notoriedade no território estadunidense à medida em que as discussões sobre o fim da escravidão e críticas ao *status quo* eram feitas. *Jim Crow* (enquanto personagem) era uma retaliação ao abolicionismo. Os menestréis abriram espaço de crítica ao abuso da escravidão, mas não ao fim da mesma. Eram

defensores da mesma, criando o mito do *plantation* benevolente (Nederveen, 1992, p. 134). O negro das grandes plantações era representado como a forma “aceitável”, sendo o tipo ideal, simples e hospitaleiro. Em contraponto, o escárnio era bombástico quando se tratava do tipo dândi⁶. O negro urbano, que estava em um processo de assimilação, adotando trajes e linguajar das elites brancas urbanas, era o principal alvo desse espetáculo racista, se tornando esta uma forma de minar a sua emancipação. Eram “presas” fáceis para o humor que se dizia popular, mas agia pela manutenção de uma classe branca e desmoralizava os indivíduos que tentavam ascender socialmente.

Assim, antes da Guerra Civil (1861-1865) o show de menestréis, copiando as músicas e ritmos africanos, já era considerado um gênero musical americano por excelência; e, a performance de brancos imitando negros, o primeiro entretenimento cômico legitimamente estadunidense (Nederveen, 1992, p. 134). A cultura era um instrumento ideológico que reforçava a ideia de que a supremacia branca era legítima, naturalizando as estruturas sociais e consolidando a narrativa racial de dominância branca, com os negros como subalternos e dependentes – e felizes com tal posição. Como uma manifestação cultural do contrato racial, se elaborou um imaginário coletivo onde a subordinação preta era exaltada.

Em abril de 1861, pouco após a posse de Abraham Lincoln, forças separatistas atacaram o *Fort Sumter*, na Carolina do Sul, eclodindo a Guerra da Secessão, um conflito que durou de 1861 a 1865, entre os estados Legalistas da União (Norte) contra os Estados Confederados (Sul). Sua principal causa foi a discordância sobre a abolição da escravidão. Os confederados defendiam a independência do poder executivo dos estados para a manutenção da escravidão em seus territórios, enquanto a união defendia a libertação dos povos negros. Entretanto, o motivo por trás deste desejo não era um questionamento da estrutura racista da sociedade estadunidense, mas que a população negra pudesse integrá-la como mão de obra assalariada e movimentar a incipiente economia industrial. O pensamento

⁶ Dândi é um termo europeu que se refere a um homem vestido com elegância e requinte, ou que se comporta de forma afetada. Mas não necessariamente pertencia à nobreza ou a uma classe alta. Charles Baudelaire aprofundou o conceito ao associá-lo à estética da modernidade urbana.

político americano concordava que a porcentagem negra da sociedade não era parte integral do povo estadunidense (Lemos, 2023).

Em meio ao conflito, que dividira norte e sul belicamente, as opções de entretenimento foram gradualmente sendo diversificadas. O grande museu de P. T. Barnum (1810-1891)⁷ já prosperava, o *basebol* e bandas de música podiam ser encontrados no Central Park, em Nova York, como lazeres diários (Davidson, 1952, p. 96). Mesmo em tempos de guerra, as pessoas não dispensavam um espetáculo de comédia, especialmente nos estados do norte, que prosperava economicamente com a guerra (Davidson, 1952, p. 96). Naquele período, as companhias de menestréis empreendiam turnês, não só nos estados nortistas, mas já se aventuravam em levar suas histórias de negros caipiras e urbanos para a Inglaterra.

A composição dos grupos também se diversificara. Grupos formados por negros alçaram sucesso, como *Georgia Minstrels of Brooker and Clayton*, que debutou em 1865, e *The Slave Troupe of Georgia Minstrels of Sam Hague*, que brilhou na sua turnê pela Inglaterra em 1866. Também surgiram formações exclusivamente femininas, como o grupo *Madame Rentz's Female Minstrels*, que performava seus shows de variedades com trajes ousados em 1870. Na figura 3, podemos ver um dos cartazes de anúncio do espetáculo, contando com várias moças sentadas, todas elegantemente ornadas com vestidos de festa, algumas tocando instrumentos musicais. Na parte superior da imagem, relicários com os retratos das moças do grupo. Entre as moças, aparecem também três homens, sendo dois deles representados com *blackface*. Mas, com o tempo os espetáculos da companhia gradualmente eliminaram este recurso de suas performances, investindo mais em números de música e dança femininos, que por sua vez contribuíram grandemente para o surgimento dos espetáculos burlescos.

⁷ Phineas Taylor Barnum foi um showman e empresário do ramo do entretenimento norte-americano. Seus sucessos provavelmente fizeram dele o primeiro milionário do *show business*.

Figura 3: Cartaz das célebres menestréis da mundialmente famosa M'me Rentz



Fonte: The Huntington Digital Library ⁸

Em suma, o que era comum a estes novos grupos é que eles seguiam as mesmas premissas dos shows formados por brancos, representando assim uma construção imagética de um indivíduo branco mimetizando o ser negro. Eram “negros imitando brancos que imitavam negros”.

À medida em que a economia dos Estados Unidos pós-guerra se estabilizava, os espetáculos de menestréis se afastavam de sua forma original, caminhando para seu declínio no interesse popular. Nova York, Chicago e Filadélfia já haviam se tornado metrópoles, e na esteira de seus desenvolvimentos, o interesse por variados tipos de entretenimento crescia de forma exacerbada (Davidson, 1952, p. 181). Nos anos de formação dos Estados Unidos, a classe trabalhadora possuía uma carga horária extenuante, mas na década de 1870, com a diminuição do tempo de trabalho diário, sobrava mais tempo para o lazer. O espetáculo, que outrora se colocara como válvula de escape para as frustrações sociais do proletariado, agora havia perdido seu compasso com a mesma classe. Os produtores investiam cada vez mais em espetáculos grandiosos, com efeitos de palco e fantasias elaboradas, tudo e todos

⁸ Disponível em: <https://hdl.huntington.org/digital/collection/p16003coll4/id/2291>. Acesso em: 23 de mai 2024.

podiam ser colocados dentro do show de menestréis. Com espetáculos cada vez mais complexos e caros, o show foi aos poucos perdendo espaço para uma nova forma de entretenimento, o *Vaudeville*.

1.3 Do *vaudeville* ao cinema e o surgimento da animação

De 1880 a 1910, o *vaudeville* foi a forma popular de entretenimento mais famosa nos EUA. Ele oferecia um programa de música, comédia, drama, com um ritmo acelerado e embelezado com destreza e “ingenuidade” (Lewis, 2007, p. 330). Em seu arcabouço, contava com atos circenses e também com a estrutura básica dos menestréis, mas com uma roupagem que atendia a um público mais familiar. Com sua estrutura episódica, seus diferentes atos eram um veículo de expressão cultural para muitos grupos étnicos e raciais. Entretanto, ele também teve um papel substancial na promoção de estereótipos raciais afro-americanos, nativo americanos, asiáticos, judeus e outros grupos marginalizados.

A origem do termo francês, no meio artístico americano, remonta ao período anterior à guerra civil, onde era empregado aos shows musicais curtos ou de humor. Segundo Frank Cullen (2007):

Os primeiros empresários que nomearam seus empreendimentos como *vaudeville* provavelmente não tinham um embasamento teórico sobre a etnologia do termo. Esses homens eram *promoters* com conhecimento de rua, não antropólogos culturais, e eles se sentiram persuadidos a usar *vaudeville* porque soava francês, e quando algo é francês, se presume que seja de classe e refinado.

Em 1865, Tony Pastor (1837-1908), ex-palhaço e cantor de circo, utilizou-se da alcunha para denominar seu show de variedades, ressignificando o termo, e dando uma roupagem mais respeitável, sem vulgaridades (Lewis, 2007, p. 330). Para atrair o público feminino e audiências mais familiares, Pastor proibiu a comercialização de bebidas alcoólicas nos seus teatros, retirou da programação os conteúdos considerados obscenos e oferecia brindes às suas audiências, como carvão e presunto. Logo seu sucesso foi mimetizado por outros empresários e o *vaudeville*

tomava o lugar do show de menestréis como a forma de entretenimento favorita dos estadunidenses.

O *Vaudeville* conseguiu emergir com a respeitabilidade e aceitação da crítica e se consolidar como um grande negócio, promovendo o surgimento de teatros cada vez maiores e pomposos. Era o começo do *Show Business* americano, um produto alimentado e mantido pelo sistema de ferrovias, telégrafos, telefones, grandes cartazes, banqueiros entusiasmados, advogados agressivos, uma imprensa ativa e um país em expansão (Cullen, 2007, p. 18). Os seus pilares eram agora bem definidos: o produto (os artistas); a distribuição (um sistema de agendamento eficiente que permitia que os espetáculos estivessem nos lugares certos e na hora certa); o mercado (os teatros); e as comunicações (telégrafo, telefone e serviços de impressão como cartazes, banners, anúncios de jornal, etc.), todos estruturados em benefício dessa nova indústria (Cullen, 2007, p. 23,24).

Em um contexto pós guerra civil e de abolição da escravidão, esta nova forma de entretenimento foi um terreno onde as questões raciais eram frequentemente reforçadas. O *blackface*, prática comum no teatro de menestréis, ainda se fez presente nos espetáculos, com tipos como o “negrinho ingênuo”, o “negro preguiçoso”, e a nostalgia com o “escravo feliz” fazendo ainda sucesso nas narrativas do período. A presença de afro-americanos como *performers* era constantemente marcada pela necessidade de uma suposta respeitabilidade e, mesmo quando alcançavam algum sucesso, este vinha dentro dos limites de estereótipos que viabilizavam a sua aceitação pelo público branco. A presença negra no *vaudeville*, portanto, não desafiava a ordem racial, mas ajudava a sustentar o *status quo*. Ao se considerar o contrato racial de Charles Mills, percebe-se que a participação negra nas artes de entretenimento não desafiava a hierarquia racial, mas, ao contrário, reforçava a subordinação sócio-cultural dentro do corpo social, mantendo a “linha de cor” como um limite imutável que definia os papéis sociais e culturais das pessoas negras na sociedade americana

Com a virada do século XIX para o século XX, o show, ainda extremamente popular, já começara a dividir espaço com aquele que seria seu sucessor natural como forma de entretenimento dominante dos EUA: o cinema.

A trajetória histórica da invenção do cinema conta com diversos atores e variadas origens, todas contribuindo para o desenvolvimento desta nova forma de arte de massa. Embora vários inventores nos Estados Unidos, Grã-Bretanha, França e Alemanha estivessem desenvolvendo projetos simultaneamente, nas últimas décadas do século XIX, o crédito é convencionalmente dado aos irmãos Lumière, em 1895, com o *cinematógrafo*. Nos EUA, Thomas Edison (1847-1931) e seu assistente William Kennedy Laurie Dickson (1860-1935), desenvolveram em 1889, um mecanismo que operava como uma câmera cinematográfica, chamado de *cinetógrafo*. Os filmes produzidos por eles eram exibidos num caixote de madeira chamado *cinetoscópio*, que só permitia que uma pessoa por vez assistisse às produções. Diferentemente, a invenção francesa permitia que a exibição dos filmes fosse projetada para grandes grupos, o que promoveu o seu sucesso sobre as invenções ópticas contemporâneas a ela, tornando-se, em poucos anos, a técnica escolhida para exibições de filmes ao redor do mundo.

Foram necessárias menos de duas décadas, entre 1890 e 1910, para que o cinema se estabilizasse como um meio de entretenimento de massa. Estes também foram os anos em que os Estados Unidos se transformaram em uma sociedade predominantemente industrial (Sklar, 1994, p. 14).

A indústria cinematográfica foi uma beneficiária direta das fundações estabelecidas pelo *Vaudeville*, tanto em forma quanto conteúdo. Apesar de, na virada do século XX, ele parecer uma forma de diversão popular sem concorrência em solo estadunidense, até 1920 já era um espetáculo em declínio, frente às novas tecnologias voltadas para o lazer, como por exemplo o rádio. Alguns dos produtores deste espetáculo também foram perspicazes em perceber a rápida ascensão do cinema, e investiram na transição dos teatros para os *nickelodeons*⁹, ou produção de conteúdos voltados para as duas mídias. Entre eles estão Adolph Zukor (1873-1976), um dos primeiros grandes cineastas e fundador da *Paramount*, em 1912; William Fox e Louis B. Mayer, que juntos fundaram respectivamente a *Fox Pictures* e *MGM* (Cullen; Hackman; McNeilly, 2007, p. 22). Em 1921, uma em cada cinco casas de *Vaudeville* já

⁹ Pequenas salas de exibição de filmes do início do século XX.

havam se tornado salas de exibição de filmes permanente, ou dividiam suas rendas as com apresentações de ambos (Cullen; Hackman; McNeilly, 2007, p. 26).

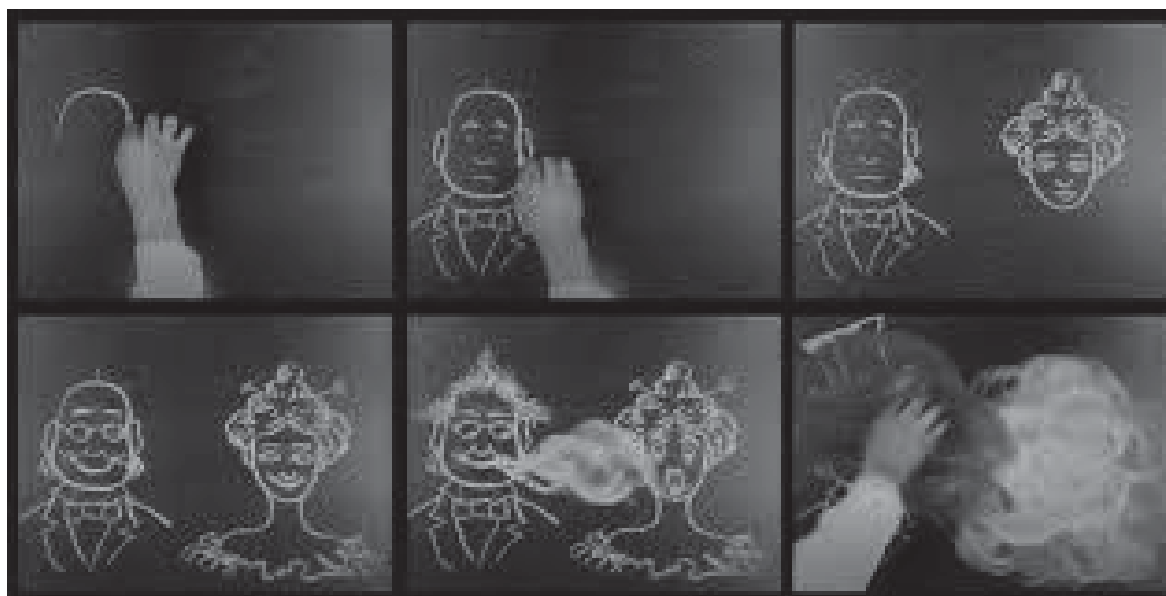
Quando nos debruçamos nos estudos do surgimento e desenvolvimento da indústria de animação, podemos perceber de forma mais evidente a coexistência e legado de uma mídia sob a outra. Pois, antes de se consolidar como indústria, ela era performance. A porosidade entre os diferentes tipos de performance nega o conceito de sucessão; os artistas frequentemente transitavam entre um meio e o outro, criando modelos de interconexão e apropriação (Sammond, 2015, p. 42). Ou seja, o desenho animado, que se utilizava do cinematógrafo como meio de circulação para o espectador, em seus primeiros anos, era uma parte performática dos shows de variedades. Nesse contexto, um dos primeiros atos de *Vaudeville* envolvendo animação foi o *lightning-sketch* (Bendazzi, 2016, p. 21).

Lightning sketch, ou esboço relâmpago, era um estilo de performance muito comum no teatro de variedades. Consistia em um número rápido e humorístico em que os artistas faziam uma caricatura ou parodia visual de pessoas, situações ou eventos populares, utilizando um estilo de desenho rápido e exagerado. O processo costumava ser acompanhado de música, para a produção ou reforço do humor destinado ao público. Em 1906, James Stuart Blackton (1875-1941), produziu *Humorous Phases of Funny Faces*, combinando este estilo de performance com técnicas cinematográficas, e produzindo o que é creditado como a primeira animação da história.

Na animação, cenas aparecem em um quadro negro, incluindo um palhaço brincando com um chapéu e um cachorro pulando em um arco. Na figura 4, podemos analisar uma sequência de frames da animação, onde as mãos do artista aparecem no primeiro seguimento da gravação, em alusão à técnica do *lightning-sketch*, dando forma a um senhor que, já com a técnica de animação, se vê acompanhado de uma moça. Os traços ganham “vida”, à medida em que o senhor aparece fumando e expelindo fumaça a ponto de encobrir a sua companheira, ação interrompida novamente pela mão do artista, que apaga o desenho. Os demais segmentos

acompanham essa dinâmica entre a técnica de *Stop-motion*¹⁰ e o desenho no quadro, em que o artista dá e tira a ação de suas criaturas. A “vida” da animação aparece como um truque de mágica do artista, que tem a sua mão inserida como uma presença divina que cria tanto o movimento quanto o humor.

Figura 4: Frames da animação *Humorous Phases of Funny Faces* (1906)



Fonte: Compilação do autor¹¹

Para Sammond (2015, p. 50), o desenho animado (dos Estados Unidos):

Tem um profundo débito com as tradições e convenções do *Vaudeville*, que eram baseadas, emprestadas e compartilhavam a atenção com suas formas antecedentes: burlesco, variedades e menestréis.

Nestes primeiros anos da animação, o maior expoente e responsável pela transição entre os desenhos animados performáticos para a racionalização do processo para os moldes industriais foi o artista Winsor McCay (1869-1934).

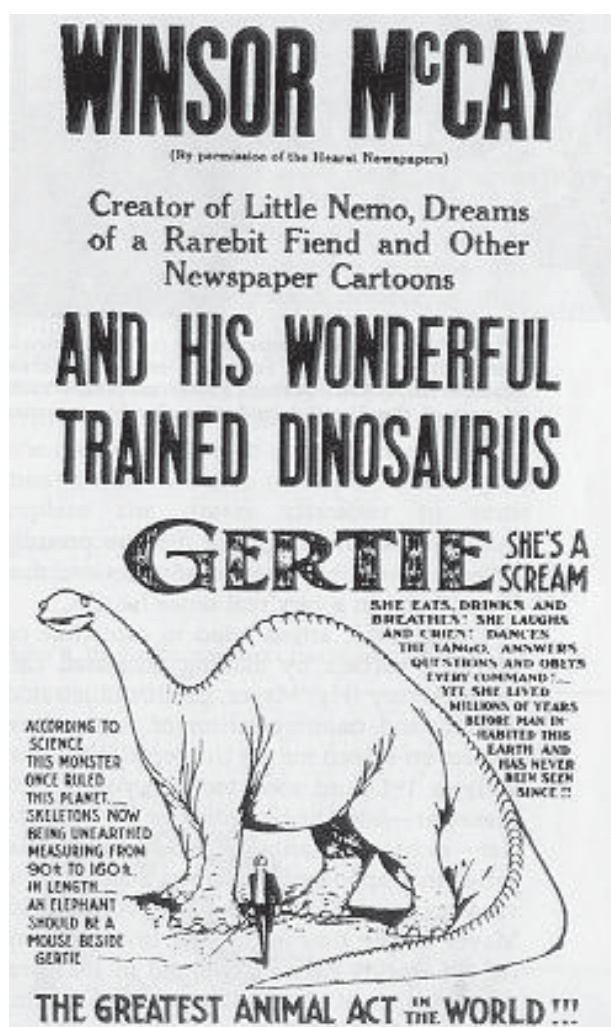
Artista e *promoter* talentoso, McCay trabalhou no seu início de carreira na mídia impressa, dedicando-se à confecção de pôsteres e artes para espetáculos itinerantes e circos. No início do século XX, consolidou-se como cartunista de jornais, com tirinhas

¹⁰ Técnica de animação que consiste em fotografar, quadro a quadro, objetos físicos. Quando essas imagens são reproduzidas em sequência, criam uma ilusão de movimento.

¹¹ Montagem a partir de *frames* coletados do desenho *Humorous Phases of Funny Faces*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I>. Acesso em: 15 mar. 2023.

como *Dreams of Rarebit Fiend* (1904-1911, 1913) e *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914). Nesse último trabalho, considerado com um estilo proto-surrealista, o artista começou suas experimentações com animação. Em 1906, Winsor iniciou sua carreira no *Vaudeville*, trabalhando com *lightning-sketch* e outras performances interativas com animação, como *Gertie, The trained Dinossaur* (1914). Para criar esta animação, foram desenvolvidos, de acordo com a propaganda feita pelo artista, mais de 10 mil desenhos individuais formando a sucessão de movimentos.

Figura 5: Cartaz de divulgação de *Gertie, the trained Dinossaur* (1914)



Fonte: Paleomedia: Dinosaurs in art, film and the media¹²

Na divulgação do espetáculo de animação, a criatura era apresentada como um personagem treinado e interativo com a plateia e seu “domador”. Na imagem

¹² Disponível em: <https://paleomedia.blogs.bristol.ac.uk/2019/07/24/meet-gertie-the-dinosaur/>. Acesso em: 21/02/25.

acima, podemos ver um dos anúncios do espetáculo que trazia os detalhes descritivos sobre a criatura, que “come, bebe e respira; que ri e chora; dança tango, responde perguntas e obedece os comandos”(Cullen; Hackman; McNeilly, 2007, p. 737-738). O dinossauro posa imponente com seu parceiro humano centralizado, de fraque, como um menestrel, voltado para o espectador.

O desenho animado abria com um segmento documental, onde McCay e seus colegas artistas eram apresentados no processo criativo do espetáculo, discutindo e fazendo os primeiros desenhos de *Gertie*. A segunda parte já era uma performance *vaudeville* onde, num palco escuro, Winsor convocava para a cena o dinossauro treinado, que dividia o holofote com seu criador. A interação entre ser humano em palco e criatura de duas dimensões em tela era uma completa novidade para as audiências. O efeito provocava um verdadeiro sucesso no segmento final, onde o artista se despedia da audiência e “entrava” na tela, por meio de um truque de ilusão, sendo substituído pelo seu “eu” bidimensional, que se juntava à criatura pré-histórica, e juntos saíam do quadro.

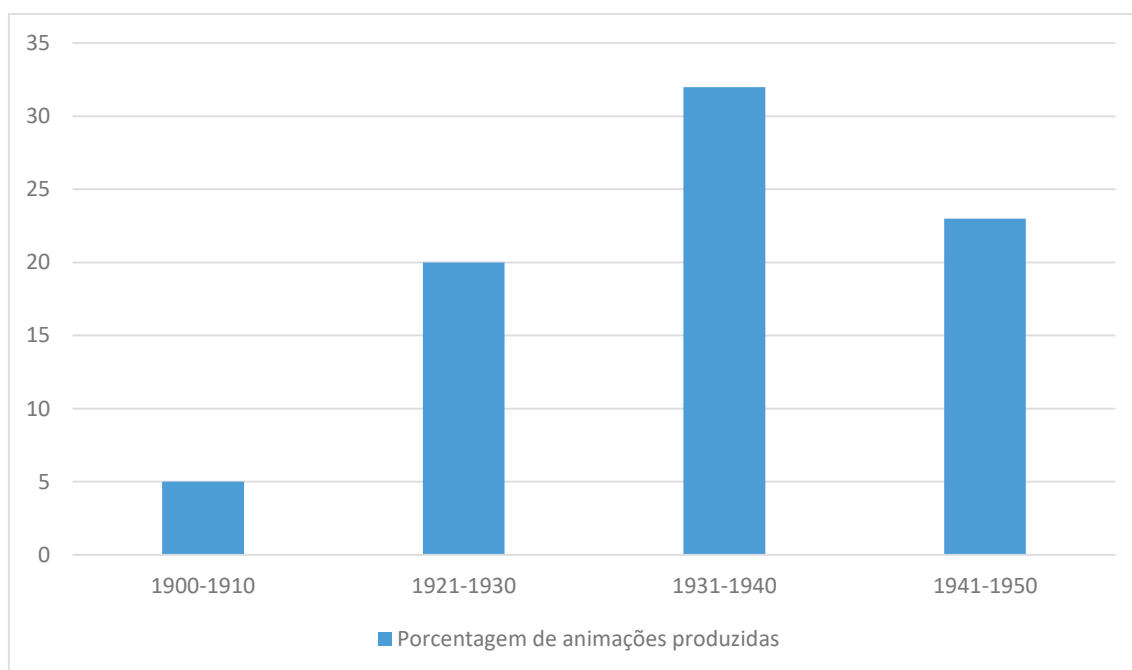
Assim, artistas como McCay consolidaram a animação como uma forma de arte. Mas, no contexto da cultura de massa estadunidense, não demorou para o ofício tornar-se uma complexa indústria.

1.4 A animação como indústria e os grandes estúdios

O processo de transição da animação como performance para os desenhos animados comerciais foi possível graças a artistas que entendiam o potencial universal dos *cartoons*, sendo viável apenas na conjuntura em que o cinema emergia como forma dominante de entretenimento. A animação americana avançava em um contexto histórico marcado pelas tensões entre a decadência do sistema laboral artesanal e a emergência de uma economia industrial racional, fundamentada na eficiência (Sammond, 2015, p. 39). No início da década de 1930, os sistemas que regulamentavam a indústria de animação já haviam se estabelecido. Portanto, o *cartoon* agora era uma arte industrializada, e dos pequenos escritórios em Nova York, agora despontava em meio a Hollywood, no oeste do país (Klein, 1993, p. 1).

Por conta da crescente demanda das salas de exibição, a produção de animações alcançou seu auge entre os anos de 1930 e 1940, crescendo em 12%, como podemos observar na tabela abaixo, sobre a produção de desenhos com *copyright*, mesmo com os aumentos de custos para a produção dos curtas.

Tabela 1: Porcentagem de animações produzidas nos Estados Unidos entre 1900 e 1950



Fonte: Sampson, 1998, p. 2.

Para Nicholas Sammond (2015), em seu estudo sobre a relação entre o Teatro de Menestréis e o nascimento da animação americana, a análise da industrialização dos desenhos animados nos Estados Unidos – no contexto da longa história da *blackface minstrelsy* – revela que os personagens que representam sua identidade e história, como o *Gato Felix*, *Mickey Mouse* e o *Pernalonga*, são indubitavelmente menestréis.

Figura 6: Título de apresentação dos desenhos animados do Mickey Mouse entre 1928 e 1929.



Fonte: Frame da animação *Plane Crazy* (1929)¹³

Na imagem acima podemos observar um frame da abertura da animação *Plane Crazy* (1929), da Disney, e uma das primeiras protagonizadas pelo *Mickey Mouse*. Observa-se que o mesmo traz em sua gênese imagética elementos visuais herdados dos menestréis, como o chapéu, a bengala e, provavelmente a característica mais marcante, as luvas brancas. Presentes nos personagens e interlocutores do teatro, estes poderiam significar a tentativa de incorporação dos maneirismos brancos no corpo negro para que o mesmo seja aceito socialmente, em contradição com a representação facial de grandes olhos e boca nos personagens, que demonstra a infantilidade e primitivismo dos mesmos (Sammond, 2015, p. 26). E apesar de não protagonizarem nenhuma das curta-metragens analisadas nesta tese, tais personagens encabeçavam uma diretiva das animações de cada estúdio, eram representações de como os mesmos desejavam ser lembrados, tanto esteticamente quanto em linguagem cinematográfica.

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k4zoBmGzAKw>. Acesso em: 24/01/25.

Para Sampson (1998), a principal razão para os desenhos animados utilizarem-se personagens negros, especialmente com o advento do som, foi a extraordinária popularidade da música afro-americana e seus *entertainers* no período. Famosos artistas negros estavam nos palcos, filmes, rádios e agora nos *cartoons*, tanto como personagens antropomórficos quanto caricaturas animais deles mesmos.

Cada desenho animado agora era fruto de um intenso trabalho combinado que contava com várias mãos, entre os diretores, desenhistas e escritores, além do acréscimo criativo dos dubladores e dos criadores das trilhas sonoras. Estes artistas, trabalhadores assalariados, também transitavam entre estúdios com grande frequência, em um meio muitas vezes comparado à “corrida do ouro” (Barrier, 1999, p. 327), por sua alta competitividade e ofertas de carreira. Raramente um artista começava e terminava sua atividade profissional pertencendo somente a um local. Durante o processo criativo, é inegável que alguns conseguiram deixar a sua marca acima dos demais. Entretanto, todos obedeciam às ordens de produção e à demanda que cada estúdio tinha para com os seus distribuidores – ou seja, ao “dinheiro”.

Vejamos, a seguir, as informações históricas sobre os grandes estúdios da “Era de Ouro”¹⁴ da animação, que produziram os desenhos inseridos no enfoque desta pesquisa. As relações interpessoais dentro dessas empresas, assim como a liberdade criativa dada a seus funcionários, apresentavam um contexto onde, mesmo com produtos concorrentes, predominavam as mesmas narrativas e códigos representacionais. Esses elementos eram utilizados da mesma forma para a construção estética e na produção do humor, tendo como protagonistas os seus novos menestréis.

¹⁴ A “Era de Ouro da Animação” (*Golden Age of Animation*) é um período da história da animação, especificamente nos Estados Unidos, marcado por inovações técnicas, narrativas criativas e a consolidação dos desenhos animados como uma forma de entretenimento popular. Esse recorte temporal geralmente é situado entre o final dos anos 1920 e o final dos anos 1950. Michael Barrier (1999), na introdução de seu livro *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, define a época como um período onde os desenhos, em sua forma e narrativa, “apresentavam uma criatividade e realização técnica extraordinária”.

1.4.1 A Walter Lantz Studios

Originalmente fundada como *Universal Studio Cartoons* (1929), a história desta empresa de animação iniciou-se com uma traição: o “roubo” do personagem *Oswald the Rabbit*. Após uma ardilosa manobra jurídica do fundador da Universal, Carl Laemmle (1867-1939), o famoso coelho negro criado por Walt Disney em 1927 deixou de ter seus direitos de *copyright* vinculados à *Laough-O-Gram Studios* (primeiro nome da *Walt Disney Studios*). Junto com o personagem, Laemmle trouxe para sua tutela uma equipe de artistas que também atuavam junto com Walt, incluindo Charles Mintz (1889-1939), que assumiu a chefia do recém-criado estúdio. Entretanto, sua produção não alcançou o sucesso imaginado, levando à sua demissão, e sendo este substituído pelo recém-contratado Walter Lantz (1899-1994) que havia recentemente mudado para Hollywood (Bendazzi, 2016, p. 111). Lantz, que já havia trabalhado em um dos estúdios pioneiros da animação, o Bray Studios, assumiu a tutela do coelho e o comando do departamento de animação, com mais de 100 empregados, entre eles, o animador Bill Nolan (1894-1954), criador do estilo *Rubber hose*¹⁵ de animação e responsável pelo design contemporâneo do *Gato Felix*.

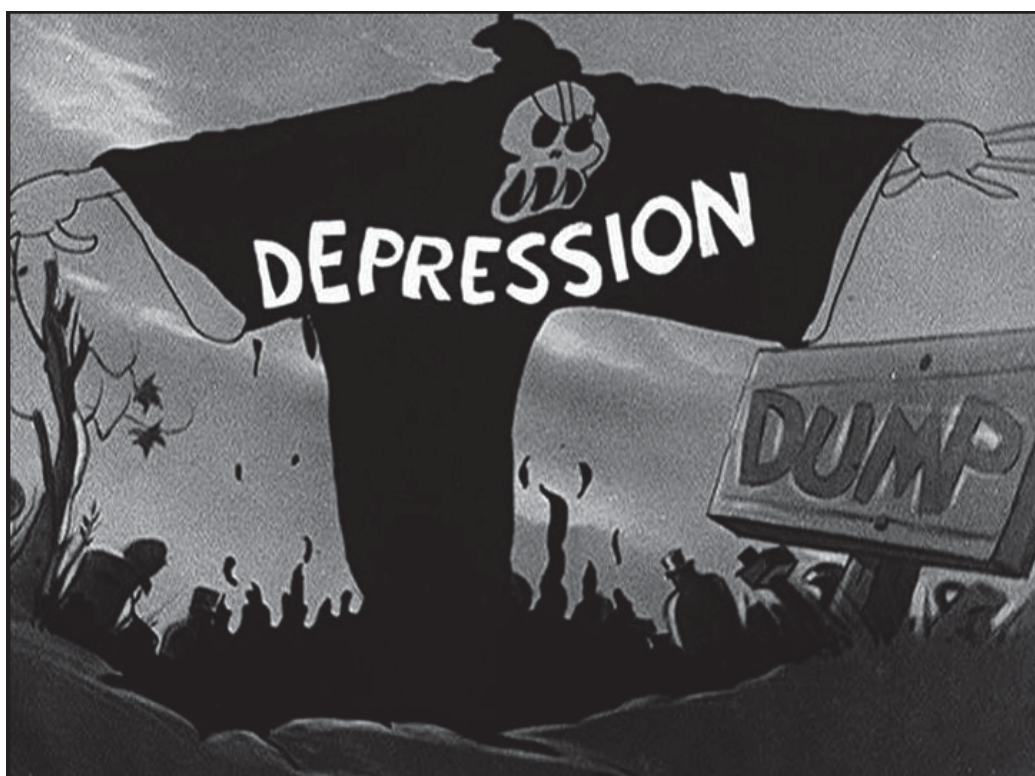
Uma das primeiras incumbências do novo estúdio foi um segmento animado para o filme *The King of Jazz* (1930), estrelado por Paul Whiteman (1890-1967), músico estadunidense (branco) que se autodenominava *O rei do Jazz*. A obra foi um fracasso de bilheteria, entretanto o trecho de autoria de Lantz foi aclamado pela crítica, sendo a primeira animação que se utilizou do *Technicolor*¹⁶, precedendo as produções da Disney. De seus trabalhos com *Oswald*, destaca-se *Confidence* (1933), curta de animação, feito com sua parceira de sucesso com Bill Nolan, que simboliza as animações propagandísticas da década de 1930. O desenho se desenrola em um

¹⁵ Animação *Rubber hose* foi o primeiro estilo de animação padronizado na indústria americana de animação. A principal característica do estilo são "membros de mangueira de borracha" (em inglês, *rubber hose*). Esse estilo foi popularizado nas décadas de 1920 e 1930, especialmente em desenhos animados como os de *Mickey Mouse* e os *Looney Tunes*. As animações nesse estilo apresentam movimentos exagerados e fluidos, enfatizando a elasticidade dos personagens, permitindo que eles se movam de maneira cômica e surreal. Fonte: RUBBER hose animation explained: examples and techniques. In: **Adobe**. 17 mai. 2024. Disponível em: <https://adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/rubber-hose-animation.html>. Acesso em: 21 jan. 2025.

¹⁶ *Technicolor* é um processo de filmagem e impressão que permite a criação de filmes em cores vibrantes. Desenvolvido nos anos 1910, ganhou destaque na década de 1930, especialmente com filmes icônicos como "*O Mágico de Oz*".

cenário rural, onde animais vivem felizes, dançando e cantando, enquanto *Oswald* administra o local, recolhendo as produções de seus residentes. De um pântano surge o fantasma da depressão, como mostrado na imagem abaixo, coberto por um manto negro e rosto cadavérico, levantando-se em direção ao espectador. Este sai assolando tudo por onde passa, até alcançar a feliz fazenda, deixando todos os animais fracos e tristes.

Figura 7: O fantasma da Depressão em Confidence (1933)



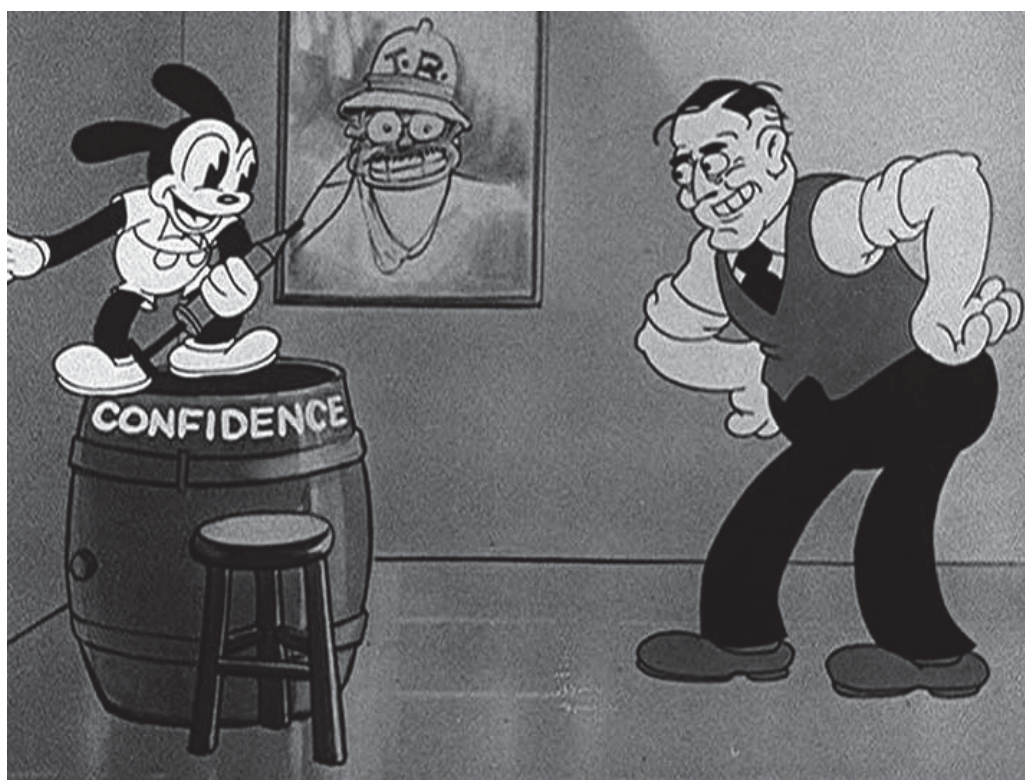
Fonte: Frame retirado da animação Confidence (1933)¹⁷

Enquanto o protagonista corre à procura de um médico para socorrer seus bichinhos, seu trajeto é entremeado por cenas nas quais os personagens encontram-se em desespero em bancos e bolsas de valores, e tentando salvar suas economias debaixo do colchão. Ao conseguir chegar ao consultório médico, o profissional diz ao herói que o verdadeiro doutor se encontra no quadro à sua direita: uma imagem de F. D. Roosevelt (1882-1945), presidente dos EUA. Ao improvisar um transporte aéreo, *Oswald* foi para o Capitólio, onde encontraria o próprio líder da nação. Ao ser questionado sobre qual seria o remédio para combater o personagem *Depressão*, a

¹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tVf17A-D3Ew>. Acesso em: 17 abr. 2024

resposta é prontamente dada: confiança. No frame a seguir, pode-se observar a sala do presidente, ornada com uma fotografia de seu tio, que também ocupara o cargo, Theodore Roosevelt (1858-1919), com um chapéu de exploração com suas iniciais. Franklin então guia o coelho para um grande barril, onde o mesmo pôde carregar uma grande injeção com aquela que seria a solução do governante para o momento, a confiança. Por fim, munido da solução, *Oswald* rouba a peruca da estátua de Thomas Jefferson, transformando-a em um avião, para voltar à sua terra, onde todos puderam ter uma chance de tomar a injeção de confiança, voltando a alegria e vigor de outrora.

Figura 8: Roosevelt entrega a solução para a depressão a Oswald em Confidence (1933)



Fonte: Frame retirado da animação Confidence (1933)

Em 1935, Carl Laemmle e seu filho, Carl Jr., decidiram pelo fechamento da *Universal Studio Cartoons*. Entretanto, Walter viu o iminente desastre como uma oportunidade. Ele obteve o direito de transformar o estúdio de animação numa divisão independente, sob seu comando, tornando-se produtor – ainda que continuasse a vender os direitos de distribuição exclusivamente para a Universal. Nascia assim, em 16 de novembro de 1935 a *Walter Lantz Studios* (Lenburg, 2014, p. 52).

Sob a nova marca, o estúdio continuou em sua investida de se tornar competitiva frente às produções da Disney, fazendo tentativas de alavancar inúmeros personagens, entre eles, o garoto negro de feições humanas *Lil' Eightball* (um dos poucos personagens feito por Lantz nesta fórmula). Com o nome fazendo alusão à bola número oito do bilhar (a preta), o personagem teve três desenhos animados lançados em 1939, sendo eles: *The Stubborn Mule*, *Silly Superstition* e *A Haunting We Will Go*. Também contou com suas aventuras na revista em quadrinhos *Walter Lantz New Funnies* em 1942, que era estrelada pelos personagens famosos do estúdio.

Figura 9: *Lil' Eightball* sendo assombrado em *A Haunting We Will Go* (1939)



Fonte: Frame da animação *A Haunting We Will Go* (1939)¹⁸

É notório que nestas três animações protagonizadas por *Lil' Eightball*, a fórmula de como representar negros se faz presente, em especial, no último curta da série. O *cartoon* inicia seu enredo com um jovem fantasma, que está a se divertir assustando pessoas e animais, até encontrar o jovem protagonista, já em sua cama, de onde afirma não ter medo de assombrações. Indignado, o pequeno espectro leva o menino para um moinho abandonado, onde é testado por entidades mais experientes para saber se o

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s6JJT-TVa5A>. Acesso em: 17 abr. 2024.

herói realmente não tinha medo deles. Como exemplificado na imagem acima, o jovem é forçado a passar por todos os tipos de provações, sendo assustado continuamente. Mesmo visivelmente afetado, tremendo e gaguejando, *Lil' Eightball* afirma até o fim que não está com medo. Trata-se de uma forma de produzir humor através da contradição entre o discurso de coragem do personagem e a constante prova de sua covardia, típica dos estereótipos afro-americanos (Lehman, 2007, p. 70). O estereótipo de que negros são extremamente religiosos, supersticiosos, e possuem um notório medo de fantasmas foi um recurso narrativo clássico em comédias protagonizadas por personagens considerados afro-americanos. Seguindo a tradição dos menestréis, o pequeno protagonista ocasionalmente recita monólogos no “dialeto negro”.

Ainda no ano de 1939, o estúdio trouxe a público um novo personagem: *Andy Panda*, baseado no panda gigante que havia sido doado para o zoológico de Chicago (Lenburg, 2014, p. 60). Este logo se tornou a estrela principal de Lantz, na temporada de produção de 1939–1940. O próprio pica-pau, ou *Woody Woodpecker*, fez sua primeira aparição em um curta de *Andy Panda* intitulado *Knock Knock*, em 25 de novembro de 1940. Desde sua primeira aparição como personagem secundário, a “ave biruta” foi um grande sucesso, ganhando sua série própria em 1941.

Em 1941, o estúdio lançou mais uma animação tendo como base a cultura afro-americana: *Scrub me Mamma with a Boogie Beat*. O curta, que serviria de base para a série *Swing Symphonies*, trazia em seu enredo o choque cultural e imagético entre os negros do sul e os negros do norte, tudo isso ao som de canções populares dos teatros de menestréis, ao *Boogie-Woogie* (Lehman, 2007, p. 62). A animação inicia com um cenário rural tipicamente sulista negro, a *Lazytown*, onde seus habitantes vivem inertes na rotina bucólica, ao som de *Old Folks at Home*, canção escrita por Stephen Foster (1826-1864) em 1851. A animação tem o seu ritmo modificado com a chegada repentina da jovem *Nellie* (do Harlem), uma mulher curvilínea e de pele mais clara que os demais. A música se torna mais rápida, ritmada e contagiante, representando a excitação sexual que a forasteira provocava nos personagens masculinos, que então saem de sua letargia e dedicam-se ao trabalho. Quando a jovem se prepara para embarcar em seu barco e voltar para casa, ela já havia conseguido transformar *Lazytown* em uma comunidade animada, de músicos e apreciadores do *swing*.

Com o advento da Segunda Guerra (1939-1945), a *Walter Lantz Studios* não possuía contratos diretos com as forças armadas, como a WB e a Disney, para a produção de desenhos propagandísticos. As animações produzidas no período foram feitas por iniciativa própria, para veiculação através da *Universal Studios*. No capítulo seguinte veremos uma dessas animações, com a temática de alistamento de negros, *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B* (1941).

1.4.2 A Screen Gems

A história do estúdio *Screen Gems* é um enredo dotado de muitos nomes, vitórias e fracassos, que marcam uma trajetória irregular no mundo dos estúdios de animação. Sua trajetória começou em 1921, com um dos poucos nomes femininos a se destacar na indústria de *cartoons*: Margaret J. Winkler (1895-1990), que iniciara sua carreira como secretária pessoal de Harry Warner (1881-1958), um dos fundadores da Warner Bros. Após fundar a MJ Winkler Productions em 1921, seu primeiro contrato foi com o animador Pat Sullivan, para a produção da série *Felix, the Cat* e logo também assumiu o controle de distribuição da série *Out of the Inkwell* de Max (1883-1972) e Dave Fleischer (1894-1979). Em 1924, a produtora casou-se com o distribuidor de filmes Charles Mintz, que rapidamente assumiu o papel de Winkler na empresa. A marca operava com vários artistas que eram distribuídos pela *Universal Pictures*, entre eles, a Disney.

Após toda a polêmica envolvendo o personagem *Oswald* e a Disney, mencionada no tópico anterior, e o fim da parceria com a Universal, o estúdio mudou de Nova York para a Califórnia, passando a se chamar, em 1933, *Screen Gems*. O nome foi adotado quando a Columbia Pictures adquiriu uma participação no estúdio de animação, agora de Charles Mintz, que assumira completamente as ações do estúdio com a aposentadoria de Winkler. O nome foi derivado de um slogan antigo: *Gems of the Screen*. Na década de 1930, Mintz produziu os curtas de animação estrelados pelo *Krazy Kat*, personagem famoso das tiras de jornais criado pelo cartunista George Herriman (1880-1944) e adaptado para as animações em 1916, sob a tutela do estúdio desde 1925. O personagem, antes uma gatinha andrógina de

sucesso nos jornais, se tornou um macho, com maneirismos que mimetizavam o *Gato Felix* e, com o advento do som, efeitos sonoros semelhantes aos de *Mickey Mouse*. Havia se tornado uma “colcha de retalhos”, perdendo não só sua personalidade como qualquer semelhança física com a versão original (Bendazzi, 2016, p. 113).

Ao contrário da prática de outros estúdios, Charles fazia questão de não se envolver diretamente com os aspectos artísticos das produções, dando autonomia criativa para seus funcionários. Entretanto, sua falta de ambição artística e descaso com a qualidade, em prol somente do lucro, fez com que seus melhores artistas logo se desligassem da empresa. Em 1934, o estúdio começou suas produções coloridas, a *Color Rhapsodies*, seguindo os sucessos da Disney e Warner Bros. A mesma contou com um moderado sucesso, mas ainda possuía os mesmos problemas que as produções anteriores do estúdio. Segundo Barrier (1999, p. 379):

No fim dos anos 1930, muitos dos desenhos da série *Color Rhapsodies* eram considerados ‘esquisitos’, como se tivessem tentado emendar várias ideias não terminadas. Eram desenhos excepcionalmente feios, muitas vezes desenhados num estilo limitado e sem criatividade.

Sofrendo com problemas financeiros, Mintz teve de vender seu estúdio e direitos de personagens para a Columbia Pictures em 1937. Depois, vindo a falecer em dezembro de 1939, seu papel dentro da empresa de animação passou a ser desempenhado pelo cunhado. Pode-se dizer que o ponto alto das produções do estúdio se deu com a breve passagem do animador Frank Tashlin (1913-1972), em 1941, após este demitir-se da Disney. Com sua chegada, foram substituídos praticamente todos os remanescentes do período de chefia de Mintz, assumindo-se a responsabilidade de “remodelar” a empresa.

Tashlin efetivamente dirigiu o estúdio e contratou muitos ex-funcionários da Disney que haviam saído como resultado de uma greve entre os animadores do estúdio rival: o diretor de arte Zack Schwartz (1913-2003), responsável pelo design em *Fantasia* (1940); o animador Dave Hilberman (1911-2007), um dos fundadores do UPA; e John Hubley (1914-1977), diretor de animação em *Fantasia* e, posteriormente, conhecido pelo seu trabalho na UPA¹⁹. Sob a tutela de Tashlin, o estúdio lançou a

¹⁹ *United Productions of America*, mais conhecida como UPA, era um estúdio de animação americano ativo entre as décadas de 1940 e 1970.

série *The Fox and the Crow*, considerada um dos melhores produtos do estúdio. Também trabalhou na direção do curta *Old Blackout Joe* (objeto de pesquisa desta tese, a ser trabalhado no próximo capítulo). Sua passagem foi encerrada após desentendimentos com os chefes executivos do estúdio, sendo sucedido por uma série de animadores até o fechamento definitivo da empresa, em 1946. Até o fim, seguiram realizando desenhos que se alternavam em imitações do estilo e narrativa da Disney e da Warner Bros., sem demonstrar uma preocupação com sofisticação ou investimentos por parte do corpo executivo da Columbia.

1.4.3. De Fleischer Studios a Famous Studios

Fundada em 1929 pelos irmãos Max e Dave Fleischer, a Fleischer Studios representou a realização de uma trajetória marcante de dois dos maiores nomes da história da animação. Eles não apenas foram artistas fundamentais, que marcaram o desenvolvimento desta arte, mas também trouxeram contribuições técnicas para a área, como a invenção do rotoscópio, em 1915. E a trajetória da família com a animação começara já em meados de 1901, enquanto Max trabalhava no departamento de arte do jornal *Brooklyn Daily Eagle*, onde conheceu o também pioneiro John Randolph Bray (1879-1978). Desta amizade viria sua primeira oportunidade de se tornar animador profissional.

A década de 1910 contou com o surgimento e comercialização dos primeiros desenhos e series animadas nos cinemas, estando entre eles inclusa a produção de Bray, o *Colonel Heeza Liar*, *cartoon* protagonizado por um velhinho aventureiro e caçador de leões, baseado na figura do presidente dos EUA, Theodore Roosevelt. Max notara que os movimentos dos personagens ainda tendiam a ser rígidos e pouco dinâmicos, e idealizou um mecanismo para melhoria da qualidade da animação, por meio do uso de um projetor e cavalete combinados para traçar as imagens de um filme. Este dispositivo, que foi chamado de rotoscópio, permitiu que Fleischer produzisse a primeira animação realista, com pouca mão de obra e tempo reduzido, algo que até então era considerado impossível. A partir dos testes produzidos, Max e seu irmão Dave procuraram a Paramount, em 1917, para apresentar suas animações

autorais. Entretanto, essa visita ao estúdio levou ao reencontro entre Max e Bray, que alegou a existência de um contrato de exclusividade entre a Paramount e sua divisão de animação. Dessa forma, ambos deveriam submeter os desenhos a ele. Sob a tutela de Bray, foi então lançada a série *Out The Inkwell*, estrelada pelo personagem *The Clown*, mais tarde rebatizado como *KoKo The Clown* (Barrier, 1999, p. 22).

A década de 1920 trouxe uma mudança radical para a animação, tanto do ponto de vista técnico como industrial. Estúdios que haviam despontado de forma pioneira na década anterior estavam perdendo sua influência e relevância no meio, e a Bray Studios sofreu com o mesmo destino. Nesse contexto, surgiu o Out the Inkwell Studios, primeiro empreendimento dos irmãos Fleischer, em meados de 1921. Em 1922, a dupla assinou a distribuição com Margaret Winkler, que havia começado sua própria empresa, que, como vimos, mais tarde seria conhecida como Screen Gems. O destaque do estúdio nesse período foi a série animada *KoKo Song Cartunes*, produzida de 1924 a 1927, que contava com a participação do público para cantar as músicas projetadas no desenho, sendo pioneira no uso do dispositivo *Follow the Bouncing Ball* (como observaremos no capítulo 4).

Visando ter o completo domínio de todas as etapas, da produção à distribuição, Max e Dave, em conjunto com o distribuidor Edwin Miles Fadiman (1899-1974) e o compositor e diretor Hugo Riesenfeld (1879-1939), fundaram a Red Seal Pictures Corporation, em 1924. Entretanto, apenas dois anos após o início das operações, a distribuidora declarou falência, juntamente com o estúdio. Com o fim das operações da Red Seal, foi dado início ao Fleischer Studios, em maio de 1929 (Barrier, 1999, p. 26).

Com o “novo” estúdio e o investimento em novas tecnologias, como o advento dos filmes falados, surgiu a série animada *Talkartoons*, que para a Paramount, sua distribuidora oficial, supria a demanda de curtas com som. A priori, o protagonista desses novos desenhos seria o cachorrinho chamado *Bimbo*. Entretanto, uma personagem criada para o curta *Dizzy Dishes* (1930) fez tamanho sucesso com o público que o estúdio investiu no desenvolvimento da mesma: *Betty Boop*. A pequena garota, que debutou na tela com feições híbridas entre um cachorro e um ser humano, logo se tornou a *Jazz Baby* do início da década de 1930. Seu misto de inocência infantil e fascínio sexual alcançou grande sucesso. Dentre as animações mais famosas da *flapper*, destaca-se o trio *Minnie The Moocher*, *The Old Man of The Mountain* e *Snow*

White – todas elas contando com a participação, tanto musical como de imagens para rotosopia, do cantor de *Jazz Cab Calloway* (1907-1994).

Figura 10: Betty Boop e Bimbo fugindo das assombrações



Fonte: Frame da animação *Minnie the Moocher* (1932)²⁰

No âmbito da animação, *Minnie the Moocher* (1932) é considerada uma das maiores obras-primas de todos os tempos. Contando com uma narrativa simples, o curta apresenta a pequena protagonista desafiando seus pais judeus e fugindo com seu amigo *Bimbo*. Juntos, os personagens adentram uma caverna que é habitada por fantasmas, esqueletos, bruxas e goblins, além de uma aparição que canta a música-título da animação. Embalados pelo jazz, os heróis fogem para salvar suas vidas e, como mostrado no frame acima, são perseguidos pelas entidades até a personagem encontrar-se novamente segura em seu lar. Essa era uma premissa recorrente no estilo de humor do estúdio: personagens “brancos” que deixam suas casas para aventurar-se em ambientes excitantes, porém perigosos, e habitados por personagens negros, ou que fazem referência à cultura negra, como o monstro que canta *Jazz* na animação aqui exemplificada. O estúdio Fleischer, ao buscar uma visão

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qFhMuFEtlh4>. Acesso em: 23 abr. 2024.

singular da cultura afro-americana no período, trouxe também algo que era inédito na narrativa animada: representações de personagens em provocações e insinuações sexuais interracialis (Lehman, 2007, p. 31).

Em 1934, o advento do Código Hays, que censurava toda a produção cinematográfica, incluindo desenhos animados, afetou a série animada da *Betty Boop*, que perdeu sua popularidade ao mudar de personalidade, deixando de ser uma melindrosa para tornar-se uma dona de casa. Com o declínio da personagem, outro protagonista assumiu a dianteira com os irmãos Fleischer: *Popeye the Sailor*. Com o licenciamento do marinheiro, criado por E. C. Segar (1894-1938), sua série animada se tornou a mais popular que o estúdio já produziu.

Em 1936 o estúdio chegou ao seu auge, e com o sucesso fenomenal dos desenhos, agora falados e coloridos, pôde fazer uma expansão para atender à crescente demanda da Paramount. Entretanto, as condições de trabalho eram precárias. Os artistas não recebiam os devidos créditos por suas produções e ainda precisavam submeter seus trabalhos ao crivo criativo de Dave, que fazia questão de participar do processo de elaboração e desenvolvimento das histórias de todas as animações. Além disso, enfrentaram problemas na gestão financeira e administrativa, e a crescente sindicalização dos profissionais de animação, um fenômeno que não se restringia ao estúdio, mas afetava a indústria como um todo. Estes fatores levaram à greve do estúdio, em maio de 1937, que durou cinco meses. Cerca de cem funcionários (metade da equipe) aderiu ao movimento (Barrier, 1999, p. 188).

Figura 11: Funcionários da Fleischer Studios montam piquetes em frente ao New Criterion Theater em Nova York (1937)



Fonte: HUNT, Kristin. 2020.²¹

A greve foi algo sem precedentes na indústria da animação, e precisou tanto da intervenção da Paramount, quanto do governador de Nova York no período, Fiorello La Guardia (1882-1947), para que chegassem a um acordo. Os manifestantes organizavam piquetes em frente às salas de exibição e portavam cartazes estampados com os personagens do estúdio, exigindo melhores salários e condições de trabalho. A ação foi reforçada pelo boicote sistemático aos desenhos produzidos pela casa. Posteriormente, os profissionais de outros estúdios seguiram o exemplo deles, deflagrando outras greves, como ocorreria na Disney em 1941.

Para fugir do alcance dos movimentos sindicais, os irmãos Fleischer decidiram mudar seu estúdio para a Flórida, onde ainda não existia uma legislação trabalhista tão dura quanto em Nova York ou na Califórnia. Nessa transição, o estúdio aproveitou para

²¹ HUNT, Kristin. The Great Animation Strike: Animation workers took to the streets, carrying signs with bleakly humorous slogans. One read: "I make millions laugh but the real joke is our salaries". In: **Jstor**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://daily.jstor.org/great-animation-strike/>. Acesso em: 13 jul. 2023.

realizar uma “reestruturação de equipe”, trocando seu quadro de funcionários, e, por consequência, descartando aqueles que estiveram ativos na greve.

Com o sucesso alcançado pela Disney com *Branca de neve e os sete anões*, em 1937, a Paramount pressionou Max e Dave para que eles também produzissem longas-metragens de animação, a serem lançados e distribuídos por eles – o que acabou sendo a primeira missão da equipe de Miami. O filme *Gulliver's travels* foi lançado no dia 20 de dezembro de 1939, e foi bem recebido pelo público, batendo recordes de bilheteria, apesar das comparações com o sucesso do estúdio rival. O filme extrapolou o orçamento original, de cerca de 1,5 milhões de dólares, e foi lucrativo o suficiente para garantir a produção de mais um longa, *Mr. Bug Goes to Town*, que fora lançado no Natal de 1941 (Barrier, 1999, p. 296).

Mas antes mesmo do término do segundo filme, o estúdio novamente se viu em crise, especialmente pela deterioração da relação entre os irmãos Fleischer. Os desentendimentos na produção dos longas e o escândalo extraconjugal de Dave com sua secretária fizeram com que a dupla rompesse contato, trocando somente as informações necessárias por memorandos dentro do estúdio (Barrier, 1999, p. 302-303). A crise familiar culminou com a saída de Dave, que assinou com a Columbia, deixando a Paramount com os seus 50% de participação na empresa como pagamento da crescente dívida que tinham com os mesmos, instaurando assim um caos administrativo. Apesar de cumprir as obrigações e entregar o que fora encomendado, Max Fleischer foi convidado a renunciar. Seu genro e mais alguns animadores seriam então convidados a participar da reorganização do estúdio, agora intitulado Famous Studios (Bendazzi, 2016, p. 118).

Em 1941, a Paramount adquirira os direitos do super-herói das revistas em quadrinhos *Superman*, e deixara a cargo aos irmãos Fleischer a produção de sua série animada – que estreou com sucesso, mesmo em meio ao caos do estúdio. Os curtas eram produzidos com a mesma qualidade e cuidado característicos dos longas, oferecendo maior dramaticidade ao enredo e acrescentando novas características ao personagem. Muitas delas se tornariam marca registrada do protagonista, como a habilidade de voar (nos quadrinhos, ele só tinha a habilidade de saltar por cima dos prédios) e a famosa frase: “mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva, capaz de voar mais alto que um avião” (Fleischer Studios, 2019). Ao todo,

foram produzidos nove curtas com a assinatura do Estúdio Fleischer, e mais oito com a Famous Studios, sendo estes todos relacionados a histórias sobre propaganda e esforço de guerra. Apesar do grande sucesso, o estúdio alegou que o alto custo de produção não compensava a sua continuação, sendo por fim substituída pela série *Little Lulu* (Rossen, 2008, p. 31).

O estúdio continuou suas atividades até 1956, quando foi renomeado como *Paramount Cartoon Studios*. Nessa ocasião, os arquivos com as animações que haviam sido produzidas antes de 1950 foram vendidos para a televisão.

1.4.4 A Leon Schlesinger Studios e os desenhos da Warner Bros.

No início da década de 1930, mesmo fazendo parte do seleto grupo dos grandes estúdios de Hollywood, com seu revolucionário filme *The Jazz Singer* (1927), a Warner Bros. passava por dificuldades. A empresa começou a sentir os efeitos da Grande Depressão, que se alastrara pelo país. Como os filmes musicais não atraíam mais o público, os irmãos Warner resolveram investir em produções mais realistas, especializando-se em filmes que retratavam os *gangsters*. Entretanto, a WB passou a ter dificuldades com o governo, diante de uma onda moralista que constantemente censurava os seus filmes alegando que estes eram lascivos e indecentes.

À procura de um material mais “politicamente correto”, a solução foi voltar-se para os *cartoons*, mirando no sucesso que a Disney obtivera com *Steamboat Willie* (1928). Para tanto, a Warner contratou os ex-funcionários da Disney, Hugh Harman (1903-1982) e Rudolph Ising (1903-1992), então donos da *Harman-Ising Productions*, que, através do produtor Leon Schlesinger, passariam a desenvolver uma série de animações no estilo das *Silly Symphonies*, obra do estúdio rival. Leon não tinha nenhuma experiência na área de animações, tendo trabalhado até então com uma empresa que fornecia cartazes de fala para filmes mudos – mas, tinha um “faro” para investimentos, e acesso aos contatos da WB. O acordo feito com o estúdio estipulava que cada desenho deveria conter o refrão ou coro de uma música dos filmes em destaque da Warner (Maltin, 1980, p. 220). Assim nasceu a série animada *Looney Tunes*, estrelada por *Bosko* – um menino “negro”, como foi registrado no

departamento de *Copyright* dos EUA. Posteriormente, Leonard Maltin (1980), afirmou que o personagem:

Bosko era de fato uma versão caricata de um jovem negro. Na *animação Sinking in the bathtub*, ele fala com um dialeto preto sulista, mas nas animações seguintes ele perde essa caracterização. Talvez intencional ou por desleixo, mas indica a natureza incerta do personagem.

Sua primeira aparição, *Bosko, the Talk-Ink Kid* (1929), é um marco da história da animação por ser o primeiro desenho com falas sincronizadas. Essa novidade fez com que os artistas se sobressaíssem na corrida tecnológica contra a Disney, que até então enfatizava em suas obras a música, não o diálogo (Barrier, 1999, p. 155). O sucesso da série garantiu uma boa parceria entre a dupla de animadores e Schlesinger, mantida entre 1930 a 1933, quando a crescente insatisfação dos artistas e a falta de capital para seus desenhos culminou com a saída dos mesmos. Na ocasião, a solução do produtor foi simples: ir às portas dos estúdios de animação para oferecer emprego, especialmente nos portões da Disney, onde contratou Jack King (1895-1958) e Tom Palmer (1902-1972) para direção; e também Bob Clampett (1913-1984) e Friz Freleng (1905-1995), que haviam saído da empresa com Harman e Ising, mas voltaram para a agora Leon Schlesinger Productions.

O objetivo era claro: produzir uma mercadoria de baixo orçamento que tivesse a capacidade de competir com os desenhos feitos por Walt e companhia. Por isso, seus recém-contratados provenientes da empresa adversária foram encarregados da diretoria da nova série animada. Todavia, os primeiros *cartoons* lançados nesse projeto pecavam pela falta de charme e coerência (Barrier, 1999, p. 326). Então, não demorou para que outros profissionais tivessem sua chance de ascensão, permitindo que Friz Freleng fosse promovido em 1934, quando destacou-se na direção da série *Merrie Melodies*. Entre suas produções, destaca-se *I Haven't Got a Hat* (1935), desenho que reuniu vários personagens ainda desconhecidos para testar sua popularidade, a fim de encontrar um novo protagonista para o estúdio. Pois *Bosko*, que era de propriedade de Harman e Ising, havia deixado de ser utilizado.

Figura 12: Frames de apresentação dos personagens em *I Haven't Got a Hat* (1935)



Fonte: Compilação do autor²²

O elenco foi apresentado na primeira parte do curta, com destaques individuais (ou em dupla), como podemos observar no recorte acima. Na sequência, somos introduzidos a *Miss Cud*, uma vaca, que é a professora da turma; *Beans*, o gatinho preto; *Porky* (na versão em português, traduzido como *Gaguinho*), o simpático porquinho rosa; *Oliver Coruja*; e a dupla de cachorrinhos *Ham* e *Ex*. O único personagem que é revelado em um comportamento negativo neste trecho, roubando geleia de um pote e fazendo careta para o espectador, é o pequeno gatinho preto. Os demais aparecem de forma cordial e respeitosa.

No segundo segmento do curta de animação, vemos que haverá um evento especial em uma escola, onde os pequenos animais apresentarão um recital para pais e professores da comunidade. O porco debutou com um monólogo desajeitado do poema *The Midnight Ride of Paul Revere* (1860). Foi seguido pelas apresentações de *Kitty*, uma gatinha preta (que não fora creditada no início); de *Ham* e *Ex*, cantando; e finalmente a apresentação de *Oliver*, que é sabotada pelo pequeno *Beans*, ao colocar dentro de seu piano vertical um gato e um cachorro de rua. Ao descobrir a trapaça, a

²² Montagem a partir de frames coletados do desenho *I Haven't Got a Hat*. Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x65n2ay>. Acesso em: 23 abr. 2024.

pequena coruja jogou tinta em seu rival, que caiu no palco, sujando-o de volta. Mesmo com o destaque de *Porky* na produção, o primeiro personagem a ser escolhido como protagonista foi o gato arteiro, que esteve como estrela em oito animações, todas dirigidas por Jack King. Entretanto, com a chegada de Tex Avery (1908-1980) à equipe, o porquinho gago foi reformulado e se tornou a primeira grande estrela do estúdio desde *Bosko*. Formou-se também, nesse período, a formação final do grupo de animadores que se destacaria na Era de Ouro da Leon Schlesinger Productions: o *Termite Terrace*. O nome era oriundo de uma brincadeira dos funcionários, pois fazia referência às instalações a eles designadas, que eram pequenas, modestas e cheias de cupins (em inglês, *termite*). Mesmo com um espaço reduzido e precário, a inventividade de seus animadores dera vida a algumas das animações mais criativas e ousadas do período. Logo, o nome jocoso do local se tornaria a representação do espírito de engenhosidade e improvisação das animações distribuídas pela Warner. Abaixo, podemos observar o cartão de Natal feito pela equipe do estúdio, com caricaturas de todos os seus principais artistas, como Chuck Jones, Friz Freleng, Bob Clampett, Tex Avery, e o próprio Leon Schlesinger, em 1936.

Figura 13: Cartão de Natal do Termite terrace (1936)



Fonte: HEE, T. **Warner Brothers Animation Staff Caricature Christmas Card Print**. 1936. Cartão postal.

A recém-contratada turma de animadores acrescentou, em seus novos trabalhos, uma rebelião aberta contra o modelo de produto que estava sendo vendido até o momento, trazendo uma ironia anárquica e construindo piadas baseadas no contraste entre a velocidade de ação e a fala (Sandler, 1998, p. 31). Essa abordagem oferecia uma alternativa viável de competição com as fantasias lógicas da Disney. Tudo no curta-metragem acontece de forma rápida o suficiente para provocar surpresa, mas não o suficiente para que a clareza da ação seja comprometida (Barrier, 1999, p. 332). Em adição, o trabalho musical do compositor Carl Stalling (1891-1972), com as trilhas e efeitos sonoros sincronizados, resultavam em uma experiência frenética e imersiva, auxiliando na construção desse novo tipo de humor.

Nesta nova abordagem, nasce uma estrela no estúdio: *Daffy Duck*, ou *Patolino*, um personagem completamente desvinculado dos traços ou intenções da Disney. Baseado nos personagens de filmes de comédia da época, *Daffy* era uma demonstração de que a Leon Schlesinger buscava uma personalidade própria, afastando-se das *homages* à sua rival. De 1935 a 1940, personagens como *Porky*, *Daffy Duck*, *Egghead*, *Elmer Fudd* e *Bugs Bunny* debutaram nas telas de cinema e protagonizaram algumas das melhores animações de todos os tempos. Tentar fazer uma genealogia que aponte somente um autor como criador de cada personagem é algo praticamente impossível, haja vista que foram desenvolvidos ao longo do tempo, passando por alterações físicas e de personalidade. Isto nos revela não somente o caráter criativo presente no *Termite Terrace*, mas também como um *cartoon* era produto de um esforço coletivo e industrializado, onde o resultado final seria aquele que melhor atendesse à demanda de seu público.

Um dos maiores exemplos seria a criação do personagem que acabou se tornando o símbolo da WB: *Bugs Bunny*, ou *Pernalonga*. O primeiro protótipo do famoso coelho estreou no cinema em *Porky's hare hunt* (1938), sob direção de Ben Hardaway (1895-1957) e Cal Dalton (1908-1974), sendo este último o responsável pelo visual do coelho (Figura 14). Nesse curta, o animal aparece em cor branca, com o corpo disforme e a cabeça oval, exibindo uma personalidade jocosa rural sulista, além de uma risada estridente feita por Mel Blanc – muito semelhante à que ele atribuiria posteriormente ao personagem *Woody Woodpecker* (o Pica-Pau), na Walter Lantz Studios (Barrier, 1999, p. 357).

Dirigido por Chuck Jones, *Pernalonga* voltou a aparecer no ano seguinte, na animação *Prest-O Change-O* (1939), onde o protagonista era um bicho de estimação do mágico *Sham-Fu* (que não aparece no desenho). Dois cachorros, que estão em fuga de um canil, entram na casa do artista para se esconder, deparando-se com o seu *pet* travesso. Nesta versão, o coelho ainda mantém a risada da primeira aparição, entretanto, tem uma personalidade mais controlada que a do primeiro desenho.

Figura 14: A evolução estética do personagem Pernalonga



Fonte: Compilação de frames retirados de cinco animações.²³

²³ Compilação de frames retirados das animações *Porky's hare hunt* (1938), *Prest-O Change-O* (1939), *Hare-um Scare-um* (1939), *Helmer's candid Camera* (1940) e *A Wild Hare* (1940), disponíveis online no Youtube. Acesso em: abr. 2024.

Meses depois, *Bugs* passou por sua primeira grande transformação estética, pelas mãos do artista Charle Thorson (1890-1966), que havia saído da Disney e trabalhava na WB com o desenvolvimento artístico dos personagens da casa. Na animação *Hare-um Scare-um* (1939), dirigido por Ben Hardaway, a pelagem agora era cinza, com a barriga branca, o focinho oval, e os dentes proeminentes estariam presentes na versão final posterior. Seu corpo, antes disforme, agora tinha um formato de pera, que permitiam uma amplitude de movimentos ainda não explorada (Barrier, 1999, p. 361).

Já em *Elmer's Candid Camera* (1940), o design lúdico do personagem, que aparecera com nariz rosa e luvas amarelas, alterou-se novamente para um coelho com nariz e pontas das orelhas negras, mas uma personalidade mais urbana, com piadas sagazes e maneirismos semelhantes aos do comediante Groucho Marx (1890-1977), celebrado por suas performances no rádio, teatro, televisão e cinema.

Em *A Wild Hare* (1940), agora sob a direção de Tex Avery e animação de Bob Givens (1918-2017), chegamos ao conceito mais conhecido do *Pernalonga*: pelagem cinza e branca, que se estende até as bochechas, com bigodes e nariz ovalado. O design da cabeça e corpo lembram suas primeiras formas, porém com os refinamentos estruturais feitos por Thorson (último frame da Figura 14). Sua personalidade brincalhona e debochada, agora com o bordão *What's up Doc?*, dito enquanto mastiga uma cenoura, tornou-se uma das frases mais icônicas da história da cultura pop estadunidense.

Com a chegada da década de 1940, no contexto de conflito na Europa, a Warner Bros. e, por consequência, a Leon Schlesinger Productions, se tornaram um veículo político a favor de Roosevelt e do espírito do *New Deal*. Com a entrada dos Estados Unidos na guerra, o estúdio aumentou seu envolvimento político, tanto com produções por engajamento ideológico quanto também no fechamento de acordos para a produção de *cartoons* especialmente desenvolvidos para as forças armadas e o governo (Bendazzi, 2016, p. 125).

No dia 1 de julho de 1944, Schlesinger vendeu seu estúdio para a Warner Bros, que renomeou a empresa como *Warner Bros. Cartoons, Inc.*, tendo Edward Selzer (1893-1970) como novo chefe. Com a saída de Frank Tashlin, em 1944, e Bob

Clampett, em 1945, o estúdio fora reformulado, com a predominância das animações dirigidas por Chuck Jones e Friz Freleng. Encerrava-se assim a Era de ouro da WB, liderada pelos artistas do *Termite Terrace*. O estúdio continuou produzindo animações até a sua dissolução em 1963, tendo então as suas séries animadas vendidas para exibição na televisão.

1.5 As animações e o advento da Segunda Guerra Mundial

Como pode-se notar na gênese dos grandes estúdios, nenhum profissional negro era contratado em posições administrativas ou criativas. Nenhum destes recrutava artistas ou animadores afro-americanos para cargos que fossem “dignos” de crédito nos desenhos animados. A tradição dos menestréis fazia-se presente no processo industrial da animação, onde artistas brancos tomavam a licença da pena para criarem personagens negros, fazer humor sobre eles, inseri-los em realidades construídas a partir de uma narrativa sobre o outro. Nesta perspectiva, os corpos negros eram retratados quase exclusivamente no contexto da selva, das plantações de algodão ou nos perigosos subúrbios das grandes cidades. O menestrel, como representação imagética de uma narrativa de inferiorização do negro e manutenção do contrato racial, provou a porosidade entre mídias ao perpetuar-se no imaginário estadunidense. As vozes negras, mesmo com o advento do som, eram silenciadas e trocadas por artistas brancos, falando numa forma exagerada do dialeto “preto” (Sampson, 1998, p. 3).

Nem a imprensa *mainstream*, quanto menos a mídia de crítica especializada em cinema, dirigia algum criticismo contra esses estereótipos de negros nos desenhos. De fato, antes do final da década de 1930, os revisores usavam comumente termos pejorativos como *coon*, *darky*, *pickaninny* e até mesmo *nigger* quando referiam-se a personagens negros nas suas resenhas (Sampson, 1998, p. 3).

Os costumes religiosos afro-americanos também eram constantemente satirizados. É difícil não pensar no impacto negativo que estes desenhos animados, com personagens racialmente estereotipados, tiveram nas audiências negras – especialmente considerando-se as centenas de milhares de jovens afro-americanos

que assistiam a essas animações nas matinês em todo o país (Sampson, 1998, p. 3). Talvez por essa evidente popularidade, surgissem tentativas de relativizar um dano simbólico persistente com observações justificando que “a despeito do seu poder de sobrevivência, os *cartoons* são apenas uma ameaça menor à cultura negra” (Noble, *apud*. Lindvall; Fraser. In. Sandler, 1998, p. 121).

Em meio ao crescimento das preocupações do governo estadunidense com os acontecimentos internacionais, no final da década de 1930 – como as crescentes hostilidades no palco europeu, o advento do fascismo e nazismo, entre outros fatores – a maioria da população americana parecia indiferente quanto a qual seria o papel de seu país no conflito e até que ponto os eventos internacionais influíam no cenário doméstico (Shull; Wilt, 1987, p. 27). Mesmo com a invasão nazista/soviética à Polônia em 1939, grande parcela da sociedade estava convencida de que a neutralidade dos Estados Unidos era mais importante do que a derrota dos regimes totalitários – embora a simpatia pela causa aliada começasse a crescer na opinião pública, frente à agressão nazista. Tal postura só começou a ser questionada após a derrota francesa pela *blitzkrieg* alemã em maio de 1940 (Shull; Wilt, 1987, p. 27). À medida em que as restrições do congresso vigentes nos *Neutrality Acts* se afrouxavam, Roosevelt ajudava a França e Grã-Bretanha por meio de programas como *Destroyers for bases*, tornando os Estados Unidos, segundo as palavras do presidente, fundamental como o “grande arsenal da democracia” (Wynn, 2011, p. 52).

No âmbito militar, como forma de pré-mobilização, no dia 16 de setembro de 1940, o então presidente FDR assinou o Ato Burke-Wadsworth, dando início ao primeiro recrutamento em tempos de paz da história do país. Essa lei exigia que os homens que haviam completado 21 anos, mas ainda não tivessem atingido o 36º aniversário, se registrassem nas juntas de recrutamento locais. Os convocados foram selecionados por loteria nacional. Se convocado, o homem serviria na ativa por 12 meses e, em seguida, ficaria como membro de reserva por 10 anos ou até completar 45 anos, o que ocorresse primeiro. Entretanto, a situação dos afro-americanos dentro das forças armadas refletia as desigualdades estruturais da sociedade do período, com um exército segregado, onde negros só poderiam servir nas quatro unidades regulares a eles estabelecidas depois da Guerra Civil.

No período pré-guerra, o número total de soldados negros no exército era de 3.640, entre os quais somente 5 eram oficiais, sendo 3 capelães. Na marinha, havia quase 4 mil afro-americanos, todos como *messman*²⁴, a única categoria aberta para eles, sendo completamente excluídos do *Marine Corps* e *Army Air Corps* (Wynn, 2011, p. 52). Em outubro de 1937, Charles Houston – veterano da Primeira Guerra, e conselheiro especial da NAACP – escreveu ao presidente FDR solicitando o fim da discriminação nas forças armadas. Esse pedido foi tomado como bandeira pelo *Committee for the Participation of Negroes in National Defence*, fundado em 1938 por Robert Vann (1879-1940), editor do *Pittsburg Courier*, na época um dos maiores jornais afro-americanos em circulação. Mesmo com falta de apoio oficial, o comitê conseguiu espalhar sua campanha por todo território americano, promovendo encontros nacionais, fazendo lobby em festas e convenções políticas e trazendo nomes importantes à causa, até o fatídico encontro com o presidente, que teria como foco central o Ato Burke-Wadsworth. Cedendo à pressão destes grupos, uma emenda do senador Robert Wagner (1877-1953) e do representante Hamilton Fish III (1888-1991), de Nova York, estabeleceu que "Dentro dos limites da cota determinada (...) qualquer pessoa, independentemente de raça ou cor (...) deve ter a oportunidade de se voluntariar para a indução". Determinou-se, ainda, que "na seleção e treinamento de homens sob esta Lei, e na interpretação e execução das disposições desta Lei, não haverá discriminação contra qualquer pessoa em razão de raça e cor." (ASTOR, 1998).

Por mais absurda que pareça ao leitor contemporâneo, a questão do engajamento e participação dos negros no esforço de guerra era, ao mesmo tempo, necessária e solapada pelas instituições militares. Embora os afro-americanos tenham participado de conflitos desde a Revolução Americana, as Forças Armadas mimetizavam o segregacionismo vigente na sociedade em suas fileiras. Mesmo que os negros atendessem ao "chamado" e comparecessem aos postos de alistamento dispostos a cumprir com seu papel como cidadãos, a grande maioria era dispensada.

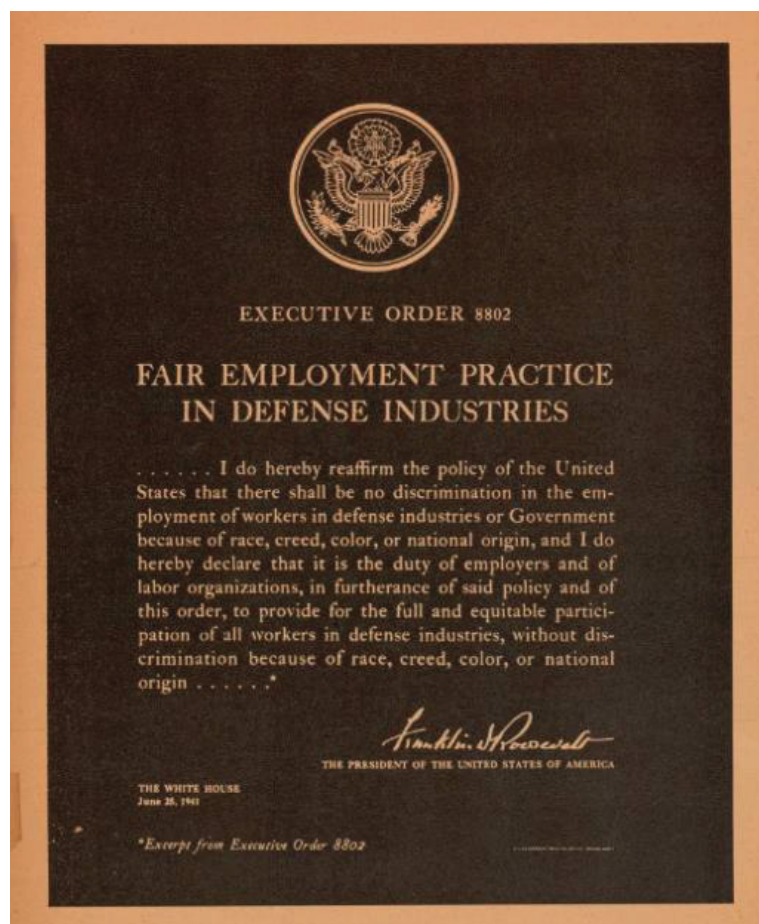
A pressão de instituições, especialmente da NAACP, sobre o governo Roosevelt garantiu ao menos a promessa de que a proporção de afro-americanos alistados refletiria sua presença na população, estimada em cerca de 10,6%. Mesmo

²⁴ Eram os marinheiros encarregados da cozinha, responsáveis por servir a comida e pela limpeza de mesas, tanto para os soldados quanto aos oficiais.

que a fala não tenha sido cumprida, o número de negros cresceu consideravelmente no Exército, na Marinha, na Força Aérea do Exército, no Corpo de Fuzileiros Navais e na Guarda Costeira (ASTOR, 1998). Entretanto, a conquista da entrada nas forças armadas não significava uma participação ativa na linha de frente, tanto no palco europeu quanto no Pacífico. Muitos ainda eram designados para unidades fora da área de combate, sendo relegados a serviços de cozinha, suprimentos, manutenção e transporte. O soldado negro seria neutralizado, assim, através de uma atuação modesta e invisível, em completa subserviência aos seus comandantes brancos.

No âmbito doméstico, em junho de 1940 — o mesmo mês em que os alemães marcharam para Paris — o presidente Franklin D. Roosevelt criou a *National Defense Advisory Commission*. Sua principal prioridade era assegurar o emprego equitativo de todos os grupos da população nas indústrias de defesa, em rápido crescimento na produção de navios, aviões, armas, munições e suprimentos para o arsenal da nação. Suas diretivas estipulavam que nenhum trabalhador deveria ser discriminado por causa de idade, sexo, raça ou cor. Entretanto, na prática, a mão de obra afro-americana era frequentemente excluída deste esforço por meio de exigências administrativas e procedimentos regulatórios já naturalizados pela indústria e pelos sindicatos. A crescente discriminação de trabalhadores negros nos programas de treinamento e emprego, além da ameaça de "Marcha em Washington", levaram o presidente a emitir a Ordem Executiva 8802 em 25 de junho de 1941, que efetivamente proibiu a discriminação racial no programa de defesa nacional.

Figura 15: Trecho da Ordem Executiva 8802, no panfleto *Negroes and The War* (1942)



Fonte: GOVERNMENT PRINTING OFFICE (United States). Instituição. Executive Order 8802: Fair Employment Practice in Defense Industries. Washington, 1941. Poster.

O texto da Ordem Executiva, como mostra o trecho ilustrado na imagem acima, estabelecia que:

Por meio deste, reafirmo a política dos Estados Unidos de que não haverá discriminação no emprego de trabalhadores nas indústrias de defesa ou no governo por causa de raça, credo, cor ou origem nacional, e declaro que é dever dos empregadores e das organizações trabalhistas, na promoção da referida política e desta ordem, proporcionar a participação plena e equitativa de todos os trabalhadores nas indústrias de defesa, sem discriminação por causa de raça, credo, cor ou origem nacional.

A Ordem Executiva 8802 de Roosevelt também estabeleceu o *Committee on Fair Employment Practices* (FEPC). Tal comitê permaneceu sob os auspícios do *Office of Production Management* (OPM) até 30 de julho de 1942, quando foi transferido para a *War Manpower Commission*. Ele doravante recebeu e investigou reclamações de discriminação contra trabalhadores em indústrias de defesa e tomou

as medidas apropriadas para corrigir as queixas onde as encontrou. O comitê também recomendou ao presidente e aos departamentos governamentais medidas para garantir a participação de grupos minoritários no programa de defesa nacional.

Entretanto, as respostas do governo estadunidense para as crescentes demandas da população afro-americana ainda eram limitadas. A crescente insatisfação com o posicionamento do Estado, a crise de moradia nos grandes centros e as más condições de trabalho acarretaram ondas de protestos em grandes cidades, como Nova York, Los Angeles, Beaumont (Texas) e Mobile (Alabama), tendo em destaque o Motim de 1943, em Detroit (Shogan, 1972, p. 8).

Detroit, cidade berço da indústria automobilística dos Estados Unidos, havia sido convertida em um centro estratégico de produção para o esforço de guerra, onde se ofereciam altos salários, atraindo um grande número de trabalhadores vindos com suas famílias de outras cidades e estados. Essa agitação e aparente prosperidade mascarou uma perturbação social mais profunda, que eclodiu durante o verão de 1943. Os novos trabalhadores, sejam brancos ou negros, encontraram escassez de moradia, e a competição entre grupos étnicos era feroz, tanto por empregos como por habitação. Embora as fábricas oferecessem oportunidades de emprego, não havia garantia proporcional de moradia. Como os brancos já estabelecidos defendiam violentamente as fronteiras de seus bairros, os negros segregados tinham pouca escolha a não ser sofrer condições de vida repulsivas, apinhados em apartamentos subdivididos e que frequentemente abrigavam várias famílias, concentrados em algumas pequenas seções da cidade. Um desses bairros consistia em 60 quarteirões quadrados, no lado leste da cidade, uma área conhecida como *Paradise Valley* e *Black Bottom*. A humilhação e o ressentimento eram crescentes de ambos os lados em Detroit, e, no início da década de 1940, brigas de rua motivadas por raça eram comuns.

Em 20 de junho de 1943, quando quase 100.000 cidadãos lotaram *Belle Isle*, confrontos motivados por racismo eclodiram entre jovens negros e brancos. Embora na ocasião a polícia tivesse inicialmente reprimido a violência, novos enfrentamentos surgiram quando afro-americanos no *Forest Social Club* foram informados de que brancos haviam jogado uma mulher negra e seu bebê da ponte *Belle Isle*. Em contrapartida, rumores de que homens negros teriam estuprado uma mulher branca nas proximidades da mesma ponte inflamaram a população branca, levando uma

multidão ao local e desencadeando uma onda de violência generalizada. A situação foi contida pela chegada de mais de 3.500 tropas em jipes e veículos blindados na madrugada do dia 22 de junho. Ao fim dos confrontos, registrou-se o total de nove brancos e 25 afro-americanos mortos. Vale salientar que, dentre este levantamento de mortos no conflito, apenas um indivíduo branco fora morto pela polícia. Apesar da gravidade do episódio, o presidente Roosevelt recusou-se a falar abertamente sobre o tema. Para ele, a prioridade era ganhar a guerra, e se posicionar sobre os conflitos raciais internos poderia comprometer o apoio dos congressistas nos estados do sul. A responsabilidade de lidar com tais conflitos foi delegada às autoridades locais (Wynn, 2010, p. 125). Como forma de responder a esses constantes enfrentamentos, mais de duzentas agências e organizações foram criadas para lidar com a escalada das tensões raciais e promover coesão social.

Figura 16: Poster "United we win" (1943)



*LIBERMAN, Alexander. **United We Win**. Government Printing Office 1943. Cartaz.*

Essas agências e organizações trabalhavam principalmente com um caráter pedagógico, semelhantemente às divisões do governo federal, lançando panfletos, revistas informativas, filmes e documentários. Pôsteres impressos pelo *Office of War Information*, como *United we win* (Figura 16), que contava com arte e fotografia do artista Alexander Liberman, são exemplo dessa propaganda educacional para “amenizar” os conflitos raciais. Tais meios eram utilizados para sugerir a representação de uma luta comum entre afro-americanos e brancos, unidos pelo esforço de guerra.

A maior publicação sob tutela do OWI foi um panfleto ilustrado, com setenta páginas, intitulado *Negroes and the War* (1942), escrito por Chandler Owen, editor afro-americano e um dos primeiros membros do Partido Socialista da América. A produção gráfica fazia um jogo simples de confronto entre falas proferidas por Adolf Hitler e discursos de Roosevelt para exemplificar os contrastes ideológicos entre Alemanha e Estados Unidos. O objetivo era mostrar ao público afro-americano que a derrota dos EUA levaria também à condenação da situação dos negros que, no panfleto, foram representados em uma franca ascensão de estilo de vida e conquista de direitos civis.

No âmbito cinematográfico, através de suas agências de propaganda, o governo lançou alguns filmes relacionados a essa temática: *Henry Browne, farmer* (1942), filme de caráter documental produzido pelo Departamento de Agricultura dos Estados Unidos que mostrava pela primeira vez a questão do papel do negro na Segunda Guerra Mundial; *Negro College in Wartime* (1943), filme de propaganda que destacava a contribuição das universidades negras no esforço de guerra; *The Negro Soldier* (1944), filme produzido por Frank Capra, por encomenda do exército, para pedir que os afro-americanos se alistassem nas forças armadas; e *The Negro Sailor* (1945), curta metragem feito pela marinha para exibir a participação dos marinheiros afro-americanos no conflito. Quanto às animações, o tema da guerra, antes com aparições modestas, passa a ser o carro-chefe das produções desenvolvidas pelos grandes estúdios no segundo semestre de 1940, demonstrando um comprometimento narrativo mesmo antes da entrada oficial dos Estados Unidos na Segunda Guerra.

A fim de entender os fatores que levaram à entrada dos EUA no conflito mundial, é necessária a compreensão de que esta foi uma combinação de elementos

políticos, econômicos e militares que romperam a postura de neutralidade adotada pelo país. Embora estivesse em estado de mobilização desde 1940, a opinião popular ainda prezava pelo isolacionismo, reforçada pelo *Neutrality Acts*, uma série de leis aprovadas entre 1935 e 1939, com o objetivo de evitar o envolvimento em confrontos internacionais. O primeiro ato, de 1935, proibia a exportação de armas e munições para nações em guerra, enquanto os subsequentes, como o de 1937, impuseram restrições ao comércio e às viagens de cidadãos americanos em zonas de conflito (Kennedy, 1999, p. 381). Contudo, o avanço do Eixo, formado por Alemanha, Itália e Japão, começou a ameaçar os interesses americanos, especialmente no contexto econômico. O presidente Franklin D. Roosevelt, embora limitado pelos *Neutrality Acts*, encontrou formas de burlar tais restrições para apoiar os Aliados. A aprovação do *Lend-Lease Act*, em março de 1941, por exemplo, permitiu o envio de suprimentos ao Reino Unido e à União Soviética, sinalizando uma mudança gradual na política externa americana (Dallek, 1979, p. 263).

Mesmo com o medo crescente da *Blitzkrieg* nazista no *front* europeu, os eventos decisivos que culminaram na entrada do país na guerra vieram do oriente. No início de 1941, as relações nipo-americanas estavam em um processo evidente de deterioração. A invasão de Nanking, em dezembro de 1937, afetara as relações comerciais e diplomáticas com os EUA e Grã-Bretanha, situação que fora agravada após a campanha militar japonesa de 1940, que resultou na derrota da França e da Holanda, e na anexação de territórios na Ásia. Em junho de 1941, após a invasão da Indochina, foi decretado um embargo total às exportações de materiais estratégicos para o Japão, bem como o congelamento dos bens japoneses nos EUA (Oliveira, 2020, p. 79). O evento decisivo, entretanto, foi o ataque japonês à base naval de Pearl Harbor, em 7 de dezembro de 1941, seguido pela ofensiva que expulsou os norte-americanos das Filipinas. O ataque destruiu parte significativa da frota americana e galvanizou a opinião pública, até então dividida, em favor da guerra. No dia seguinte, o Congresso dos EUA declarou guerra ao Japão, e, posteriormente, à Alemanha e à Itália, marcando a entrada formal do país no conflito.

De 1941 a 1945, os animadores de Hollywood produziram muitos desenhos animados que eram destinados ao entretenimento e à propaganda. Era uma mobilização total, onde toda a indústria americana, cinematográfica e de animação

inclusas, atenderam ao “chamado do *Tio Sam*”. Desenhos como *The Japoteurs* (1942), *The Ducktators* (1942), *Tokio Jokio* (1943), *Der Fuehrer's face* (1943), *Herr Meets Hare* (1945), entre centenas de outros, apresentavam caricaturas de nazistas, japoneses e italianos, usando as piores representações de estereótipos raciais e nacionais já vistas em animações. Cabe aqui salientar que as caricaturas raciais destinadas aos membros do Eixo concentravam-se na construção imagética do japonês. Pois, “por mais que o OWI emitisse pareceres que desencorajassem a retratação do inimigo japonês de forma radical, era impossível fugir da tentação e praticidade que os estereótipos proporcionavam” (Paulo, 2022, p. 60).

Um exemplo disto é a animação de 1942 *You're a Sap Mr. Jap* (1942), da série de desenhos protagonizados pelo personagem *Popeye*, lançados pela Paramount Pictures. O curta, que abre com a música que lhe dá o nome, lançada pelo *Tin Pan Alley* após o Ataque a *Pearl Harbor*, mostra o marinheiro em seu barco observando as redondezas. Ao avistar um barco japonês, ele joga a âncora em seus supostos adversários. O protagonista é então recebido na embarcação rival por dois japoneses. Como podemos observar na imagem abaixo, a sua representação pictórica na obra em nada se assemelha com figuras de militares. Eles são apresentados com trajes étnicos tradicionais (provavelmente chineses), sapatos de madeira e gestos exagerados. Ambos são também representados como dentuços e míopes, sempre em posição de reverência e falsa cordialidade para com o protagonista. Temendo hostilidades, a dupla nipônica apresenta imediatamente um Tratado de paz para *Popeye*, que a priori fica feliz e aceita assiná-lo. Porém, assim que ele fica de costas para seus antagonistas, é agredido covardemente pelas costas.

Figura 17: Popeye encontra-se com seus adversários japoneses disfarçados.



Fonte: Frame retirado da animação You're a Sap Mr. Jap (1942)²⁵

Esse tipo de representação, onde japoneses são reduzidos a estereótipos imagéticos, e representados fisicamente como inferiores – o que os leva a ter posturas covardes, realizar ataques inoportunos e demonstrar falta de cavalheirismo e respeito às regras de guerra – irá permear toda a produção de desenhos animados na Segunda Guerra. Essa prática era considerada aceitável para o público e órgãos de censura porque entendiam que milhares de vidas americanas de homens e mulheres de todas as raças estavam sendo perdidas no confronto. É em guerra que os estereótipos nacionais atingem o seu nível mais baixo, isto é, mais intenso; porque vive-se em um estado de hostilidade constante. O outro passa a ser o inimigo, e, por isso, não apenas é permitido, mas também é considerado útil desumanizá-lo. Durante a guerra, o estereótipo do adversário tende a calcificar-se, cristalizar-se, com a bênção dos poderes político, econômico e religioso. Todos recorrem a uma retórica semelhante, que se assenta em duas linhas de força: a ultrassimplificação da mensagem e a desumanização do adversário (Zink. In. Lustosa, 2011, p. 52).

²⁵ Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x2mzyap>. Acesso em: 25 de abr. 2024

Entretanto, mesmo em um contexto de luta armada e ideológica contra as forças do Eixo, os produtores continuavam a lançar animações protagonizadas por estereótipos racistas de pessoas negras durante a guerra, mesmo enquanto afro-americanos iam ao front e davam suas vidas no esforço de guerra, tanto nos palcos do Atlântico como do Pacífico. No livro *Doing Their Bit: Wartime American Animated Short Films* (1939-1945), os historiadores Michael S. Shull e David E. Wilt realizaram um levantamento das produções animadas de todos os estúdios durante o período da 2ªGM. Essa pesquisa, que conta com uma descrição detalhada de cada animação, bem como seus temas principais, serviu de base para a elaboração da tabela a seguir, onde fiz o levantamento de quantos *cartoons* de conteúdo propagandístico fizeram piadas ou incluíram narrativas envolvendo afro-americanos.

Tabela 2: Tabela de produção de desenhos com piadas sobre negros entre 1941 e 1945²⁶

Tabela de desenhos relativos à Segunda Guerra produzidos com piadas sobre negros entre 1941 e 1945							
	Warner Bros	MGM	Paramount	Disney	Columbia	Universal	Fox
1941	3			1		1	
1942	2				2	1	1
1943	2	2	1	1	1		
1944	2		1		1		
1945			1				1

Fonte: Shull; Wilt, 1987.

Ao analisarmos a quantidade de produções entre 1941 e 1945 que, de alguma forma, apelam para estereótipos racistas com afro-americanos, nota-se que, desde a entrada dos EUA na guerra até o fim das hostilidades, não houve um ano sequer sem animações com piadas dirigidas a pessoas negras. Mesmo que não fosse em grande quantidade, em comparação a outros temas, como piadas com japoneses ou nazistas, essas representações marcaram presença constante, seja como tema central, seja por meio de piadas pontuais (cenas que podiam durar somente alguns segundos no tempo do desenho animado), sendo reforçadas como motivo de troça para o público nas salas de cinema ou nos momentos de lazer das tropas.

²⁶ Na tabela, foram considerados os nomes dos estúdios cinematográficos responsáveis pela distribuição das animações, não constando o nome dos estúdios de animação.

Entre as produções dos grandes estúdios de cinema, estavam os distribuidores das animações produzidas no período: Warner Bros., MGM, Paramount, Disney, Columbia, Universal e Fox. Na tabela abaixo, relativa às temáticas escolhidas pelas produtoras na confecção de desenhos animados, nota-se que a ênfase em estereótipos raciais se configurava atuante tanto quanto à representação dos membros do Eixo.

Tabela 3: Temas recorrentes nas animações de propaganda entre 1941 e 1945

Frequência de temáticas em animações da Segunda guerra					
	1941	1942	1943	1944	1945
Forças Armadas	16	37	25	13	7
Hitler	3	11	23	4	1
Mussolini	2	3	8	1	
Japoneses		14	18	5	1
Negros	5	6	7	4	2

Fonte: Shull; Wilt, 1987, p. 164.

Ridicularizados e subestimados, os afro-americanos participaram efetivamente do esforço de guerra, tanto alistando-se nas forças armadas quanto atendendo ao chamado no *home front*. Contra essa demonstração patriótica, ao defender os ideais das liberdades inerentes ao ser estadunidense, foi feito este esforço humorístico de riso reacionário, para reduzir o negro ao mero papel de bufão, um inimigo ao *status quo* de uma parcela da sociedade que acreditava na vitória da democracia contra os fascismos, mas também que o lugar do preto não era ativo nesta sociedade. Estas animações cristalizavam a tensão da dupla consciência. Eles eram chamados a apoiar a guerra como americanos, mas as imagens na tela os lembravam de sua posição como "sub-humanos" aos olhos da sociedade branca.

Nos próximos capítulos, será feita uma análise de algumas das produções deste período, onde, no contexto de guerra, a importância da manutenção de um ideal de supremacia branca através do escárnio para com negros fora fundamental na manutenção do racismo estrutural estadunidense.

2 DO SELVAGEM AO BUFÃO: O HOMEM NEGRO NAS ANIMAÇÕES DA SEGUNDA GUERRA

O uso contemporâneo da palavra “estereótipo” foi introduzido em 1922 pelo jornalista americano Walter Lippmann (1889-1974) em seu livro *Public Opinion*. A ideia central de sua obra é que numa democracia moderna, de líderes políticos a pessoas comuns, todos são obrigados a dar opinião e decidir sobre uma variedade de assuntos que muitas vezes fogem de seu domínio. O autor afirma que:

Na maior parte do tempo, não vemos primeiro e depois definimos; definimos primeiro e depois vemos. Na grande confusão vibrante e agitada do mundo exterior, selecionamos o que nossa cultura já definiu para nós, e tendemos a perceber aquilo que selecionamos na forma estereotipada por nossa cultura. (Lippmann, 1922, p. 81)

Em relação à discrepância no encontro entre a representação do estereótipo e a experiência factual, Lippmann também ressalta que:

As pessoas acreditam que as suas concepções sobre os soldados alemães, padres belgas, ou os membros da *Klu Klux Klan* são as representações acuradas dos membros desses grupos (...) a concepção, na maioria dos casos, é um estereótipo adquirido pelo indivíduo de alguma outra fonte, não de uma experiência direta. (Lippmann, 1922, p. 111)

A partir das animações analisadas no capítulo anterior, podemos concluir que as “fontes” dos estereótipos raciais, no contexto de história dos Estados Unidos, foram construídas e disseminadas no âmbito da cultura popular como parte de uma manutenção da supremacia branca.

O professor e poeta Sterling A. Brown (1901-1989), em sua obra seminal *The Negro in American Fiction* (1937), examinou a representação do homem negro na literatura americana, oferecendo uma análise detalhada a partir de diversos autores estadunidenses. Na obra, Brown identificou como cada narrativa abordou a experiência afro-americana em uma sociedade estruturada segundo as normativas dos detentores do poder. Ao discutir sobre as representações afro-americanas, baseando-se em escritores como Harriet Beecher e seu romance clássico *Uncle Tom's Cabin* (1852), o autor dividiu toda a gama de personagens negros em sete categorias: O escravo contente, o homem livre miserável, o negro cômico, o negro

bruto, o mulato trágico, o negro da vizinhança e o selvagem primitivo exótico. A mentalidade americana, através de seus veículos culturais, não demorou a associar a imagem pública negativa dos negros aos papéis sociais pejorativos que lhes foram atribuídos, transformando essas representações em espaços de confinamento, monitoramento e, finalmente, censura. O sociólogo americano W. E. B. Du Bois afirmou, em 1925 (*apud*. Jr., 1989), que os afro-americanos desejavam apenas ser retratados por suas melhores e mais nobres qualidades. Eles temiam que seus aspectos negativos fossem interpretados como traços raciais, enquanto em outros grupos isto seria considerado como algo isolado, individual. Temiam que suas falhas e defeitos não fossem vistos como meramente humanos, mas como prenúncios de desastre e fracasso. E o gênero onde estavam mais à mercê dessa caracterização distorcida seria a comédia.

Segundo Henri Bergson (1983), o riso “precisa de eco”, ou seja, é um fenômeno de grupo e que não consiste em uma sensação passiva, a ser apreciada introspectivamente. Ele possui uma função social, pois, “ao que parece, o cômico surgirá quando homens reunidos em grupo dirijam sua atenção a um deles, calando a sensibilidade e exercendo tão-só a inteligência” (Bergson, 1983, p. 9). O autor propõe que o cômico pode ser um comportamento cuja função principal seja coibir certas manifestações potencialmente nocivas ao grupo a que ele pertence e, por consequência, repelir o que faz mal à sociedade. Deste modo, o indivíduo que ri tem por objetivo corrigir (humilhar) algum tipo de conduta tida como excêntrica. O riso, como ordem social, pode atentar contra a moral; entretanto, ambos convergem para o mesmo espaço: a força do grupo.

Em uma sociedade que comprovadamente nasceu de um pacto de manutenção da supremacia branca, o riso pode ser usado também como uma forma de poder coercitivo, desconsiderando o caráter destrutivo que ele assume quando utilizado para a marginalização das minorias. O estudo do humor de Bergson não se aprofunda em questões raciais, focando na questão da “mecanização” ou “rigidez” dos comportamentos humanos para a produção do riso. No entanto, sua teoria evidencia o potencial da comédia como manutenção das desigualdades raciais. Desenhos animados que têm por base a temática afro-americana, anteriores ao Movimento dos Direitos Civis, sempre assumem um tom de ordem jocosa, independente do animador,

diretor ou estúdio responsável. Esta era a única narrativa permitida de um suposto protagonismo negro.

O humor racial é um estilo tão antigo na cultura americana quanto a própria construção dos seus estereótipos. E seu potencial para múltiplas interpretações nos leva para uma grande variedade de efeitos possíveis. Quando a comédia tem por tópico a raça na sua forma antissocial, e é assim recebida, ela age como um reforço da hierarquia social, tornando os estereótipos por ela representados alvos de riso e, potencialmente, afrouxando as normas sociais que desencorajam expressões de preconceito (Saucier; O'Dea; Strain, 2016, p. 75).

Com o advento da Segunda Guerra, tais representações eram tão integradas à linguagem da animação americana, para a produção de humor, que piadas como o *Bugs Bunny* em *blackface*, suplicando à população que comprasse bônus de guerra, não causava qualquer estranhamento para os animadores.

Terminada apenas oito dias após o ataque a Pearl Harbor, a animação *Any Bonds Today* (1942) contava com o uso da caricaturização do negro em seu primeiro desenho produzido em contexto ativo de guerra (Figura 18). O curta tinha apenas noventa segundos, e fora feito a pedido do Secretário do Tesouro dos EUA para a arrecadação de bônus de defesa – título de financiamento que, com a entrada do país na guerra, passou a se chamar bônus de guerra (Lehman, 2007, p. 73).

Figura 18: Sequência de frames da animação *Any Bonds Today* (1942)



Fonte: Compilação do autor²⁷

No primeiro segmento, surge *Pernalonga* em um palco teatral, usando sua cenoura como flauta para tocar *The Girl I Left Behind Me*, canção militar inglesa que remonta à era Elizabetana, e que também faz parte da cultura militar estadunidense, tendo sido popularizada ainda durante a revolução americana (1775-1783). Como plano de fundo, há um cenário com três figuras masculinas, uma tocando tambor, outra flauta, enquanto a terceira, no meio, carrega a bandeira das Treze Colônias (primeiro frame acima). O conjunto, inspirado na pintura histórica *The Spirit of '76*, de Archibald M. Willard (1876), fazia alusão ao passado heroico militar americano, evocando as imagens dos mártires da guerra de Independência para o chamado às armas. Por sua vez, saindo da pose de marcha militar, Pernalonga inicia seu número musical, agora usando uma cartola e barba, em referência ao *Uncle Sam* (segundo frame):

*The tall man with the high hat and the whiskers on his chin
Will soon be knocking at your door and you ought to be in*

²⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=U_r1G8HTKR0. Acesso em: 20 abr. 2024.

*The tall man with the high hat will be coming down your way
Get your savings out when you hear him shout "Any bonds today?"
Any bonds today?
Bonds of freedom
That's what I'm selling
Any bonds today?
Scrape up the most you can
Here comes the freedom man
Asking you to buy a share of freedom today.²⁸*

Neste trecho, *Bugs Bunny* passa a usar a *blackface* (terceiro frame), parodiando o cantor Al Jolson²⁹ em *The Jazz Singer* (1927):

*Naw, many stamps today
Give kiddies
We'll be blest
We all invest
In the U.S.A.
Sammy, mah, my uncle Sammy³⁰*

Em seguida, o personagem aparece recomposto em sua forma original, acompanhado do *Porky Pig* e de *Elmer Fudd*, ambos em trajes militares, sendo o primeiro personificado como um soldado do exército, e o segundo da marinha. O trio coloca-se no palco a cantar:

*Elmer Fudd: Here comes the freedom man
Porky Pig: C-C-Can't make tomorrow's plan
Bugs Bunny, Elmer Fudd and Porky Pig: Not unless you buy a share of
freedom today
Any stamps?
Any bonds today?³¹*

²⁸ Tradução: "O homem alto de cartola e barba no queixo; Estará em breve batendo em sua porta e você tem que recebe-lo; O homem alto de cartola estará vindo em sua direção; Dê as suas economias quando ele gritar 'Any bonds today?'; 'Any bonds today?'; Bônus para a liberdade; É isso que eu estou vendendo; 'Any bonds today?'; Raspe o máximo que puder; Aí vem o homem da Liberdade; Pedindo pra você comprar um pouco de liberdade hoje".

²⁹ Al Jolson foi ator e cantor Lituano que se consagrou nos EUA, tornando-se um ícone da cultura popular do país, em especial com o filme *The Jazz Singer* (1927), primeiro filme com falas e canto sincronizados da história.

³⁰ Tradução: "Agora, muitos selos hoje; Tomem crianças; Seremos os melhores; Se todos nós investirmos; Nos EUA; Sammy, meu, meu tio Sammy".

³¹ Tradução: "Elmer Fudd: Aí vem o homem da liberdade; Porky Pig: Não dá para fazer planos para amanhã; Bugs Bunny, Elmer Fudd e Porky Pig: a não ser que você compre alguns bônus hoje".

O curta ainda conta com um segmento final, em que todos os espectadores são “convocados” a cantar o hino nacional. Nesse trecho, as salas de exibição deveriam acender as suas luzes e os atendentes do cinema fariam o recolhimento de valores para os bônus de guerra (Lehman, 2007, p. 73).

Em *Any Bonds Today*, o uso do *blackface* dos menestréis é colocado no mesmo contexto de símbolos nacionais. Ao *Pernalonga* mimetizar a performance de Al Jolson, cantando *Sammy* em alusão ao *Tio Sam*, evidencia-se que estas representações raciais, com suas raízes únicas nos EUA, eram consideradas imagens patrióticas (Lehman, 2007, p. 73). Em um pequeno desenho animado, conseguimos visualizar de maneira concisa o pacto de fundação dos EUA, onde o racismo coloca-se como um marco identitário do país, e que ocupa seu espaço no imaginário cultural.

Neste capítulo, faremos uma análise de como, durante o período da Segunda Guerra Mundial, alguns desses estereótipos raciais estadunidenses se faziam presentes nas narrativas animadas especialmente no que diz respeito aos corpos masculinos, e de como atuavam na manutenção do *status quo* de “inferioridade” e “inaptidão” atribuídas ao homem preto, quanto ao seu engajamento no conflito. O estudo será tratado de acordo com as categorias Sterling A. Brown, divididas entre representações “positivas”, quanto à sua aceitação no corpo social, ou “negativas”, quando estas são consideradas inferiores ou perigosas à estrutura da sociedade estadunidense.

2.1 Os “bons meninos”: *Sambo*, *Tambo* e as representações socialmente aceitáveis do homem negro

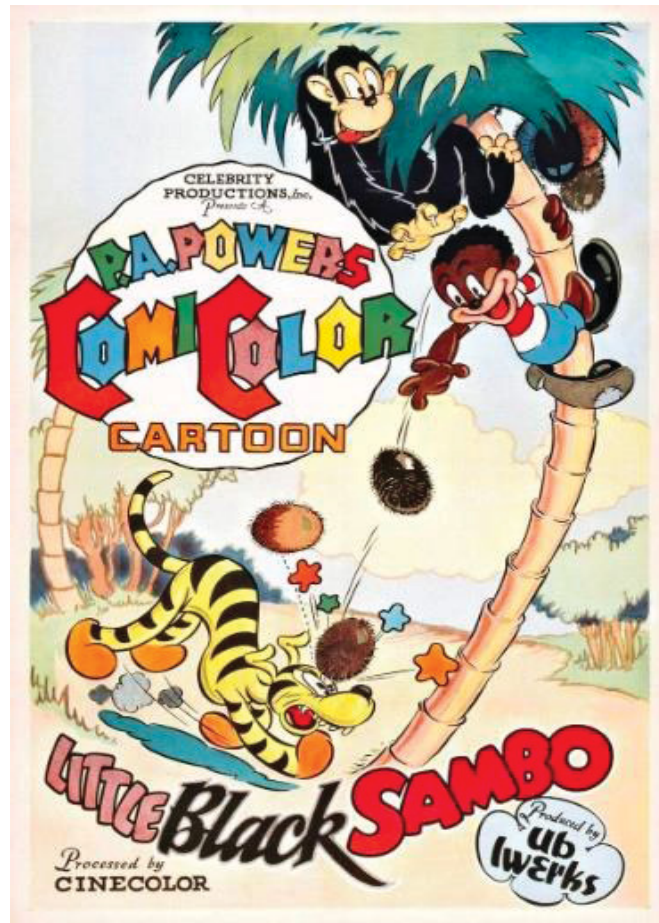
Talvez a representação negra típica mais familiar na cultura dos EUA seja a do *Sambo*, um homem atrapalhado e brincalhão popularizado nos shows de menestréis, filmes, programas de rádio, desenhos animados e até em comerciais. Esse personagem é o protótipo do escravo conformado e despreocupado, como uma eterna criança dependente de uma autoridade superior. Preguiçoso e ingênuo, aparece sempre desfrutando de música e dança, e sua submissão é retratada como natural e justificada. O seu nome deriva de um termo hispânico que era utilizado para designar

a “cria” entre um negro e um mulato (Pieterse, 1992, p. 153).

O *Sambo* era um tipo frequentemente caracterizado por grandes olhos redondos, um sorriso exagerado e um comportamento infantilizado, desprovido de ambições ou desejos próprios. Essa era uma imagem que reforçava o contrato racial das sociedades escravocratas ocidentais, na qual a humanidade dos negros era negada e hierarquias raciais eram naturalizadas. Conforme observado por Jan Nederveen Pieterse (1992, p. 153), essa representação cultural, que comparava negros a crianças ou animais, era intrínseca a um sistema que legitimava a dominação e a desumanização. Nesse contexto, a necropolítica se manifestava na gestão dos corpos escravizados pelos seus senhores, que, independentemente da idade, os tratavam como “garotos”, “garotas” ou “crianças grandes”, reduzindo-os a propriedades desprovidas de agência e submetidas a um controle que oscilava entre a custódia e o extermínio.

O mais famoso exemplo dessa representação é o livro infantil *The Story of Little Black Sambo* (1899), escrito por Helen Bannerman (1862-1946). A história é ambientada na Índia e narra as aventuras do menino que dá seu nome ao título, descrito de forma estereotipada e racista. *Sambo* é retratado como um menino alegre e bem comportado, que precisa enfrentar uma série de desafios envolvendo animais selvagens. A publicação fez tanto sucesso nos Estados Unidos que teve, além de várias edições, uma adaptação em cores para os desenhos animados em 1935, pelas mãos de Ub Iwerks, ex animador da Disney. Nota-se no cartaz de divulgação da animação (Figura 19), que o pequeno menino é representado com traços e comportamentos semelhantes aos de um macaco: empoleirado em um coqueiro, usa seus pés desproporcionais como apoio de sustentação, enquanto atira cocos no tigre que está à espreita no chão. Deste modo, embora o objetivo do símio também seja predatório em relação a *Sambo*, os seus traços e posições na obra são muito similares. Este apoia-se no tronco da mesma forma, e com uma expressão facial parecida, onde ambos possuem os mesmos formatos de olhos, nariz e língua, além de um contorno pontiagudo que separa os cabelos (ou pelos) da sua testa, separando os arcos das sobrancelhas. Essas aproximações visuais reforçam a associação racista e desumanizante, diluindo a distinção entre o personagem humano e o animal.

Figura 19: Poster da animação *Little Black Sambo* (1935)



Fonte: IMDB³²

Mesmo quando despidido das características da escravidão estadunidense, o *Sambo* se fazia como figura presente na representação do homem negro. Isto fica evidente na animação de pré-alistamento *Meet John Doughboy*, lançada em julho de 1941. O curta faz referência, em seu título, a outro trabalho contemporâneo: o longa-metragem de comédia lançado em maio de 1941 pela Columbia, *Meet John Doe*, dirigido por Frank Capra (1897-1991) e estrelado por Gary Cooper (1901-1961) e Barbara Stanwyck (1907-1990). Era uma tática comum dos artistas da Leon Schlesinger utilizarem-se de nomes de obras populares do período, cinematográficas ou musicais, para criar trocadilhos em seus títulos, buscando um efeito de reconhecimento e humor, mesmo que o tema não tivesse relação direta entre a animação e o filme.

³² Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0026633/>. Acesso em: 23 jan. 2024

Protagonizado por personagens brancos, esse curta de animação nos apresenta como funcionava o período do alistamento obrigatório. Assim como no teatro de menestréis, o primeiro segmento se iniciava com *Porky Pig* como o condutor principal do curta, sendo apresentado por uma voz em *off* como “O astro das telas e do rádio, o recruta cento e cinquenta e oito e três quartos” (Figura 20).

Figura 20: Porky como soldado e menestrel na abertura da animação



Fonte: Meet John Doughboy (1941)

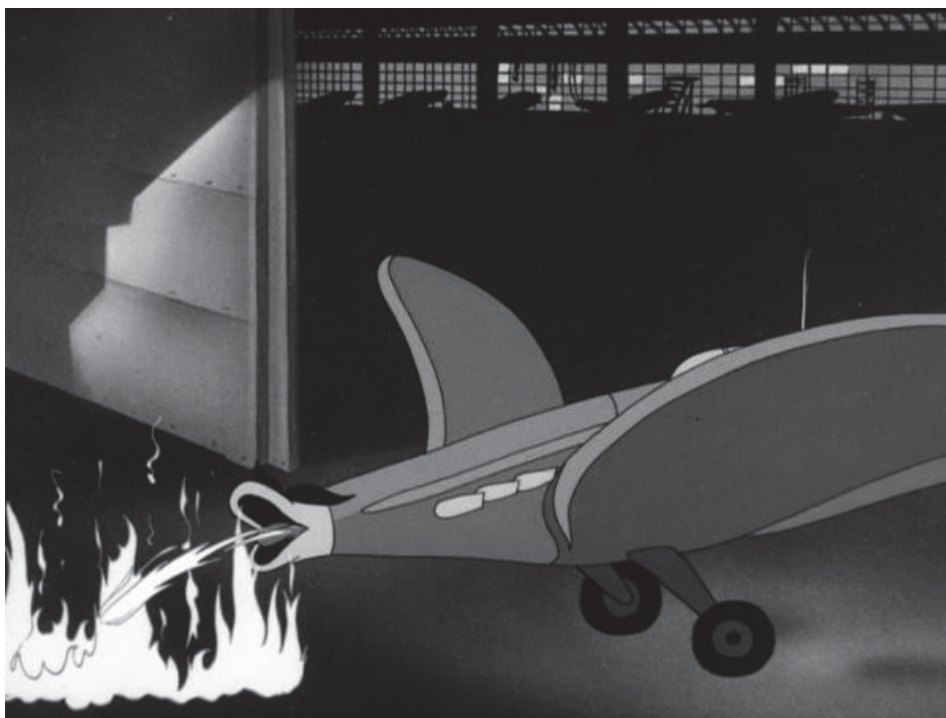
Devidamente trajado como um militar, com uniforme característico da Primeira Guerra Mundial, o personagem aparecia em um palco teatral, tendo como música de fundo um trompete que tocava melodias militares. A plateia e o espectador se viam imersos na atmosfera militar, de mobilização moral, onde nosso anfitrião se dispunha a apresentar uma série de “filmes” que revelariam segredos militares – então, antes de prosseguir, convidou os membros da *Quinta coluna*³³ a se retirarem da audiência.

No segmento intitulado *Esforço de Defesa da América*, que imitava a linguagem de um cinedocumentário, é apresentada ao público a produção estadunidense de

³³ Quinta coluna é uma expressão usada como sinônimo de traição, caracterizada pela reunião de um grupo de pessoas que atuam clandestinamente com a intenção de trair os seus companheiros, a sua pátria ou sua organização. Fonte: BAUER, Carlos. Os súditos do eixo: Quinta Coluna e Estado Novo em tempos de guerra. In: **História da Ditadura**. 29 abr. 2021. Disponível em: <https://www.historiadaditadura.com.br/post/os-s%C3%BAditos-do-eixo-quinta-coluna-e-estado-novo-em-tempos-de-guerra>. Acesso em: 8 jan. 2025.

mobilização militar, à luz dos acontecimentos políticos, onde todo o esforço se tornaria vital para a manutenção da guerra. Em um ambiente fabril, o metal derretido se transformava automaticamente em tanques militares, que já saiam de cena prontos e andando – o que passava ao espectador a ideia de uma produção rápida e ininterrupta. Dando sequência, a animação nos leva para uma fábrica de aeronaves, onde não apenas os modelos americanos eram produzidos, mas havia também o desenvolvimento e aperfeiçoamento das aeronaves britânicas da *RAF (Royal Air Force)*, em especial o modelo *Spitfire*. Neste ponto, novamente é utilizado o recurso do trocadilho para a produção de humor, marca do estúdio. Desta vez, ocorre uma jogada visual com o nome do avião *Spitfire*, cuja tradução seria “cuspidor de fogo” – e, de fato, vemos que este está literalmente cuspidor fogo, com suas hélices convertidas em um sutil bigode, característico das representações jocosas com o estereótipo visual de um típico homem inglês.

Figura 21: Um exemplar do avião Spitfire, que na tradução, seria "cospe fogo"



Fonte: Meet John Doughboy (1941)

No segundo segmento, intitulado *Convocação*, artigos de jornais reais, como o *Los Angeles Times* e o *Herald Express* comentam sobre o início da convocação de conscritos, um feito inédito na história dos EUA, com repercussões positivas e

negativas. Alguns recortes de comentários publicados ganharam destaque, como o do ficcional *Citizen Sugar Kane* (mais um trocadilho, agora com o nome do filme *Citizen Kane*, de Orson Welles, também lançado em 1941), que dizia: “nossa política de portas abertas é responsável pela convocação”.

Figura 22: Os soldados conscritos



Fonte: Meet John Doughboy (1941)

Na sequência, aparecem dois homens, um extremamente alto e outro muito baixo, procurando seus respectivos números nas listas de convocação, cientes de que não seriam sorteados, por conta da falta de requisitos e por seus números seriais serem altos, diminuindo as chances da iminente obrigação. Visualmente, é notório que ambos não teriam condições físicas de se qualificarem como aptos ao serviço militar. Entretanto, na cena seguinte, os dois personagens surgem, já em trajes militares, marchando em treinamento (Figura 22). Seus trajes não são bem ajustados. O homem maior está com um uniforme apertado para sua estatura, e o menor, além de suas roupas e chapéu largos, se vê obrigado a marchar usando pernas de pau. Apesar do tom surreal da cena, para a audiência o recado era claro: todo homem que fosse convocado seria considerado apto a pegar em armas. Esta era considerada uma obrigação de todos.

Na cena seguinte, somos apresentados, enfim, às instalações modernas das forças armadas, onde os homens recrutados (todos brancos) comem de forma voraz. Novamente, ao mostrar os equipamentos militares, um recurso de humor utilizado ao animalizar esses objetos, de modo que as armas passaram a se comportar como galinhas, em ninhos de metralhadoras. Também é dito pelo narrador que recursos animais, como a força motriz do cavalo, ainda são necessários para o transporte de carga. Estes, que na animação só aparecem em forma de silhuetas, são então descritos como equinos criados na América do Sul – e logo formam uma fila de *Conga*³⁴.

Na porção final da animação (trecho a partir de 5'06") há a apresentação do único personagem negro do desenho. Inicia-se um segmento em que somos apresentados a um novo tipo de máquina de guerra, que se mantém escondida por trás de uma cerca de arame farpado e avisos para manter a distância. É feito um grande suspense, com um veículo irreconhecível, movimentando-se tão rápido que é impossível distinguir sua forma ou os personagens que a estejam operando. Trata-se de uma arma destruidora de terras, “uma centena de vezes mais rápida e efetiva que um tanque”, que corta árvores em seu caminho, destrói cercas e perfura o solo com rapidez e destreza. Somente quando o locutor solicita a parada do veículo, para que o espectador possa conhecê-lo, somos apresentados a um calhambeque com um oficial fumando um charuto e seu *chofer* negro (Figura 23).

³⁴ Estilo musical tradicional latino-americano, nascido em Cuba, que tem ritmo sincopado e costuma ser performado por meio de uma dança em forma de fila.

Figura 23: Jack Benny e Manchester como a "arma secreta", o automóvel Maxwell



Fonte: Meet John Doughboy (1941)

Tais personagens são as caricaturas de Jack Benny e Eddie “Rochester” Anderson, dois comediantes do *vaudeville*, rádio e posteriormente televisão, sendo também pioneiros no desenvolvimento do gênero *sitcom*³⁵. No programa de rádio *The Jack Benny Program*, o ator interpretava um violinista mesquinho e que contava constantemente com a ajuda de seu chofer e “Faz tudo”.

Segundo Riani (2002), a caricatura é “um desenho humorístico que prioriza a distorção anatômica, geralmente com ênfase no rosto e/ou em partes marcantes/diferenciadas do corpo do retratado, revelando também, implícita ou explicitamente, traços de sua personalidade”. Tendo em vista este conceito sobre o tema, vejamos uma foto dos atores nos quais baseam-se as caricaturas apresentadas acima, para identificar mais pistas sobre o que está sendo narrado pela animação (Figura 24).

³⁵ *Sitcom*, abreviatura da expressão inglesa *situation comedy*, é um formato de série, popularizado na televisão que apresenta um grupo de personagens em situações cômicas.

Figura 24: Jack Benny e Eddie "Rochester" Anderson no programa de televisão "The Jack Benny Show"



Fonte: THE JACK Benny Show. 22 abr. 1956. CBS Photo archive. Fotografia.³⁶

Na linguagem da caricatura, há a preocupação de que o público tenha uma assimilação dos traços do desenho e relacione facilmente ao objeto de sua inspiração – e isto se confirma na representação de Jack Benny. Ao compararmos o desenho com a fotografia de Jack, podemos identificar alguns traços dominantes que facilitam a associação entre a animação e o ator: os olhos levemente caídos, as entradas do cabelo, o formato do rosto e lábios. Entretanto, quando se observa a representação feita do personagem Rochester, não há traços ou características fisionômicas que permitam sua identificação. O conceito de caricatura não tem tanta aplicabilidade na definição de tal imagem. Os aspectos do motorista só são definidos pela cor: um desenho preto, de lábios e olhos grandes, em uma posição de subserviência ao seu “patrão”. Nesse caso, não há indícios da necessidade, ou talvez do interesse, de utilizarem-se recursos para a individualização do ser, dar-lhe uma identidade, torná-lo uma “cópia” referente à sua inspiração – pois, na animação, ele é só um corpo preto a serviço do branco.

³⁶ Disponível em: <https://www.gettyimages.com.br/detail/foto-jornal%C3%ADstica/american-comedian-and-television-show-host-jack-foto-jornal%C3%ADstica/84520638?adppopup=true>. Acesso em: 18 fev. 2025.

Em comparação aos outros atores representados no curta – desde aqueles que foram convocados contra a sua vontade, até os soldados que comem de forma efusiva no barracão, sem o biótipo, os desejos ou comportamentos ideais de um soldado para o *front* – percebemos que a apresentação do personagem negro é feita de maneira distinta. Ele não é visto em marcha, ou na utilização de canhões pesados como os demais, pois tampouco é um agente ativo por si, mas um *Sambo*, uma representação infantilizada e subserviente que revela como a mão do artista branco enxerga o ator, representado servindo passivamente a sua contraparte branca. Como um dos poucos desenhos do período a apresentar a interação de personagens negros e brancos inseridos no contexto de esforço de guerra, a presença de um estereótipo subserviente, que fala apenas para chamar o seu parceiro de “chefe”, é um claro indicativo da preocupação em delimitar o lugar que o negro deveria ocupar quando todos os americanos fossem chamados às armas. Ainda que fosse um segmento pequeno, em uma animação de oito minutos, o uso do recurso do humor, neste caso, ajudava na manutenção da distância social entre brancos e negros.

O infame estereótipo, com roupagem moderna e distanciando-se de sua associação direta com o período de escravidão, também pode ser notado em outra produção da Warner Bros., considerada uma das mais polêmicas do período: *Coal Black and de sebben dwarfs* (1943). Dirigido por Bob Clampett, o desenho animado configura-se numa cornucópia de representações raciais exageradas, apresentando-se como uma paródia do grande sucesso do estúdio rival: o longa-metragem *Branca de neve e os sete anões* (1937), da Disney. Na narrativa, *So White*, a “mocinha” do curta, busca viver seu amor com o *Prince Chawmin*, mas é perseguida pela Rainha má, que tenta por várias vezes matá-la, e acaba sendo salva pelos anões soldados.

O diretor do desenho era um entusiasta das expressões de entretenimento negro do período, especialmente o *jazz*, que frequentemente usava em seus curtas. Em sua versão do conto, o oposto de *Snow White* seria *Coal Black* (algo como “preta de carvão”). Para esta animação, ao invés de uma trilha bucólica e clássica, o curta seria um espetáculo de jazz. Bob desejava que tudo soasse autêntico e, por isso, contratou artistas negros para a gravação das trilhas sonoras e das vozes. Produziu o curta no estilo *swing cartoon*, priorizando o caos e a velocidade, contrapondo-se ao estilo hermético de fazer animação da Disney.

Dentre as inúmeras representações raciais presentes na animação, destaca-se a construção imagética dos soldados afro-americanos, personificados no curta pela figura dos sete anões – nesse caso, uma série de anões negros, com feições de *pickaninnies*³⁷ desajeitados, e entretanto, uniformizados como militares (Figura 25). Segundo Lehman (2007, p. 76), os anões eram “sete soldados diminutos, alocados nos Estados Unidos, e diferentemente dos sete anões originais, não possuíam personalidades distintas e somente algumas falas”. Suas feições, entretanto, eram claras tentativas de estabelecer uma caricatura de duas personalidades recorrentes em animações: Fats Waller (1904-1943), famoso cantor e pianista de *Jazz*; e Stepin’ Fetchit (1902-1985), ator e comediante estadunidense que, nos anos 1930, recebera a alcunha de “homem mais preguiçoso do mundo”.

Figura 25: Os sete anões prestando continência para *So White*



Fonte: Coal Black and de Sebben Dwarfs (1943)

Como podemos comparar, com base na imagem acima e nos frames abaixo (Figura 26), reaparece uma questão que também estava presente em *Meet John Doughboy*: as pretensas caricaturas ou inspirações artísticas que eram feitas pelos animadores não tinham uma pretensão real de trazer qualquer semelhança entre as pessoas negras e seus personagens. Eram construções imagéticas que dependiam da ação para estabelecer a analogia. Não era o objetivo que fossem iguais

³⁷ *Picaninny* é a representação pejorativa das crianças negras.

esteticamente às suas inspirações, mas o humor residia em mimetizar o estereótipo que ambos representavam: gordos, de baixa inteligência, e preguiçosos. Enfim, aproveitava-se tudo o que ajudasse a construir uma imagem de inaptidão dos corpos negros para as forças armadas e, por consequência, obter com sucesso o riso branco.

Figura 26: Fats Waller e Stephin' Fetchit e os sete anões de Coal Black and de Sebben Dwafs



Fonte: Compilação do autor³⁸

Lehman (2007, p. 76) afirma que os pequenos soldados aparecem no curta somente como “alívio cômico”, sem que seu status militar tenha relevância para o curta. Entretanto, creio que esta visão sobre os personagens revela-se limitada e descolada dos demais atores da animação. Os anões eram os *Sambos* militares: postos como criancinhas pretas, são expostos ao ridículo e se tornavam aceitos como elemento cômico ao usarem uniformes do exército, mas, revelarem-se efetivamente inaptos como soldados para o *front*. O papel do *Sambo* é servir alegremente e conformar-se em seu lugar, uma função que os anões da animação exerciam com louvor. Contudo, ao colocarmos em cena o seu antagonista, o príncipe (que será

³⁸ Montagem feita à partir de frames retirados da animação Coal Black and de sebben Dwarfs e imagens dos atores Fats Waller e Stephin' Fetchit, disponíveis no site IMDB.

discutido no próximo tópico), é notável que há mais uma função para os pequenos, tanto quanto para suas representações como militares: eles apresentam aquilo que o corpo social espera e glorifica como o “bom negro” – soldados alegres e dispostos, mesmo que seja para a realização de funções e missões irrelevantes. Ou seja, eles são a construção imagética do papel legado pelo branco ao negro na guerra.

Na paródia, o real inimigo a ser derrotado era aquele que não se encaixava, e cujo estilo de vida era ser anti-patriótico: o príncipe encantado. A evidência disto está no último segmento do curta, onde *So White* encontra-se desfalecida após comer a maçã envenenada. Para provar seu valor e “protagonismo”, o príncipe fora chamado pelos anões, como medida extrema, para despertá-la com um beijo apaixonado. Porém, esse “príncipe encantado” não possuía os requisitos para assumir real protagonismo nesse curta – pois, ele não é parte do esforço de guerra e, por mais de uma vez, não foi capaz de provar suas qualidades viris, sendo representado como um covarde ao deixar a “mocinha” ser raptada pelos capangas contratados pela rainha má. Então, após várias tentativas que o levaram à exaustão, a ponto de seus cabelos tornarem-se brancos e sua pele, outrora retinta, apresentar-se pálida e doentia, um dos anões resolve, ele mesmo, beijar *So White* – que desperta e o toma em seus braços. É revelado, assim, o verdadeiro “herói” do desenho animado: o anãozinho militar.

Figura 27: So White carregando em seus braços seu verdadeiro herói.



Fonte: Coal Black and de sebben Dwarfs (1943)

No cinema, uma princesa precisa de um herói. E, no caso de uma “donzela em perigo” em tempos de guerra, este herói estava nas forças armadas. A “magia” capaz de salvar a *So White* de seu destino final é, enfim, um segredo militar. Tal segredo reside, justamente, na questão de enquadrar-se no papel social que lhe é esperado: você pode tornar-se o herói, mesmo que seja um bufão, se souber o seu lugar.

Como uma variante do *Sambo*, personagem proveniente do meio rural, o *Tambo* é a sua contraparte urbana, um dândi com roupas extravagantes e linguagem pomposa, e uma representação dos negros livres após a Guerra Civil. Embora o termo *Tambo* não seja tão amplamente reconhecido quanto o de outros estereótipos como o *Sambo* ou o *Coon*, ele carrega em si uma carga simbólica singular. Pois, traz em sua gênese o uso do riso como forma de sabotar o processo de assimilação do homem negro na sociedade livre, fazendo piada de seus modos, costumes e roupas, e sendo esses indivíduos colocados como alpinistas sociais (Pieterse, 1992, p. 134). Abaixo, podemos ver uma foto de uma marionete do personagem *Tambo*, de 1850, que faz parte da coleção do Museu Nacional de História Americana (Figura 28). Notam-se os trajes extravagantes, de cartola e fraque, portando um pequeno tambor na mão, com a pele pintada em um tom de preto e a boca em um tom vermelho vivo. Segundo as informações do museu, tal peça era utilizada em espetáculos de bonecos de menestréis, em um barco que transitava entre Nova Orleans e St. Louis, entre 1850 e 1875. Esta peça nos traz ainda outra característica fundamental deste personagem: embora sua imagem e comportamento fossem satirizados, havia um lugar de aceitação e até de apreciação para com o mesmo, por meio do entretenimento.

Figura 28: Marionete do Tambo



Fonte: National Museum of American History³⁹

No imaginário branco sobre os corpos negros, há um tema recorrente: o dom musical especial, a benção do saber expressar-se artisticamente atribuída a eles (Pieterse, 1992, p. 136). Já no século XVIII, John Wesley (1703-1791), um clérigo britânico, escrevera sobre a habilidade musical supostamente inata de povos pretos: “eu só posso observar como os negros, acima das demais espécies humanas, tem um excelente ouvido para a música” (*apud*. Pieterse, 1992, p. 136). Por isso, os primeiros espaços onde performar era permitido aos negros na sociedade branca,

³⁹ Disponível no site: https://americanhistory.si.edu/collections/object/nmah_670132. Acesso em: 12 jan. 2025.

tirando seus papéis mais comuns, de servo ou de escravo, era na condição de *entertainer*.

No capítulo quatro desta tese, nos aprofundaremos mais sobre a questão musical nos desenhos. Mas, neste momento, interessa a questão representacional do negro como o *Tambo Entertainer* para que haja a compreensão de que os corpos masculinos negros eram aceitos em espaços sociais brancos quando se delimitavam a alguma função específica que não infringisse o seu contrato racial.

Em setembro de 1941, praticamente um ano após o início do alistamento obrigatório, a *Walter Lantz Studios* lançou o curta com a temática de alistamento *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*. O desenho, que trazia como carro-chefe, além da temática propagandística sobre o futuro período de alistamento, vinha também com o propósito de divulgação comercial de um dos maiores sucessos lançados pela Universal Music no período: a música de mesmo nome da animação, interpretada pelo grupo *Andrews Sisters*. Esta era uma prática comum no período, haja vista que as distribuidoras dos desenhos (com exceção da Disney) eram também donas de gravadoras musicais. Então, várias animações no período eram lançadas com títulos, narrativas e/ou trilha que servissem de divulgação para a produção musical da casa.

Nesse desenho animado, vemos como o imaginário e as representações do negro, em seu cotidiano tanto fora quanto dentro do ambiente militar, foram construídas de tal modo que notamos os estereótipos raciais reafirmando a suposta incapacidade do afro-americano para o dever como guerreiro, relegando-o ao papel de bufão. Podemos dividir as cenas do cotidiano negro no contexto da guerra em dois ambientes distintos: o civil e o militar. Nesta primeira parte, o espectador é apresentado ao protagonista do curta, nosso herói *Tambo*, o trompetista negro *Hot Breath Harry* (Figura 29), a última sensação do Harlem – bairro de Manhattan, conhecido por ser um grande centro cultural e comercial dos afro-americanos. O jovem, de porte esguio e bem trajado, apresentava roupas características dos artistas das grandes bandas de *jazz* dos anos 30. Ele aparecia como a estrela de um clube noturno, “a onda quente” do *The Boogie Hatch*, que atraía as multidões para a sua performance.

Figura 29: Hot Breath Harry em sua performance no trompete



Fonte: Compilação do autor⁴⁰

Seu show era apaixonado: ele era o destaque da noite, fazendo um solo de trompete com tanta intensidade na performance que chegou a ficar literalmente azul, em sua dedicação para alcançar as notas mais agudas – como podemos ver na imagem acima. Entretanto, no ápice de sua apresentação, um telegrama foi colocado em seu instrumento, com a mensagem: “Pequeno garoto azul; venha tocar sua corneta ou iremos pegar você, isso é certeza como o dia em que você nasceu”⁴¹. Como visto anteriormente, mesmo tratando-se de um indivíduo adulto, ele fora referido como um menino, sendo infantilizado para que a sua figura se encaixasse em um espaço de aceitação. De acordo com Pieterse (1992, p. 141), o tipo de artista negro que era bem-vindo no corpo social, à exceção do servo, era o tipo emasculado, desprovido de virilidade, frequentemente representado como feminino – enquanto o branco assumiria o papel masculino. Então, colocá-lo como uma criança é também uma forma de neutralizar o perigo associado ao corpo negro, altamente sexualizado.

Culturalmente, o negro encontrava um espaço na sociedade estadunidense com o *jazz*, na década de 1930, aproveitando o que Pieterse (1992) descreveu como: “um vácuo da perda de fé da alta sociedade nos valores tradicionais, que foi preenchido por valores de subculturas que ofereciam diversão, excitação, romance, um contato maior com a realidade e identificação com a arte”.

No desenho, *Harry* é o estereótipo do negro socialmente aceito por sua posição

⁴⁰ Animação Boogie Woogie Bugle boy of Company B (1941)

⁴¹ No original: “*Little boy blue, Come blow your horn or we will come and get you as sure as you’re born. Local draft board*”.

de talento do *jazz*. Era uma figura feita estritamente para o entretenimento branco, mas, ao se ver diante de uma situação real do contexto de alistamento militar e provável participação na guerra, buscou fugir. Como um *Tambo*, o protagonista tinha em sua gênese o prazer pela música, mas completa aversão a outros serviços, de modo que entrar para as forças armadas seria ir contra a sua natureza. Por esse motivo, o aviso de convocação pegou a estrela de surpresa. Ele não desejava se alistar, e alegava ter subterfúgios para fugir de sua obrigação, dizendo possuir amigos influentes. Entretanto, foi puxado do palco diretamente para uma das salas do serviço de alistamento. O processo de inserção na vida militar foi feito sob protestos do artista, que não tinha controle daquilo que acontecia com seu corpo, sendo transformado em um soldado.

Figura 30: Hot Breath Harry no ambiente militar



Fonte: Boogie Woogie Bugle Boy of Company B (1941)

Uma vez que sai do escritório de alistamento, o protagonista já está em outro cenário, agora diurno, em um acampamento militar e já trajando uniforme. Como podemos acompanhar na imagem acima (Figura 30), seu rosto expressa completo desespero, pois ele se depara com dificuldades assim que se vê inserido no novo ambiente. Independente da sua vontade, Harry estava no exército e já tinha um posto definido: seria o novo clarim da companhia B. O que aparentemente era uma designação simples no serviço militar, gerou pânico ao protagonista: sua missão seria

tocar a corneta exatamente às cinco horas da manhã, para acordar uma companhia de soldados negros – que não só pareciam descontentes com a ideia de acordar cedo, mas também agrediam, quase fatalmente, a todos os que eram imbuídos de tal missão.

Vemos, então, o protagonista ser retirado de um espaço que lhe era familiar, onde sua única função era trabalhar para o reconhecimento e admiração do branco, um público oculto aos olhos do espectador. Agora ele estava no exército, um ambiente que lhe era hostil, e estava cercado somente por negros. Apesar de sua natureza dócil, infantilizada em prol do divertimento e sempre dependente do aplauso, agora via-se confinado num espaço de violência e sem uma supervisão branca que lhe assegurasse um papel social confortável.

Na qualidade de um “bom negro”, *Harry* temia o destino de seus antecessores, e tentou fugir do serviço – mas fracassou, sendo obrigado por seu superior a pegar a corneta e exercer sua mais nova e perigosa função. Em sua prática, o clarim foi hostilizado por seus colegas, sendo atacado com panelas, alimentos, facas e até um cutelo, acompanhado do bilhete: “Com os cumprimentos da Companhia B” (Figura 31).

Figura 31: As agressões sofridas por Harry ao tentar exercer sua função de corneteiro



Fonte: Compilação do autor⁴²

O jazzista sabia que, como um corneteiro, nos moldes tradicionais da caserna, ele não seria aceito pelos demais, porque seu som representava apenas mais um símbolo de opressão das instituições militares, e era algo que iria contra a “natureza” sonolenta daquela companhia de soldados negros. A solução apareceu quando a

⁴² Montagem de frames retiradas da animação *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*.

corneta, destruída em sua primeira tentativa de tocar a *reveille*, foi substituída por um trompete. Agora, os acordes engessados e opressores do toque de alvorada davam lugar a uma improvisação de *jazz*. A melodia que ecoava pelas barracas revelava soldados despertos e felizes com os acordes, que remontam à vida noturna dos bairros negros. Como o *flautista de Hamelin*⁴³, Harry movimentara a companhia de soldados. O despertar não era somente do corpo, mas dos espíritos dos ali presentes, que se transformavam ao sabor da música.

A animação entra então em um segmento onde nos é apresentado o cotidiano da companhia, ao som da canção *Boogie Woogie Bugle Boy*, interpretada pelos próprios soldados da animação. À medida em que somos apresentados aos soldados negros, vemos que as cenas dedicadas a um treinamento propriamente militar (como o manuseio de armamento ou o combate usando baioneta) são pontuais, resumindo a rotina do soldado negro à cozinha do acampamento e à execução de marchas. Ao ritmo do *jazz*, no entanto, os soldados mudam suas características e comportamentos de *bullies*, tornando-se *sambos* para as forças armadas – e, assim como *Harry*, encaixando-se num lugar de subserviência.

No desenvolvimento do desenho, os espectadores eram apresentados à rotina do grupo afro-americano, que incluía desde a preparação de pratos, como ovos fritos e purê de batata, até a ocorrência de duas mortes durante o treinamento – uma por conta do uso de projéteis enquanto xilofones; e outra pelo ataque de um enorme jacaré. Depois, o grupo voltou para suas respectivas tendas e camas, ainda embalado pela melodia cativante de *Harry*, que agora não demonstrava mais medo ou resistência ao seu cargo. Pois, apesar de estar prestando serviço militar, encontrava-se ainda dentro de seu espaço social, onde não era obrigado a desempenhar o papel de guerreiro ou até mesmo ter uma rotina de trabalho propriamente dita, reservando-se ao entretenimento do batalhão e dos espectadores – as testemunhas oculares da rotina da Companhia B. O *Jazz* é o lugar a ser ocupado por ele, e não o de um soldado ativo para a batalha.

⁴³ Conto alemão popularizado pelos Irmãos Grimm que conta a história de um caçador que hipnotizara todos os ratos da cidade de *Hamelin* para afogarem-se no rio em troca de uma recompensa em dinheiro dos moradores. Entretanto, ao se recusarem a fazer o pagamento, o caçador vingou-se, hipnotizando as crianças para fora da cidade e trancando-as em uma caverna.

Apesar de ter sido uma representação única de um grande estúdio entre os desenhos e até mesmo entre as produções cinematográficas do período, essa foi uma das poucas produções, entre 1937 e 1945, que teve como protagonista uma unidade afro-americana nas forças armadas. Somente em 1943 Hollywood iria começar a produzir longas-metragens com visões “positivas” dos negros na vida militar, mesmo que esta imagem se limitasse a papéis coadjuvantes (SHULL; WILT, 1987).

Então, embora *Hot Breath Harry* seja o protagonista desse desenho animado, onde temos figuras negras ganhando destaque, é importante ressaltar que essa não é uma narrativa que ignora as desigualdades sociais de seu tempo histórico. O “herói” não carrega em si uma idealização de bravura e do patriotismo americano. O Contrato racial se manifesta novamente no curta-metragem quando consideramos que a representação desse herói não destrói estereótipos – pelo contrário, oferece uma releitura aos mesmos. Ele segue envolvendo esses mesmos estereótipos em cores e traços brilhantes, agora acompanhados de uma trilha popular e envolvente, que cativa os olhos e ouvidos do espectador – mas, ao mesmo tempo, também contribui na manutenção do racismo estrutural, que se faz presente mesmo em tempos de guerra.

2.2 Os “meninos maus”: *Black Buck*, *Coon* e as representações socialmente condenáveis do homem negro

Nos Estados Unidos, os homens negros foram representados e descritos ao longo da história como sujeitos agressivos, hiperssexuais e violentos – e que, portanto, devem ser controlados, subjugados e temidos (Hackman, 2016). O resultado dessa construção imagética é o de um medo racial e, conseqüentemente, da violência não justificada pelo Estado e sociedade.

Anthony Lemelle, em seu livro *Black Masculinity and Sexual Politics* (2010), define que a masculinidade é uma construção social baseada nas normas culturais atribuídas aos homens, sendo tais expectativas constantemente reforçadas por representações na cultura popular. Para o autor, as mesmas forças sócio-políticas, estabelecidas ao longo da história, utilizam-se de recursos como a hiperssexualização ou a feminização social dos homens negros (nas imagens “domesticadas” do *Sambo*,

por exemplo, onde estes se colocam de forma passiva mediante a ordem social) no processo de subjugo e manutenção de seu status de inferioridade. A forma hegemônica de masculinidade por muitas vezes limita-se à noção de heterossexualidade branca, sendo esta última considerada o padrão ideal em que os homens deveriam se encaixar (Kocic, 2016, p. 86). Através da constante comparação, portanto, entre a masculinidade negra e branca, cria-se um ciclo de inadequação e inaptidão do negro no corpo social.

No quadro abaixo (Figura 32), podemos observar uma esquematização maniqueísta do espectro das representações negras masculinas identificadas na cultura americana, organizadas entre as personagens que são colocadas como positivas, aceitas e femininas; e seu outro extremo, onde associa-se a violência, o primitivismo e a criminalidade. Utilizo-me de imagens dos próprios desenhos animados aqui estudados para melhor exemplificação de como os mesmos tipos apresentavam-se, de maneira concreta, nas animações. Pois, mesmo sob o véu da comédia, risível e agradável, mantinham-se inscritos na mesma linha pejorativa de representações. Como algumas animações tinham por objetivo uma “conscientização”, onde o personagem acabava por ter de modificar o seu comportamento para poder entrar em um padrão, poderia também ocorrer uma oscilação de estereótipos, com personagens alternando-se entre o bom e o mau negro. Dentro desse espectro de projeções do olhar branco sobre os negros, é possível fazer uma distinção dualista entre os *niggers* (*coons* e *bucks*) e os *negroes* (*sambos* e *tambos*).

Figura 32: Espectro com as representações masculinas, da positiva para negativa, nos desenhos animados desta pesquisa



Fonte: Compilação do autor

No tópico anterior, nos debruçamos sobre as representações negras que são socialmente aceitas, dentro destas animações. Agora, adentraremos nas formulações negativas, iniciando pelo tipo *Black Buck*, ou *Mandingo*. O primeiro termo fora utilizado largamente nos Estados Unidos durante o período da escravidão. *Buck* era uma gíria designada para os homens considerados jovens e fortes, também carregada de uma conotação de “selvageria” e “animalidade”. O conceito se tornou especialmente prevalente em relatos sobre os perigos da sexualidade desenfreada dos homens negros, que eram retratados com um desejo desmedido, especialmente pelas mulheres brancas. O segundo termo vem de uma origem distinta, derivado de um grupo étnico da região oeste da África, mas carregava o mesmo significado pernicioso.

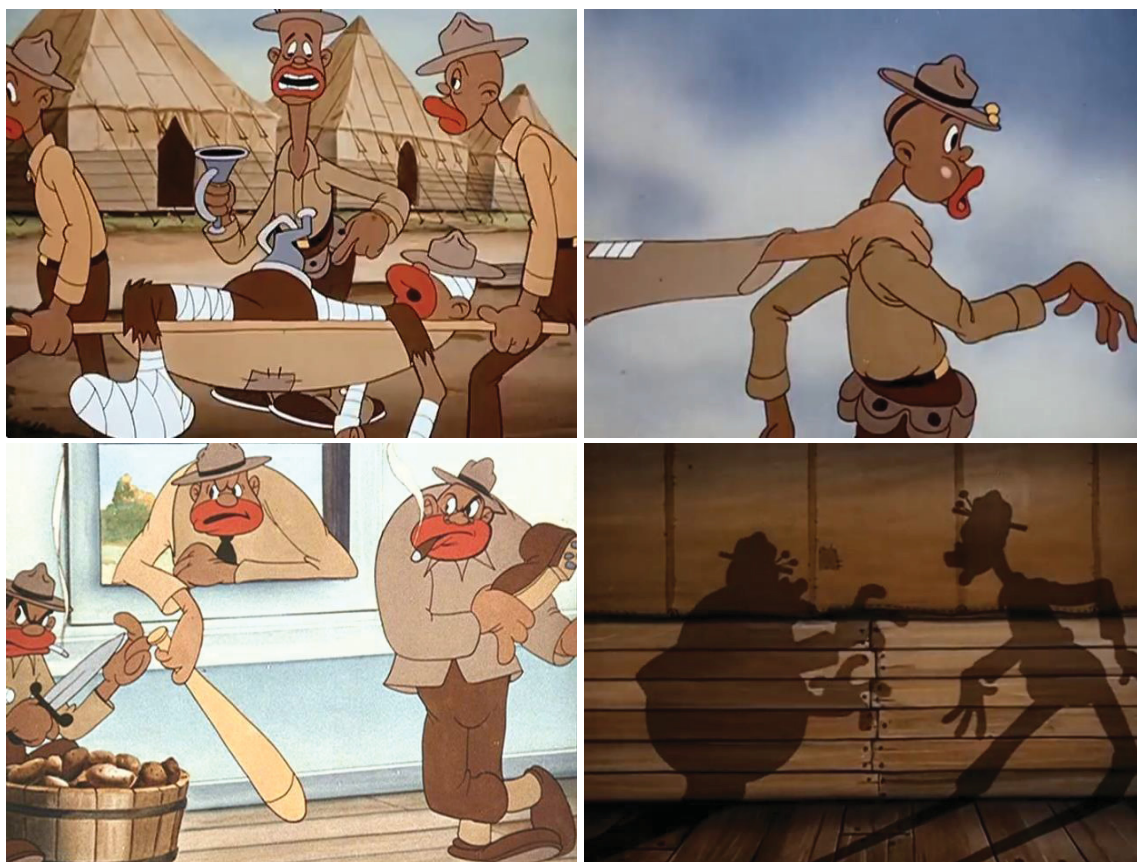
Um dos primeiros grandes exemplos do uso desse estereótipo pelo cinema deu-se com o filme *The Birth of a Nation* (1915), de D. W. Griffith (1875-1948). O diretor utilizou-se de uma variedade de estereótipos raciais em sua narrativa épica sobre a Guerra Civil. Porém, é no uso da construção imagética dos negros violentos que ele enfatiza o barbarismo de seu comportamento e a sua ameaça para a sobrevivência da raça branca. A emancipação abolicionista também trazia em si o medo de que tais homens se vingassem sexualmente dos brancos, por meio da violação de suas esposas e filhas. No longa-metragem dirigido por Griffith, o estereótipo do *black buck* pode ser dividido em duas sub-categorias: o *black brute* e o

real *black buck*. As diferenças entre ambos são sutis. O primeiro seria o negro selvagem recalcado, representado nos papéis dos soldados negros da União, que assaltam as cidades sulistas num ato de catarse e liberação de impulsos violentos, com raiva e desejos sexuais reprimidos. O segundo tipo encarna a forma mais extrema e negativa desse estereótipo, caracterizado por hiperssexualidade, brutalidade e luxúria pela “carne branca” (Bogle, 2001, p. 13).

O estereótipo do *buck* também está presente na maneira como os homens negros são tratados em contextos criminais, educacionais e sociais. A conveniência da alegada hipermasculinidade do *black buck* também faz parte da narrativa de que os negros seriam naturalmente mais propensos à criminalidade, ao mesmo tempo em que suas emoções e vulnerabilidades são ignoradas.

Na animação *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B* (1941), somos apresentados a uma visão peculiar sobre como seriam os negros dentro das forças armadas: um grande grupo de *mandingos*. Quando o protagonista, *Hot Breath Harry*, se viu dentro da companhia B, sua recepção não foi a mais calorosa. Como este representava a ordem e a rotina militar, os seus novos companheiros não possuíam uma boa visão sobre o recém-chegado. Na imagem a seguir (Figura 33), podemos notar que o tratamento reservado aos corneteiros era o mais violento. Em uma cena, *Harry* viu seu antecessor ser carregado após levar uma surra dos soldados. O homem parecia estar desacordado, com partes do corpo fraturadas e, pousada sob sua barriga, carregava a sua corneta toda amassada. Entende-se então o medo do “herói”, acostumado a lidar apenas com as suas audiências brancas, nos clubes noturnos, que aceitavam sua música e lhe tratavam com cordialidade. Mas agora ele estava no exército, confinado em um ambiente hostil à sua natureza dócil e infantilizada em prol do divertimento. A violência iminente, que o esperava em sua infame nova posição, fez com que quisesse fugir imediatamente. Na sequência, encontravam-se os objetos do temor de *Harry*: os soldados da companhia B. Homens com olhares nervosos, expressões raivosas, e com armas brancas à mão para “receptionar” o novo membro.

Figura 33: A violência dos soldados com corneteiros



Fonte: Compilação do autor⁴⁴

O *black buck* era um adulto que se mostrava insatisfeito com suas tarefas e com sua posição social, disposto a fazer uso da violência sempre que necessário. No curta, ela seria utilizada contra o protagonista quando ele fez as suas tentativas de tocar a *reveille* com o clarim. Na primeira vez, ele foi recebido com uma enxurrada de objetos, lançados diretamente contra ele; e, na segunda vez, foi atingido por um machado, que partiu ao meio o seu instrumento (Figura 31). Aplicando o estereótipo ao ambiente militar, a animação mostrava mais uma vez a inaptidão do soldado negro para o campo de batalha e reforçava, através do riso, a segregação dentro das forças armadas. Entretanto, como visto anteriormente, é apresentada uma solução: o artista coloca a música como um meio de “domesticação” da natureza selvagem dos soldados. E então, aqueles que anteriormente mostraram-se hostis e rebeldes, abraçaram a rotina militar. Em um frenesi musical, eles mudaram suas características e comportamentos, tornando-se *sambos* como o *Harry*. Ou seja, aqueles que outrora

⁴⁴ Frames retirados da animação *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B* (1941). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=b0d6HI1q_38.

não se encaixavam em um padrão positivo, ao som do *Jazz*, tornaram-se figuras caricatas e aceitáveis ao olhar branco.

Este *non sequitur*, com soldados exercendo suas funções de forma atrapalhada, mas seguindo o compasso da trilha sonora, mostra também a flagrante inaptidão da representação do militar negro que sempre lida de forma infantil ou desastrosa com o treinamento – exceptuando-se, talvez, a capacidade de fazer a comida para o grupo. Abaixo, analisaremos uma sequência de frames desse trecho, onde primeiramente notamos a diferença no semblante dos soldados, outrora nervosos, mas que agora exibem seus largos sorrisos (mesmo alguns com dentes faltando na boca). Mesmo que o comportamento geral tenha mudado, vemos indícios dessa suposta propensão “natural” do *black buck* para realizar atividades ilícitas, onde o soldado aparece com um par de dados no lugar dos seus dentes frontais, fazendo uma alusão à inclinação que os negros teriam para os jogos de azar.

Na sequência (Figura 34), observa-se que as atividades não se associam diretamente com o que se imagina sobre o preparo de um soldado, em um momento de pré-mobilização. Ao invés disso, os personagens desfrutam e participam de um improviso musical, transformando os elementos do acampamento militar em instrumentos – como o cozinheiro, que se utiliza da massa para produzir o som de um baixo. Há também a entrada de personagens femininas (que serão aprofundadas no capítulo seguinte). Com a introdução de mulheres na animação, há uma modificação significativa do ambiente, que supostamente operava até então no limiar dos códigos de conduta militar, para um cenário de diversão, com completo descaso e falta de disciplina. Enquanto algumas das personagens desviam os homens de seu caminho e rotina militar, outras tiram o soldado alto para dançar, em completo abandono de decoro e seriedade com o local.

Figura 34: A "rotina" militar dos soldados da Companhia B



Fonte: Compilação do autor ⁴⁵

No encadeamento de imagens, podemos notar mais um exemplo de falta de seriedade dos soldados afro-americanos com o ambiente. O jovem, “hipnotizado” pelo som do quartel, resolve contribuir com a melodia usando uma pilha de projéteis como xilofone. Sua atitude pueril resulta em uma explosão, e, na sequência, vemos o mesmo numa nuvem, agora como um anjo tocando harpa. Mas, mesmo depois de sua morte, o soldado ainda se encontrava feliz, possuído pelo ritmo da Companhia B.

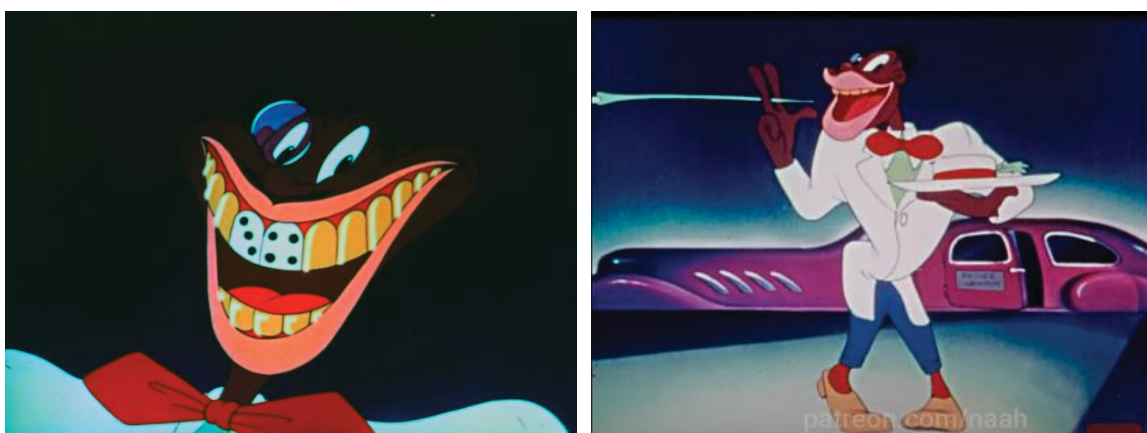
⁴⁵ Frames retirados da animação *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B* (1941).

Ao fim do dia, grupo voltaria para suas respectivas tendas e camas, ainda embalados pela melodia cativante de *Hot Breath Harry*, que agora não demonstrava mais medo ou resistência ao seu cargo. Seu dever era o de agente doutrinador e pacificador, através do som tribal, exercendo uma catarse e a transição positiva dos personagens que, se antes eram violentos *black bucks*, foram modificados para dóceis *sambos*.

Se nesta animação temos um arco de redenção de personagens “maus” para “bons”, em *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1942), por sua vez, vemos as consequências daquele que deveria ser o herói, mas torna-se bufão, por incorporar as características do *black buck*: o príncipe encantado.

Em todas as narrativas tradicionais de histórias de princesas, o estereótipo do príncipe encantado aparece como uma figura masculina, imbuída dos valores esperados pela sociedade para um homem de valor, como a salvação da donzela em perigo. Na animação de 1942, equivalendo a este papel, temos o *Prince Chawmin*, uma representação do que os artistas da WB entendiam como *sex appeal* num corpo masculino negro. O personagem aparece em seu carro chamativo e com roupas vibrantes, um monóculo no olho direito, todos dentes de ouro – com exceção dos incisivos superiores, que contavam com dados no lugar (novamente em alusão à suposta tendência dos negros para jogos de dados). Seu porte é alto e esguio, e a pele é muito escura, quase misturando-se com o plano de fundo (a animação toda conta com um cenário construído em uma paleta de tons frios e escuros).

Figura 35: O "Príncipe encantado"



Fonte: Compilação do autor⁴⁶

⁴⁶ Frames retirados da animação *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1943)

Apesar de teoricamente aparecer como o “herói”, o seu estereótipo de *black buck* o impede de sê-lo. Nele, não há traços de violência ou selvageria – entretanto, sua carga sexual e o código visual de vestimenta já denuncia para o espectador a impossibilidade de protagonismo do personagem, em um contexto de mobilização militar. *Chawmin* é um *zoot suiter*, e, por isso, um mau exemplo de afro-americano em tempos de guerra.

O *zoot suit*, em primeiro lugar, era um terno, costurado para cobrir e ornar o corpo masculino. Sua peculiaridade vinculava-se às suas linhas e formas, que alargavam os ombros, alongavam o torso e afrouxavam nos membros. O estilo do terno podia variar de homem para homem, de alfaiate pra alfaiate, mas transmitia um senso de diferença e individualidade frente ao modo convencional e “respeitável” da vestimenta masculina (Peiss, 2011, p. 28).

Naquele contexto, a moda, especialmente aquela utilizada pelos mais jovens, era um meio de violar os códigos de raça e classe, não se contentando a um papel de subserviência. Jovens trabalhadores, irlandeses, e negros recém libertos, abraçaram uma estética que atraía a visibilidade pública. Tais estilos serviam para delimitar os seus grupos e distingui-los dos demais, mas também trabalhava para torna-los alvo fácil dos códigos de aparência governantes. Pois, quando se trata da história dos afro-americanos, é notório que essa moda de protesto servia de “combustível” para o estereótipo e reducionismo por parte da supremacia branca.

Ainda durante a segunda metade do século XIX, as vestimentas dos homens negros urbanos foi uma rica fonte para as representações dos teatros de menestréis. O *Zoot Suit* seguiu essa tradição, com a expressão de uma recusa da invisibilidade social vivida por minorias étnicas e raciais. Associou-se aos artistas populares do cinema, musica e dança. Um dos maiores expoentes nesse sentido fora o cantor e compositor Cab Calloway, que estrelou filmes e espetáculos entre os anos de 1930 e 1940, sempre com seus trajes feitos sob medida para os espetáculos de *jazz*.

Figura 36: Frame do filme *Stormy Weather* (1943) com o cantor Cab Calloway usando um Zoot Suit



Fonte: *Remembering the Zoot Suit Riots and Fashion, 1930s-1940s*⁴⁷

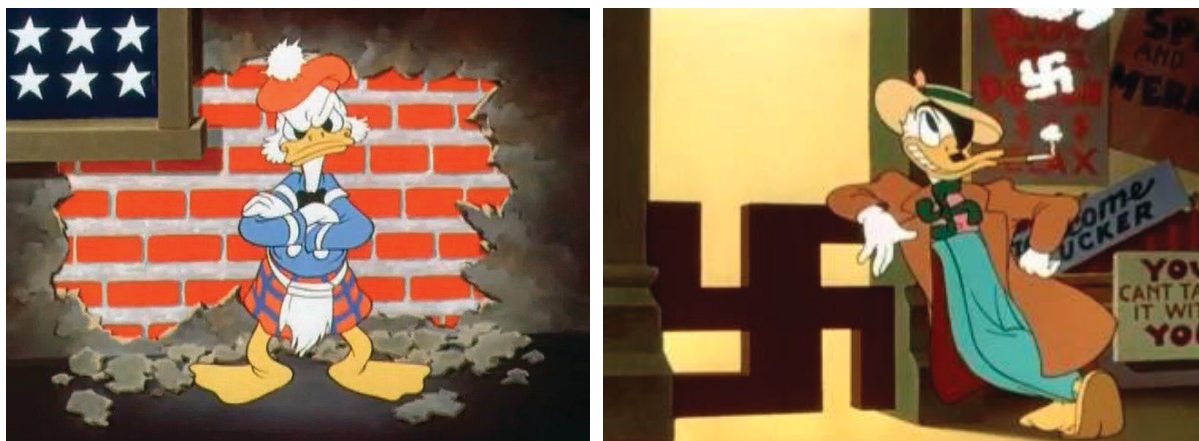
Mesmo antes da entrada dos Estados Unidos na guerra, esse estilo de traje se tornou alvo das políticas governamentais, quando planos de racionamento e estocagem de lã foram iniciados, para priorizar a produção de uniformes militares, roupas de cama e demais provimentos têxteis. Em março 1942, o *War Production Board* regulamentou a fabricação de ternos masculinos e todas as roupas de lã. Para atingir uma redução de 26% no uso de tecidos, o WPB emitiu regulamentações para a fabricação do que a revista *Esquire* chamou de "ternos aerodinâmicos do Tio Sam". Frank Walton, responsável pela WPB, observou que "a moda tem ajudado muito no esforço de guerra (...) como expressão de liberdade e individualismo, é uma marca do estilo americano de vida e simboliza uma das razões de porque nós lutamos" (*apud*. Peiss, 2011, p. 47). Entretanto, os regulamentos efetivamente proibiram a fabricação de ternos *zoot*, de corte largo, e saias ou vestidos femininos completos. A maioria das empresas legítimas de alfaiataria deixou de fabricar ou anunciar quaisquer ternos que estivessem fora das diretrizes do WPB. Mas a demanda por ternos *zoot* não diminuiu; na realidade, uma rede de alfaiates piratas, com sede em Los Angeles e Nova York, continuou a produzir as peças.

Os jovens também continuaram a usar as roupas que já possuíam nesse estilo.

⁴⁷ Disponível em: <https://rarehistoricalphotos.com/zoot-suit-old-photos/>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Os trajes representavam o desrespeito público dos jovens às regulamentações de racionamento. Em outubro de 1942, Walton declarou que “qualquer menino ou menina que comprasse um destes trajes e qualquer pessoa que vendesse os mesmos, estaria cometendo um ato antipatriótico” (*apud*. Peiss, 2011, p. 49). Sua representação passou a ser associada até mesmo ao nazismo, como na animação *The Spirit of 43'* (1943), da Disney. No curta, voltado para o esforço de guerra por encomenda do Departamento de Tesouro dos EUA, o *Pato Donald*, após receber seu salário, encontra-se dividido entre dois “espíritos”: o da sabedoria e parcimônia, que configura-se na imagem de um pato escocês (o qual futuramente seria conhecido como Tio Patinhas), que o aconselha a economizar parte de seu salário para pagar o imposto de renda; e o pato vestido em um traje *Zoot* (que parece um precursor do *Ganso Gastão*), com o espírito esbanjador, que tenta persuadi-lo a gastar o dinheiro com festas e mulheres.

Figura 37: Os espíritos de parcimônia e esbanjador em *The Spirit of 43'*



Fonte: Compilação do autor⁴⁸

Donald, ao observar as “intenções” de cada uma das partes, imagetivamente descritas pelos seus cenários, se deu conta de quais objetivos ambos os lados representavam. Ele percebe que o pato sábio era cortês e se encontrava cercado de símbolos patrióticos; enquanto o esbanjador aparecia no traje *Zoot Suit*, porém com características fisionômicas que associavam sua imagem à de Adolf Hitler, cercado de suásticas (Figura 37). O protagonista toma a sua decisão: ele agride o espírito esbanjador e usa seu dinheiro para pagar os impostos. Esta era a mensagem que o

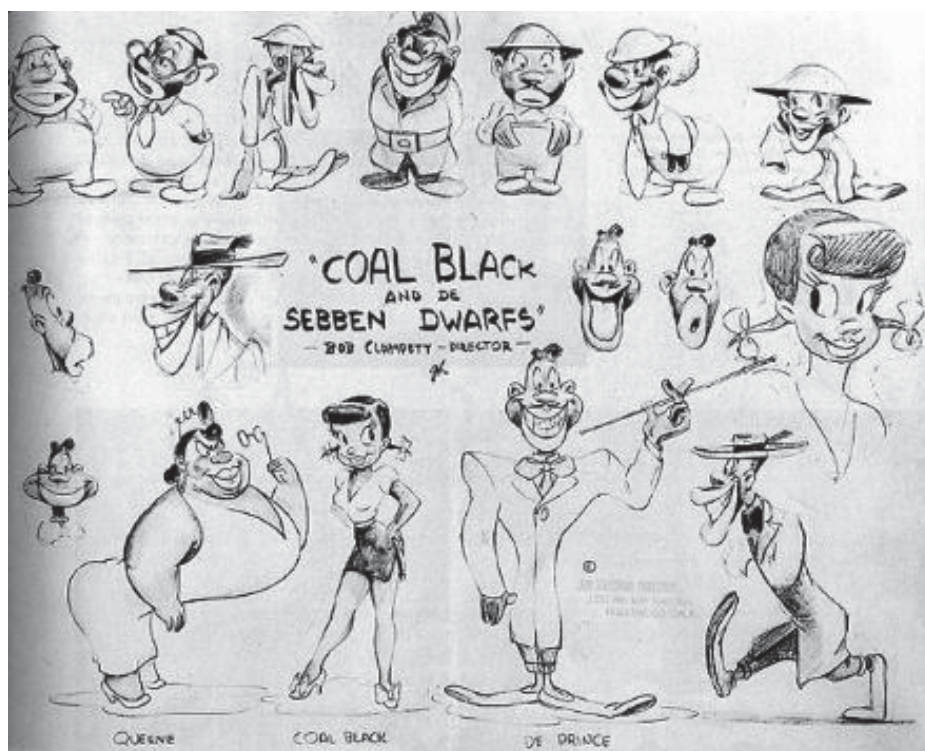
⁴⁸ Frames retirados da animação *The Spirit of 43'*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ei7mpUJS1_I. Acesso: 18 out. 2024.

governo desejava passar para a população, tanto por meio da narrativa quanto da construção imagética: a de que é antipatriótico, e portanto, à serviço do nazismo, o estilo de vida representado pelos *Zoot Suiters*.

Apesar das tentativas do governo, o estilo nunca foi proibido pela lei, apesar dos estudos para o banimento do mesmo. Com a propaganda governamental e políticas de punições para fabricantes e vendedores, em 1943 o *Zoot Suit* era uma alegoria à subversão e rebeldia, sendo associado a membros de gangues e *gângsters*. Tumultos entre os defensores dos trajes e aqueles que se opunham passaram a se tornar frequentes nas grandes cidades, tendo destaque as *Zoot Suit Riots*, em Los Angeles, em 1943, onde negros, mexicanos e filipinos se envolveram numa série de conflitos com soldados e marinheiros da reserva por toda a região metropolitana.

Portanto, ao ter sua construção imagética baseada neste estereótipo (a do jovem negro *zoot suiter*), o “príncipe encantado” desta fábula é esteticamente apazível, poderia até ter as características físicas almejadas como par atraente para *So White*, mas, é um mau exemplo, e não se encaixava no perfil de par romântico aceitos para os padrões morais ou de virilidade em sua época. Abaixo, podemos ver em sua construção como personagem, nos rascunhos feitos por Bob Clampett, como ele se destacava em suas características negativas – o terno *zoot suit*, com ombros largos e torso alongado; corpo esguio; a piteira nos dedos e a cabeça ornada por um chapéu – em contraste com os anões, todos em uniformes militares e capacetes.

Figura 38: Rascunho dos personagens de Coal Black and de Sebben Dwarfs (1943)



Fonte: WATSON, Richard. A short history of race in animation. *The Guardian*, p. 1, 21 jan. 2010.⁴⁹

Como analisado anteriormente, sua primeira prova de incapacidade como herói se deu mediante ao sequestro de *So White*, protagonista do curta, pelos capangas contratados pela rainha malvada. Ao ver sua amada ser levada pelo carro dos algozes, o príncipe não reage, acovarda-se – e com isto mostra que sua suposta virilidade, a qual tenta exibir no vestuário, não passaria de impotência mediante ao perigo real.

Em seguida, é dada uma segunda oportunidade para que o príncipe possa provar o seu valor e “protagonismo” na narrativa. A cena final da animação mostra *So White* desfalecida após a ingestão da maçã envenenada, cercada pelos anões que, como medida extrema, chamaram o príncipe para despertá-la com um beijo “de amor verdadeiro”. Com a promessa de dar o seu especial *Rosebuds*⁵⁰, *Chawmin* desfere seus beijos na princesa, que continua imóvel. Ao falhar, o “príncipe encantado” demonstrou que não tinha os requisitos necessários para assumir o protagonismo como herói. Ele não era parte do esforço de guerra e ainda representava todo o

⁴⁹ Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2010/jan/21/race-disney-animation-brief>. Acesso em: 26 nov. 2024.

⁵⁰ Uma referência ao mistério central do filme *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles. A tradução literal da palavra significa “botão de rosa”.

sentimento anti-patriótico dos que desafiavam as normas e convenções sociais do período. Por mais de uma vez, não foi capaz de provar suas qualidades, e, após várias tentativas, o anão das forças armadas, seu herói verdadeiro, desfere o beijo que finalmente desperta a donzela. *Chawmin* representa a forma como o homem branco fantasiava sobre a virilidade masculina em tempos de guerra. Embora seu corpo fosse tido como desejável e rebelde (um glorificado *black buck zoot suiter*), para o corpo social ele é retratado como um modelo sexualmente impotente e covarde, incapaz tanto de satisfazer *So White* quanto de derrotar os vilões.

No subcapítulo anterior, fora trabalhado o estereótipo do *Sambo*, que representava a construção imagética e narrativa do bom escravo, contente e divertido, e que era socialmente aceito pelo branco. Entretanto, para este personagem existir, precisava-se também do mau exemplo, a sua contraparte: o *Coon*.

Tendo seu nome como a abreviação do termo *raccoon* (guaxinim), este era o estereótipo do negro preguiçoso, inarticulado, cronicamente ocioso e facilmente assustado. Ele diferia do *Sambo* em maneiras sutis, entretanto, importantes. Enquanto um era representado como uma eterna criança, seja no corpo ou personalidade, o *Coon* podia até ter comportamentos infantis, mas era um adulto, insatisfeito com seu *status quo*. Sua revolta com sua posição era o motivo do riso branco: era um personagem que representava a raiva do negro em ser inferior, mas que nada podia fazer para mudar a sua condição. Faziam as suas tarefas com mínimo esforço e de forma atrapalhada, tornando-se o bufão das massas. Fora também o estereótipo mais comum entre os personagens do teatro de menestréis. O público parecia ter um prazer especial em rir do negro que evitava o trabalho e todas as responsabilidades da vida adulta. Nas apresentações pós-guerra civil, era retratado como um personagem urbano, muitas vezes um dândi, que não sabia o seu lugar. Se achava tão inteligente e capaz quanto os brancos, entretanto, sua inaptidão era sempre flagrante, tanto nas suas “trapalhadas” quanto nos seus trejeitos, linguajar e lógica distorcida.

O estereótipo do *Coon* é o protagonista em um dos desenhos da série *Phantasy*, onde a Columbia abordou sobre o negro no *front* doméstico. Em *Old Blackout Joe* (1942), dirigido por Paul Sommer e John Hubley, o curta traz uma narrativa aparentemente simples: um guarda de blecaute de bairro chamado *Joe* tem por missão avisar aos moradores do Harlem de apagarem suas luzes e se abrigarem, na iminência

de um ataque aéreo. Entretanto, um pequeno lampião recusa-se a extinguir sua chama, dando sequência a uma perseguição pelas ruas do bairro.

A priori, pode-se identificar já no título da animação um pequeno trocadilho com o título da canção popular *Old Black Joe* (1860), de Stephen Foster. A canção, apesar de ter sido escrita com inglês formal e não fazer referência direta à escravidão, segue a forma rítmica de uma *plantation song*⁵¹.

Quando os EUA entraram na Segunda Guerra Mundial em 1941, existia uma apreensão por parte da população sobre o que poderia acontecer em seguida. Os japoneses poderiam bombardear Los Angeles ou São Francisco? Ou eles, ou mesmo os alemães, poderiam vir pelo Atlântico e bombardear a cidade mais densamente povoada do mundo, Nova York? Ninguém sabia ao certo. A solução encontrada pelo governo estadunidense foi inspirada na política do governo inglês: deixar a população organizar-se e defender-se com autonomia. Dessa forma, o povo se sentiria mais seguro e integrante ativo do esforço de guerra, tanto quanto os próprios combatentes.

O escritório de defesa civil dos Estados Unidos, estabelecido antes mesmo de Pearl Harbor, em maio de 1941, era o responsável por coordenar os preparativos relativos à guerra, atuando desde a esfera federal até a estadual e a local. Com o advento da guerra, tanto ao longo da costa do Pacífico quanto do Atlântico, aviões observadores foram colocados à postos, torres de observação foram instaladas nas praias e, nas cidades, eram feitos exercícios de blecaute com caráter educativo, para orientar a população sobre como agir em caso de ataque aéreo. Os *ARP Wardens*, ou guardas de ataque aéreo, supervisionavam esses exercícios de simulação, passando em todas as ruas dos bairros para garantir que todas as luzes estivessem apagadas. Os exercícios eram planejados e anunciados com antecedência na comunidade. As luzes de postes e prédios governamentais eram apagadas no horário determinado e qualquer pessoa que estivesse na rua deveria procurar um abrigo para proteger-se. Já quem estivesse em casa, deveria manter cortinas e persianas fechadas, com o mínimo de iluminação interna. Motoristas deveriam encostar seus carros e procurar uma habitação nas proximidades. A ideia propagada pela agência era a de que os ataques

⁵¹ *Plantation songs* eram as canções tradicionalmente cantadas pelos escravos ou trabalhadores negros do campo para manter o ritmo de produção, distrair do trabalho exaustivo e acender um sentimento de comunidade diante dos senhores.

inimigos não poderiam mirar naquilo que eles não pudessem ver – e qualquer luz visível poderia comprometer a localização das pessoas, atraindo bombardeios.

Figura 39: Frame da animação Old Blackout Joe (1942), onde o protagonista aparece em frente ao seu posto de trabalho, no Harlem



Fonte: Old Blackout Joe (1942)

No primeiro segmento do curta-metragem *Old Blackout Joe*, o espectador é apresentado ao Joe, um *Air Raid Precaution Warden*, em serviço no bairro do Harlem, Nova York. Como um guarda de ataque aéreo, Joe é uma figura de suposta liderança e de proteção para sua vizinhança em tempos de incerteza. Entretanto, a sua representação imagética o deixa completamente despido de qualquer característica autoritária, sendo esteticamente desfavorecido para o entretenimento do público (branco). Seus traços não correspondem aos de um personagem adulto, é um *Coon* infantilizado, um *Picaninny*, que busca um papel de autoridade. O *Picaninny* pode ser considerado uma “sub-categoria” do estereótipo *Coon*, onde manifesta-se uma personalidade adulta em um corpo infantilizado em suas proporções, ou mesmo completamente infantil. São representados de olhos esbugalhados, cabelos despenteados (ou carecas, no caso dos meninos), com bocas largas e, muitas vezes, pintadas de vermelho. Esses tipos eram rotineiramente retratados em cartões-postais, pôsteres e outros meios, realizando atividades como comer melancias ou ser perseguidos e devorados por jacarés. Personagens desenvolvidos com essas características foram as primeiras representações negras que migraram dos teatros

e da literatura para o cinema – a exemplo do curta-metragem *Ten Piccaninnies* (1904), de Thomas Edison (1847-1931), que serviu de precursor para a série infantil *Our Gang* (1922-1944).

Figura 40: O corpo infantil de Joe



Fonte: Old Backout Joe (1942)

Mesmo que fosse uma figura responsável por um posto de autoridade em sua comunidade, o protagonista não possuía nenhuma característica congruente com esse papel. De início, o artista já oferecia para o espectador os elementos que neutralizavam e tornavam *Joe* motivo de piada, como podemos ver na imagem acima (Figura 40): um homem emasculado, infantilizado, com proporções diminutas e inapropriadas para um serviço militar – mas que, mesmo assim, buscava impor sua autoridade no Harlem, durante uma ameaça de bombardeio. A princípio, seus comandos são atendidos, e toda a vizinhança aos poucos apaga suas luzes e letreiros luminosos. Até mesmo um grupo de negros, que estava jogando dados em uma viela, aparentemente se rende perante o pequeno guardião. No entanto, apesar das luzes serem apagadas, estes não respeitaram o comando de retirada, rendendo-se ao vício dos dados, mesmo na penumbra.

Figura 41: Frame de *Old Blackout Joe*, onde homens permanecem jogando, mesmo no escuro, após o comando de Joe



Fonte: Compilação do autor⁵²

Entretanto, mesmo que todas as luzes do bairro progressivamente se extinguissem por seus comandos, uma pequena lamparina insistia em manter-se acesa, frustrando o obstinado servidor. Uma pequena chama teimosa evidenciava a inaptidão do vigilante na sua patrulha. Iniciava-se, então, um jogo de “gato e rato” entre os dois personagens, com várias tentativas frustradas de apagar o lampião – assoprando, engolindo ou batendo nele com a mão. No processo, o protagonista acabava, muitas vezes, colocando-se em iminência de perigo real contra a sua própria vida, quase acendendo uma caixa de explosivos e ateando fogo a si mesmo. Entretanto, ainda assim a brasa persistia acesa, e sua rebeldia e insistência em infringir a lei, em tempos de guerra, era um perigo para todo o Harlem.

Por fim, o herói do curta decidiria por atirar o pequeno dispositivo em um bueiro, na esperança de que a luminosidade fosse anulada no subsolo e talvez, por sorte, extinta no contato com a rede pluvial. Entretanto, facho de luz, como alertas luminosos, passaram a irradiar pela saída do esgoto, viajando de tampa em tampa em toda a rua – para o desespero de *Joe* que, num ato de desespero, preparou-se para atirar uma banana de dinamite bueiro abaixo. Mas, antes que pudesse realizar tal feito, foi anunciado o fim do blecaute. O Harlem voltava, enfim, ao seu esplendor de luzes e neons, e nosso pequeno protagonista, por acidente, via-se alvo novamente da lamparina, que caiu em sua cabeça.

⁵² Frames retirados da animação *Old Blackout Joe* (1942).

O curta traz a dualidade de um “*baby*” *coon*, que se dedica ao dever, buscando afirmar-se como uma figura de autoridade que contribui para o esforço de guerra. Essa postura, porém, é contrastada pela chama do lampião, que persiste em manter-se acesa, contrariando a ordem vigente, desafiando o bem estar comum, condenando a todos à incerteza durante um iminente ataque. O Harlem é o cenário dessas duas personalidades, que convivem e lutam entre si, evidenciando não apenas a suposta ineficácia negra no esforço de guerra, como a contínua desconfiança em relação à própria comunidade afro-americana, que desafiava a ordem social mesmo em tempos de conflito. A teimosa chama expunha aos inimigos a fragilidade social estadunidense, onde o contrato racial via-se ameaçado pelas lutas dos direitos civis – e, em Nova York, esse palco era justamente o bairro negro do Harlem.

Embora seja mais conhecido por ter dado lugar ao *Harlem Renaissance*, ou *New Black Movement* – movimento cultural que marcou a década de 1920, quando se tornou o epicentro da cultura afro-americana – o bairro também fora um efervescente ponto de encontro para pensadores debruçados sobre as questões raciais dos estados unidos, desempenhando papel fundamental nas lutas pela igualdade racial e direitos civis. Personalidades intelectuais e culturais como W. E. B. Du Bois, Langston Hughes (1902-1967), Zora Neale Hurston (1891-1960), entre outros, se estabeleceram na vizinhança e fomentaram discussões sobre as condições dos negros e a sua construção identitária.

Durante a década de 1940, a “chama” ainda se encontrava acesa no Harlem. O bairro tornara-se um local-chave de mobilização política, com nomes como Adam Clayton Powell Jr. (1908-1972), pastor da Igreja Batista e político pelo Partido Democrata, que se tornou o primeiro negro a ser eleito para o Congresso por Nova York; e A. Philip Randolph (1889-1971), sindicalista e ativista político, que atuou ativamente durante a Segunda Guerra pelo fim da discriminação contra os trabalhadores afro-americanos na indústria de defesa – esforço que culminou na Ordem executiva 8802, em 1941. Entre outras figuras de destaque, estes agentes políticos utilizavam-se da região para organizar protestos, marchas e campanhas pelo fim da segregação em escolas, transportes e demais serviços públicos.

A própria presença dos EUA no conflito internacional era uma pauta importante, haja vista que milhares de negros vieram a alistar-se nas forças armadas, que ainda

eram segregadas. De fato, toda essa agitação intelectual do Harlem categorizava-se como uma chama teimosa que não se apaga em tempos de guerra. Mesmo que a ordem social tentasse silenciá-la, categorizando-a como um perigo nacional e uma conduta anti-patriótica, ela insistia em existir e brilhar. Na animação, *Joe* tinha como missão esta infame tarefa de extingui-la. Mas falhava em seu intento, e por ser infeliz em sua performance, tornava-se um *Coon* bufão para o espectador – que, por sua vez, via outra chama seguir acesa em tempos de perigo, e mantinha-se queimando, até que todo o bairro voltasse a brilhar de verdade, como outrora.

Outro exemplo deste estereótipo presente nas animações do contexto de guerra apresenta-se no desenho *Tin Pan Alley Cats* (1943), da Leon Schlesinger Studios. Lançado dois meses depois de *Coal Black and de Sebben Dwarfs*, esse desenho animado utilizou-se de várias sequências e gravações de áudio de produções anteriores. O reaproveitamento deu-se por limitações orçamentárias e também pela escassez de recursos (tanto materiais quanto pessoais) – haja vista que muitos animadores da Warner Bros. foram convocados, ou como militares, ou para a produção de animações de guerra junto a Frank Capra (em desenhos como *Private SNAFU*, voltados exclusivamente para exibição nas forças armadas).

O protagonista do curta é um pequeno gato marrom, sem nome – mas uma clara alusão ao pianista de *Jazz* e comediante Fats Waller (1904-1943). Mais uma vez, evidencia-se a representação de um estereótipo atribuído ao artista, e não necessariamente a cópia de seus traços físicos para a criação de uma semelhança direta. Essas ditas caricaturas animadas eram sempre uma escolha popular para os desenhos animados, especialmente entre os anos de 1930 e 1940. Coincidindo com a época de sucesso deste gênero, a presença das estrelas musicais dos clubes noturnos, como Cab Calloway e Louis Armstrong, com suas vozes únicas, era um retorno financeiro certo para os estúdios (Sandler, 1998, p. 3). De fato, a presença de Fats Waller em tela mudava o *timing* da animação, que outrora seguia um ritmo leve e descompromissado, entrando num compasso mais agitado, enquanto o felino desfilava pela calçada. Seus trejeitos ao passear pela rua, num ritmo quase dançante, e com um charuto nas mãos, mostram o seu viés boêmio e despreocupado – que fazia parte da construção imagética e estereotípica do músico de *jazz*.

Figura 42: Comparação entre o músico de Jazz Fats Waller e sua caricatura felina em *Tin Pan Alley Cats* (1943)



Fonte: Compilação do autor⁵³

A escolha de uma caricatura de Fats Waller era natural tanto para o contexto da época quanto para a narrativa “moral” desta animação. Uma estrela amplamente popular nas eras do *jazz* e do *swing*, ele fez turnês internacionais, alcançando sucesso comercial e de crítica nos Estados Unidos e na Europa. Filho de uma musicista e um reverendo, foi introduzido à vida musical através do aprendizado do órgão, na igreja batista (Jazz [...], 2001). Sua própria história de vida coincide com a temática da animação: um conflito entre o sagrado e o profano; o moral e imoral; o que é socialmente aceito e o que não é. A dicotomia entre a moral cristã de sua infância e o sucesso associado à vida boêmia no *jazz*.

Ao fim de sua descontraída caminhada, o personagem encontra-se agora diante de uma situação dualista. Do lado esquerdo, encontrava-se o clube noturno *Kit Kat Klub*, com suas cores quentes e chamativas e silhuetas que desfilavam nas janelas ao som da música pulsante, tornando-se um ambiente tentador ao espectador. E do lado direito, por sua vez, com uma fachada modesta, melancólica e fria, havia a *Uncle Tomcat's Mission*: uma igreja. Em sua entrada encontra-se um grupo de fiéis, com seus cadernos de cânticos e um tambor, entoando o hino gospel (“*Give Me That*”) “*Old-Time Religion*”, de forma solene, quase sepulcral, aumentando ainda mais o contraste com o estabelecimento vizinho (Figura 43).

⁵³ Montagem feita com frame do desenho *Tin Pan Alley Cats* (1943) e fotografia do artista Fats Waller, retirada do IMDB.

As escolhas feitas na representação dos espaços, entre a boate-clube e a igreja, não foram acidentais, mas deliberadas, para evocar sentimentos específicos em quem assiste o curta. De acordo com Eva Heller (2014, p. 22), na cultura visual, cores e sentimentos não se combinam ao acaso, são fruto de vivências comuns que ficam profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. Assim, cada cor escolhida é determinada pelo contexto, pelo entrelaçamento de significados que percebemos.

Figura 43: A encruzilhada moral - o clube de jazz ou a igreja, em Tin Pan Alley Cats (1943)



Fonte: Tin Pan Alley Cats (1943)

No curta, vemos o contraste entre a igreja e o céu, com a lua posicionada atrás do pequeno templo, criando uma espécie de abóbada celeste iluminada para a missão. No desenho, o azul escolhido é a cor do divino, atribuída aos deuses. Entretanto, mesmo sendo divina, é uma cor fria, que não traz o aconchego, mas o vazio e a solidão – o *Blues*. O caminho para a luz, é duro, solitário e frio. Por isso, cromaticamente, não parece uma escolha acolhedora ao protagonista.

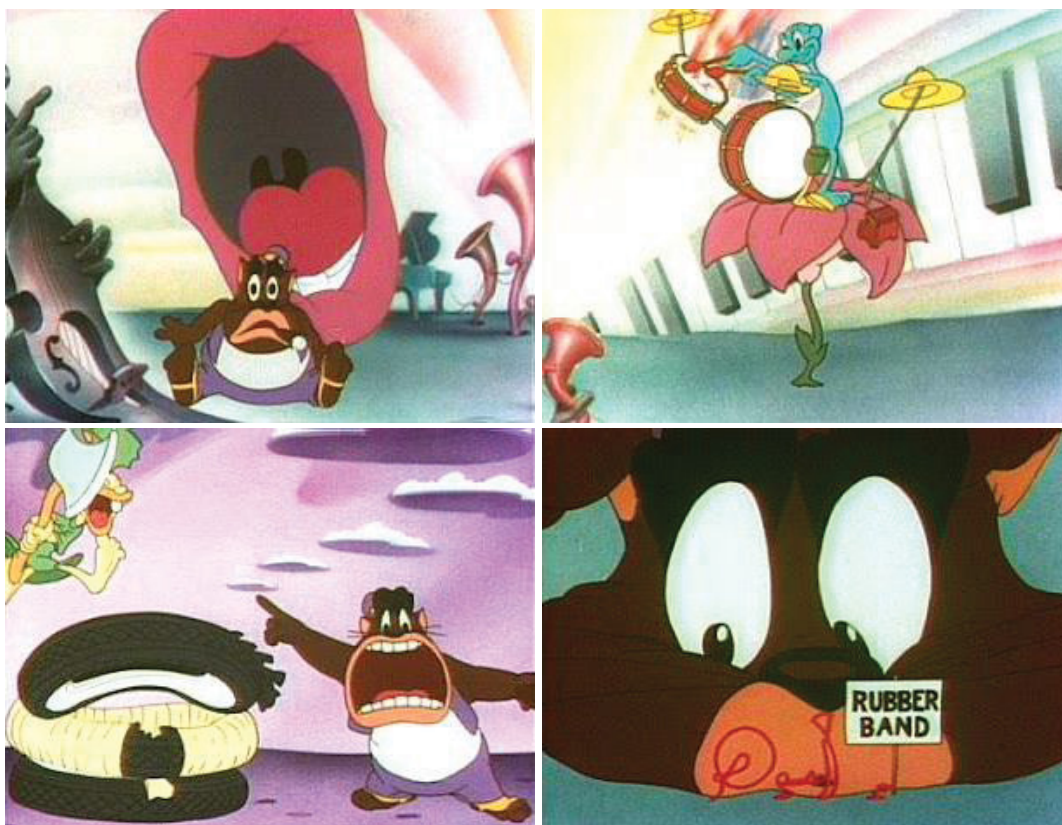
Enquanto isso, logo ao lado, como podemos ver no *frame*, destacava-se o clube noturno, pintado em tons de vermelho. O tom escolhido é o extremo oposto ao do vizinho azul, pois vermelho é a cor que representa a felicidade, e também o perigo. É a cor de todas as paixões, boas e más, do luxo, da guerra, do sexo e da agressividade. O clube segue, portanto, todo um esquema cromático que tem por base esta cor,

sendo percebido como acolhedor, quente, vibrante, e cheio de promessas apaixonantes para o protagonista – que pode inclusive observar os vultos desvairados dançando na janela do estabelecimento. Seria, então, o caminho e opção mais fácil e tentadora para o pequeno gato marrom.

O arrogante protagonista tenta passar em frente ao estabelecimento religioso ignorando-o, com destino ao clube. Entretanto, sua caminhada é interrompida pelo alerta do pastor, que tenta salvá-lo da perdição, alertando-o de que, ao entrar no estabelecimento, ele seria tentado com “vinho, mulheres e música”. Ignorando os alertas, ele caminhou para dentro do clube. Imediatamente, buscou envolver-se nas atividades do estabelecimento – primeiramente tocando bateria, e assumindo em seguida o piano.

Enquanto ele realizava sua performance despreocupada, os espectadores eram apresentados a uma nova caricatura: o gato trompetista, que dava voz para a canção. Tratava-se de uma nova caricatura estereotipada, do músico Cab Calloway (Figura 36), vestido de *zoot suit*. Animado com o transcorrer da música, o protagonista começa a dançar e a pedir para ser enviado “para fora deste mundo”. O dúbio herói, então, entra em um transe, provocado pela música. Nesse momento, a animação se transforma e entra em um novo segmento, como uma alucinação perturbadora. Uma fantasia surrealista, que o tirou “de seu mundo”, literalmente (Figura 44).

Figura 44: Frames do pesadelo do gato Fats Waller



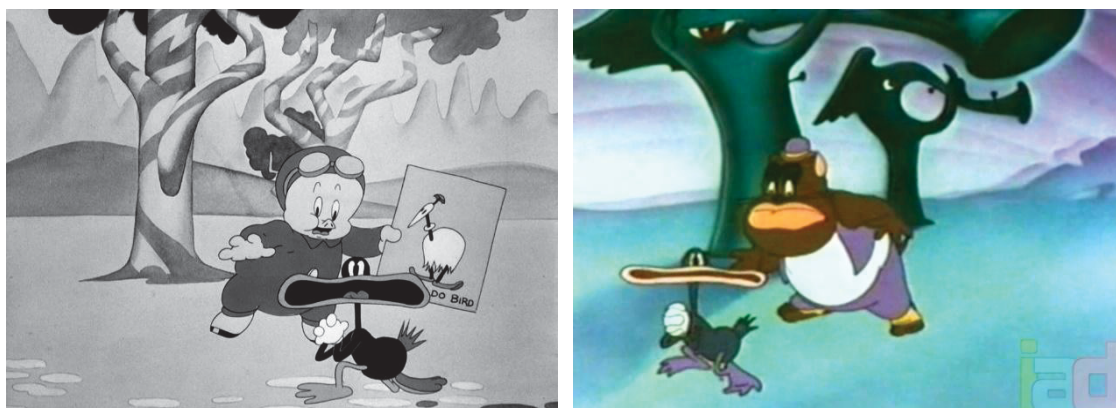
Fonte: Compilação do autor⁵⁴

Nessa nova realidade, o seu primeiro choque foi deparar-se com uma boca gigante, a qual declarava que o gato não estava mais no plano original: agora ele adentrava em uma histeria, decorada com motivos musicais e inspiração do *jazz*, para o seu terror. A animação entrava, então, em uma sequência de situações que eram inusitadas para o personagem – mas não para o estúdio.

Esta sequência, redigida a partir de um acontecimento incomum, onde um personagem se vê transportado a outra dimensão fantástica, é uma “reciclagem” de outro desenho animado do mesmo estúdio e diretor, *Porky in Wackyland* (1938). Nele, *Porky Pig* é enviado ao coração da África da animação, mesmo cenário fantástico de violência e humilhação que é reaproveitado e re-imaginado para *Tin Pan Alley Cats*. Nesse mundo paralelo, para onde o gato fora transportado musicalmente, experimenta-se a intensidade da objetificação do mundo do *jazz*.

⁵⁴ Frames retirados da animação *Tin Pan Alley Cats* (1943).

Figura 45: Sequência do pato Al Jolson. A mesma sequência ocorre em *Porky in Wackyland* (1938) e é re-imaginada em *Tin Pan Alley Cats* (1943)

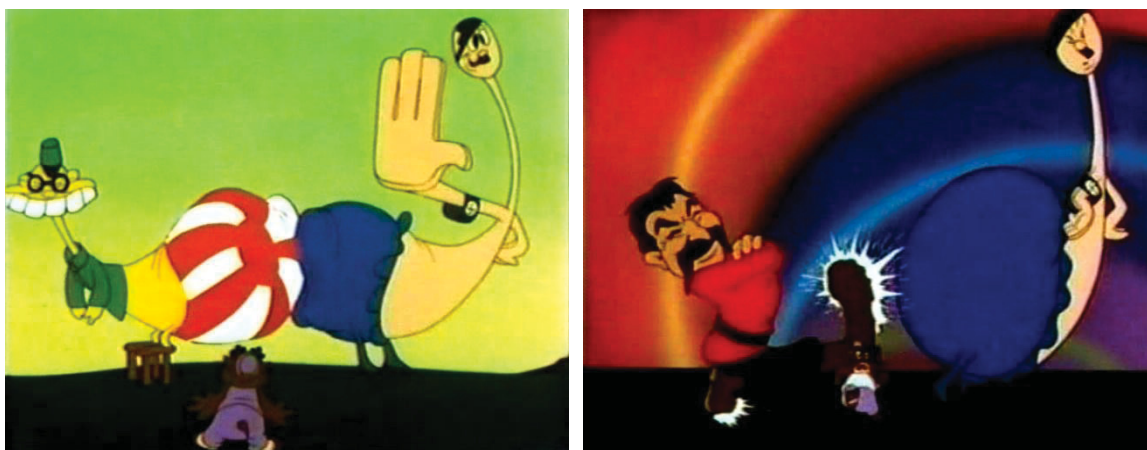


Fonte: Compilação do autor⁵⁵

Para o clímax do pesadelo surrealista do gato *Waller*, o protagonista enfim encontrou-se com os inimigos da nação – Hideki Tojo e Adolf Hitler – apresentados em proporções descomunais, batendo nas bundas um do outro para produzir um som de percussão que se assemelhava à sonoplastia de um bombardeio. Na sequência, vemos também Joseph Stalin, performando uma dança cossaca, enquanto acertava a traseira do ditador nazista. Como podemos observar na imagem (Figura 46), os dois líderes do eixo foram apresentados de formas desproporcionais, onde destacavam-se no japonês, além da grande bunda, os grandes dentes, de cor amarelada, e os óculos (características comuns nas representações estereotipadas dos japoneses). Em contraposição, a construção imagética do líder soviético é mostrada de forma mais “realista”, onde ele aparecia somente para desferir golpes no líder nazista – que levava um bigodinho e uma braçadeira com a suástica.

⁵⁵ Frames retirados das animações *Porky in Wackyland* (1938) e *Tin Pan Alley Cats* (1943).

Figura 46: Tojo, Hitler e Stalin aparecem no delírio surrealista de *Tin Pan Alley Cats* (1943)



Fonte: Compilação do autor⁵⁶

Apesar do destaque dado à cena, o gato *Waller* não interagiu com essas imagens assustadoras. Mas, por outro lado, deparar-se com os líderes do Eixo pareceu criar nele uma urgência de escapar desta fantasia. Conseguindo sair desse transe, o protagonista urgiu à saída do clube noturno, completamente transtornado pela alucinação musical. Ele se juntaria então à missão vizinha, assumindo o tambor enquanto os demais continuavam a cantar ("*Give Me That*") "*Old-Time Religion*".

Enquanto em *Coal Black e de Sebben Dwarfs*, Bob Clampett e sua equipe celebravam principalmente a cultura jazzística afro-americana; *Tin Pan Alley Cats* parece uma resposta conservadora à animação predecessora. Sua mensagem moral sugere que o *jazz* é uma música associada à desordem e decadência, o caminho para a perdição. O conto moralizante não apresentava um final feliz, no melhor estilo que uma história da Disney poderia proporcionar. Ao fim, a Warner nos entrega um gato que se junta temeroso ao coral evangélico, sem alegria ou *swing*, somente como uma resposta de seu mecanismo de defesa contra os impulsos caóticos da música (Goldmark, 2005, p. 99). O medo é o seu motivador, não a fé. O *Coon*, mais uma vez, torna-se um *Sambo* para adequar-se ao comportamento socialmente esperado.

Apesar de a maior parte do curta focar na vida de indulgências do gato, a essência da mensagem está na escolha que ele faz no final, optando por uma linha conservadora. O negro que levava a vida no *jazz* é retratado como um ser rebelde, entregue às bebidas, mulheres e prazeres mundanos; já na missão do *Uncle Tom*,

⁵⁶ Frames retirados da animação *Tin Pan Alley Cats* (1943).

transformava-se em um sujeito subserviente, um servo fiel e alegremente submisso ao superior branco, ao decidir ir para a *Uncle Tomcat's Mission* – título que faz alusão direta ao livro *A cabana do Pai Tomás* (*Uncle Tom's Cabin*), da autora Harriet Beecher Stowe (1852). O *Tom* da literatura era uma versão idosa do *Sambo* – um velho da zona rural, fisicamente fraco, psicologicamente dependente da aprovação dos brancos, mas que tem apoio em sua grande fé, nunca voltando-se contra as massas brancas.

Portanto, o diretor responsável pela animação, Bob Clampett, apropriou-se do estereótipo de um artista boêmio para que seu conto conservador fosse facilmente assimilado. Apropriara-se da música, energia, e piadas do cenário afro-americano urbano para delinear sua lição de moral: o jazz é selvagem e pecaminoso, liberando os instintos caóticos e assustadores que habitam mente e corpo; então, melhor se ater à ordem e calma da religião e da música gospel polida. Este seria o papel daquele que não tem seu trabalho valorizado em tempos de guerra: ser dependente e submisso ao “verdadeiro americano” e manter-se nos moldes que são socialmente aceitos na estrutura vigente. Em nenhum momento, mesmo quando ocorreu uma menção explícita aos líderes autoritários que o país combatia, houve a intenção de transformar o gato em um soldado, ou mesmo encorajá-lo a entrar no esforço de guerra. Este não era o papel designado pra ele no corpo social. Ao fim, ele existia somente para ser o alívio cômico em tempos de crise.

Entre as animações produzidas com a temática da Segunda Guerra Mundial e contando com a presença de estereótipos negros, uma das mais peculiares do período é o desenho animado *Jungle Drums* (1943). O curta tem como espaço geográfico de fundo as profundezas da selva africana. Foi o décimo quinto episódio da série de dezessete animações protagonizadas pelo *Superman* – um super-herói de destaque das revistas em quadrinhos, que debutou nas animações produzido pela Famous Studios e distribuído pela Paramount Pictures.

Era um tema recorrente, em filmes e séries do período, a narrativa em que o personagem principal (ou o seu interesse romântico) era amarrado e jogado dentro de um caldeirão, e posto em um espeto sob brasas ou fogueira para ser servido como refeição ou oferenda cerimonial por selvagens. Quem difundiu esta temática no cinema foram os filmes como *Tarzan* e *Jungle Jim*, populares nos anos de 1930 e

1940. Entretanto, suas origens já eram presentes no imaginário literário desde o século dezenove, nos Estados Unidos. Virtualmente, a heroína ou herói eram brancos (ou animais protagonistas, no caso de alguns desenhos animados), mas os selvagens eram sempre negros (Sampson, 1998, p. 81). *Jungle Drums* não foge à regra desta premissa, entretanto, no contexto de guerra, traz as suas singularidades.

Depois do primeiro segmento, tradicional nas animações do super-herói, no qual o espectador era apresentado à sua mitologia, o desenho voltava-se para a trama específica do episódio. Em algum lugar não delimitado pela narrativa, mas que foi vagamente apresentado como um território na selva africana, uma tribo de guerreiros estava performando uma celebração, liderada por um homem alto com capa e capuz adornado com chifres brancos. Essa figura central revelaria-se um comandante nazista, infiltrado na tribo para camuflar o seu posto avançado de atividades, de onde monitoravam os ataques de submarinos aos comboios estadunidenses. Com a notícia de um novo ataque aliado, os assecclas nazistas, escondidos dentro de grandes monumentos com características religiosas tribais – sendo estas, na verdade, torres com canhões para ataques surpresa – conseguiram abater um avião americano que sobrevoava o perímetro. O líder nazista, novamente travestido como figura nativa, ordenou então que os selvagens partissem em busca de sobreviventes. No local da queda, o piloto, mortalmente ferido, entregou documentos vitais para a única sobrevivente da tripulação: *Lois Lane*, interesse romântico do protagonista, que agora teria por missão a destruição destes. Entretanto, ela seria capturada e feita cativa antes de consegui-lo. Aproveitando um momento de descuido dos seus algozes, ela se desvencilhou por tempo suficiente para esconder os papéis embaixo de uma pedra na selva. Então, levada para o interrogatório, sob a guarda dos soldados, a repórter recusou-se a falar, mesmo sob ameaças e intimidação, o que frustrou seus captores, que decidiram entregá-la para os selvagens. O comandante, novamente disfarçado, incitou então os nativos a queimá-la.

Enquanto isso, *Clark Kent* (identidade assumida pelo *Superman* para fazer-se humano), na companhia de outro piloto, embarcaria para localizar o avião de sua companheira, que havia saído para juntar-se ao comboio aliado. A ação do protagonista é interrompida para um segmento onde somos apresentados a um momento ritualístico da tribo. Na sequência de frames abaixo, podemos observar a

dinâmica desta cena. Ao som de tambores, silhuetas negras munidas de tochas dançavam em torno do totem onde *Lois* encontrava-se amarrada. Após mais uma tentativa frustrada do chefe para descobrir a localização dos documentos escondidos pela personagem, foi ordenada a sua execução no fogo. Nesse momento, o ritmo das batidas acelerava-se, na urgência do perigo. A fogueira foi acesa, apresentando aos espectadores os corpos negros, com pinturas em seus rostos, tocando os tambores ao sabor das chamas. Este é o breve momento de “humanização” dos selvagens, que, na maioria de seu tempo de tela, aparecem somente como espectros, vultos negros à serviço do mal.

Figura 47: Os selvagens em Jungle Drums (1943)



Fonte: Compilação do autor⁵⁷

Os corpos negros dançavam em cima dos telhados e plataformas, com pulseiras e tornozeleiras marcando o ritmo crescente da percussão. Um dos personagens negros – como sempre, sem identidade, somente na função de “capanga” – apresentou os documentos até então escondidos para o comandante e

⁵⁷ Frames retirados da animação *Jungle Drums* (1943)

líder, em uma posição de subserviência.

Enquanto as chamas cresciam ao redor de *Lois*, as batidas frenéticas anunciavam o perigo mortal que se aproximava para a personagem, que se viu cercada por rostos tribais negros, com adornos de ossos no nariz. Essas figuras, então, crescem sinistramente na tela, projetando-se como espectros em meio ao fogo – não em direção à personagem, mas ao espectador, como podemos observar na imagem abaixo (Figura 48).

*Figura 48: O rosto selvagem que projeta-se para o espectador em *Jungle Drums* (1943)*



*Fonte: *Jungle Drums* (1943)*

Podemos também entender que indiretamente, tais personagens faziam alusão às representações estereotípicas de canibais. A dinâmica do personagem branco, que se vê capturado na África por alguma tribo para tornar-se alimento, era algo já conhecido no imaginário americano. Entretanto, para não ofender a sensibilidade do público (e estar de acordo com as normativas do código de censura vigente), as cenas antropofágicas não eram gráficas, eram mais simbólicas e ritualísticas, numa encenação do perigo iminente a uma jovem “donzela” branca.

Enfim, o segmento é cortado para o avião de *Clark Kent*. Ele avistou o avião abatido próximo à vila selvagem, que se fazia perceptível pela luz da grande fogueira. A fim de despistar o seu companheiro piloto, evitando que o mesmo descobrisse sua verdadeira identidade, o herói pulou de paraquedas em meio à selva. Uma vez no chão, ele assumiu os seus tradicionais trajes de super-herói. Já sem as convenções

que seriam necessárias para manter o seu disfarce, *Superman* voou livremente em direção à tribo, que assistiu, de forma atônita, à aparição do herói em meio as chamas, já com a donzela a salvo em seus braços. A reação imediata dos selvagens foi a fuga aterrorizada, diante de uma figura que poderia ser assimilada a um ser divino, por um grupo que outrora servia de forma obediente aos nazistas. Neste trecho, a participação dos personagens negros chega ao fim, e o super-herói alcançou novamente a vitória sobre os verdadeiros vilões: os nazistas.

Fugindo da proposta das animações em que personagens negros (ou presumidamente negros) são apresentados como figuras jocosas e pírias em suas contribuições para o esforço de guerra, em *Jungle Drums* os estereótipos atuam como aliados dos vilões, instrumentos e massa de manobra dos nazistas para a manutenção de seu palco de operações. O negro no seu “estado natural” é ali representado como a definição de selvageria. Vale salientar que, nesse desenho animado, não se tratam de afro-americanos, e sim de africanos nativos.

A ligação entre o contrato racial e a imagem da selvageria tem ligações com o pensamento filosófico branco sobre o continente africano. Para Hegel (1770-1831), por exemplo, em suas palestras sobre a África na cidade de Jena: “O preto representa o homem natural em toda a sua selvageria e natureza intocada. Se você quer tratar e entendê-lo, você deve abstrair todos os elementos de respeito, moralidade e sensibilidade – não há nada remotamente humanizado no personagem preto” (*apud* Pieterse, 1992, p. 31). O trecho, em que o intelectual alemão discorreu sobre o suposto grau de incivilidade dos africanos, apresenta uma visão completamente desumanizadora do homem negro. Esta ressoa diretamente com a lógica da necropolítica descrita por Mbembe, pois posiciona o sujeito racializado como algo fora da esfera da humanidade plena. Para o filósofo camaronês, o racismo é um mecanismo fundamental para criar divisões entre os que pertencem à “vida digna de ser vivida” e os que são reduzidos a uma existência precária ou à “morta em vida”. Desta forma, a narrativa branca posiciona os corpos negros em uma “zona de exceção”, onde as normas éticas e morais não se aplicam, justificando implicitamente seu domínio ou extermínio. Quando inserido neste espaço, “o soberano podia matar a qualquer momento, em qualquer lugar, sem ter que prestar contas à lei ou à moralidade comum” (Mbembe, 2018, p. 35).

Esta descrição do “selvagem” africano segue um padrão estabelecido desde o

século dezesseis, que retrata a África como um continente sem história – um padrão referencial comparativo negativo frente à Europa. O que marca é a ausência: sem escrita, indumentária, governo, leis, comandantes, artes, dinheiro, armas de fogo, casamento ou monogamia, etc. Enfim, trata-se de um discurso comparativo, a fim de reafirmar os sucessos da cultura e supremacia ocidental branca. Por sua vez, a definição de selvageria dá-se em um contexto antropológico, como um dos estágios da evolução social: primitivismo – selvageria – barbarismo – civilização. Esta classificação norteava e servia como justificativa para o colonialismo, entendido como uma forma de assistência do mais evoluído para o menos desenvolvido: a *noblese oblige* (Pieterse, 1992, p. 37).

Por exemplo, em um dos primeiros relatos de viagem escritos no início do século dezoito, *New and accurate Description of Coast of Guinea, divided into the Gold, the Slave, and the Ivory coasts*⁵⁸, o comerciante da Companhia das Índias Orientais, Williem Bosman (1672-1703), ofereceu um trabalho seminal para contribuir com a justificativa pró-escravidão. Na seção 9, que trata da "Disposição e Maneiras Naturais dos Negros", Bosman concluiu que:

Os negros são todos, sem exceção, astutos, vilões e fraudulentos, e muito raramente confiáveis, tendo certeza de não perder nenhuma oportunidade de enganar um europeu, nem mesmo uns aos outros. Um homem de integridade é tão raro entre eles quanto um falcão branco, e sua fidelidade raramente se estende além de seu mestre (...) eles realmente parecem ser vilões natos e criados (...) além disso, tão incrivelmente descuidados e estúpidos, e estão tão pouco preocupados com seus infortúnios, que dificilmente se pode observar por qualquer mudança neles se eles encontraram algum sucesso ou fracasso.

Nas palavras do autor, os negros são descritos como "astutos, vilões e fraudulentos", "raramente confiáveis" e "vilões natos" – uma caracterização que evidencia o funcionamento do contrato racial de Mills em sua narrativa: os negros não apenas eram vistos como inferiores, mas como fundamentalmente incapazes de possuir as qualidades morais ou intelectuais que os qualificariam como sujeitos plenos dentro do contrato social. A afirmação de que "um homem de integridade é tão raro entre eles quanto um falcão branco" reforça essa exclusão, sugerindo que os negros

⁵⁸ Tradução aproximada: "Nova e precisa descrição da Costa da Guiné, dividida nas costas do Ouro, dos Escravos e do Marfim".

estão fora do domínio civilizado da ética e da racionalidade que o contrato racial reservaria aos brancos. Mais uma vez, foi elaborada uma construção imagética em torno dos negros para justificar seu lugar na zona de exceção moral, onde não mereceriam direitos ou consideração iguais aos concedidos aos europeus.

A evocação da imagem do negro selvagem africano para a última animação em análise neste capítulo não se encontra deslocada das representações dos pretos estadunidenses. Uma precede a outra, e ambas se alimentam mutuamente na ressignificação de seus objetos. A crença de que negros eram “mentalmente inferiores, físico e culturalmente não evoluídos”, tendo muitas vezes a sua aparência descrita como de “natureza simiesca”, foi sustentada por figuras proeminentes da história dos Estados Unidos, tais como os presidentes Abraham Lincoln, Andrew Johnson (1808-1875), e Theodore Roosevelt. Este último chegou inclusive a afirmar publicamente que “como raça e na massa (os negros) são completamente inferiores aos brancos” (Plous; Williams, 1995, p. 796).

Após a emancipação, em 1865, a imagem do selvagem oriundo do “continente negro” foi revitalizada pela ciência, literatura e teatro. Os atos de violência racial eram justificados e encorajados por meio destas representações. Sua mensagem era clara: os negros deveriam ser colocados em seu devido lugar, ou a sociedade branca seria vítima de sua suposta selvageria primitiva. O discurso pseudocientífico corroborava para esta percepção. A nona edição da Enciclopédia Britânica publicada em 1884 declarou que “... a raça africana ocupava a posição mais baixa da escala evolutiva, fornecendo assim o melhor material para o estudo comparativo dos antropóides mais elevados e da espécie humana” (*apud*. Plous; Williams, 1995, p. 795).

Enquanto o selvagem africano era descrito como um ser desprovido de moral ou civilidade inerente ao homem branco ocidental, este mesmo tornava-se dissociado do conceito de corpo social – sem pretensões de fazer parte de uma sociedade, mas ainda assim, sendo um sujeito político. Isto porque ele poderia ser instrumentalizado como mais uma arma nas mãos inescrupulosas dos nazistas, tanto na África quanto dentro dos EUA. Seus descendentes, nascidos em solo americano, mesmo que distantes geograficamente, eram representados com o mesmo senso moral inferior. São descritos como “crianças”, incapazes de formar um pensamento individual, necessitando sempre de um superior – seja o chefe de linha de produção, no esforço

de guerra, ou o comandante militar em batalha. Mas, ao mesmo tempo, tornavam-se ineptos ao papel de herói, por sua natureza descuidada, desonesta e maliciosa.

Portanto, o uso de imagens “positivas” e “negativas” de corpos negros masculinos se dava somente dentro de um imaginário branco, no qual, através do riso, eram exibidos como exemplos dos perigos que representavam para o contrato racial, sobretudo considerando-se a utilização dos mesmos no contexto de guerra. Eles não seriam aptos ao serviço militar; eram vistos como incapazes de exercer uma vigília ou cuidar da retaguarda; tenderiam à rebeldia e a comportamentos anti-patrióticos; e seriam providos de uma natureza selvagem, que poderia ser manipulada ao bel-prazer do inimigo.

Nesse espectro de construções imagéticas de reafirmação da inferioridade do afro-americano, não havia uma exclusividade sobre os corpos masculinos: a mulher negra também era objeto da comédia e do escárnio dentro da lógica da supremacia branca. Por isto, é necessário entender como se davam essas representações e como elas se inseriam no contexto da Segunda Guerra Mundial.

3 DA MAMMY À JEZEBEL: OS ESTEREÓTIPOS FEMININOS NAS ANIMAÇÕES DA SEGUNDA GUERRA

Invisíveis nas mídias, antes e depois da conflagração do conflito, seiscentas mil mulheres afro-americanas atuaram na força de trabalho do esforço de guerra. Destas, quatro mil se tornaram *Women Army Corps*, e 330 se juntaram ao *Army Nurse Corps*, isso sem contar todas as lideranças femininas em comitês de bairros; as ativistas sociais, que lutaram pela integração em espaços públicos; e outras tantas profissionais liberais atuantes no contexto de guerra. Mesmo com toda esta participação feminina negra em todos os aspectos do cotidiano do *homefront*, as propagandas, cartazes, fotografias e notícias nos cinejornais e revistas eram todas protagonizadas por rostos brancos. Das enfermeiras às esposas preocupadas, das atrizes que visitavam os acampamentos militares às dançarinas de musicais, só haviam mulheres brancas – com raras exceções. As contribuições das mulheres negras foram sistematicamente apagadas, dando lugar à imagem da mulher caucasiana resiliente e corajosa, que faz serviços pesados e não tem medo de sujar-se: nasce a imagem da *Rosie, the Riveter* (Honey, 1999, p. 2).

Dentre as imagens criadas para tal personagem, destaco a pintura de 1943 de Norman Rockwell (1894-1978), que fora capa da edição de 29 de maio da revista *Saturday Evening Post*. A arte sacraliza a personagem, em uma alegoria iconográfica da mulher branca envolvida no esforço de guerra. Pode-se notar abaixo (Figura 49) que o artista beatifica a imagem da trabalhadora, colocando-a em um pedestal e também coroando-a com um *Halo*, como uma santa americana em tempos de confronto. Sua pose mimetiza a pintura do profeta Isaías, feita por Michelângelo, em 1512, para integrar o conjunto de afrescos que circundam o teto da Capela Cistina. Ao comparar a personagem moderna ao santo, Rockwell cria uma linha direta sobre a mensagem de sua obra: a *Rosie* é também uma profetiza, uma figura de inspiração divina pela derrocada do fascismo e pela liberdade. Mesmo sendo representada com a tez suja e os cabelos desalinhados, possui uma pose altiva, com rosto erguido, tendo como plano de fundo a bandeira dos Estados Unidos. Sua mensagem é de força e luta, assim como uma convocação de seus pares (brancos) para o trabalho. A mulher, grande e com braços musculosos, é retratada em um momento mundano: comendo

um sanduíche, provavelmente em seu intervalo de folga, mas com a pistola de rebites repousada no colo, representando sua prontidão, disposição e orgulho por seu papel social. Cria-se assim a mitologia da mulher do *homefront*, que está diretamente envolvida na luta, tanto quanto o soldado na frente de batalha. Por isso, na releitura, as escrituras proféticas sobre Israel dão lugar a uma cópia do manifesto de Hitler, *Mein Kampf*, sendo esmagado sob seus pés.

Figura 49: Comparação entre *Rosie the Riveter* (1943), de Norman Rockwell e *O profeta Isaías* (1512), de Michelangelo



Fonte: Compilação do autor⁵⁹

Entretanto, vale salientar que há um hiato entre a representação e a realidade, nos bastidores da nova personagem. Pontua-se aqui um fato importante sobre o processo desta construção imagética: Norman Rockwell utilizou como modelo a jovem Mary Doyle Keefe, que na época trabalhava como operadora de telefonia em uma agência próxima ao local de residência do artista. Ela não era realmente uma

⁵⁹ Montagem feita com a arte *Rosie the Riveter*, de Norman Rockwell, e o detalhe da pintura da Capela Sistina, feita por Michelangelo, que retrata o profeta Isaías. Disponíveis em: https://prints.nrm.org/detail/260943/rockwell-rosie-the-riveter-1943?srsId=AfmBOoq2-MlpUdL0pCn7xs0S_2F_o6cV4mngOubqCBFrltmngW1ok93p e https://kuadros.com/pt-br/products/isaiah-3?srsId=AfmBOopjE33xhh7VfNwxUAlAya8GVupYLj2-z-NytV_GrmW1nBak9Kc. Acesso em: 21 mar. 2024.

rebitadeira (NRM, 2020). Na realidade, os serviços pesados que foram exercidos por força feminina naquele contexto muitas vezes caíram nas mãos das mulheres negras - e como último recurso. Pois, estas mulheres só foram aceitas em tais posições quando as fábricas começaram a perder a mão de obra prioritária masculina, primeiramente a branca e depois a negra, com as convocações governamentais para integrar o *front*.

Esse apagamento sistemático das representações da mulher negra no esforço de guerra não é inocente, e tampouco opera fora de contexto, deixando estas sem lugar no imaginário sobre os corpos negros. Há lugar para elas, desde que este seja o mesmo de sempre, e respeitando os códigos sociais de outrora: a subserviência e a condição de receptáculo das fantasias sexuais masculinas brancas. Frente à beatificação do corpo branco feminino, imaginado em força e resiliência, cabe ao corpo negro a lascívia ou o escárnio, o apelo carnal e a comédia. Restavam à mulher negra somente dois acessos à estrutura social americana: a cozinha ou a cama. A indústria midiática é um instrumento daqueles que controlam o contrato racial, e sistematicamente prolifera imagens culturais das mulheres pretas estadunidenses que atribuem seu status socioeconômico inferior às suas supostas deficiências de valores, crenças e comportamentos, e não às barreiras sociais e estruturais impostas a elas. Quanto mais estas imagens circulam, quase estratificadas em suas formulações desde o período colonial, mais a sociedade acredita que não haja racismo, sexismo e classismo, responsabilizando as próprias mulheres afro-americanas por sua posição marginalizada no corpo social (Jewell, 1992, p. 17).

Neste capítulo, analisaremos os estereótipos raciais estadunidenses dentro das narrativas animadas *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*, *Coal Black and de Sebben Dwarfs* e *Jungle Drums*, no que diz respeito às mulheres afro-americanas, e à forma como essas construções imagéticas agiam em uma formulação das representações hiperssexualizadas ou assexuadas dos corpos femininos negros.

3.1 A volúpia e lascividade da *Jezebel* animada: a mulher negra sexualizada nos desenhos animados

Um dos fatores que contribuíram para institucionalização da escravidão nos Estados Unidos e nas Índias Ocidentais foi a regulação das relações sexuais. Em Maryland, por exemplo, os estatutos para estigmatizar e proibir relacionamentos inter-raciais precederam em três anos as leis que legalizavam a escravidão em si, especificamente no caso de mulheres brancas que demonstrassem interesse em contrair matrimônio com homens negros. No caso, estabelecia-se que a mulher branca que se relacionasse com um homem negro escravizado deveria servir ao dono do mesmo, tornando-se propriedade dele, assim como o seu parceiro, enquanto o mesmo vivesse; e, se tivesse filhos, todas as crianças nasceriam com o status de escravas (Pieterse, 1992, p. 174). Segundo o sociólogo James E. Blackwell (1925-2020):

Muitos homens brancos viam o homem negro, escravo ou liberto, como uma séria ameaça às suas prerrogativas sexuais. Muitas mulheres brancas acreditavam que eram condenadas à desgraça moral e social quando seus maridos tinham relações extraconjugais com mulheres negras, assim como o comprometimento de seu papel de liderança sob a criadagem de sua casa. Logo, homens e mulheres estavam convencidos da necessidade de imposição de medidas para prevenir a quebra dos limites da barreira de cor. (Blackwell, 1977, p. 223)

No período de reconstrução após a Guerra Civil (1863-1877), com o desmantelamento da escravidão, uma nova era de relações sociais tomou lugar, na qual as relações sexuais se tornaram o principal meio de controle social e expressão de ressentimento sob a população negra. A resposta violenta do homem branco à recente liberação tornou a sexualidade uma “arma de terror”: um simples rumor de que um homem negro teria cortejado uma mulher branca poderia resultar em um linchamento até a morte.

No Sul, os *Black Codes* – um conjunto de leis aprovadas em diversos estados – foram elaborados para restringir a liberdade econômica, política e social dos afro-americanos. Essas leis também incluíam sessões voltadas para restringir as condutas sexuais, como podemos observar na sessão 3 do *Black Code* presente na constituição do estado do Mississippi, em 1865:

não será lícito a nenhum liberto, negro livre ou mulato casar-se com qualquer pessoa branca; nem a nenhuma pessoa branca casar-se com qualquer liberto, negro livre ou mulato; e qualquer pessoa que assim se casar será considerada culpada de crime e, após condenação, será confinada na penitenciária estadual pelo resto da vida (Guelzo; Miller, 2024).

Neste período, com o desenvolvimento da indústria de entretenimento em massa, houve uma consolidação dos estereótipos direcionados aos afro-americanos. O homem negro passou a ser representado como violento, selvagem e sexualmente insaciável – ou seja, apresentava-se como um perigo ao corpo social (como o *Black Buck*, que foi apresentado no Capítulo 2). Já a mulher negra, que era a parte mais desprotegida e vulnerável deste aparato repressor, foi duplamente marcada. Enquanto haviam leis e normas que impossibilitavam o negro de relacionar-se com mulheres brancas; os corpos femininos negros estavam à mercê da supremacia racial, que, ao colocar a mulher branca como um ideal de pureza, depositou nos corpos negros toda sua sexualidade reprimida.

As palavras usadas para descrever o estereótipo da mulher negra hiperssexualizada pouco sofreram alterações com o decorrer do tempo. Sedutoras, mundanas, promíscuas, predatórias, sem escrúpulos: todos estes “predicados” resumem-se em um nome: *Jezebel*. A figura bíblica, esposa de *Acabe*, rei de Israel, tem sua história contada no livro dos Reis (I Reis 16:31). Segundo a narrativa, o monarca apresentou-se como um homem fraco e promíscuo, deixando-se influenciar por sua companheira fenícia, que trouxe para o povo israelita seus costumes e crenças religiosas, promovendo perseguição aos sacerdotes de Deus. Na tradição cristã, o termo “espírito de *Jezebel*” passou a ser associado a mulheres manipuladoras, conspiradoras ou idólatras. Já no imaginário estadunidense, essa personagem simboliza a suposta impotência do homem branco frente ao poder sedutor e pernicioso da mulher preta.

No contexto da supremacia branca, a narrativa sobre o comportamento sexual da mulher negra diz que esta não se dá por satisfeita com homens negros, mas é predatória e disposta a alcançar vantagens sociais ao deitar-se com aqueles que detêm o real poder, seja econômico ou social (os brancos). Desta forma, perversamente, não seria considerado estupro manter relações não consensuais com elas, haja vista que este seria presumido como seu desejo inconsciente (D’Emilio; Freedman, 2012, p. 180). Portanto, a narrativa do período legitimava a violência sexual como algo natural e esperado, negando às mulheres negras o direito básico de consentimento e, por extensão, de humanidade plena. Essa construção está profundamente ligada à necropolítica, pois posiciona os corpos negros – no caso, os

corpos de mulheres negras – como simples objetos de controle e exploração, destituídos de autonomia. Seria então exercida a morte social e simbólica destas mulheres, seus corpos eram descartáveis, sujeitos à violência sem que isso fosse reconhecido como tal. A justificativa de que, nesse contexto, não se configuraria estupro, é um exemplo claro do poder soberano descrito por Mbembe (2018), que decide quais vidas são protegidas e quais podem ser violadas impunemente.

Esta visão pejorativa e sexualizante da mulher negra difere da *Black Venus*, uma exaltação de exotismo sobre a figura feminina negra, que se encontrava em alta desde o fim da Primeira Guerra Mundial (1914-1918), especialmente na França. O interesse emergiu quando estes tiveram contato com o *Jazz*, primeiramente trazido pelas bandas militares negras e, posteriormente, com as turnês de artistas americanos. Ironicamente, a personalidade que mais encantara as massas dos clubes noturnos franceses, com seu “exotismo” e beleza fora Josephine Baker (1906-1975), a cantora e dançarina de teatro de revista, nascida nos EUA, e símbolo de beleza dos “loucos anos 20” de Paris. Seu “primitivismo e selvageria” eram tidos como qualidades atrativas por seus empresários, e exaltados pelos artistas *avant-garde* (Pieterse, 1992, p. 143). Baker brincava com o imaginário europeu sobre a África, que disfarçava seus preconceitos raciais sob a aparência de uma busca pela emancipação do puritanismo vitoriano. Os mesmos clichês, também presentes na perniciosa figura da *Jezebel* americana, estavam ali, no cerne da sociedade francesa, embora originalmente fossem tratados como qualidades e não defeitos.

No cinema estadunidense, uma das primeiras aparições deste estereótipo foi a *personagem Lydia Brown*, no já mencionado filme *The Birth of a Nation* (1915). Representada como uma personagem mulata, ela foi a amante do personagem branco (e abolicionista) *Senador Stoneman*. Na produção, Lydia era retratada como uma mulher selvagem, corrupta, e promíscua, que usava de suas “artimanhas femininas” para enganar e corromper o homem branco, que, outrora, era bom. Era também a única personagem feminina no longa a apresentar uma personalidade passional: odiava os brancos, mas ambicionava o poder que eles detinham. As representações femininas utilizadas por Griffith longa são pertinentes nos estudos recentes sobre os estereótipos femininos no cinema, pois ditaram uma tendência duradoura na forma de representação de mulheres negras no cinema até os anos

1970 (Bogle, 2001, p. 14-15).

Nas animações aqui analisadas, destaca-se o estereótipo da *Jezebel* na representação da protagonista de *Coal Black and de Sebben Dwarfs*: a personagem *So White*. Apesar de ser apresentada com destaque, como a figura central deste curta, ela encarna um estereótipo da mulher afro-americana hiperssexualizada – a “garota negra má” que, apesar da pele negra, tem feições e figura de uma mulher europeia, ou seja, atraentes apenas dentro dos ideais de beleza vigentes. Seu corpo, nesse contexto, transforma-se em uma “armadilha de sedução” para o espectador, um objeto de desejo, mesmo que moralmente proibido. Sua principal característica é a obscenidade de seus trajes. Como podemos observar na Figura 50, a “princesa” é apresentada com uma pequena blusa branca, muito justa e que marca visivelmente a forma de seus seios; uma pequena saia azul, com fendas laterais, onde tornam-se visíveis suas coxas à medida em que se movimenta, com um grande remendo vermelho, feito na altura das nádegas; e, por fim, sapatos de salto alto vermelhos, enfeitados com grandes fivelas de laço.

No período escravagista, seja nos leilões ou quando oferecidos para a venda de forma privada, os afro-americanos – de ambos os sexos e todas as idades – muitas vezes usavam poucas roupas, ou suas vestimentas eram tão esfarrapadas que suas pernas, coxas e peito ficavam expostos. As mulheres negras eram frequentemente despidas por completo e submetidas a exames físicos. Em teoria, alegava-se que esse procedimento servia para garantir que elas eram saudáveis e aptas à reprodução. Na prática, porém, o ato de despir e tocar os seus corpos era uma prática sexualmente exploratória. Com isto, a nudez do copo negro passara a ser interpretada como uma representação da suposta falta de civilidade e moralidade, enquanto as mulheres brancas, sempre vestidas com pudor e simplicidade, ocultando a maioria de seu corpo, eram tidas como modelos de modéstia e pureza (White, 1999, p. 188). Um exemplo disto é a representação de *Snow White* no longa-metragem original da Disney, onde a protagonista, mesmo quando está em trajes rasgados e humildes, é apresentada de forma modesta e recatada, sem revelar seu corpo. Sua imagem é sempre delicada e inocente, com uma feminilidade alcançada sem explorar as curvas de sua silhueta. Seus seios são imperceptíveis, alcançando uma imagem quase infantil da beleza branca feminina idealizada.

Figura 50: Uma comparação entre os trajes de *So White* (1942) e *Branca de Neve* (1937)



Fonte: Compilação do autor⁶⁰

Por sua vez, a *Jezebel* do curta segue o estereótipo racista e preenche todos os requisitos para a sua objetificação sexual, e usa de seus atrativos, consciente ou inconscientemente, para conseguir o que quer (Jewell, 1993). *So White* sempre se salva de situações de perigo por conta de seus atributos físicos e favores sexuais. Nesse sentido, ela não é uma “donzela em perigo” tradicional, é uma menina devassa que protagoniza a animação para o deleite masculino.

Assim como a sua contraparte caucasiana, *So White* encontrava-se sob a tutela

⁶⁰ Reunião de frames retirados das animações *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1943) e *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Disponível em: Disney Plus. Acesso em: 18 dez. 2024.

de sua madrasta malvada (também negra), que a submetia a trabalhos forçados durante todo o dia. Sua primeira aparição em tela a mostrava de costas para o espectador, debruçada sobre um balde e rebolando enquanto lavava uma peça de roupa íntima. Sua posição intencionalmente provocativa chamaria não somente a atenção do público, mas também do *Príncipe encantado* (o *Prince Chawmin'*, tratado no capítulo anterior), que não tardou a iniciar seus avanços românticos. Logo ambos estavam dançando *Jitterbug* de forma entusiástica – para o ódio de sua rival (a madrasta), que havia pedido aquele homem para si, mas logo viu seu objeto de desejo se materializar apenas para ser roubado pela jovem enteada. Sua solução? Contratar assassinos para eliminarem sua concorrente. A moça foi então raptada dos braços de seu parceiro, que se acovardou frente à possibilidade de enfrentamento ao bando. Entretanto, logo depois, a “princesa” foi libertada em uma floresta. Sugere-se que ela escapou de seu destino mortal por meio de favores sexuais, que ficam ocultos ao espectador, sendo somente sugeridos ao aparecerem os capangas, com os rostos felizes e cobertos por marcas de batom.

As insinuações de que a protagonista se prostituiu para escapar de seus algozes indicam mais um traço de seu estereótipo como *Jezebel*. As realidades objetivas da escravidão, somadas às interpretações subjetivas dos próprios escravizados sobre a instituição, levaram muitas escravas a se envolverem em uniões sexuais com pessoas brancas, como ato de sobrevivência ou obtenção de favores. Uma escrava sabia que se recusasse os avanços sexuais de seu escravagista corria o risco de ser vendida, espancada, estuprada e ter seu companheiro ou filhos vendidos. Diante deste fato, muitas mulheres escravas consentiam “voluntariamente” em ter relações sexuais com pessoas brancas, reforçando assim a crença branca de que as mulheres negras eram lascivas e disponíveis (Gilman, 1986).

Livre de seus supostos algozes e longe da proteção de seu príncipe, *So White* se viu sozinha em uma floresta, até ser abordada pela versão paródica criada por Bob Clampett dos sete anões: um grupo de anões negros, vestidos com uniformes militares. Ao ser acolhida pelo grupo, mais uma vez a protagonista agradeceu o gesto com beijos na boca de todos os presentes. Sua interação com os anões refletia uma dinâmica de poder que é mais próxima da exploração sexual do que da inocência infantil que se esperaria de *Branca de Neve*.

Agora, sob proteção dos sete anões do exército, a protagonista se juntava ao esforço de guerra, preparando refeições para o esquadrão e usando um pequeno quepe militar – entretanto, ainda em seus trajes sumários. A partir de então, permaneceu ao lado das tendas, em um fogão a lenha, onde passaria seus dias fritando ovos e costelas de porco também para os soldados famintos. De acordo com Lehman (2007, p. 78), *So White* se tornava assim uma versão *Jazzificada* de uma *mammy* (trataremos sobre este estereótipo no próximo tópico), ao assumir um papel matriarcal e protetor para com os anões. Entretanto, a personagem não perdeu sua conotação sexual para tornar-se uma *mammy*. Mesmo utilizando seus dotes culinários para contribuir com as forças armadas – agora sendo membro delas, sob a proteção dos anões soldados – ainda se encontrava em trajes reveladores, como mostra o frame abaixo, e não perdeu o seu apelo erótico para com os personagens. Deste modo, repetir a sua tradicional trajetória de “redenção” seria impossível no curta, por sua cor de pele e curvas corporais, ambas características imaginadas e selecionadas em um processo criativo colaborativo, por artistas brancos.

Figura 51: *So White* e o seu papel nas forças armadas



Fonte: *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1937)

No contexto de criação dessa animação, a entrada de mulheres para as forças armadas ainda era algo recente. A lei que regulamentava a criação da WAC (Corpo do Exército Feminino) fora aprovada em maio de 1942, estabelecendo que a

porcentagem permitida de negras era de 10%. Das mulheres afrodescendentes que conseguiam passar em todo o processo seletivo, muitas delas ainda tinham que enfrentar a discriminação em forma de delimitação de trabalhos, onde eram designadas, majoritariamente, para serviços como lavanderia, cozinha e limpeza. Já nas campanhas de propaganda, a representação promovida era a da força maternal, sempre de forma devotada e esperançosa, cuidando dos soldados como se fossem seus filhos (Honey, 1999, p. 2). Apresentar *So White* como uma figura acolhedora, dedicada a preparar café para as tropas, não anula seu destino trágico, sendo ainda uma *Jezebel*. Pois, como já observado, ali ela também encontraria o seu desfecho fatal: a “princesa” comeu a maçã envenenada por sua madrasta, assim como na versão da Disney de 1937, e caiu em seu sono mortal. Somente depois de várias tentativas frustradas do príncipe, todas em vão, a protagonista despertaria com um beijo apaixonado de um dos soldadinhos. Ou seja, a protagonista não fora despertada por aquele que teoricamente deveria ser o seu par romântico, segundo a narrativa clássica do conto, pois este encontrava-se desqualificado para o papel de herói. Como já foi posto no capítulo anterior, *Prince Chawmin'* não foi representado como um exemplo de “bom negro”: é um covarde, que em nenhum momento do curta, até a cena do fatídico beijo, demonstrou qualquer esforço para ajudar a donzela em perigo. Não oferecia vantagens e nem prospectos concretos à mesma, e também não demonstrava as qualidades típicas de um herói quando *So White* necessitou. Por outro lado, mesmo sendo a “mocinha”, ela ainda é uma *Jezebel*, e, como é típico de seu estereótipo, estará sempre em busca do parceiro que melhor lhe ofereça prosperidade e segurança – qualidades estas que, no contexto de guerra, uma mulher só encontraria com um guerreiro, um militar. Assim, mesmo que esse candidato não fosse fisicamente atraente, possuía o “segredo militar”, que o pequeno anão alegava ser o quesito para fazer a moça voltar à vida.

A partir da análise, observa-se que representação paródica da protagonista em *Coal Black and de Sebben Dwarfs* não é, enfim, apenas uma caricatura de *Branca de Neve*. É uma sátira que, antes de tudo, torna motivo de escárnio a imagem da mulher negra, mesmo quando esta ocupa o papel de protagonista de uma animação. Sua função é reduzida ao papel de uma personagem sedutora e tentadora, disponível para o prazer masculino, e que recorre a favores sexuais quando deseja sair de uma

situação de dificuldade. A heroína se define por sua sexualidade, tendo o foco em sua fisicalidade, destituindo-se de humanidade ou dignidade.

Entretanto, uma peculiaridade pode ser notada na representação de *So White*: seu tom de pele. A representação de *Jezebel* com a pele negra retinta não era algo comum nas salas de cinema, ganhando popularidade somente na década de 1970, com os filmes de *blaxploitation*. Esse gênero popularizou a visão branca do que seria o cotidiano dos bairros negros periféricos das grandes cidades dos EUA, com policiais e políticos corruptos, cafetões, traficantes, criminosos violentos, mulheres fáceis e prostitutas. Estereótipos de homens selvagens e mulheres lascivas ressurgiam com uma nova roupagem, que era moderna, provocativa e supostamente “relevante” politicamente (Bogle, 2001, p. 232).

Desde os primeiros filmes a serem produzidos com estereótipos de personagens negros até a chamada Era de Ouro de Hollywood (1920-1960), a caracterização da negra hiperssexualizada era geralmente associada à *mulata*: uma mulher com compleições caucasianas, de pele clara, mas que tem por “maldição” o sangue negro. Sua aparência, que se encaixava nos padrões de beleza vigentes, era considerada a sua principal arma de sedução – um mecanismo narrativo usado para atrair o homem branco e conduzi-lo à sua ruína.

Segundo o escritor e correspondente de guerra Joseph C. Furnas (1905-2001), em seu livro *Goodbye to Uncle Sam* (1956), que aborda sobre a trajetória do negro na história dos Estados Unidos, os mestiços eram os escravizados com valor mais alto nos mercados de escravos, principalmente por conta do seu uso como objetos sexuais. Naquele contexto, o tipo *mulato* era o que se aproximava mais do ideal branco de beleza – especialmente no caso das mulheres. Independentemente do tom de pele, todos os escravizados estavam sujeitos ao estupro, mas as mulheres que possuíam a pele mais clara eram as mais vulneráveis, pois seus atrativos ofereciam aos senhores uma espécie de “válvula de escape” perfeita para a violação sem consequências de um corpo com aparência branca. Como relatado pelo autor: “Não há uma garota de aparência provável neste estado que não seja concubina de um homem branco” (Furnas, 1956, p. 142).

Um exemplo da representação destas mulheres no cinema está na imagem da

personagem *Peola Johnson*, no filme *Imitation of life* (1934). Baseado no romance homônimo da escritora Fannie Hurst (1889-1968), o longa traz a história de duas viúvas, uma branca e outra negra, ambas com filhas para criar, que buscam meios de superar a pobreza e a crise econômica do país. Na narrativa, *Aunt Delilah*, a mulher negra, encarregava-se de cuidar da casa e das crianças; enquanto *Miss Bea*, a mulher branca, buscava por oportunidades de negócios e sustento no mercado de trabalho. A sorte de ambas mudou quando a receita de panqueca de *Delilah*, um segredo de família, começara a ser comercializada por *Bea*, e dessa maneira ambas saem da pobreza. Enquanto empresárias de sucesso, entretanto, outro drama abateria-se sobre as duas mulheres através de suas filhas: *Jessie*, que se tornara rival em um triângulo amoroso com sua própria mãe; e *Peola*, que nascera com a pele mais clara, que buscava incansavelmente misturar-se aos brancos, e se frustrava com a aparência da própria mãe, uma mulher negra de pele retinta (Figura 52). Na tentativa de atravessar a barreira da cor, ela rejeitava sua própria mãe, que acabaria sucumbindo à melancolia e vindo a falecer (Bogle, 2001, p. 59).

Figura 52: *Delilah* (Louise Beavers) e *Peola* (Freda Washington) em *Imitation of Life* (1934)



Fonte: *Imitation of life* (1934)⁶¹

Concebida como uma *mulata trágica*, a filha – provavelmente fruto da união de um homem branco anônimo com sua mãe negra – também estava fadada à

⁶¹ Disponível em: Prime Video. Acesso em: 10 jan. 2025.

infelicidade. Corpos femininos negros de compleição caucasiana eram consideradas a forma máxima de perigo ao corpo social, e *Peola* era o lembrete, tanto para brancos quanto negros, de que o destino do sangue misto é sempre o desastre. Por isso, sentia-se constantemente dividida entre a negação de sua negritude e o ódio pelos brancos (ainda que buscasse sempre a aprovação dos mesmos). Sua intérprete na adaptação para o cinema, a atriz Fredi Washington (1903-1994), também era uma vítima desta “maldição” de sua personagem. Mesmo sendo uma atriz de talento, com capacidade de interpretação em grandes papéis, sua aparência – de uma mulher negra com feições brancas – era um obstáculo e representava um problema para os *castings*, especialmente durante a vigência do *Código Hays*. Sua carreira fora limitada a papéis de negras se passando por brancas, como *Peola*, sendo sua aparência sua própria sina.

Dentro das narrativas animadas, o uso da *Jezebel mulata* pode ser considerado como um convite à fantasia sexualizada de personagens negros estereotipados, permitindo ao espectador, especialmente o branco, projetar desejos sobre corpos de mulheres pretas que se encaixam nos padrões de beleza caucasianos. Suas feições e corpos funcionavam muitas vezes como um *non sequitur* dentro da narrativa animada, onde o público masculino tinha sua atenção cativada, dentro e fora do *cartoon*, desviando o foco da história principal. Isto acarretaria em toda uma mudança na forma como a história se desenvolveria.

Em *Scrub me Mamma with a Boogie Beat*, a personagem *Nellie* – uma mulher negra, de corpo esbelto, vestido justo que evidenciava suas curvas, pele clara e cabelo alisado – chegava a *Lazy Town* e mudava completamente o cotidiano de seus moradores, especialmente dos homens (Figura 53). A antes pacata e tranquila localidade tem a sua atenção e destinos mudados pela forasteira. Ao sugerir à senhora que preguiçosamente lavava roupas em um balde que lhe faltava ritmo, a moça assumiu a função, cantando a música que dá título ao curta. Gradualmente, *Lazy Town* entraria no embalo da canção. Os moradores da cidade foram contagiados pela música, e logo começaram a tocar instrumentos e dançar sugestivamente. No segmento musical (3’38”), três moças mulatas aparecem na animação. Em termos narrativos, elas não possuem uma função definida – apenas desfilavam em tela, com as mãos na cintura e carregando tábuas de lavar. Suas roupas são ainda mais

sugestivas que as de *Nellie*: com saias azuis transparentes, que evidenciam os contornos de suas pernas, blusas justas e decotadas e lenços em seus cabelos, de onde somente aparecem seus cachos negros. Como pode-se observar no segundo frame abaixo, elas desfilavam na tela apenas para o deleite visual do espectador, sem estabelecer qualquer interação com outros personagens do curta.

Figura 53: As representações de mulheres mestiças em *Scrub me Mamma with a Boogie Beat* (1941)



Fonte: Compilação do autor⁶²

As mesmas mulheres voltam a aparecer no segmento 5'34" do curta, onde vestiam lenços e saias igualmente transparentes, como na primeira cena, só que vermelhos. Sua presença, semelhante à de vedetes de teatro de revista, presenteava o olhar masculino com representações erotizadas de corpos negros – ao mesmo tempo em que elas enfatizavam simbolicamente, junto com a figura de *Nellie*, a ideia do “mau caminho” a que tais moças poderiam levar, pervertendo toda uma cidade para um ritmo considerado “selvagem e imoral”.

Nas animações aqui trabalhadas, vemos a *Jezebel mulata* presente também no desenho *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B* (1941), em um claro reaproveitamento técnico da imagem do *cartoon* citado anteriormente. Como já considerado no capítulo 2, reaproveitar sequências de imagens utilizadas em outras animações era uma prática comum nos estúdios, para corte de custos de produção. Neste curta-metragem, com temática de cunho militar, as vedetes mestiças retornam, como podemos observar na imagem abaixo (Figura 54), e, mesmo inseridas dentro

⁶² Reunião de frames retirados da animação *Scrub me Mamma with a Boogie Beat* (1941). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7KcxcS3V1dE>. Acesso em: 30 jun. 2024.

desse novo contexto, elas ainda preservam sua conotação sexual.

Figura 54: As "vedetes" mulatas da Companhia B.



Fonte: Woogie Bugle Boy of Company B.

Apresentadas com trajes de inspiração militar, que remetem às cores da bandeira dos Estados Unidos (azul, branco e vermelho), as três mulheres desfilaram no meio do acampamento, com blusas apertadas que revelavam o contorno dos seios, e com saias também transparentes, que mostravam os contornos de suas pernas à medida em que caminhavam. Suas presenças perturbaram ainda mais o cotidiano do acampamento, que já estava completamente alterado pelo som do Jazz interpretado por *Hot Breath Harry*. Essa aparição servia como um demonstrativo do suposto poder destrutivo de sua representação, levando os soldados, que antes marchavam em plena ordem, a colidirem de frente com uma árvore por consequência da distração.

Ao introduzirem-se tais personagens femininas na animação, vemos a transição por completo daquele ambiente, que deixava de operar de acordo com os códigos de conduta militar, para assumir um cenário de diversão e música – com total descaso e falta de disciplina, destoando do espírito esperado para um momento de pré-mobilização. A representação funcionava como um testemunho da alegada inaptidão do homem negro para o “chamado às armas” do contexto de guerra, além de reforçar sobre o perigo da figura de *Jezebel*, uma perdição que levava seus homens à ruína. A presença e interação das vedetes com os personagens na animação é

mínima, especialmente quando comparadas às duas outras jovens que marcaram sua passagem na animação, dançando com um soldado (Figura 34). Diferentemente delas, os desenhos dos seus corpos não foram concebidos com os mesmos traços que foram utilizados nas vedetes. Ou seja, não foram pensadas para o deleite do público, mas sim para efeito de humor, especialmente na sua interação dançante com o soldado alto e esguio, cena onde elas precisavam se colocar uma em cima da outra para conseguir empreender a ação. Sua única semelhança com as moças que desfilavam é o seu tom claro de pele, pois, mesmo não sendo concebidas exclusivamente para o apelo externo, não deixavam de ser uma representação da tentação da mulher mulata para o próprio homem negro.

Embora as personagens da animação apareçam evocando o espírito de engajamento no esforço de guerra, com trajes supostamente patrióticos, as vedetes e moças dançarinas evidenciavam que sua mera presença em um acampamento militar constituiria uma falta grave. Seus corpos, hiperssexualizados ou não, representavam uma ameaça ao próprio comprometimento ao engajamento militar, ainda que servissem como uma bela distração para aqueles espectadores que compunham a audiência do curta. A mulher negra de compleições brancas, portanto, era vista como um perigo constante ao corpo social, especialmente em tempos de guerra.

3.2 Da onipresença da *Mammy* à perniciosidade da *Saphire* – os corpos femininos assexuados nas animações

Em contrapartida aos estereótipos que relegavam às mulheres negras uma condição de excessiva sexualização e imoralidade, tornava-se igualmente imprescindível a elaboração de representações imagéticas que apresentassem modelos de feminilidade negra considerados aceitáveis dentro do contexto social e racial preexistente nos Estados Unidos. Esses modelos, ao serem forjados, procuravam se adequar às normas e expectativas do contrato racial dominante, funcionando como exemplares de um comportamento compatível com a aceitação social e em conformidade com os parâmetros impostos pela sociedade branca. Nesse contexto, surgiria o estereótipo da *Mammy*.

Do período da escravidão até a consolidação da era de segregação racial conhecida como *Jim Crow*, essa caricatura racial foi instrumentalizada para servir aos interesses políticos, sociais e econômicos da sociedade branca dominante nos Estados Unidos. Sendo um dos estereótipos mais duradouros e conhecidos na história estadunidense – e perpetuado pela indústria cultural – essa imagem foi amplamente disseminada como uma representação que visava validar e justificar a opressão sistemática das mulheres negras, apresentando-as como submissas e até satisfeitas com sua condição de escravização. A imagem da *Mammy*, com seu sorriso largo, risada calorosa e aparente servidão fiel, foi frequentemente utilizada como uma suposta evidência de que a escravidão, longe de uma instituição brutal e desumanizadora, poderia ser vista como uma estrutura social legítima e até benéfica, em que negros, em particular as mulheres negras, encontravam contentamento em sua posição subalterna. Assim, essa caricatura funcionava como um elemento crucial na construção de uma narrativa que legitimava a inferioridade negra dentro do estrato social americano, visando naturalizar a exploração, ao mesmo tempo em que era protegida pela ilusão de que a escravidão estava em conformidade com os valores da humanidade e da ordem social.

Sua imagem e nome podem causar confusão, por remeterem a uma figura materna, em um constructo narrativo onde negros não são retratados em relações parentais. No imaginário branco sobre os negros, não são oficializados casamentos ou estabelecidos vínculos afetivos – logo, pessoas negras mais velhas são constantemente referidas como “tios” e “tias” (Pieterse, 1992, p. 154). Por sua vez, a *Mammy* – forma coloquial e carinhosa da língua inglesa a referir-se a uma mãe – tem esse vínculo simbólico com a maternidade. Todavia, este laço matriarcal não é estabelecido entre mães e filhos negros, mas ela é a figura materna, acolhedora, que cuida de todos os aspectos da vida das crianças brancas, e que assumiu a responsabilidade das tarefas domésticas da casa de seu senhor. Ela “pertencia” à família branca e, ao contrário do estereótipo do *Sambo*, era retratada como uma trabalhadora fiel e dedicada. Ela não tinha amigos negros; a família branca era seu mundo inteiro. Esta era a única forma aceita no imaginário branco para representar a feminilidade negra, sendo permitida socialmente a adentrar no “mundo branco” – mas pela cozinha.

Ao analisarmos a estética desse tipo de personagem, é notório que esta é a antítese da feminilidade branca estadunidense. Ela é retratada como uma mulher negra obesa, de pele retinta, com seios e quadris exageradamente largos, utilizando um vestido de calicô⁶³ ou uniformes destinados aos servos da casa, e em sua cabeça trazia o icônico lenço – todos símbolos visuais que demarcavam a sua identidade subalterna. Segundo Jewell, “as mulheres escravas que eram trazidas para a América, quando chegavam, recebiam dois vestidos de algodão grosseiro, três camisas, dois pares de sapatos e lenços, que as mulheres quase sempre usavam na cabeça” (1993, p. 39). Seu sobrepeso também era uma característica marcante, que trabalhava tanto para reforçar uma apresentação mais matriarcal quanto para introduzir efeitos de humor, impossibilitando seu estereótipo de encaixar-se nos padrões de beleza vigentes. A caricatura da *mammy* foi deliberadamente construída para sugerir feiura. Seus seios desproporcionalmente largos também eram destituídos de apelo sexual, se apresentado como um refúgio, onde brancos poderiam aninhar suas cabeças, em conforto e segurança (Jewell, 1992, p. 40).

Outro aspecto desta representação é o delineamento da aptidão suportamente natural da mulher negra (quando assexuada) para o serviço doméstico – o que se tornou uma racionalização para validar a discriminação econômica das mulheres negras. Esse padrão para as representações da *Mammy* foi estabelecido no livro *Uncle Tom's Cabin* (1852), de Harriet B. Stowe. Na obra, a personagem *Tia Chloe*, é descrita pela autora como:

Um rosto redondo, preto e brilhante, tão brilhante que passa a impressão de que fora imerso em claras de ovos, assim como suas bolachas de chá. Todo o seu semblante rechonchudo brilha com satisfação e contentamento por baixo de um turbante xadrez bem engomado. Apoiado sob ele, no entanto, devemos confessar, um pouco daquele tom de soberba presente em quem tem a consciência de ser a melhor cozinheira da vizinhança, como *Tia Chloe* era universalmente reconhecida (Stowe, 1966, p. 31).

O debut do estereótipo no cinema deu-se em 1914, com a comédia *Coon Town Suffragettes*, onde um grupo de lavadeiras negras, influenciado pelo movimento sufragista (branco), organiza manifestações com o objetivo de colocar seus maridos ociosos para trabalhar. Logo, a figura da Mammy tornara-se um personagem popular

⁶³ Calicô ou calicó é um tecido grosseiro e rústico de algodão, muitas vezes sem processamento ou qualquer tingimento.

das produções cinematográficas, sendo imortalizada por Louise Beavers em *Imitation of Life* (1934) e, principalmente, por Hattie McDaniel (1893-1952) em *Gone with the Wind* (1939).

Dirigido por David O. Selznick (1902-1965), e baseado na obra de Margaret Mitchel (1900-1949), o longa “*E o vento levou*” demorou dois anos para ser produzido e custou quase quatro milhões de dólares, levando às telas de cinema o romance ambientado no período da Guerra Civil. No longa, Hattie McDaniel era a fiel *Mammy* da família *O’Hara*, sendo a orgulhosa companheira de três gerações de mulheres da casa. Como era característico de seu estereótipo, a escrava tinha como objetivo e preocupação somente o zelo com a casa de seu senhor, embora demonstrasse confiança o suficiente para expressar sua insatisfação com seu mestre (Bogle, 2001, p. 88). Por este papel, McDaniel ganhou o *Oscar* de melhor atriz coadjuvante em 1940, tornando-se a primeira mulher negra a ganhar o prêmio.

No âmbito das animações, a presença do estereótipo era constante durante a Era de Ouro. Sua representante mais famosa fora a *Mammy Two-Shoes*, na série animada do *Tom and Jerry*, entre os anos de 1939 e 1952. Sua face nunca aparecia, e seu nome nunca fora mencionado, sendo chamada assim pelos animadores que a criaram. Durante os desenhos, na maioria de suas aparições, somente suas pernas e sapatos estavam em evidência. Seu papel no enredo era de estabelecimento do *plot* do *Tom*, funcionando como um aviso das consequências que viriam sob ele caso causasse algum dano dentro da casa – e, naturalmente, *Jerry* sempre sabotava o gato, para colocá-lo em apuros. Foi no primeiro episódio da dupla, *Puss Gets the Boot* (1939), que houve sua primeira aparição. Com o advento do movimento pelos direitos civis, a personagem fora “aposentada” de suas participações na série animada, mesmo que seus animadores ainda a considerassem como uma “caracterização inofensiva” (Cohen, 2004, p. 89).

Já em *Coal Black and de Sebben Dwarfs*, o primeiro estereótipo ao qual o espectador é apresentado também é o da *Mammy*, embalando uma criança negra, de costas para a câmera e olhando para uma lareira, num cenário de estilo barroco, similar ao jogo de luz e escuridão encontrado no longa do estúdio rival.

Figura 55: a presença onipresente da Mammy



Fonte: *Coal black and de Sebben Dwarfs*

O frame acima (Figura 55) marca a sua única aparição no curta. Por mais que não fosse possível para o espectador ver o seu rosto, ou interagir diretamente com ela, não era a pequena criança que estava em seu colo o ouvinte principal de seu conto – mas sim o espectador branco (o filho de seus senhores), que aguardava atentamente pela história a qual ela nos guiava a conhecer. Tratava-se de uma presença oculta, onipresente, com marcante sotaque sulista e a típica risada, que, no decorrer do desenho animado, guiava o espectador pela história com sua voz em *off*. Apesar do tempo de tela limitado, sua presença se fazia necessária, não somente por exercer a função de narradora nesse enredo fantástico, mas também para estabelecer uma contraposição clara com o estereótipo da *Jezebel*, presente em *So White*; e também da *Rainha má*, que por suas características físicas, exageradas e assexuadas, poderia ser confundida com a *Mammy*.

Na animação, a maldade da rainha é descrita antes mesmo que sua imagem seja revelada. Na qualidade de ouvintes e espectadores, somos levados até o castelo da vilã que, segundo a narradora, era tão má quanto era rica. E para ilustrar tanto sua maldade quanto sua riqueza, a animação mostra um panorama com o estoque de pneus, sacos de açúcar e de café que ela possuía em seu castelo. Durante os anos de guerra, tais itens eram controlados pelo racionamento de esforço de guerra, seja

por conta de serem produtos importados, ou por sua destinação prioritária ao abastecimento das tropas. Ao manter um estoque tão grande desses itens, a rainha mostrava não só sua riqueza, como a maldade e falta de patriotismo.

Figura 56: A Rainha má em seu castelo



Fonte: *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1943)

Em seguida, na mesma cena, somos apresentados à Rainha má, que se encontrava sentada entre suas riquezas, com uma garrafa de Gin e uma caixa de doces da marca *Chattanooga Chew-Chews*⁶⁴. Nota-se também o escudo da “casa real”, composto por um par de navalhas cruzadas, e um par de dados – representações simbólicas que, em um ambiente governado por uma soberana negra, associam o seu poder à violência e à jogatina, características supostamente “inatas” atribuídas aos negros. Assim como a *Mammy*, a personagem tem um corpo intencionalmente assexuado, sem incluir características fisicamente atrativas, reforçando tanto o aspecto do humor como a desqualificação da mesma como possível “heroína” do curta. Sua pele retinta, lábios grandes, dentes com diastema, braços e seios grandes contrastavam com a cintura e as pernas estreitas. Sua agressividade e porte masculinizado poderiam caracterizá-la como o estereótipo da *Sapphire*, a antagonista da *Mammy*. Trata-se da *Angry Black Woman* (ABW), uma

⁶⁴ O nome faz alusão ao título da música *Cattanooga Choo-Choo*, gravada por Benny Goodman e sua orquestra em 1941.

figura popularizada no cinema e na televisão.

A *Sapphire* é uma mulher agressiva e dominadora, que maltrata seu parceiro e seus filhos, sendo responsabilizada pelos problemas estruturais das famílias negras. Rudes, barulhentas, maliciosas, teimosas e autoritárias – esses eram os adjetivos utilizados para caracterizá-la. Embora os homens afro-americanos sejam seus alvos principais, ela tem veneno para qualquer um que a insulte ou desrespeite. O desejo de dominação da *Sapphire* e sua hipersensibilidade às injustiças fazem dela uma reclamante perpétua. No entanto, suas críticas não visam promover mudanças ou melhorias; ao contrário, ela critica porque é infinitamente amarga e deseja essa infelicidade para os outros. Tal representação era um mecanismo de controle social empregado para punir mulheres negras que transgredissem as normas sociais que as encorajavam a serem passivas e servis, como a *Mammy*.

Da primeira década de 1800 até meados da década de 1900, as mulheres negras eram frequentemente retratadas como *Sassy Mammies*, que comandavam suas próprias casas com punhos de ferro, incluindo a repreensão de maridos e filhos negros. Foi somente no programa de rádio *Amos 'n' Andy* que uma caracterização específica e distinta da representação da *Mammy* – onde as mulheres pretas eram megeras dominadoras, agressivas e castradoras – passou a ser associada ao nome *Sapphire*. O programa era um show de menestréis auditivo, indo ao ar de 1928 a 1960, com interrupções intermitentes.

Segundo Jewell (1993, p. 45), este estereótipo necessita da presença de um homem afro-americano como contraparte. Sua presença em tela necessita da figura de um negro que simbolize a falta de integridade e uso da “malandragem” para obter vantagens. Logo, no curta, a presença da Rainha má não necessitava de *So White*, mas era dependente da figura do príncipe. Embora detivesse todas as riquezas, a Rainha má permanecia amargurada por não ter um príncipe. Nesses termos, ela seria o seu par ideal, por contrabalançar a sua personalidade. Entretanto, este se sentia atraído por sua afilhada, o que transformaria ela na grande vilã do curta. Sua função é emascular o protagonista – não de modo verbal, como é a tradicional dinâmica da *Sapphire* com seu parceiro, mas constantemente demonstrando para a protagonista e ao espectador a inaptidão do *Prince Chawmin'*. Sua primeira investida deu-se com a contratação dos assassinos de aluguel, que raptaram a mocinha e revelaram a

covardia de seu par e suposto herói romântico. Para concluir seu plano de matar a mocinha, a rainha resolveu agir pessoalmente. Disfarçada como mascate, com um grande nariz e chapéu adornado com uma pena, aparece no acampamento militar dirigindo um carrinho de venda de maçãs carameladas (Figura 57) e oferece a icônica maçã envenenada para a protagonista. Então, após comê-la, So White cai em seu sono mortal, tal como sua equivalente caucasiana da *Disney*.

Figura 57: A Rainha má entregando a maçã envenenada para sua rival, So White.



Fonte: Coal Black and de Sebben Dwarfs,

Podemos observar no frame acima as diferenças contrastantes na representação visual das duas personagens. A *So White*, que fora concebida para satisfazer o desejo sexual, tem um corpo mais esguio e proporcional do que a *Rainha má*, que, com suas medidas desproporcionais, serve como motivo de escárnio para o espectador.

Por outro lado, em termos narrativos, mesmo sendo derrotada pelos anões, ao final a vilã ainda assim conseguiria atingir o seu real objetivo: não por meio da morte da protagonista, mas na última demonstração da completa incapacidade do príncipe, em ser o par romântico e herói da animação. Sua armadilha não foi desfeita pelo beijo do *Prince Chawmnin'*, como analisamos no capítulo anterior, evidenciando a necessidade da *Rainha má* para sua própria definição no curta. A falta de integridade e inaptidão para o heroísmo do suposto coprotagonista concederam a oportunidade para a rainha de castrá-lo simbolicamente.

Do corpo sexualizado da *Jezebel* à figura materna e submissa da *Mammy*, passando pela insubordinada e violenta *Sapphyre*, as representações dos corpos femininos negros adentraram o contexto histórico da Segunda Guerra Mundial, cumprindo papéis estabelecidos dentro do contrato racial vigente. Essas mulheres, ao serem representadas de maneira estereotipada, funcionavam como indicadores da suposta incapacidade e inferioridade do homem afro-americano para o esforço de guerra – seja como operários nas fábricas ou como soldados no campo de batalha – reiterando as narrativas de subordinação e de desumanização que permeavam a ideologia racial dominante. Simultaneamente, estas construções imagéticas se inseriam no corpo social, sendo apropriadas em diferentes esferas: seja no espaço doméstico, acolhedor, pela cozinha (como a *Mammy*), ou no espaço da sexualidade e do prazer, na cama (como *Jezebel*). Ambos os locais eram moldados para a satisfação das fantasias de uma supremacia branca que, ao projetar essas figuras, encontrava na mulher negra tanto a imagem da "mãe acolhedora" como a do "corpo sexualmente disponível", destinado a atender aos desejos e às necessidades de uma sociedade que, até a contemporaneidade, a objetifica e a subordina. Nesse processo, as representações da mulher negra são instrumentalizadas para consolidar uma narrativa de controle e exploração, sustentando as dinâmicas de poder que reforçam a supremacia branca, ao mesmo tempo em que perpetuam as desigualdades estruturais e sociais que marginalizam afro-americanos de ambos os sexos.

3.3 A inocência do corpo feminino branco: o caso de Lois Lane

A definição do papel feminino branco no corpo social estadunidense é complexa e extensa, entretanto, obedece a normas culturais, econômicas e raciais fundamentais para a manutenção do contrato racial. Neste tópico, trago a análise da única personagem feminina branca a ser considerada, entre todos os desenhos animados aqui tratados nesta tese. *Lois Lane* traz uma evidência da distinção entre as construções imagéticas dos corpos femininos brancos e negros, entre aquelas que estavam no papel de serem defendidas e salvas e as que, por sua cor, se apresentavam como receptáculos das fantasias masculinas. A defesa da feminilidade da mulher branca é também uma justificativa da violência contra corpos negros.

Desde o período colonial, como em qualquer sociedade patriarcal ocidental, coube à mulher o papel de subordinação ao homem, tanto na esfera pública quanto doméstica. Sua responsabilidade centrava-se na manutenção do lar, na criação dos filhos, e enquanto mantenedora da moralidade religiosa e familiar. Para estas, a sexualidade limitava-se à função reprodutiva, sendo proibidas de sentir prazer ou mesmo desejar o ato. Vale ressaltar que, embora opressora, esta dominação patriarcal era atenuada quando comparada à experiência das mulheres negras. Na qualidade de propriedade, elas não tinham qualquer autonomia sobre seus corpos, sendo vítimas de estupros e demais abusos para a satisfação do prazer masculino (branco) – como já mencionado anteriormente neste capítulo.

Com o advento do século XIX, os Estados Unidos passaram por uma série de mudanças sócio-econômicas. A Revolução do Mercado, como o período fora denominado, permitiu o aumento da produção, a expansão demográfica e o acesso aos mercados globais de fatores para trabalho, bens e capital. À medida em que as relações de trabalho passavam por uma grande transformação, tornou-se igualmente necessário estabelecer normativas para a esfera doméstica. A Ideologia das esferas separadas definia as distinções dos papéis sociais dos homens e mulheres. A esfera feminina seria o espaço doméstico, cuidando da casa e das crianças, enquanto o mundo externo pertencia aos homens (Appleby; Cheng; Goodwin, 2015, p. 245). Ao mesmo tempo em que o homem americano da época era um ocupado construtor de pontes e rodovias, os valores religiosos e morais, dos quais deveria ser o guardião, encontravam-se negligenciados na sociedade industrial. Entretanto, ele poderia manter-se tranquilo, pois sabia que em sua casa havia a mulher, dentro do *Cult of Domesticity and True Womanhood*⁶⁵, cativa ideológica das revistas femininas e da literatura religiosa do século XIX. A esfera doméstica, encabeçada pela “verdadeira mulher”, apresentava-se como uma constante em tempos de instabilidade, dotada de virtudes que deveriam ser preservadas e, se alguém as ameaçasse, seria condenado como um inimigo de Deus, da civilização e do país (Welter. *Apud.* Cott, 1992, p. 49).

⁶⁵ Tradução: Culto da domesticidade e feminilidade verdadeira. Segundo Barbara Welter (*apud.* Cott, 1992, p. 48), os autores que escreviam sobre as mulheres no século XIX usavam esse termo “com a mesma frequência que autores religiosos mencionam Deus”. Nenhum autor ou grupo trouxe uma definição do termo, simplesmente presumiam que seus leitores intuitivamente entenderiam o que eles queriam dizer. É válido considerar que o termo tinha um significado distinto para cada autor, e também poderia variar de acordo com a região ou época que fora usado.

De acordo com esse sistema de crenças, a mulher deveria ser religiosamente devota, casta, doméstica e submissa. Todos estes papéis juntos representavam as qualidades das mães, filhas, irmãs, esposas, das boas mulheres... brancas. Para os autores do período, uma jovem sem estes valores era tida como uma “mulher caída”, antinatural e condenada a viver em uma ordem inferior. Mas, mesmo rebaixada, a moça ainda estaria em condições melhores no corpo social do que as mulheres nativas, mexicanas e, principalmente, mulheres escravas, sendo estas últimas consideradas naturalmente imorais (D'Emilio; Freedman, 2012, p. 165).

Nos estados do sul dos EUA, esse sistema ideológico era tão enraizado, especialmente na questão da sexualidade feminina, que, em 1809, um visitante da região norte registrou que as mulheres eram “chatas, frígidas e reservadas”, e esta era a “pior maldição que a escravidão trouxe para os estados sulistas” (D'Emilio; Freedman, 2012, p. 170).

Para a manutenção ideológica dos papéis de gênero, na segunda metade do século XIX, a literatura exerceu um papel fundamental no imaginário estadunidense. O estereótipo da “Donzela em perigo” fora uma figura recorrente no período. A narrativa basicamente descrevia uma bela jovem em alguma situação periclitante, onde necessitava do resgate por parte de um herói. A dama, além de representar os valores que uma mulher deveria portar para pertencer ao corpo social, também simbolizava o objeto de desejo masculino. Seu resgate serviria como alegoria ao triunfo das virtudes masculinas frente à fragilidade e dependência feminina.

Tal construção narrativa remonta à Idade Média, nos romances da cavalaria, como as lendas arturianas, em que as mulheres eram frequentemente representadas como moças que necessitavam do resgate dos cavaleiros. No século XIX, esta mesma temática foi revisitada, remodelada e popularizada por autores interessados em reafirmar os limites da moralidade e papéis sociais exercidos pelo homem e pela mulher. Neste sentido, o movimento literário do Romantismo – surgido na Europa no século XVIII, e posteriormente difundido nos EUA – com sua ênfase na glorificação da natureza e do passado (especialmente o período do medievo), constituiu uma reação à Revolução Industrial, que, com suas rápidas mudanças sociais, fez aflorar as ansiedades em torno das relações estabelecidas. A imagem da mulher indefesa e que requer proteção reforçou as normas de gênero predominantes que ditavam os papéis

das mulheres como figuras passivas, dependentes e virtuosas, que precisavam da intervenção masculina para navegar pelos perigos do mundo. Esse conceito era frequentemente justaposto à figura do herói masculino, que não apenas demonstrava bravura e força, mas também estabilidade moral e emocional.

Dentre as obras literárias mais conhecidas do período, destaca-se *The Last of the Mohicans* (1826), de James Fenimore Cooper (1789-1851). Na narrativa, o estereótipo da “donzela em perigo” emerge como produto das dinâmicas presentes nos cenários da expansão para o Oeste, onde a natureza selvagem e a ameaça dos nativos colocariam as mulheres em posições de vulnerabilidade. Destaca-se, nesse sentido, a personagem *Cora Munro*, retratada como uma figura nobre, cuja angústia ressaltava temas centrais do confronto entre a civilização versus a natureza selvagem. O salvador masculino, nesse contexto, simbolizava não somente a proteção pessoal, mas também a defesa dos valores nacionais.

Outra característica do romantismo fora a valorização da cultura popular, reavivando o interesse pelo gênero do conto de fadas. Entre seus principais expoentes estavam Charles Perrault (1628-1703), Jacob Grimm (1785-1863) e Johannes Grimm (1786-1859). Nessas narrativas, era com a presença de histórias sobre mulheres que foram colocadas em situações perigosas (como por exemplo em *Rapunzel*, *Cinderela* e *A Bela Adormecida*). Essas figuras eram frequentemente retratadas como inocentes e vulneráveis, ou seja, necessitadas de proteção, com sua resolução final dependendo de uma figura masculina, resgatando-as ou casando-as.

No século XX, a cultura popular estadunidense ainda consumia e perpetuava esses ideais. A ideologia das esferas separadas entre os gêneros era profundamente presente na “mitologia americana”, onde meninos e meninas aprendiam por meio de revistas em quadrinhos, filmes e desenhos animados os seus respectivos papéis, atitudes, medos e possibilidades (Solis, 2016, p. 2).

Foi nesse contexto que a icônica história do *Superman* debutou, em 1938, escrita por dois adolescentes, Jerry Siegel (1914-1996) e Joe Shuster (1912-1992), como uma narrativa inspirada nas aventuras do personagem bíblico *Sansão* e na figura mitológica do herói *Hércules*. Embora as histórias em quadrinhos, assim como as animações, tenham sido por muito tempo estigmatizadas como um entretenimento

vulgar voltado para os jovens, elas fundamentaram no imaginário popular americano diversas representações, estereótipos, e diretivas de comportamento esperadas para ambos os gêneros (Aiken, 2010, p. 41). Assim como outros super-heróis que estrearam na cultural *pop* na primeira metade do século XX – primeiramente nos gibis e, posteriormente, migrando para outras mídias, como cinema, animação e televisão – *Superman* expôs as fantasias coletivas dos EUA que alimentam a sua identidade nacional, apelando especialmente para o senso idealizado de justiça, verdade, amor e romance do leitor ou espectador (Solis, 2016, p. 9).

Lois Lane, interesse romântico do super-herói, é um exemplo evidente do estereótipo da “donzela em perigo” utilizado de forma recorrente nas narrativas *pop* estadunidenses. Apesar de, posteriormente, a personagem apresentar uma maior profundidade e empoderamento – demonstrando resiliência, inteligência e até mesmo autonomia na capacidade de salvar a si mesma e aos outros – até a década de 1960 ela ainda mantinha o seu tradicional “papel” como vítima. A personagem era frequentemente capturada ou colocada em situações arriscadas por conta de sua imprudência ao adentrar ambientes “masculinos” e avidez como jornalista, de modo que *Superman* precisava vir em seu resgate. Com suas habilidades sobre-humanas, o alienígena era o herói perfeito para salvá-la de várias formas de perigo. Essa dinâmica ressaltava os papéis tradicionais de gênero da época, nos quais os homens eram os protetores e as mulheres eram vistas como fracas ou necessitadas de proteção.

Em 1941, quando Paramount adquiriu os direitos da história em quadrinhos para a adaptação cinematográfica, encarregou o Fleischer Studios (que posteriormente mudou o nome para Famous Studios), comandada pelos irmãos Fleischer, de transformar a história em uma série animada. Nos desenhos animados, a dinâmica entre *Lois* e o protagonista mantinha-se, com a moça sendo constantemente resgatada de situações de perigo. Um exemplo é o episódio *The Arctic Giant* (1941), no qual a personagem se colocou em situações difíceis por duas vezes ao tentar fazer uma reportagem sobre um dinossauro que fora encontrado congelado no Ártico. Na primeira ocasião, ela estava no museu quando a criatura despertou e destruiu parte do edifício, sendo resgatada dos escombros pelo herói. Ao ignorar os pedidos para que a mesma fosse para um local seguro, a jornalista mais uma vez se expôs ao subir em uma cobertura e tentar tirar fotos do animal, sendo

novamente salva enquanto era quase engolida viva (Figura 58).

Figura 58: Lois Lane sendo resgatada da boca de um dinossauro pelo Superman



Fonte: Compilação do autor⁶⁶

Com o advento da Segunda Guerra Mundial, a temática propagandística se fez diretamente presente nas últimas oito animações da série animada. Dentre as produções, cabe também a análise do papel de *Lois Lane* no desenho *Jungle Drums* (1943). Como já observado anteriormente, no curta, a jornalista atuou como uma “espiã”, acompanhando um piloto americano para a entrega de documentos vitais que anunciavam uma nova ofensiva aliada contra os nazistas. Entretanto, um grupo de “selvagens”, comandados por um líder religioso (sendo este na verdade um comandante nazista disfarçado) conseguiu abater o seu avião. Sendo capturada pelos “nativos”, a moça aproveitaria um momento de descuido de seus algozes. Com a missão de destruir a documentação comprometedora antes que fosse capturada, ela não teve tempo hábil para tal e acabou por escondê-los embaixo de uma pedra. Depois, ao ser levada para o interrogatório sob a guarda dos soldados nazistas, a repórter recusou-se a falar, mesmo sob ameaças e intimidação, sendo finalmente entregue para os selvagens, que, sob as ordens do comandante, foram convocados a queimarem *Lois* na fogueira. Nesse ponto de tensão da narrativa, começava o real tormento da jovem, sendo entregue para os selvagens performarem com seu corpo um ritual de sacrifício tribal. Como é notório na sequência de frames abaixo (Figura 59), *Lois* fora amarrada a

⁶⁶ Frames retirados da animação *The Arctic Giant* (1941). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D3a9dNqqq-E>. Acesso em: 12 abr. 2021.

um altar cerimonial que, na sequência, seria incendiado. Ao som de tambores, silhuetas negras munidas de tochas dançavam em torno do totem onde a repórter encontrava-se amarrada. À medida em que as chamas aumentavam ao redor de *Lois*, os espectadores eram apresentados aos rostos tribais negros, projetando-se como espectros e tocando tambores com batidas frenéticas que anunciavam a morte iminente da personagem. Seu sacrifício só foi interrompido com a intervenção do *Superman*. Este voou livremente em direção à tribo, que assistiu de forma atônita a aparição do herói em meio às chamas, já com a donzela à salvo em seus braços.

Figura 59: Lois Lane sendo sacrificada em um ritual selvagem, porém salva pelo Superman.



Fonte: Compilação do autor⁶⁷

Nesta sequência, vemos a retomada de uma narrativa recorrente na dinâmica da Donzela em perigo: o personagem principal (ou interesse romântico do mesmo) ser amarrado e jogado dentro de um caldeirão, espeto em brasa ou fogueira, para ser servido como refeição ou oferenda cerimonial. Esses desenhos seguem a mesma linha que séries de filmes como *Tarzan* e *Jungle Jim*, populares nos anos de 1930 e 1940. Virtualmente, a heroína ou herói eram brancos (ou animais protagonistas, em

⁶⁷ Compilação de frames retirados da animação *Jungle Drums* (1943).

alguns desenhos animados), mas os selvagens são sempre negros (Sampson, 1998, p. 81). No caso de *Jungle Drums*, *Lois Lane* foi oferecida como “prêmio” aos selvagens pelos próprios nazistas que, apesar de serem homens brancos, representavam uma ideologia não condizente com os ideais de civilidade estadunidenses. A “donzela em perigo” da animação funcionava também como uma metáfora para a constante ameaça à feminilidade branca, e o medo de que esta fosse corrompida, violada. As esferas separadas não eram obedecidas pela personagem, que, ao aventurar-se num espaço masculino (a guerra e a espionagem), encontrava-se à mercê da selvageria do homem negro. Seu corpo impotente assistia as danças e movimentos erotizados de corpos seminus, que almejavam ver a sua carne ser consumida pelo fogo. Sua salvação só ocorreria mediante a interferência do homem branco, o *Superman*, que a resgatou mediante a impotência dos selvagens à sua natureza sobre-humana.

A longevidade de tais narrativas, sejam protagonizadas por atores reais ou personagens de animação com superpoderes, contribuía, dentre todos os aspectos, para estabelecer papéis de gênero e também para a manutenção do status racial. Como ponto central, a pureza da mulher branca era fundamental. Sua feminilidade deve ser mantida a qualquer custo. Entretanto, travestida da “salvação da donzela em perigo”, essa pureza tornava-se uma “arma de terror” contra o negro. Era papel do homem branco ser o guardião da pureza feminina, e, sob esta “missão”, fora estabelecido um sistema de controle social no qual negros, sob a acusação de desejarem ou estuprarem mulheres brancas, eram submetidos ao linchamento mortal. Além disso, para que o próprio homem branco não se tornasse uma ameaça à sua “donzela”, caberia aos corpos femininos negros o papel da sua “válvula de escape” – onde a permissividade do estupro, normatizada pela narrativa da *Jezebel*, promovia a liberação de todas as fantasias e frustrações sexuais de uma sociedade restrita e conservadora.

4 O SOM DA SELVA, DO *PLANTATION* E DO GUETO: A MÚSICA COMO RECURSO

O crescente aumento de interesse por pesquisas dedicadas à sonoridade, tanto no cinema quanto dos desenhos animados, tem se consolidado no tempo presente, à medida em que esse campo se firma como uma expressão artística autônoma e de valor intrínseco. Muitas obras têm se debruçado, por exemplo, no reconhecimento do trabalho de Carl Stalling para as animações da Warner Bros. e pelas icônicas trilhas sonoras dos longas-metragens produzidos pelos Estúdios Disney (Goldmark; Taylor, 2002, p. 14). No entanto, este esforço acadêmico ainda encontra-se em uma fase de desenvolvimento inicial, carecendo de uma análise mais profunda e sistemática no que fora produzido por essa centenária indústria.

O desenho animado nunca foi uma arte silenciosa e, assim como os filmes, sempre necessitou da música para sua total compreensão e para produzir efeito no público. A música dos desenhos animados está entre as formas mais criativas e experimentais do campo musical do século XX, explorando os extremos da instrumentação, ritmo e sons não musicais.

É um gênero com rápidas mudanças de tempo, efeitos instrumentais incomuns, percussão experimental, citações pós-modernas, acordes chocantes, e mudanças de gênero musical. Das interpretações distorcidas de Liszt e Rossini que ocorrem quando uma mosca pousa em um nariz do maestro para os solos de jazz quando certos animais animados tocam as cabeças de outros animais animados, as risadas residem em perverter os sons esperamos. Experimente assistir a um clássico Desenho animado de Tom e Jerry ou Pernalonga com o som desligado e veja como a graça se perde. (Strauss, *In*. Goldmark; Taylor, 2002, p. 5)

O cinema, em si, nasceu mudo, mas o conceito de música para o cinema é anterior à sua própria existência. Muito antes das primeiras projeções, o significado e a função do que viria a ser a música do cinema já se encontrava presente nos dramas musicados, nas óperas e operetas. Se Richard Wagner (1813-1883)⁶⁸ tivesse vivido no século XX, este provavelmente teria sido o maior de todos os compositores de

⁶⁸ Wagner foi um importante maestro e diretor teatral alemão no século XIX, historicamente conhecido por produzir um grande conjunto de óperas que integravam a música à narrativa dramática. Trataremos mais sobre esta característica adiante.

cinema (Máximo, 2003, p. 5).

As primeiras exhibições fílmicas, atribuídas aos irmãos Louis e Auguste Lumière, não possuíam nenhum tipo de acompanhamento sonoro ou musical para as imagens projetadas (Manzano, 2014, p. 25). Tal ausência se explica pela falta de preocupação em atrair a atenção do expectador para a narrativa contada em tela – o espetáculo era a imagem em si, a maravilha técnica do cinematógrafo, que projetava imagens gravadas em uma superfície plana. Quando o interesse pela técnica, por si só, foi superado pela necessidade de se explorar o potencial narrativo da máquina, a história contada passou a ter o protagonismo durante a experiência cinematográfica, e recursos como o som se fizeram essenciais para cativar a atenção e gerar sentimentos no público. Anatol Rosefeld (1993) relata que:

as primeiras modalidades de acompanhamento à projeção, geralmente eram feitas com o ‘diretor’, que acompanhava a projeção dos filmes com os seus comentários, explicando ao público, ao se ver um cachorro, que se tratava de um cão, que ao se ver um trem, se tratava de um comboio ferroviário. Não se projetavam textos e o comentário era indispensável. Um piano mecânico era utilizado para cobrir o ruído desagradável do projetor primitivo, que ainda não era isolado em um compartimento especial. Esse período pioneiro estendeu-se, na Europa, de 1896 até mais ou menos 1906-1907.

Em pouco tempo, na era do cinema *pre-code*⁶⁹, as pequenas salas de exibição, chamadas de *Nickelodeons*, já contavam com um acompanhamento sonoro. À frente ou atrás da tela, em um espetáculo de experimentalismo, havia artistas que realizavam suas performances junto às projeções, criando um som para acompanhar a ação da tela, como anunciado nas produções da época: “o filme será acompanhado de sons impressionantes, assustadores ou às vezes suaves, emprestados pelos Mestres em domínio público e sutilmente disfarçados como do próprio compositor” (Manzano, 2014, p. 27).

Os estúdios, a fim de uniformizar as trilhas tocadas nas salas de exibição, não demoraram a distribuir seus filmes e animações acompanhados com partituras, nas quais eram sugeridas músicas, melodias e sons para enfatizar os sentimentos que o

⁶⁹ Cinema *pre-code* é o termo usado para se referir aos filmes produzidos entre 1927 e 1934, antes da imposição do Código de Produção, ou Código Hays, que censurava as produções de acordo com as diretrizes morais definidas pela indústria. Fonte: WHAT is Pre-Code Hollywood?. In: **Pre-code.com**. [S. l.], 2014. Disponível em: <https://pre-code.com/what-is-pre-code-hollywood/>. Acesso em: 24 fev. 2025.

diretor queria destacar na narrativa fílmica. Um exemplo é o *Loose Leaf Collection of Ring-Hager Novelties for Orchestra*, que, em parte da sua coletânea de dez peças, contava com o título *Funny Faces*, voltado para o uso em desenhos animados, vídeos excêntricos, danças acrobáticas, entre outros.

Com o aumento da complexidade e consolidação das salas de projeção, que cresciam proporcionalmente à simbiose entre som e imagem, o cinema se tornara um centro de diversões, assim como eram os *Vaudevilles*:

O próximo passo era usar a máquina do *Vaudeville*. Uma banda de bar ou um piano de cabaré podiam produzir sons surpreendentes para a plateia espectralora. Os ritmos de batidas e rangidos da casa burlesca tornaram-se o elemento principal do filme cômico. Depois que os filmes cresceram e se mudaram para pequenos teatros, um número crescente dessas salas fora equipado com instrumentos (...). Os acompanhantes de filmes, geralmente pianistas com jeito para improvisação e centenas de acordes à disposição, tenderam a se ligar aos cinemas para os quais trabalhavam, como o projecionista ou o distribuidor. (Rosenfeld, 1993, p. 125-126)

Em contrapartida aos longas-metragens, nos primórdios das animações os músicos responsáveis pelo acompanhamento musical optavam por um caminho mais conservador e seguro, utilizando-se de cantigas populares e canções da moda. Embora com isto obtivessem mais apelo popular, ignoravam, no entanto, as potencialidades expressivas que os desenhos animados poderiam ofertar.

Talvez um dos eventos mais importantes para a história da música nas animações tenha ocorrido no início dos anos 1920, no teatro *Isis* de Kansas City, onde Karl Stalling (1891-1972), naquele momento acompanhante e condutor musical de filmes, encontrou-se pela primeira vez com Walt Disney, que estava começando seu envolvimento com o cinema. Assim que o diretor se estabeleceu em *Hollywood* e começou a produzir animações, Stalling logo foi convocado para produzir a trilha sonora de dois curtas do *Mickey Mouse*. Não demorou para que o mesmo se tornasse diretor musical do estúdio, encabeçando as inovações que fariam da Disney uma empresa famosa.

Enquanto isso, Max Fleischer experimentava o uso, de forma mais profunda, da música nos *cartoons*. O estúdio lançou a série *Song Cart-tune* (1924), composta por animações de 3 a 4 minutos que exibiam a letra de uma canção popular, para que esta pudesse ser performada pelos acompanhadores e músicos dos teatros, enquanto

cantada pelas audiências. Para que os espectadores acompanhassem a música no tempo correto, Fleischer inventou o conceito do *The bouncing ball*, uma bola animada que saltava no topo das palavras, parando em cada sílaba quando fosse a sua vez de ser vocalizada.

Figura 60: Koko The Clown como maestro em *Tramp, Tramp, Tramp, the Boys Are Marching*

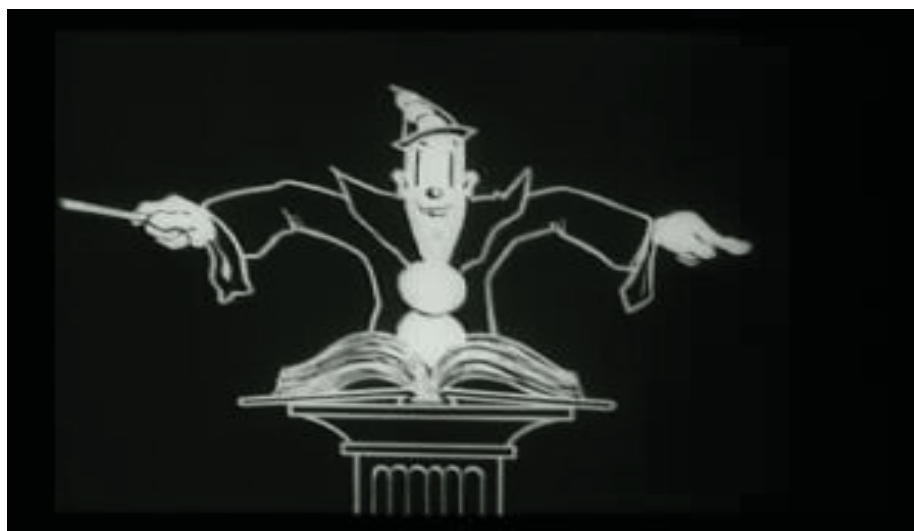
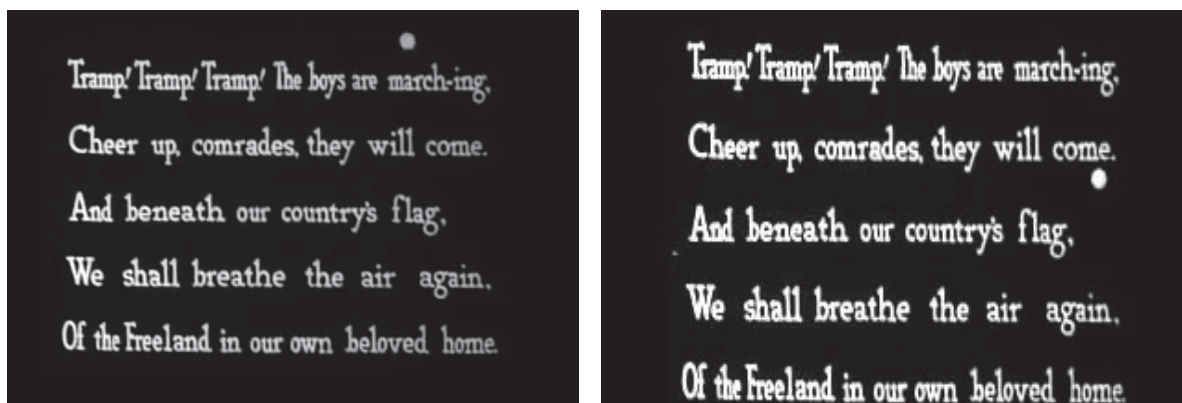


Figura 61: A letra de *Tramp, Tramp, Tramp, the Boys Are Marching* (1926), com a bouncing ball.



Fonte: Compilação do autor⁷⁰

Como podemos observar na imagem acima (Figura 60), no caso da animação de 1926, *Tramp, Tramp, Tramp, the Boys Are Marching*, um dos protagonistas do estúdio, o personagem *KoKo The Clown*, aparecia na tela como um maestro, para conduzir as massas e também dos músicos acompanhadores da sala de exibição,

⁷⁰ Frames retirados da animação *Tramp, Tramp, Tramp, the Boys Are Marching* (1926). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fwurivjPUvY>. Acesso em: 25 abr. 2024.

seguido pela letra da canção homônima (Figura 61). A música em questão foi uma das canções mais populares da Guerra Civil Americana, sendo escolhida para o filme justamente por já representar uma melodia familiar à população.

À medida que os equipamentos e tecnologias evoluíam, a música tornava-se cada vez mais integrada à narrativa fílmica, podendo, em certos casos, tornar-se até mesmo a própria narrativa. Um momento emblemático desta tendência deu-se quando, em 14 de outubro de 1928, Paul Terry venceu Walt Disney ao lançar a primeira animação sonorizada, *Dinner Time* (1928), da série *Aesop's Fables*. Junto com o compositor Philip A. Scheib, os animadores do estúdio desenharam os frames especificamente para se encaixarem à trilha sonora, que foi gravada em uma só tomada (Strauss. In. Goldmark; Taylor, 2002, p. 6).

Em 18 de novembro de 1928 foi lançado o filme de animação *Steamboat Willie* (1928), da Disney, com música de Wilfred Jackson, sendo esse o primeiro trabalho realmente sonorizado do estúdio. Tratava-se da primeira animação com o uso do *Mickey Mousing*, uma técnica onde a narrativa imagética – ou seja, a animação em si – era feita para sincronizar diretamente com a música, sendo essa a responsável por contar a história na animação e ditar o seu ritmo. O *Mickey Mousing* e sua sincronicidade ajudavam a estruturar a experiência de visualização, para indicar exatamente quando os eventos deveriam impactar o espectador, além de fornecer informações que não estavam presentes na tela. Sob o trabalho musical de Stalling, observa-se de forma ainda mais evidente o uso da trilha como protagonista em *The Skeleton Dance* (1929). O curta, que fora idealizado pelo compositor, mostrava um grupo de esqueletos que, aproveitando a sombria madrugada do cemitério, dançavam entre as suas lápides.

Com o advento das animações sonorizadas, uma nova divisão do trabalho na produção de *cartoons* se fazia necessária, e nem todos os estúdios possuíam capital para encabeçar essa corrida tecnológica. A transição para a animação falada demandava a criação de departamentos inteiros de gravação e edição de som. Vale também considerar que, ao mesmo tempo em que uma nova tecnologia de som estava sendo implementada, havia também o desenvolvimento cromático das animações, sendo que alguns estúdios já estavam comercializando suas obras em cores. Além disso, as câmeras e sistemas de iluminação foram modificados, alterando toda a

arquitetura da película em si. Talentos vocais que possuísem sotaques regionais deveriam ser selecionados para as gravações de acordo com os tipos físicos dos personagens interpretados. Como solução a curto prazo, nos primeiros anos do cinema falado, os estúdios de animação optaram por diminuir os diálogos e aumentar os efeitos sonoros e músicas (Sammond, 2015, p. 116). Cada estúdio recorreria de forma distinta aos recursos musicais dispostos no período. Em sua maioria, a solução para evitar infrações do *copyright* foi recorrer a músicas do folclore ou de domínio público. O estúdio Disney logo se tornou referência pelo uso da música clássica, enquanto a Warner Bros. lançou sua divisão de animação como veículo de promoção de artistas e produções musicais originais do estúdio, conseguindo criar uma animação para cada música popular lançada pelos mesmos. Para tanto, Hugh Harman e Rudolph Ising, ex-animadores da Disney, deram início ao empreendimento da WB, com as séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, contando com Frank Marsales como diretor musical. Em 1936, Carl Stalling, recém-saído da Disney, se uniu ao estúdio, onde trabalhou por 22 anos, produzindo trilhas para mais de 600 desenhos animados.

A música nas animações era definida de forma rítmica, construída simetricamente em frases de oito compassos, como em uma dança de salão. O desenho animado era, em sua essência, representado por um humor coreografado, e isto é justificável porque os animadores trabalhavam com um tempo definido em mente. Esse tempo, que prevalecia na maioria das animações, era conhecido como *twelve tempo*, ou o equivalente a 120 batidas por minuto. Essas batidas eram divididas em grupos de quatro ou oito. Ingolf Dahl, músico e acadêmico estadunidense, escrevendo para a revista *Film Music Notes*, debruçou-se sobre a questão do tempo musical das animações e suas semelhanças com a dança. Dahl sugere que os desenhos animados são a representação de uma dança – que seria comparável ao balé neoclássico do início do século XX, que tinham como expoentes Stravinsky e Milhaud (1948, p. 102. *Apud*. Prendergast, 1992). Para Roy M. Prendergast, (1992, p. 185), o precursor do estilo de animação musicada seria a *Opera Buffa*, ou ópera cômica, gênero surgido em Nápoles na primeira metade do século XVIII. Segundo o autor, as similaridades começam com a suspensão da descrença:

Os desenhos requerem que o espectador suspenda a realidade física em um nível bem maior que os filmes do mesmo período. O elemento da descrença era igualmente importante para as óperas do século dezoito. (...) A grande mágica sedutora de criar uma ilusão do impossível parecer real nas mentes e espíritos dos espectadores. (...) nos desenhos podemos ver, os mesmos tipos de convenções trabalhando junto com a facilidade que aceitamos as mesmas, suspendendo nossa mentalidade racional, potencializado pelo fato que o que está sendo assistido foi claramente desenhado, e em muitos casos, com personagens animais.

Quanto à parte da musicalidade, a maior semelhança entre as animações e a *Opera Buffa* é a velocidade do ritmo em larga escala. A ênfase na ação para a criação do senso de comédia gerava uma demanda por composições musicais apropriadas. Os desenhos animados consistiam em uma sequência de eventos frenéticos, ainda que em escala menor, e a música precisava desempenhar um papel equivalente ao da ação visual para assegurar o êxito cômico dos eventos.

O processo de musicalização dos desenhos pouco diferia entre os estúdios, devendo as suas divergências principalmente ao uso de equipamentos de fabricantes distintos, e não ao processo criativo dos compositores de cada empresa. Basicamente, uma vez que a animação estivesse completa, o compositor era munido de alguns itens. Primeiramente, ele recebia um corte bruto da animação, conhecido como *pencil reel*. Tratava-se de uma versão em preto e branco na qual o compositor poderia conferir detalhes usando a moviola, um equipamento para edição de filmes. Também lhe era entregue a partitura em detalhes, que era coberta com todos os tipos de símbolos, figuras, escritas de cores diferentes, direções e descrições feitas pelo diretor. O trabalho do compositor era então preencher os espaços vazios do filme com música. Eram concedidas duas semanas de prazo para que se realizassem as composições, orquestrações e a gravação. Antes disso, o músico só possuía uma ideia geral do roteiro. Entretanto, se a animação apresentasse números musicais ou de dança, as gravações deveriam ser feitas antes do trabalho de desenho, para que as imagens se encaixassem no *timing* da música. A razão pela qual a maioria das animações era musicalizada depois da construção imagética do desenho residia no fato de que a maioria dos diretores não tinha conhecimentos aprofundados de música, e, portanto, teriam dificuldades para construir cenas de ação que se encaixassem nos padrões musicais (Prendergast, 1992, p. 189-190).

4.1 O jazz como recurso musical nas animações

Uma das questões fundamentais que se deve salientar neste início de tópico é o fato de que não existe uma definição precisa ou adequada do que realmente seja o *Jazz*, não tendo um limite temporal preciso, ou mesmo delimitações quanto ao estilo musical, movimento artístico ou estilo de vida. Segundo Eric Hobsbawm:

Da mesma forma que uma definição adequada de Jazz, escrita em 1927, teria de ser modificada e ampliada para descrever o Jazz de 1937, e novamente reescrita para identificar o de 1957, é extremamente provável que qualquer incauta descrição feita hoje se torne ultrapassada. (Hobsbawm, 1989, p. 42)

O historiador inglês afirmou que este fora um dos mais notáveis fenômenos culturais do século XX, tendo em vista a dimensão que o gênero alcançou, tornando-se praticamente impossível viver no mundo ocidental sem ser influenciado pelo *Jazz*. Era uma forma de arte popular que emergira das experiências de opressão, resistência e criatividade dos negros americanos. Em um contexto histórico mais amplo, era o epítome das transformações culturais do século, influenciadas pela urbanização, os movimentos migratórios e o capitalismo.

O romancista F. Scott Fitzgerald (1896-1940), na introdução de *Contos da Era do Jazz* (1922), refletiu sobre a atmosfera dos anos 1920 nos Estados Unidos, tentando descrever o que era o “espírito da era do Jazz”. O autor afirmava que “era uma era de milagres, era uma era de arte, era uma era de excessos e era uma era de sátira” (2012, p. 11). Seus contos e escritos ensaísticos visavam definir o Jazz para além da sua relevância musical, apresentando-o como um agente de transformação social, e símbolo da modernidade.

Enquanto forma musical, podemos considerar a década de 1900 como a época em que o Jazz despontou de forma reconhecível, numa intersecção de suas origens africanas com elementos das culturas espanhola, francesa e anglo-saxã. O *Blues*⁷¹ pode ser considerado o “coração do Jazz”, como forma “particular de canção individual, comentando a vida cotidiana” (Hobsbawm, 2012, p. 56). A música *gospel*⁷²

⁷¹ Forma de música, inicialmente vocal e, posteriormente, instrumental, criada pelos negros do sul dos Estados Unidos. Seu surgimento é inexato, podendo ser, provavelmente, anterior à Guerra Civil.

⁷² Gospel, palavra inglesa que significa “evangelho”, é a música de igreja das congregações negras na tradição musical estadunidense. Resultante da adaptação do hinário protestante à cultura americana.

também foi uma fonte inesgotável para a narrativa *jazzística*, influenciando tanto na forma quanto nas letras.

Após tornar-se uma linguagem musical característica da população negra, entre os anos de 1917 a 1929, pode-se notar que o *Jazz* se expandiu para a cultura *Mainstream*, popularizando-se em todos os EUA e atravessando a barreira de cor (*Color Line*). Esta, segundo Du Bois, servia como uma metáfora para descrever a divisão racial que separava os negros dos brancos na sociedade americana. Ele argumentava que essa barreira não era apenas física (através das leis *Jim Crow* e demais políticas segregacionistas), mas também social, psicológica e cultural, resultando em desigualdade, exclusão, e na experiência da "dupla consciência" – conceito explicado no primeiro capítulo desta tese. Entretanto, mesmo que houvesse essa porosidade entre as formas culturais afro-americanas, sendo elas incorporadas à forma de expressão artística considerada legitimamente americana, a barreira da cor permanecera intacta. Artistas brancos, como Paul Whiteman – apelidado de “o rei do Jazz” – ganhavam espaço e lucravam com mais facilidade que os artistas negros. O *Jazz*, enquanto música, representava a possibilidade de romper com as definições raciais da cultura estadunidense; porém, ela também evidenciava os limites impostos à presença negra no corpo social americano.

Enquanto era admirado por sua energia e inovação, ele também estava frequentemente associado, nos meios de comunicação e nas representações midiáticas da época, a estereótipos raciais. A improvisação e suas singularidades frente à cultura erudita europeia, por exemplo, eram por vezes associadas a uma suposta "natureza primitiva" atribuída aos afro-americanos, perpetuando uma narrativa racista.

Os desenhos animados entraram neste nesse cenário ambíguo entre a exaltação e reducionismo estereotipado, e logo se mostraram uma ferramenta de propagação com alta eficácia, espalhando o *Jazz* não só dentro das fronteiras nacionais, mas também pelo mundo. *Jazz* e animações, na era dos desenhos falados, eram uma combinação de sucesso, justificada pela infinidade de possibilidades sonoras que o estilo musical oferecia para os compositores de trilhas. Sobre este ponto, em seu manual para organistas de cinema, Edith Lang e George West ressaltavam, na seção dedicada às animações e comédias pastelão, que:

Um fator importante nessas farsas pictóricas é a questão da velocidade. ‘Pep’ é a peça chave para a situação, com as atuais músicas de ‘jazz’ como meio. Quando efeitos especiais devem ser introduzidos, ou certos estados de espírito ou emoções devem ser enfatizados de forma burlesca, isso pode ser feito em qualquer ponto da composição tocada, a peça será retomada instantaneamente. (Lang; West, 1920, p. 37)

No final da década de 1920, os maiores estúdios já contavam com animações que utilizavam como trilha sonora o novo ritmo, tais como *The Jazz Fool* (Disney, 1929), *Jungle Rhythm* (Disney, 1929), *Jungle Jazz* (1930), *Congo Jazz* (Warner Bros., 1930) e *Jazz Mad* (Terrytoons, 1931) – todos curtas-metragens com narrativas associadas à cultura musical (Goldmark, 2005, p. 77).

Figura 62: Bosko e um gorila tocando música a partir de um chiclete.



Fonte: *Congo Jazz* (1930)⁷³.

No frame da animação de 1930, *Congo Jazz* (Figura 62), estrelada pelo personagem *Bosko*, criado por Hugh Harman e Rudolph Ising em 1929, vemos em cena uma das primeiras estrelas dos *Looney Tunes*. O personagem foi concebido como uma versão animada de Al Jolson em *The Jazz Singer* (1927), sendo seu personagem original um cantor judeu que utilizava o recurso da *blackface* em suas apresentações. Com o advento do som no cinema, *Bosko* passou a ter uma voz que,

⁷³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_V6ZeTBJlew. Acesso em: 17 abr. 2024.

a priori, misturava um dialeto sulista com o iídiche⁷⁴. Porém, com o lançamento de mais animações do personagem, ele se estabeleceu com um sotaque característico dos negros do sul estadunidense.

Sendo uma forma artística quase que exclusivamente branca, a animação, com o avanço da tecnologia do som, passou a incorporar seus próprios meios de segregação e violação em relação aos negros. Personagens afro-americanos falavam com um longo, cadenciado, e lento sotaque sulista, um estereótipo originariamente característico das figuras do teatro de menestréis (Sammond, 2015, p. 70).

Vale citar que, em 1928, o jornal interno da Paramount, o *Publix Opinion*, alertou sobre uma questão envolvendo as falas de personagens nos filmes: indicava-se que as produções feitas com vozes “Yankee”⁷⁵ não poderiam soar como “Dixie”⁷⁶, e vice-versa (Apud. Sammond, 2015). Com o avanço do cinema falado, não só os filmes como também as animações passaram a ser delimitadas etnicamente e regionalmente pelas vozes de seus intérpretes. Os desenhos trabalharam para moldar essa pluralidade linguística e musical, tornando possível (e até bem-vindo) um *Bosko* unicamente marcado pelo sotaque *Dixie*. Consequentemente, sua aparição na tela também já vinha acompanhada por canções e cantigas associadas ao imaginário do sul estadunidense e, em *Congo Jazz*, com a caçada do protagonista em meio à selva, em contato com os animais selvagens, o *Jazz* foi introduzido na animação como uma forma de contextualização, em associação a um ambiente construído simbolicamente como primitivo.

Os desenhos animados eram excelentes veículos para a representação da música e daqueles que a executavam. Entretanto, não eram capazes de vencer as barreiras impostas pelas generalizações e estereótipos – pelo contrário, eram agentes diretos em favor do reforço da imagem racial construída pelos animadores, mesmo quando a intenção declarada fosse a celebração do *Jazz* e de seus compositores. Então, por meio imagético e musical, os *cartoons* eram responsáveis por um

⁷⁴ Língua falada pelos judeus, particularmente oriundos da Europa Central e Oriental.

⁷⁵ *Yankee* era um apelido utilizado para caracterizar um nativo ou habitante da Nova Inglaterra, ou, mais amplamente, dos estados do norte da América em geral.

⁷⁶ *Dixie* (às vezes também *Dixieland*), é um apelido muitas vezes usado de forma pejorativa, referente às pessoas originárias do sul dos EUA, compreendendo os estados do Texas, Arkansas, Louisiana, Mississippi, Tennessee, Alabama, Carolina do Sul, Carolina do Norte, Geórgia e Flórida.

constructo de representação da influência afro-americana na cultura estadunidense. Os desenhos animados podiam reduzir os mais brilhantes e criativos artistas a meras anedotas racistas (Goldmark, 2005, p. 78).

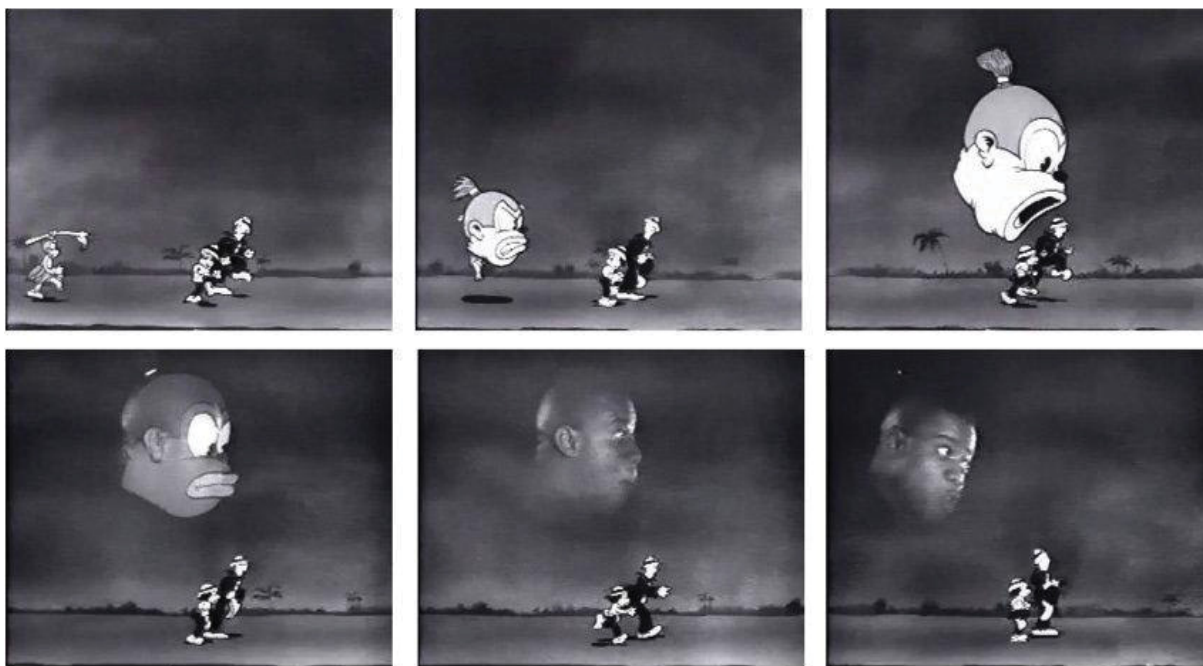
Um exemplo disto é a animação *I'll be Glad when You're Dead you Rascal, you* (Fleischer, 1932). Assim como outras produções do estúdio, em parceria com populares artistas musicais, esta começa com um segmento fílmico, onde o cantor Louis Armstrong liderava o seu grupo de músicos com a composição *High Society Rag*⁷⁷. Já no segmento seguinte, o curta começava mostrando os personagens de desenhos animados *Betty Boop*, *Bimbo* e *Koko* se movendo pela selva – uma clara representação do personagem branco explorador da *wilderness*⁷⁸. Essa cena feliz foi abruptamente interrompida quando, de repente, os protagonistas se encontraram cercados por uma quantidade gigantesca de selvagens. Esses homens estavam seminus, com apenas algumas folhas ao redor da região pubiana, e ornamentados com faixas nos tornozelos e pulsos, assim como argolas nas orelhas e no nariz. Além disso, todos eles empunhavam uma faca e um garfo. Não há margem para dúvidas: esses homens são a representação do negro primitivo, o estereótipo do selvagem (conforme abordado no segundo capítulo desta tese), personagens genéricos frequentes no imaginário racista dos Estados Unidos do início do século XX (Sammond, 2015, p. 222).

Depois de sequestrarem *Betty Boop*, os homens selvagens fizeram investidas sexuais em sua direção, e dançaram ritmicamente ao seu redor, acompanhados por uma bateria. Enquanto isso, *Bimbo* e *Koko* escapavam por pouco da morte por canibalismo, em sua tentativa de resgatar a moça indefesa – momento em que se evidencia, mais uma vez, a narrativa da donzela em perigo, à mercê de perigosos homens negros. Entretanto, um selvagem em particular se destacaria na perseguição, à medida em que seu corpo se transformava numa cabeça gigante voadora, que passou a perseguir os protagonistas (Figura 63).

⁷⁷ STEELE, Porter. **High Society Rag**. Compositor: Porter Steele. Intérprete: Prince's Military Band. New York: Columbia, 1901. Disponível em: <https://www.loc.gov/item/jukebox-645784/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

⁷⁸ *Wilderness* é um conceito que designa territórios naturais não domesticados, frequentemente associados ao perigo do desconhecido, ou à ideia de primitivismo, sendo historicamente utilizado em narrativas ocidentais para opor civilização e barbárie, especialmente em contextos coloniais e racistas.

Figura 63: Sequência de frames onde a cabeça do canibal se transforma na do artista Louis Armstrong.

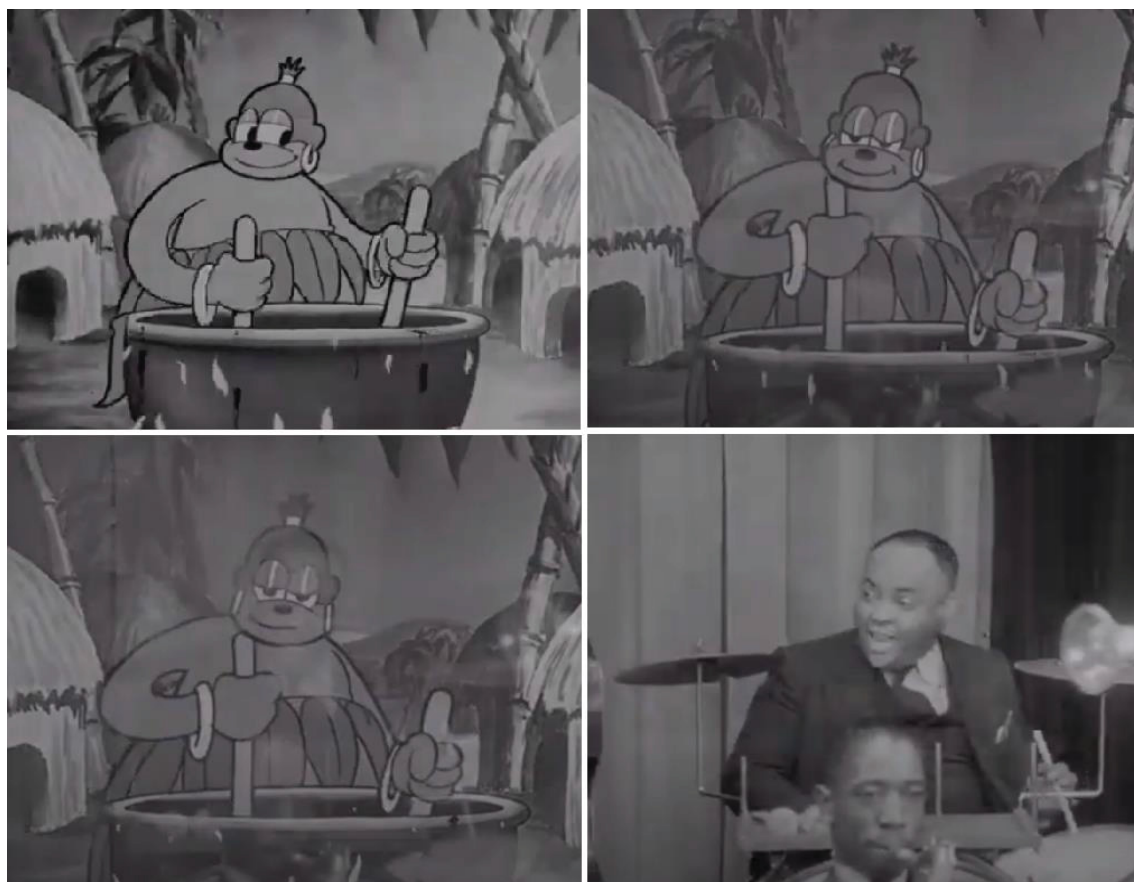


Fonte: *I'll Be Glad When You're Dead, You Rascal, You* (1932)⁷⁹

Em seguida, nota-se a transformação progressiva da cabeça, que a partir da figura animada inicial de um selvagem gigante, assume a imagem fotográfica em perfil de Louis Armstrong, cantando a canção que dá título à animação. Embora na sequência inicial o artista se apresentasse junto à sua banda, vestido com um terno, segurando seu trompete e lenço de bolso, no segmento da animação (Figura 63), por sua vez, ele aparece usando uma blusa de gola alta preta, para se mesclar com o cenário de fundo na montagem, reforçando a impressão surreal. Armstrong, na década de 1930, já era um dos maiores artistas e performers do século, reconhecido pela alegria e vivacidade que trazia às suas performances. Podemos notar no curta que ele transmitia entusiasmo e teatralidade para a letra, que basicamente referia-se a um homem xingando e amaldiçoando o amante de sua mulher. Nas mãos dos animadores do Estúdio Fleischer, a vivacidade do ato performático torna-se voracidade, representada pela cabeça de um canibal prestes a se deliciar com suas vítimas. A alegria e prazer de Armstrong foram convertidos em desejo de devorar os heróis exploradores (Sammond, 2015, p. 224).

⁷⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LPMhTQ08HJg>. Acesso em: 23 abr. 2024

Figura 64: Sequência de frames onde o selvagem se transforma no baterista da banda.



Fonte: *I'll Be Glad When You're Dead You Rascal, You* (1932)⁸⁰.

Não obstante, além da óbvia conexão entre o cenário selvagem, a imagem de Armstrong como um canibal e o *Jazz* frenético que ditava o ritmo de todo o desenho animado, nos minutos finais do curta temos a volta do segmento *live*, mesclando-se com o *cartoon*. Quando o grupo de nativos dançava em volta de *Betty Boop*, o selvagem percussionista, através dos mesmos efeitos especiais utilizados para introduzir Louis na sequência de perseguição, se transformava gradativamente no baterista Tubby Hall (Figura 64), enquanto a banda tocava a canção *Chinatown, My Chinatown* (1910). A escolha desta música é interessante, pois estabelece uma ligação com os estereótipos raciais orientais, sendo uma referência às casas de ópio e à presença decadente da cultura do extremo oriente nos Estados Unidos (Goldmark, 2005, p. 87). A associação de elementos de outras minorias à da cultura negra, com o objetivo de compor uma construção narrativa que reforça o “perigo selvagem” para o homem branco, é só mais uma demonstração de como enredos reacionários das

⁸⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LPMhTQ08HJg>. Acesso em: 23 abr. 2024

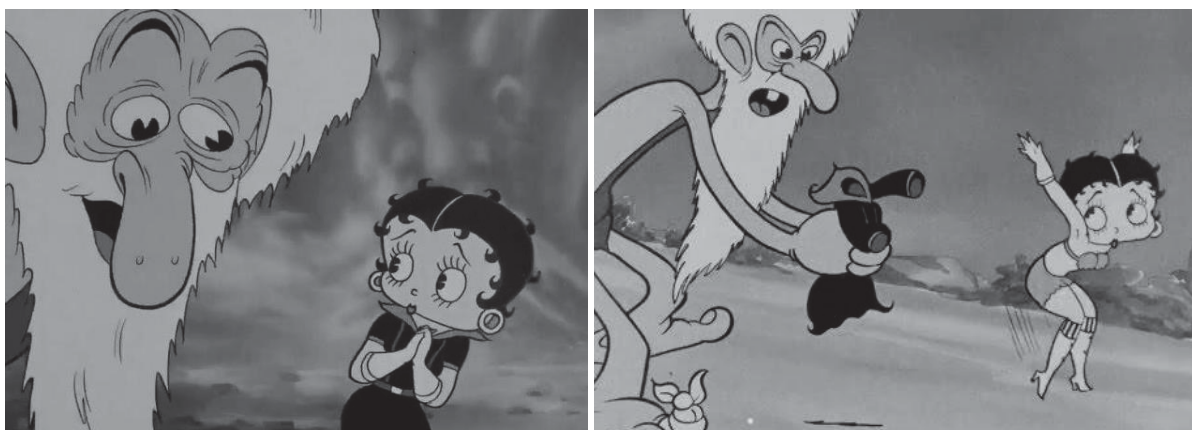
animações, mesmo embebidos das novidades musicais e tons de comédia, estavam a serviço de reafirmar a supremacia branca frente às demais formas culturais presentes dentro dos EUA.

O estereótipo do homem selvagem na animação não serve somente para representar comicamente Louis e sua banda. Trata-se de uma construção que engloba toda a comunidade negra americana, sendo esta condensada na forma de um grupo homogêneo e primitivo; sexualmente perigoso para as vulneráveis mulheres brancas – representadas na figura da *Betty Boop*, a jovem melindrosa, recém liberada socialmente e sexualmente. Sua entrada na sociedade é posta como uma aventura na selva inexplorada, deixando-a vulnerável aos perigos e tentações viscerais do *Jazz*. Esse é o mundo da música negra: uma selva primitiva onde a moça indefesa sempre acaba sendo cobiçada e assediada por homens negros, reforçando os estereótipos raciais mencionados nos capítulos anteriores. Essa dinâmica, em que a protagonista se vê perseguida por personagens pertencentes ao “mundo do *jazz*”, repete-se nas animações feitas em parceria com o músico Cab Calloway. Estas eram sempre ambientadas em cenários como florestas ou cavernas – uma metáfora aos clubes do Harlem – oferecendo não só um alerta aos espectadores sobre os perigos de tais locais, mas também uma alternativa para ter acesso a este mundo na segurança da sala de cinema, cujo espaço, devidamente segregado, garantia distância da selvageria contemporânea (Goldmark, 2005, p. 89).

Nas imagens abaixo (Figura 65), podemos observar dois frames da animação *The Old Man of the Mountain* (1933), último fruto da parceria com o músico Cab Calloway, e estrelado por *Betty Boop*. No curta, a heroína se coloca à frente do desafio de confrontar um perigoso eremita que atacava os moradores da vila, especialmente as mulheres. Quando *Betty* chegou ao topo da montanha, o Velho da Montanha emergiu de trás de uma pedra. Possuindo mais do que o dobro da altura de Betty, o vilão empurrou a garota para dentro de sua caverna, enquanto a protagonista lutava contra seus avanços. Nas interações entre a protagonista e seu adversário, o desenho animado apresentava a dinâmica ao som de duas músicas de *Jazz*: *You Gotta Ho-De-Ho (To get Along with Me)* (1932) e *The Scat Song* (1933), ambas interpretadas por Cab Calloway, que também emprestava a voz para o Velho da montanha. Os avanços e toques lascivos do vilão fizeram com que *Betty Boop*

acabasse perdendo seu vestido, tendo que correr seminua enquanto tentava se desvencilhar de seu algoz. À medida em que se afastava da caverna, a protagonista pôde, enfim, ser salva das investidas do velho, sendo resgatada e vingada pelos demais animais da vila.

Figura 65: Betty Boop teve seu vestido arrancado pelo vilão em *The Old Man of the Mountain* (1933).

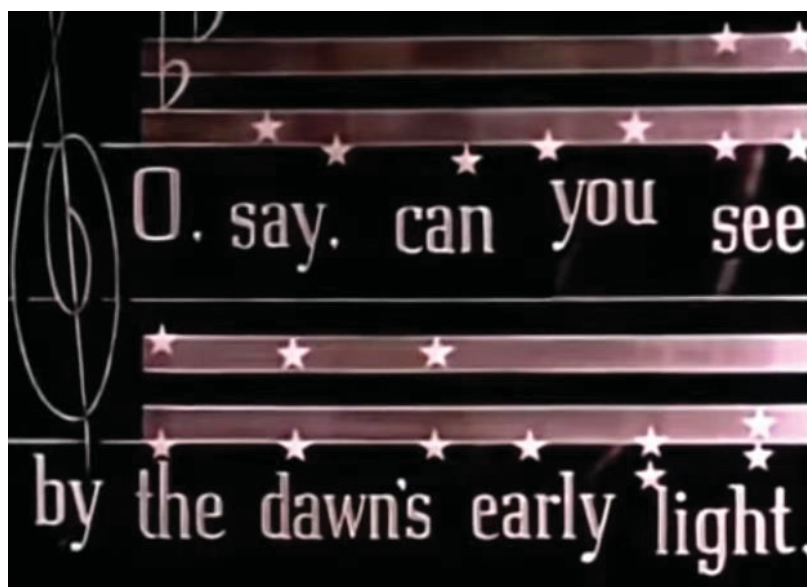


Fonte: Compilação do autor⁸¹

Nas animações produzidas dentro do recorte da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a música desempenhava um papel fundamental, não só para determinar heróis e inimigos, mas também para elevar o moral e indicar, no caso de desenhos protagonizados por personagens negros, qual era o seu papel no esforço de guerra. As animações daquele contexto, como no caso de *Any Bonds Today* (1942), contavam com um momento de solenidade após o fim do segmento animado, no qual se convidava os espectadores a cantar o hino nacional. Como é notório no frame selecionado (Figura 66), a letra do hino era exibida como nos primeiros experimentos de som com animação, tendo como fundo de tela a bandeira dos Estados Unidos, para que os cidadãos ali presentes executassem o ato patriótico. Para além do entretenimento, portanto, a sala de exibição tornava-se também uma experiência de culto nacional, onde o momento de diversão com um “simples” desenho animado, despertava o sentimento nacionalista em tempos de guerra.

⁸¹ Frames retirados da animação *The Old Man of the Mountain* (1933). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v1iujW0Wz2k>. Acesso em: 30 jun. 2024.

Figura 66: Frame do segmento final de *Any Bonds Today*, onde era projetada a letra do Hino Nacional.



Fonte: *Any bonds Today* (1942)⁸²

O *Jazz* nas animações do período tinha, portanto, uma presença marcante, especialmente nas produções que tinham por objetivo uma narrativa mais rápida e com sequências de ação mais frenéticas, intensas e dinâmicas. Nos desenhos protagonizados por negros, destacam-se *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*, *Coal Black and de sebben Dwarfs* e *Tin Pan Alley Cats*. No primeiro curta, o enredo é construído a partir de uma perspectiva afro-americana, tomando como base a letra da canção homônima, escrita por Don Raye (1909-1985) e Hughie Prince (1906-1960). A música foi popularizada pelo grupo *The Andrews Sisters* no filme *Buck Privates* (1941), ganhando projeção tanto no cenário musical quanto no universo da animação.

No primeiro segmento do curta, em que o trompetista apresentava sua arte em um clube noturno, a performance musical ficava por conta de uma trilha autoral, composta por Darrel Calker (1905-1964). Compositores brancos, ao serem incumbidos de montar uma trilha para uma animação protagonizada por personagens negros, segundo Lehman (2007, p. 77), simplesmente reproduziam o que os atores dos teatros de menestréis costumavam fazer: observavam negros performando, numa tentativa de mimetizar a cultura afro-americana.

Além de “emprestar” a letra para o roteiro, o qual narra que um trompetista da vida noturna se vê subitamente alistado e é obrigado a tocar a *Reveille* diariamente, a

⁸² Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=U_r1G8HTKR0. Acesso em: 20 abr. 2024.

melodia é utilizada – com uma letra levemente modificada do original – para marcar o *non sequitur* do desenho. A letra diz:

*He was a famous trumpet man from out Chicago way
He had a boogie style that no one else could play
He was the top man at his craft
But then his number came up and he was gone with the draft
He's in the army now, a blowin' reveille
He's the boogie woogie bugle boy of Company B (PRINCE; RAYE, 1941)⁸³*

A canção marca musicalmente uma mudança de ritmo e personalidade na animação. Até o momento, todos cumpriam as suas funções de forma negativa: à contragosto, como no caso do “*Hot Breath*” Harry; com raiva, no caso do capitão; ou com ressentimento e rebeldia, como os soldados. Com a entrada do *Jazz*, não há mais “ordem” ou qualquer semelhança com o funcionamento de um acampamento militar em tempos de guerra. Num momento em que os ânimos estão voltados para a total vitória, a *companhia B* torna-se o exemplo da suposta incapacidade do homem negro como soldado. Onde entra a música, perde-se a característica militar. A música, no contexto de *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*, atua como um reforço para a política racial das forças armadas estadunidenses durante a Segunda Guerra Mundial. A instituição mantinha-se racialmente segregada, com soldados afro-americanos enfrentando discriminação sistêmica e sendo relegados a papéis não combatentes. O *jazz* tornava-se então um símbolo de subjugação, pois embora evocasse energia e disposição, ela o fazia dentro de uma estrutura em que a figura negra que a executava era posicionada em um papel inerentemente servil. Restava ao corpo afro-americano, mesmo em uniforme militar, o mero papel de bufão para entretenimento do branco. Ou seja, apesar da admiração popular generalizada por músicos e artistas negros, os soldados afro-americanos eram frequentemente privados das mesmas oportunidades de reconhecimento e promoção que seus colegas brancos.

Em *Coal Black and de Sebben Dwarfs*, de direção de Bob Clampett, o uso do Jazz se dá, tecnicamente, de uma forma brilhante e distinta das demais animações.

⁸³ Tradução: “Ele era um famoso trompetista de fora de Chicago; Ele tinha um estilo de dança que ninguém mais conseguia fazer; Ele era o melhor homem em seu ofício; Mas o seu número surgiu; E ele foi embora com seu projeto; Ele está no exército agora; Ele está tocando Reveille; Ele é o rapaz que dança e toca corneta da Companhia B”.

É apresentado como uma força musical central – incorporando a energia, vitalidade e ritmo do mundo ali animado. A trilha, composta por Carl Stalling, é marcada pelo uso de metais energéticos, ritmos sincopados e um andamento vibrante. Ela não comanda somente o ritmo das ações exibidas em tela, mas também serve como guia para os diálogos, todos em construções líricas rimadas dentro do *hep talk*⁸⁴. Um exemplo disto é a apresentação da personagem *So White*, voltada para o espectador, onde ela diz:

*My hair's coal black!
But my name's So White!
I wash's all day, and I got de blues in da night!
Some folks think I's kinda dumb,
But I know someday mah prince will come!* (Coal Black..., 1943)⁸⁵

Misturar referências da cultura musical afro-americana (como as gírias do *Jive Talk*) com elementos dos espetáculos de menestréis, como o dialeto estereotipado, com erros propositais (como podemos observar na transcrição original acima) para caracterizar os negros do sul, era considerado para os exibidores um elemento crucial para o sucesso do curta (Lehman, 2007, p. 76).

Outra passagem do *script* desta animação evidencia a inspiração nos dialetos *Jazzísticos*. No momento em que os assassinos de aluguel estavam prestes a colocar o corpo da protagonista na floresta, eles dizem:

*Azatee-aza-pazacezy,
Baza mosazy, taza-mezy.
Okay, Boss.
Set the body down easy* (Coal Black..., 1943).

Neste trecho, as vozes dadas aos personagens utilizavam-se de um recurso narrativo para vocalização sem o emprego de palavras, equivalente a um solo instrumental, chamado de *scat*.

Aliada à construção imagética racialmente estereotipada, a música incluída nas animações aqui analisadas reforça, portanto, as representações negativas de

⁸⁴ *Hep Talk*, ou *Jive Talk*, era uma gíria que surgiu nos Estados Unidos durante a primeira metade do século XX, tendo seu auge nas décadas de 1920 a 1940. Era intimamente associada à cultura jazzística afro-americana e se tornou popular entre músicos, dançarinos e fãs de jazz e swing.

⁸⁵ Tradução: “Meu cabelo é negro como carvão; Mas meu nome é *So White*; Eu lavo roupa o dia inteiro; E fico triste à noite; Algumas pessoas me acham burra; Mas eu sei que um dia o meu príncipe vai vir”.

negritude. O desenho opera como um veículo para reafirmar a “natureza selvagem” da cultura afro-americana. Seus corpos obedecem à melodia frenética de forma desenfreada e “primitiva”, em consequência de uma narrativa que, como observado, era difundida na cultura popular branca da primeira metade do século XX. A protagonista, *So White*, reage corporalmente aos compassos da trilha, de forma excessivamente sexualizada, evidenciando sua natureza perigosa e indisciplinada, elaborada dentro do estereótipo da *Jezebel*. Sua dança apaixonada com Prince Chawmin’ foi a primeira demonstração de “química sexual” entre um casal afro-americano a ser representada em um desenho animado (Lehman, 2007, p. 76).

Por outro lado, em termos musicais, em vez do estilo funcionar como uma forma puramente comemorativa de expressão artística, o *jazz* é usado neste desenho animado para sublinhar e perpetuar estereótipos raciais. Embora a música em si seja um testemunho da inovação cultural afro-americana, *Coal Black and de Sebben Dwarfs* ilustra como ela também foi cooptada pela cultura americana dominante para reforçar hierarquias raciais. O desenho animado exemplifica como a produção cultural negra, mesmo quando era altamente considerada, era frequentemente apropriada para o entretenimento de maneiras que reforçavam a supremacia branca.

No curta *Tin Pan Alley Cats* (1943), dirigido também por Bob Clampett e com trilha sonora comandada por Carl Stalling, o desenho animado não apresenta uma temática de personagens envolvidos diretamente com o conflito; entretanto, ele situa a animação no contexto de guerra. Ao contrário da sua animação predecessora, que tinha por propósito a “celebração da cultura do *jazz*”, esta apresenta-se com um conteúdo moralista, colocando em disputa valores que eram divididos entre o mundo religioso, representado pelo *Gospel*, e a selvageria e caráter mundano do *Jazz*.

A animação inicia-se em um plano sombrio, à beira de um cais, sob a luz do luar, enquanto ouvia-se a canção romântica *By the Light of the Silvery Moon*, escrita por Gus Edwards (1878-1945), em 1909, e performada no mesmo ano no *Ziegfeld Follies*, show de *Vaudeville* mais prolífico da época. A música fazia também parte do repertório de canções lançadas pela Tin Pan Alley⁸⁶, tornando-se famosa em 1910

⁸⁶ *Tin Pan Alley* era uma coleção de editoras musicais e compositores nova-iorquinos que encabeçaram a música popular estadunidense do fim do século dezenove até meados de 1930.

pela voz de Billy Murray (1877-1954) e do *Haydn Quartet*, cujo som é ouvido na animação. A melodia, antes romântica e suave, colidia com a voz marcante do pequeno gato marrom, uma caricatura do pianista de *Jazz* e comediante Fats Waller – como analisado anteriormente. Sua presença em tela alterava o *timing* da animação, entrando num compasso mais agitado, enquanto o felino desfilava pela calçada. Mais uma vez, é explorado, assim como em *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*, o *non sequitur* marcado com a entrada do personagem negro, interrompendo abruptamente a aparente paz e calma representadas no cenário e na canção.

Entretanto, em sua trajetória, quando se depara com o dilema sobre qual caminho seguir – o *Kit Kat Club* ou o *Uncle Tomcat's Mission* – há um duelo imagético e musical pela alma do protagonista. Na entrada da pequena igreja encontrava-se um grupo de fiéis, com seus cadernos de cânticos e um tambor, entoando solenemente ("*Give Me That*") "*Old-Time Religion*", de forma quase sepulcral, aumentando ainda mais o contraste com o estabelecimento vizinho. Mesmo com todo o frenesi da cena configurada ao lado esquerdo da tela, sobressaía o *spiritual*⁸⁷:

*Give me that old-time religion,
Give me that old-time religion
Give me that old-time religion
It's good enough for me*⁸⁸

Na parte rival, uma performance de *Jazz* improvisado rivalizava com o tom religioso da cena, e acabaria por ganhar a atenção do protagonista que, ao adentrar no recinto, iniciou sua performance ao piano com a canção *Nagasaki* (1928), de Harry Warren (1893-1981) e Mort Dixon (1892-1956), um *hit* popular da *Tin Pan Alley*. Logo, todos os presentes no estabelecimento interagem com a canção. Como citado anteriormente, esta animação reaproveitou trechos fílmicos e também trilhas de produções anteriores do estúdio, e, do mesmo modo, tal canção fora uma “reciclagem” proveniente do desenho *September in the Rain* (1937). Em ambos os *cartoons*, a música exemplifica como o *jazz* foi usado não apenas como um símbolo de vitalidade cultural, mas também como um reforço de estereótipos raciais. Na sequência de

⁸⁷ *Spiritual* é um gênero de música cristã associada aos afro-americanos, que abrangem das canções cantadas, canções de trabalho e de plantação.

⁸⁸ Tradução: “Dê-me esta religião antiga; Dê-me esta religião antiga; Dê-me esta religião antiga; Ela é boa o suficiente pra mim”.

imagens (Figura 67), podemos observar a comparação de frames provenientes das duas animações, no trecho em que *Nagasaki* fora executada.

Figura 67: Comparação do reaproveitamento de desenhos entre *September in the Rain* (1937) e *Tin Pan Alley Cats* (1943).



Fonte: Compilação do autor⁸⁹

⁸⁹ Frames retirados das animações *Tin Pan Alley Cats* (1943) e *September in the Rain* (1937). Disponível em: <https://archive.org/details/merrie-melodies-september-in-the-rain-uncut-1>. Acesso em: 18 dez. 2024.

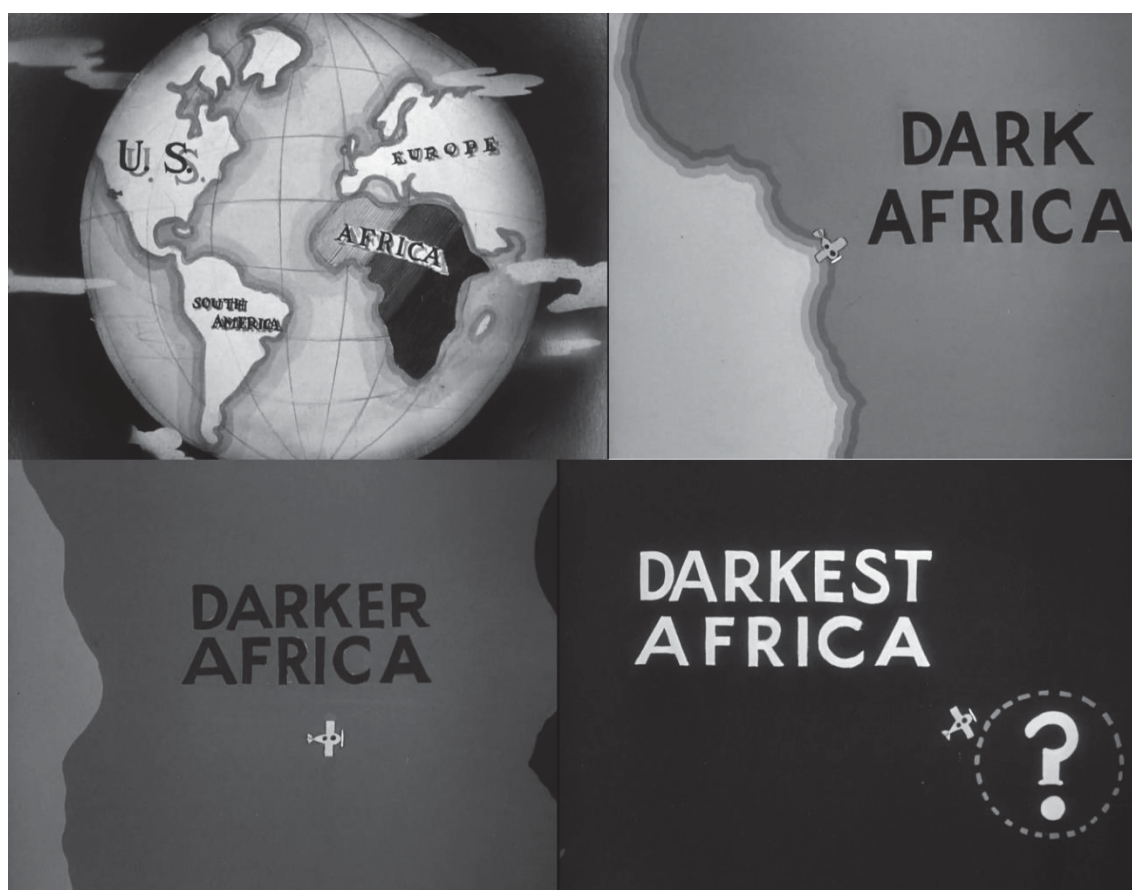
Em desenhos animados como *September in the Rain* (1937) e *Tin Pan Alley Cats* (1943), *Nagasaki* acompanha, com seu ritmo rápido e batidas vibrantes, estereótipos igualmente intensos e caóticos. O que varia no uso dos estereótipos raciais em ambas as animações são as construções semióticas em torno deles. Na primeira animação, as imagens ali utilizadas estão associadas ao uso da figura do negro para a comercialização de produtos culinários, como, por exemplo, aveia, massa de panqueca e presunto⁹⁰. No desenho animado de 1943, tais imagens foram utilizadas para o reforço da atribuição de depravação e corrupção produzidos pela música. À medida que o gato protagonista cantava e tocava piano, um frenesi e selvageria tomavam conta dos demais presentes na boate. *Nagasaki* é o elemento que une ambas as animações, nas quais, de personagens reconfortantes e domésticos aos boêmios frequentadores da vida noturna, o *jazz* funcionava como agente de corrupção de seus comportamentos. A música foi também responsável pelo delírio do protagonista, que entraria em uma realidade alternativa fantástica. Muitas criaturas incomuns presentes neste trecho, desde a flauta suave da figura tocando a *Overture de William Tell* (1829), que “destrói” a melodia ao iniciar um solo livre de bateira. Nesta sequência, há também um pato que faz alusão a *Al Jolson* no filme *The Jazz Singer* (1927), gritando “*Mammy*” ao passar pela cena.

Apesar de não ficar explícito nesta animação, onde poderia estar localizada essa terra fantástica de caos e desordem? A pista para essa pergunta encontra-se em outra animação, *Porky in Wackyland* (1938), de onde o trecho original fora retirado para sua reutilização em *Tin Pan Alley Cats*. Esse outro *cartoon* trazia a África como um espaço geográfico fantástico, assim como em *Jungle Drums*, onde *Gaguinho*, o protagonista, fazia o papel de um grande explorador em busca da mítica ave, o *dodô*. Na imagem abaixo (Figura 68), a sequência de frames indica por onde o avião do “herói” da animação de 1938 sobrevoava o continente africano, que no mapa está dividida em tons gradientes, marcados como “África escura”, “África mais escura” e “A África mais escura”. Neste último trecho completamente negro do mapa, localizava-se *Wackyland*, a terra na qual encontrava-se a tão almejada ave. O cenário desse

⁹⁰ Segundo Pieterse (1995, p. 155), os tipos de estereótipos negros que eram “confortáveis” para o imaginário branco, eram amplamente utilizados para fins comerciais. Para o autor, “a aura reconfortante dava um brilho para as propagandas, como as misturas de panqueca da *Tia Jemima* ou o arroz do *Uncle Ben*. A publicidade tornara os escravos domésticos em ícones de servitude.

local, de clara inspiração nas obras surrealistas de Salvador Dali, é permeado por uma trilha sonora de *swing music* constante e frenética. O *dodô* levou o *Gaguinho* para uma sequência de perseguição *jazzística*, que permearia todo o curta-metragem, com momentos em que os cenários abriam-se em dimensões variadas, se tornando palcos de *vaudeville* ou vice-versa (Sammond, 2015, p. 191). Por sua vez, o local que abrigava o pesadelo do gato em *Tin Pan Alley Cats* se inscreve nesse espaço comum, seja por uma escolha de economia de materiais do autor em tempos de racionamento, ou seja também por representar um lugar do imaginário branco sobre os efeitos da música negra, onde essa influência habitaria o inconsciente.

Figura 68: A representação geográfica da África em *Porky in Wackyland* (1938).



Fonte: *Porky in Wackyland* (1938)⁹¹

Com o desenho fica evidente que, para o inconsciente branco, a África vai além de um espaço geográfico: é um lugar onde habita o lado sombrio da humanidade. É o

⁹¹ Disponível em: https://archive.org/details/porky-in-wackyland_202109. Acesso em: 12 jan. 2025.

lar de tudo o que é “primitivo, descontrolado, caótico e selvagem” – características também atribuídas ao *Jazz*. Essa projeção simbólica funciona como uma continuação dos processos coloniais que Achille Mbembe analisa, nos quais a África e seus povos foram historicamente representados como inferiores, justificando a exploração, o domínio e a violência sobre seus corpos e culturas. O *Jazz*, herdeiro direto dessas mesmas características, também foi historicamente estigmatizado como uma expressão “selvagem” ou “desordenada”, segundo padrões eurocêtricos, apesar de ser uma forma de resistência e criatividade nascida em contextos de opressão dentro dos Estados Unidos.

No mundo musical de *Tin Pan Alley Cats*, segundo Sammond (2015, p. 195), trata-se de um lugar de violência e humilhação, no qual o gato fora transportado pelo êxtase do *Swing*. Nesse espaço, ele equipara-se a Hitler e Hirohito, também aprisionados nessa realidade e sujeitos à violência praticada por Stalin. A redenção do protagonista só acontece com o completo abandono do “submundo” do *Jazz* e sua conversão, através do medo, para a calma da cultura musical *Gospel*, segura e socialmente aceita. Nesta animação, é evidente que o mundo alternativo, onde a música afro-americana habita e serve de compasso moral para seu funcionamento, representa uma projeção do imaginário branco sobre a suposta selvageria inerente do negro. O lado mais escuro da África – mesmo quando citado apenas de forma imagética em *Tin Pan Alley Cats* – torna-se uma metáfora para relatar sobreos perigos oferecidos pela cultura negra ao expectador e, como em um conto moralizante, a saída se dá pela redenção do gato Fats Waller, que, tomado pelo medo, converte-se à religião e aos “bons costumes”.

4.2 O som da selva em *Jungle Drums*

A animação *Jungle Drums* (1942), como já discutido nos capítulos anteriores, é uma das exceções na construção imagética dos corpos negros durante a Segunda Guerra Mundial. Comumente representados como “caipiras” das *plantations* dos estados do sul estadunidense ou como “malandros” das grandes cidades do norte, nesse desenho os nativos africanos são retratados como massa de manobra nas mãos dos soldados nazistas. No curta, a música desempenha um papel fundamental

na construção do ambiente estereotipado da selva, funcionando como *Leitmotiv* do africano na cultura estadunidense. O termo, proveniente da língua alemã, tendo por significado “motivo condutor”, consiste em um tema ou ideia musical que aparece constantemente no decorrer de um filme (ou animação) em associação a um personagem, objeto, emoção ou ideia. Esta técnica de composição foi introduzida por Richard Wagner em suas óperas, quando o mesmo se utilizava de um ou mais temas que se repetiam em cenas relacionados a determinado assunto (Adorno; Eisler, 1947, p. 39). Um exemplo de uso do *Leitmotiv* na cultura popular contemporânea é a composição *The Imperial March*, de John Williams (1980), que, no imaginário coletivo, está profundamente associada ao personagem *Darth Vader*, da saga cinematográfica *Star Wars*. O som dos metais, de forma imponente e ameaçadora, é facilmente reconhecível e se repete ao longo da música e do longa, sinalizando ao espectador que o personagem e suas forças malignas estão por perto.

A música, tanto no cinema quanto na indústria de animação, configura-se como uma miscelânea de motivos condutores, como consequência de uma busca por padronizações promovida pela própria indústria, estabelecendo referências das práticas adotadas por todos os estúdios. Esses moldes originaram-se na cornucópia musical e intelectual da Tin Pan Alley, que transformara o cinema e o rádio em suas plataformas de divulgação da música popular (Watkins, 2003).

Por outro lado, a representação da “música africana”, especialmente aquela que se utilizava de instrumentos de percussão, como expressão de algo primitivo estava enraizada na mentalidade estadunidense desde o seu período colonial, com a chegada dos primeiros grupos de africanos para o trabalho escravo.

De acordo com as normas estéticas ocidentais, as práticas musicais africanas — como a percussão polirrítmica e a ênfase na improvisação — pareciam desordenadas, caóticas ou ininteligíveis. Além disto, um aspecto fundamental para a sua classificação como ritmo “primitivo” residia no fato de que as suas melodias e canções não poderiam ser transcritas, documentadas ou lidas pelo alfabeto musical ocidental, não estando, portanto, em conformidade com as tradições clássicas.

Em *Jungle Drums*, ou traduzindo, *Tambores da selva*, embora seja fácil notar os estereótipos racistas em tela, a trilha sonora, com o uso constante do som de

tambores, reforça o preconceito de forma explícita. O uso estereotipado de tambores e ritmo, embora baseado em uma tradição musical africana real, despoja a música de seu contexto cultural e a apresenta como uma força unidimensional e perturbadora associada aos aspectos "selvagens" desta cultura. Nas sequências em que os personagens estavam em meio à floresta ou na tribo, em interações diretas com os nativos, o som das batidas do tambor criava uma atmosfera de suspense e medo. Essas sequências instrumentais não são meramente incidentais; servem para evocar e transmitir o exotismo e violência da selva, bem como para aumentar a tensão e percepção de perigo em cenas que envolvem interações entre os personagens africanos e os brancos americanos. Esse tom de ameaça produzido pela trilha é ainda mais incisivo nas interações da personagem *Lois Lane* com os nativos. Esta era a única personagem que se encontrava em uma situação de perigo real, haja vista que o piloto do avião em que ela estava pereceu com a queda do mesmo. As melodias produzidas, ao som marcado pelos "selvagens", interagem com a concepção wagneriana de *leitmotiv*: a música vai além de pontuar a presença dos personagens em tela; tem como propósito dotar os eventos dramáticos de um significado metafísico. Assim como ocorre em *Der Ring des Nibelungen* (1848 a 1874), em que o som estrondoso das tubas marca o *motif* de *Valhala* para criar uma conotação de vontade cósmica e sublimidade, em *Jungle Drums*, o tarampantão representa a ameaça da integridade da mulher branca frente ao homem negro, à mercê da selvageria de corpos *seminus* que dançam em torno daquela que seria ofertada como sacrifício. São como as batidas de um relógio para a donzela em perigo e o espectador, que ansiando pelo seu salvador, aguardam aquele que irrompe o ritmo com sua melodia heroica, para a salvação de *Lois* e alegria dos que assistem o curta.

Com o fim da ameaça, quando o herói branco finalmente resgatou a indefesa donzela, ocorreu uma mudança dos sons tribais para as músicas militares, que embalavam agora os aviões estadunidenses enquanto estes bombardeavam impiedosamente a frota de submarinos nazistas, guiados pelos avisos de *Lois Lane*. Por fim, os inimigos foram destruídos e a frota aliada foi salva. Enquanto isso, em Berlim, Adolf Hitler escutava notícias em seu rádio sobre a derrota de seus submarinos para os aliados e, numa tentativa de desvencilhar-se da informação, trocou de estação, sintonizando uma transmissão que tocava a versão de Kay Kyser

(1905-1985) da canção patriótica de Frank Loesser (1910-1969) *Praise the Lord and Pass the Ammunition* (1942). O desenho encerra-se com a letra:

*Shouting Praise the Lord, we're on a mighty mission
Praise the Lord and pass the ammunition
And we'll all stay free (Praise [...], 1942)⁹²*

Nesse momento, pouco depois de nos afastarmos da “selvageria” musical promovida pelo som prosaico de percussões tribais, é entoada uma canção patriótica, que ecoa como um hino religioso, executada com um conjunto de vozes e instrumentos eruditos, demonstrando uma complexidade e sofisticação contrastantes, ausentes até então no curta-metragem, com o intuito de musicalmente exprimir uma noção de superioridade associada ao povo americano.

Portanto, pode-se concluir que a música dos desenhos animados possui um papel primordial na compreensão do discurso imagético, reforçando a ideia que o autor deseja passar aos espectadores. No caso das animações de cunho racial, ela se converte em uma ferramenta de reforço do racismo, legando a cultura musical negra a uma justificativa da “natureza inferior e selvagem” do afro-americano.

⁹² Tradução: “Louvando ao Senhor, nós estamos em uma missão sagrada; Louve ao Senhor e passe a munição; E todos nós seremos livres.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar na indústria de animação estadunidense, de sua criação nos primeiros anos do século XX, até a década de 1950, é deparar-se com um legado de representações raciais perniciosas contra as minorias do país, grupos às quais foi negado o direito de definir a própria identidade dentro do corpo social, e ainda ver suas culturas reduzidas a estereótipos e embaladas como mercadoria de exportação da indústria cultural dos EUA.

Muitos destes curtas analisados durante a tese ainda vão ao ar nas televisões e plataformas de *streaming* ao redor do mundo, praticamente inalterados. Aqui retomo a primeira imagem apresentada nesta tese, a *blackface* do personagem *Tom* em *Yankee Doodle Mouse*. No lugar de espectadora brasileira, cuja infância e adolescência transcorreram nos anos de 1990 e 2000, testemunhei pessoalmente que esse desenho passava esporadicamente nas sessões televisivas animadas do SBT e também na programação de desenhos clássicos do canal da TV paga *Cartoon Network*. Meu lugar de experiência com este exemplo encontra-se com uma diferença de cinquenta anos em relação à produção do curta, e qualquer descrição que eu possa fazer, baseada no consumo destas produções culturais americanas, sobre caricaturas de “selvagens” e de “empregadas de casa”, sempre remeterá a estas imagens perpetuadas pelo *Pernalonga*, *Patolino*, *Mickey*, *Tom & Jerry*, entre outros personagens. Mesmo que em suas origens eles tenham sido pensados para o entretenimento adulto, estes *cartoons* foram ressignificados como produções voltadas para o público infanto-juvenil, sendo veiculados nas redes de televisão em programas direcionados a crianças e adolescentes. Gerações cresceram com estas obras e, de forma ostensiva, testemunharam a normatização de tais estereótipos em seu imaginário.

Como alguns autores aqui trabalhados afirmam, historicamente, as representações afro-americanas serviram como base narrativa e imagética da indústria de animação e, através dessa apropriação, deu-se continuidade a uma narrativa que atribui ao negro um status de inferioridade na estrutura social dos EUA. Essa perenidade se fez ainda mais nociva com o início da Segunda Guerra Mundial.

A narrativa da superioridade branca já se encontrava sob ameaça nos anos

anteriores à guerra, por conta do crescimento e desenvolvimento do que viria a ser o movimento dos direitos civis nos Estados Unidos. A guerra intensificou e acelerou a mudança social. O trabalho na indústria de guerra e o serviço nas forças armadas, combinados com os ideais da democracia, geraram uma nova agenda de direitos civis que transformou para sempre a vida americana, como explicado no primeiro capítulo desta tese. A luta contra o fascismo trouxe à tona as contradições entre os ideais de democracia e igualdade dos Estados Unidos e o tratamento dispensado às suas minorias raciais. Durante a guerra, a NAACP e outras organizações voltadas aos direitos civis trabalharam para acabar com a discriminação em todas as esferas da sociedade.

Entretanto, todo movimento que visa uma ruptura na estrutura social vigente é repellido com ações reacionárias daqueles que se beneficiam da continuidade do sistema. Esta tese veio trazer a sua contribuição com a análise crítica deste discurso contrarrevolucionário enrustado nos desenhos animados e, tendo como recorte temporal a 2ªGM, examinar o reforço desse discurso para a reafirmação da inferioridade do afro-americano. É um percurso de continuidade, como Sammond (2015) explicita em sua obra, que se estende até a atualidade, sobre a relação do teatro de menestréis e a animação. Porém, minha tese limita-se a este período de excepcionalidade da história americana, seu envolvimento no conflito, para demonstrar como tal construção narrativa se faz ainda mais presente e violenta, com o uso de estereótipos, para negar o protagonismo negro e calar a sua voz. Os animadores não negam a presença de negros na guerra como soldados, mas, ao retirá-los do *front*, negam a sua contribuição na luta pelos ideais democráticos defendidos pelos aliados e, por consequência, também os negam enquanto merecedores desses mesmos ideais.

Foram utilizadas seis animações do período que explicitam essas “diretrizes”, tanto visuais quanto sonoras, na construção da imagem do negro frente ao contexto da Segunda Guerra. Não há discrepância nos discursos de cada desenho, independentemente do estúdio de animação. Dadas as respectivas particularidades, todos os animadores operavam pelos mesmos códigos narrativos e encaixavam-se no mesmo contexto social.

Em minha dissertação de mestrado, defendida em 2019, já havia notado a diferença de tratamento destinado aos japoneses e aos alemães, sendo estes últimos

“privilegiados” pela distinção entre vítimas e nazistas. A representação destinada aos inimigos brancos era ácida e violenta, porém respeitava certas “convenções de cordialidade”, para que o público pagante dos cinemas pudesse distinguir que, dentro da população alemã, também existiam vítimas do regime. Ou seja, que existiam os cidadãos bons ou ingênuos, a ponto de estarem à mercê do sistema; e os maus nazistas, geralmente representados como os líderes políticos, como Hitler e Göring. Quanto aos japoneses, a propaganda destinada aos mesmos tomava contornos mais pejorativos, sádicos e virulentos. O tema central era a total aniquilação do Império, sendo seus cidadãos vistos como uma praga para a humanidade. Com corpos deformados e estereotipados, todos os japoneses são descritos de forma coletiva, da criança ao idoso, como igualmente perversos e desleais, sendo frequentemente comparados a animais inferiores ou portadores de pestes, como macacos e ratos. Por sua vez, no papel de herói, estava o branco americano, o baluarte da democracia e da liberdade no ocidente. Este é a figura que representa os Estados Unidos, sendo o único possuidor das qualidades que compõem o guerreiro ideal. Em meio a todas estas construções imagéticas, encontrava-se a figura do negro. Ele não está presente na batalha, mas também não é totalmente excluído da narrativa. Não é o herói e nem o vilão (não no sentido clássico das narrativas do conflito). Seu corpo contém, na superfície, as mágoas específicas de uma história dos Estados Unidos, de um *continuum* hierárquico entre o sujeito branco (homem) ideal e o escravo negro. Não mais escravo nas relações de trabalho, mas na dependência de uma representação feita pelo outro, com interseções variadas de raça, gênero, etnia e subjetividade operando entre estes dois polos.

Em *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B* somos apresentados ao preto boêmio e preguiçoso, que é compelido a participar do esforço de guerra. Não há uma escolha deliberada, mas sim uma imposição de ordem superior. A animação se desenrola em torno de estereótipos que reforçam a inaptidão do afro-americano como um soldado ideal, apresentando-o também como uma figura rebelde e insubordinada, que só opera em conformidade quando não está de acordo com os moldes “civilizados”.

Em *Meet John Doughboy*, temos a sua contraparte branca, na qual o espectador acompanha a mobilização dos EUA para a batalha, em que todos os homens brancos estão dispostos a servir e também – para o prazer dos que os assistem – se preparar

para o campo de batalha. Neste desenho a figura negra se encontra em posição de subserviência ao oficial branco, não como soldado subalterno disposto à guerra, mas no papel doméstico de chofer de seu senhor.

Já em *Coal black and de Sebben Dwarfs*, apresenta-se o recurso intertextual da paródia, onde a história da *Branca de Neve e os Sete Anões* encontra-se com o contexto da guerra e o pungente racismo das animações da Warner Bros. Nesta obra, observamos como a maioria dos estereótipos raciais construídos pelo imaginário estadunidense se encontram impossibilitados de engajar-se positivamente no conflito. Da rainha malvada, que acumula bens de consumo que estão escassos, ao príncipe encantado *Zootsuit*, a cultura negra apresenta-se como antipatriótica, cabendo somente aos anões soldados e a *So White* o anedótico e pífio esforço de guerra.

Em *Old Blackout Joe*, temos a ridicularização dos voluntários para o *home front*, por meio da figura de um protagonista atrapalhado que se esforça para fazer valer sua ordem no bairro do Harlem, mas acaba sendo constantemente impedido por uma teimosa e insistente lamparina.

Por outro lado, em *Jungle Drums*, desenho protagonizado pelo herói branco *Superman*, nos deparamos com corpos negros representados como símbolos de vilania em tempos de guerra. Os “selvagens africanos” são meros instrumentos nas mãos dos nazistas, que buscam a destruição dos aliados. É-nos apresentada a contraposição da selvageria e terror, por meio dos ritmos empregados pelos tambores e corpos negros, frente às músicas patrióticas que exaltam a vitória iminente dos Estados Unidos.

Por último, em *Tin Pan Alley Cats*, nos é revelada uma fantasia moralista onde o *Jazz* é inserido como a representação de uma cultura anti-patriótica, a serviço dos princípios do Eixo, desvirtuando o protagonista com música, bebida e mulheres, e levando-o à condenação da alma. Sua redenção ocorre pela conformidade com a música gospel e a cultura polida, pois, ao ingressar na missão religiosa, tornava-se um indivíduo aceitável em sociedade.

As animações enumeradas acima foram trabalhadas ao longo dos capítulos dois, três e quatro, onde fiz uma análise das representações masculinas, femininas e musicais das mesmas. Podemos concluir que os estereótipos masculinos presentes nestes curtas, como o *Sambo*, *Tambo*, *Coon*, *Black Buck* e o *Selvagem*, dividem os

homens negros entre o que era aceitável ou não dentro do corpo social, especialmente durante a guerra. A imagem idealizada no imaginário branco era a do negro em papel de bondade, passividade e subserviência, mesmo em tempos de guerra, servindo como chofer ou descascando batatas. Através da comédia animada, buscava-se a manutenção do contrato racial, demonstrando que o homem negro era incapaz de sobressair a essa dinâmica. Seus comportamentos, supostamente característicos de sua cultura e “raça”, os transformam em massa de manobra das vontades do Eixo. Caberia ao homem branco mostrar o seu lugar.

Os corpos das mulheres negras também estão inseridos nesta dinâmica. Sejam representações hiperssexualizadas, como a *Jezebel*, ou assexuadas, como a *Saphyre* e a *Mammy*, o lugar da mulher negra é o da submissão às fantasias sexuais ou ao ufanismo ligado ao passado escravocrata. Em seus corpos, sempre com curvas em evidência para satisfazer o apetite masculino branco, há também a ideia de tentação e do proibido, do que deve ser contido para não levar à perdição. Em contrapartida, quando completamente despida do desejo masculino, deve adentrar na esfera familiar branca para prestar sua mão de obra na criação dos filhos, organização da casa e, quando necessário, emascular seu parceiro negro, para que este saiba seu lugar no corpo social.

Para completar a narrativa racista, a trilha sonora evidencia – através do uso de instrumentos nativo-africanos, como os tambores de *Jungle Drums*; canções populares contemporâneas, como em *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*; ou músicas já famosas no imaginário popular, como em *Tin Pan Alley Cats* – o caos ritmado, selvagem e culturalmente inferior da maior expressão cultural afro-americana: o *Jazz*. A música é apresentada como um “reflexo” do comportamento negro, sempre ameaçador às estruturas sociais estadunidenses e, no contexto da Segunda Guerra, uma clara evidência de que a falta de controle sobre esses grupos significaria a permissão para a permanência de atitudes anti-patrióticas. Defender sua cultura, seu modo de vestir, seu direito a trabalhar, de lutar pelo país e até mesmo escutar sua música vão contra o “ser americano”. Ser negro é anti-patriótico, a menos que se esteja submisso ao homem branco, dentro da dinâmica legada pelo passado escravocrata estadunidense. As animações trabalhadas nesta tese demonstram, portanto, que o riso empregado nas temáticas afro-americanas, durante o contexto da Segunda Guerra, tinha um caráter

reacionário, anulante, redutor e generalista, que atuava através de seu discurso visual e sonoro para sabotar a relevância da população afro-americana na luta dos Aliados.

Para o público negro da época, assistir a essas animações significava confrontar a dupla consciência de forma visceral. Eles viam a si mesmos como cidadãos americanos, muitos dos quais serviam nas forças armadas segregadas, mas também como caricaturas ridicularizadas na tela. Essa tensão tornava-se ainda mais grave no contexto da guerra, em que a luta pela democracia contra o fascismo contrastava com a opressão racial interna nos EUA. A consciência dupla permitia-lhes perceber a hipocrisia do discurso americano de liberdade, algo que o público branco, beneficiário do contrato racial, podia ignorar. Sob o véu da ignorância permanecia o público branco, evidenciado na aceitação acrítica dessas caricaturas, que as via como entretenimento inofensivo. No contexto da Segunda Guerra elas serviam a dois propósitos: unificar a identidade branca americana contra inimigos externos (as nações do Eixo) e manter a hierarquia racial interna intacta.

O *cartoon* ganha “vida” no campo das disputas imagéticas. A ilusão de movimento projetada nas telas de cinema se fundamenta no conflito dos símbolos, onde corpos negros representam a liberdade em contraste com a repressão do imaginário branco, protestante, de classe média estadunidense. Essa dualidade traz à tona a lógica do contrato racial: os corpos negros são incluídos no sistema cultural como objetos de entretenimento e projeção simbólica, mas excluídos como sujeitos plenos.

Corpos se torcem, esticam, explodem, derretem; eles são esmagados por bigornas, pianos, marretas gigantes, edifícios inteiros; são fatiados e cortados por navalhas e facas – e durante tudo isso nós rimos. Do mesmo modo, o efeito intenso do racismo nessas práticas, em vez de evidenciar a malícia cruel ou o horror absoluto, é reduzido a uma piada e uma mordaza, visando anular qualquer narrativa de protesto. A herança colonial – a construção do “outro” como um objeto a ser dominado, cuja vida é descartável ou manipulável – é uma constante nestes desenhos. A violência caricatural – com bigornas, pianos e navalhas – é simbólica. Apresenta-se como uma tática necropolítica ao anular a possibilidade de uma narrativa de protesto ou resistência, transformando o horror em algo palatável e despolitizado para o público. Essas mordazas, ao alimentarem sistemas maiores de racismo estrutural e institucional, contribuíram continuamente para o sofrimento humano.

Embora não seja o foco desta pesquisa, havia órgãos que monitoravam as produções, tanto da indústria de animação quanto da cinematográfica, e estes eram responsáveis por emitir notas de repúdio, caso as obras fossem consideradas ofensivas. Entretanto, tais dados não puderam ser obtidos para a pesquisa, haja vista que os sites em que eles se encontram disponíveis só permitem o acesso a pesquisadores dos EUA. Também não foi possível uma análise presencial, pois este trabalho foi iniciado durante a pandemia de COVID-19, impossibilitando um levantamento em arquivos físicos, de forma presencial.

É importante a compreensão, não só das animações trabalhadas aqui, mas de toda a arte em si, como um poderoso instrumento de veiculação de ideias. Como tal, ela não deve ser encarada como mero entretenimento alheio aos debates da sociedade e, por isso, é fundamental interpretá-la e reconhecê-la como uma ferramenta pertinente para a construção do saber histórico. Um rato ou um coelho podem apresentar ao público geral um léxico iconográfico que reforça práticas sociais através do riso coletivo.

Os desenhos animados são um testemunho ainda vivo do racismo estrutural perpetrado em *Hollywood*. São produções de animadores estadunidenses que, independentemente de qual estúdio pertenciam, elaboravam narrativas de acordo com as convenções do contrato racial. Através destes, vários estereótipos, que perduram através das mídias de massa, ganhavam novas roupagens e papéis, sempre com a função de reafirmar a supremacia branca e reduzir o negro à sua presumida “inferioridade”. Nessas obras, as massas de espectadores americanos constantemente se permitiam rir dos exageros perniciosos em nome do humor, especialmente em tempos de guerra, permitindo uma catarse e, acima de tudo, também instilando uma maior confiança do triunfo dos Estados Unidos.

FICHA TÉCNICA DAS FONTES FÍLMICAS

I.

Desenho: *Boogie Woogie Bugle Boy of Company B*

Data de lançamento: 01 de setembro de 1941

Direção: Walter Lantz

Roteiro: Bem Hardaway; Lowell Eliot

Produção: Walter Lantz

Música: Darrel Calker

Animação: Verner Harding; Alex Lovy

Vozes: Willie Best; Danny Webb

Duração: 7 minutos

Distribuição: Universal Studios

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7RIm89BguL4>

Acesso dia: 27/01/2025

Plot: Hot Breath Harry é um trompetista famoso de um clube de jazz que se vê convocado para o Exército. Lá, é designado para ser o corneteiro de uma companhia afro-americana. Mas todo mundo odeia o corneteiro, porque ele toca a alvorada às 5 da manhã em ponto. Sua sorte muda ao incorporar o Jazz ao toque da alvorada, ritmo aceito por todos os soldados.

Palavras-chave: Segunda Guerra, forças armadas, alistamento, negros, jazz.

II. Desenho: *Coal Black and de Sebben Dwarfs*

Data de lançamento: 16 de janeiro de 1943

Direção: Bob Clampett

Roteiro: Warren Foster

Produção: Leon Schlesinger

Música: Eddie Beale, Carl W. Stalling

Animação: Rod Scribner

Vozes: Vivian Dandridge, Leo Watson, Mel Blanc, Lillian Randolph, Danny Webb

Duração: 7 minutos

Distribuição: Warner Bros.

Disponível em:

<https://archive.org/details/merriemelodiescoalblackanddesebbendwarfs1943>

Acesso dia: 27/01/2025

Plot: Paródia negra do conto de fadas dos Irmãos Grimm, *Branca de Neve*, conhecida do grande público pelo filme de animação de Walt Disney, de 1937, *Branca de Neve e os Sete Anões*, o curta é situado no contexto do esforço de guerra.

Palavras-chave: Segunda Guerra, paródia, Branca de neve, negros, jazz.

III.

Desenho: *Jungle Drums*

Data de lançamento: 26 de março de 1943

Direção: Dan Gordon

Roteiro: Jay Morton, Robert Little. Baseado nas histórias em quadrinhos do Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster

Produção: Sam Buchwald

Música: Winston Sharples, Sammy Timberg

Animação: Orestes Calpini, H. C. Ellison

Vozes: Joan Alexander, Jackson Beck, Bud Collyer, Julian Noa

Duração: 7 minutos

Distribuição: Famous Studios / Paramount Pictures

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CMle-vYzLx0>

Acesso dia: 27/01/2025

Plot: O super-herói Superman vai para a selva africana, onde, lutando contra “selvagens” africanos chefiados por um oficial nazista, salva sua amada e os comboios aliados de um iminente ataque nazista.

Palavras-chave: Segunda guerra, Superman, nazistas, negros.

IV.

Desenho: *Meet John Doughboy*

Data de lançamento: 05 de julho de 1941

Direção: Bob Clampett

Roteiro: Warren Foster

Produção: Leon Schlesinger

Música: Carl W. Stalling

Animação: Vive Risto

Vozes: Mel Blanc

Duração: 7 minutos

Distribuição: Warner Bros.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vLm0ISZU-5U>

Acesso dia: 27/01/2025

Plot: *Gaguinho* apresenta o *America's Defense Effort*, um noticiário de guerra cheio de segredos militares, para reunir apoio público americano no período de mobilização para a guerra.

Palavras-chave: Segunda Guerra, forças armadas, alistamento, caricaturas, negros.

V.

Desenho: *Old Blackout Joe*

Data de lançamento: 27 de agosto de 1942

Direção: John Hubley, Paul Sommer

Roteiro: W. F. Barnes

Produção: Frank Tashlin, Bem Schwalb

Música: Paul Worth

Animação: Jim Armstrong

Vozes: Harry Lang

Duração: 7 minutos

Distribuição: Columbia Pictures / Screen Gems

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mJL_mOjNsno

Acesso dia: 27/01/2025

Plot: Um guarda de ataque aéreo no Harlem, tem seu trabalho de fazer valer os blecautes preventivos dificultado por uma teimosa lamparina.

Palavras-chave: Segunda Guerra, homefront, negros.

VI.

Desenho: *Tin Pan Alley Cats*

Data de lançamento: 17 de julho de 1943

Direção: Bob Clampett

Roteiro: Warren Foster

Produção: Leon Schlesinger

Música: Carl W. Stalling

Animação: Rod Scribner

Vozes: Mel Blanc

Duração: 7 minutos

Distribuição: Warner Bros.

Disponível em: <https://archive.org/details/tin-pan-alley-cats-1943-censored-eleven-9-of-original>

Acesso dia: 27/01/2025

Plot: O gato “Fats Waller” se vê numa luta entre o sagrado e o profano embalado pelo *Jazz* e o *Gospel*.

Palavras-chave: Segunda guerra, Superman, nazistas, negros.

FILMOGRAFIA SECUNDÁRIA

ANY Bonds Today. Direção: Bob Clampett. Produção: Leon Schlesinger. Estados Unidos: Leon Schlesinger Studios, 1942. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=U_r1G8HTKR0. Acesso em: 20 abr. 2024.

A HAUNTING We Will go. Direção: Burt Gillett. Produção: Walter Lantz. Estados Unidos: Universal Studios, 1939. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s6JJT-TVa5A>. Acesso em: 17 abr. 2024.

CONGO Jazz. Direção: Hugh Harman, Rudolph Ising. Produção: Leon Schlesinger. Estados Unidos: Harman-Ising Productions, 1930. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_V6ZeTBJlew. Acesso em: 17 abr. 2024.

CONFIDENCE. Direção: Bill Nolan. Produção: Walter Lantz, Estados Unidos: Universal Studios, 1933. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tVf17A-D3Ew>. Acesso em: 17 abr. 2024.

HUMOROUS phases of funny faces. Direção: James Stuart Blackton. Produção: James Stuart Blackton. [S. l.]: Vitagraph Studios, 1906. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I>. Acesso em: 15 mar. 2023.

JAZZ: A film by Ken Burns. Direção: Ken Burns. Produção: Sara Botstein ; Ken Burns. Roteiro: Geoffrey C. Ward. [S. l.: s. n.], 2001. Disponível em: Amazon Prime Video. Acesso em: 23 out. 2024.

I HAVEN'T Got a Hat. Direção: Friz Freleng. Produção: Leon Schlesinger. Estados Unidos: Leon Schlesinger Studios, 1935. Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x65n2ay>. Acesso em: 23 abr. 2024.

I'LL Be Glad When You're Dead You Rascal, You. Direção: Willard Bowsky, Dave Fleischer. Produção: Max Fleischer. Estados Unidos: Fleischer Studios, 1932. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LPMhTQ08HJg>. Acesso em: 23 abr. 2024.

IMITATION of Life. Direção: John M. Stahl. Produção: Universal Studios. Estados Unidos: Universal studios, 1934. Disponível em: Prime Video. Acesso em: 10 jan. 2025.

MINNIE The Moocher. Direção: Dave Fleischer; Willard Bowsky. Produção: Max Fleischer. Estados Unidos: Fleischer Studios, 1932. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qFhMuFEtlh4>. Acesso em: 23 abr. 2024.

PORKY in Wackyland. Direção: Bob Clampett, Produção: Leon Schlesinger. Estados Unidos: Leon Schlesinger Studios, 1938. Disponível em: https://archive.org/details/porky-in-wackyland_202109. Acesso em: 12 jan. 2025.

SCRUB ME Mama with a Boogie Beat. Direção: Walter Lantz. Produção: Walter Lantz. Estados Unidos: Walter Lantz Studios, 1940. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7KcxcS3V1dE>. Acesso em: 30 jun. 2024.

SEPTEMBER in The Rain. Direção: Friz Freleng. Produção: Leon Schlesinger. Estados Unidos: Leon Schlesinger Studios. Disponível em: <https://archive.org/details/merrie-melodies-september-in-the-rain-uncut-1>. Acesso em: 18 dez. 2024.

SNOW WHITE and the Seven Dwarfs. Direção: David Hand, Larry Morey, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, William Cottrell, Perce Pearce. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1937. Disponível: Disney Plus. Acesso em: 18 dez. 2024.

THE OLD Man of the Mountain. Direção: Dave Fleischer. Produção: Max Fleischer. [S. l.]: Paramount Pictures, 1933. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v1iujW0Wz2k>. Acesso em: 30 jun. 2024.

THE SPIRIT of 43'. Direção: Jack King. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studios. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ei7mpUJS1_I. Acesso: 18 out. 2024.

TRAMP, Tramp, Tramp, the Boys Are Marching. Direção: Dave Fleischer. Produção: Max Fleischer. Estados Unidos: Inkwell Studios, 1926. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fwurivjPUvY>. Acesso em: 25 abr. 2024.

YOU'RE a Sap, Mr. Jap. Direção: Dan Gordon. Produção: Dan Gordon, Seymour Kneitel, Isadore Sparber. Estados Unidos: Paramount Pictures. Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x2mzyap>. Acesso em: 25 de abr. 2024.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; EISLER, Hanns. **Composing for the films**. New York: Oxford University Press, 1947.

AIKEN, Katherine G. Superhero history: Using Comic Books to Teach U.S. History. In: **Magazine of History**; Bloomington, Vol. 24, Ed. 2, Abr. 2010, p.41-47.

ASTOR, Gerald. **The right to fight**: A history of African Americans in the Military. Novato, California: Presidio Press, 1998.

APPLEBY, Joyce; CHENG, Eileen K.; GOODWIN, Joanne L. **Encyclopedia of Women in American History**. New York: Routledge, 2015.

BARRIER, Michael. **Hollywood Cartoons**: American Animation in it's Golden Age. New York: Oxford University Press. 1999

BEHNKEN, Brian D. SMITHERS, Gregory D. **Racism in American popular media**: from Aunt Jemima to the Frito Bandito.

BENDAZZI, Giannalberto. **Animation**: A World History. Florida: CRC Press, 2016.

BERGSON, Henri. **O riso**: Ensaio sobre a significação do cômico. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 2ª Edição, 1983.

BLACKWELL, J. E. Social and legal dimensions of interracial liaisons. In: WILKINSON, D. Y.; TAYLOR, R. L. **The Black Male in America**: Perspectives on His Status in Contemporary Society. Chicago: Rowman & Littlefield Publishers, 1977. p. 219-243.

BOGLE, Donald. **Toms, coons, mulattoes, mammies, and bucks**: An interpretive history of Blacks in American films. 3 ed. New York, NY: Continuum, 2001.

BOSKIN, Joseph. **Sambo**: The rise and demise of an American jester. New York: Oxford University Press. 1986.

BOSMAN, Williem. **A new and accurate description of the coast of Guinea, divided into the Gold, the Slave, and the Ivory coasts**. London: Sir Alfred Jones by Ballantyne, 1907.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

BROOKS, Tim. **The Blackface Minstrel Show in Mass Media: 20th Century Performances on Radio, Records, Film and Television**

BROWN, Sterling. **The Negro in American Fiction**. New York: Kennikat Press, 1937.

BUENO, Marisa Fernanda da Silva. **A emergência do discurso da branquitude na legislação brasileira: racismo e educação**. Orientador: Mozart Linhares da Silva. 2020. Tese (Doutorado em Educação). UNISC, Santa Cruz do Sul, 2020.

CARNEIRO, Sueli. **Racismo Estrutural**. 1 ed. Editora UFRJ, 2005.

CONSTANTINE, J. Roberts. The Ignoble Savage: an Eighteenth Century Literary Stereotype. **Phylon**, v. 27, ed. 2, 1964, p. 171-179. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/273961?read-now=1&seq=2#page_scan_tab_contents. Acesso em: 15 jul. 2024.

COTT, Nancy F. **History of Women in The United States: Historical Articles on Women's Lives and Activities**. New York: K. G Saur, 1992.

CULLEN, Frank; HACKMAN, Florence; MCNEILLY, Donald. **Vaudeville Old & New: An encyclopedia of variety performers in America**. New York: Routledge, 2007.

DALLEK, Robert. **Franklin D. Roosevelt and American Foreign Policy, 1932-1945**. New York: Oxford University Press, 1979.

DAVIDSON, Frank Costellow. **The rise, development, decline and influence of the American Minstrel Show**. Orientador: Fred Blanchard. 1952. 277 p. Tese de Doutorado (Doutorado em Filosofia). School of Education of New York University, New York, 1952.

D'EMILIO, John; FREEDMAN, Estelle B. **Intimate Matters: A History of Sexuality in America**. Chicago: The University of Chicago Press, 2012.

Du BOIS. W. E. B. **Almas do povo negro**. 1ª edição. São Paulo: Editora Veneta, 2021.

ESTADOS UNIDOS. Constituição (1788). **Cláusula dos Três Quintos**. 1788. Disponível em: <https://www.thirteen.org/wnet/slavery/experience/legal/docs2.html>. Acesso em: 30 nov. 2024.

FELDMAN, Charles Matthew. **The National Board Of Censorship (Review) Of Motion Pictures, 1909-1922**. 1975. Tese (PhD). University of Michigan, 1975. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/4dc972c417c832f533b75ba5a6533a70/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>. Acesso em: 12 maio 2024.

FITZGERALD, F. Scott. **Contos da Era do Jazz**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

FLEISCHER STUDIOS. **History and origins**. 11 Jan. 2019. Disponível em: <https://www.fleischerstudios.com/origins.html>. Acesso em: 12 nov. 2024.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação**: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FURNAS, Joseph Chamberlain. **Good Bye to Uncle Tom**. New York: Apollo, 1956.

GUERRA Civil Americana. [S. l.]: Hoje na história, 8 nov. 2023. Disponível em: <https://www.fflch.usp.br/138881>. Acesso em: 26 nov. 2024.

GILMAN, Sander. Black bodies, white bodies: Toward an iconography of female sexuality in late nineteenth century art, medicine, and literature. In Gates, H. L., Jr. (Ed.), **Race, writing, and difference**. Chicago, IL: University of Chicago Press. 1986. p. 223-261.

GOLDMARK, Daniel. **Tunes for 'Toons**: Music and the Hollywood Cartoon. London, England: University of California Press, 2005.

GOLDMARK, Daniel. **Animated film music**: History and criticism. Chicago: A Capella Books, 2002.

GUELZO, Allen; MILLER, Darrell. Black Codes (1865): Mississippi and South Carolina. In: **National Constitution Center**, 2024. Disponível em: <https://constitutioncenter.org/the-constitution/historic-document-library/detail/mississippi-south-carolina-black-codes-1865>. Acesso em: 30 dez. 2024.

HACKMAN, Rose. 'It's like we're seen as animals': black men on their vulnerability and resilience. **The Guardian**, p. 1, 12 jul. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2016/jul/12/black-men-america-violence-vulnerable-detroit>. Acesso em: 1 dez. 2024.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. Barcelona: Editora G. Gilli, 2014.

HOBSBAWM, Eric. **História social do Jazz**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

HONEY, Maureen. **Bitter fruit**: African American women in World War II. Columbia: University of Missouri, 1999.

JEFFERSON, Thomas. **Notes on the State of Virginia**. Richmond: J. W. Randolph, 1853.

JEWELL, K. Sue. **From Mammy to Miss America and beyond**: cultural images and the shaping of US social policy. London: Routledge, 1993.

JR, Henry Louis Gates. TV's Black World Turns: But Stays Unreal. **The New York Times**, New York, 12 nov. 1989. p. 66-67. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1989/11/12/arts/tv-s-black-world-turns-but-stays-unreal.html>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Kennedy, D. M. **Freedom from Fear**: The American People in Depression and War, 1929-1945. New York: Oxford University Press, 1999.

KLEIN, Norman M. **7 Minutes**: The life and death of the american animated cartoon. USA: Verso, 1993.

KOCIĆ, Ana. From the violent "Black Buck" to the "Black Hero": Representations of African American and Black Masculinity in American cinema. **Facta Universitatis**, Niš, v. 15, ed. 1, 2017, p. 85-96. Disponível em: <file:///C:/Users/inaja/Downloads/2303-19864-1-PB.pdf>. Acesso em: 18 out. 2022

LANG, Edith; WEST, George. **Musical Accompaniment of Moving Pictures**. Boston: Boston Music Company, 1920.

LEE, Ulysses. **The Employment Of Negro Troops**. 1965. Disponível em: <https://history.army.mil/books/wwii/11-4/index.htm#contents>. Acesso em: 20 jan. 2024.

LEHMAN, Cristopher. **The colored cartoon**: Black Representation in American Animated Short Films, 1907-1954. [S. l.]: University of Massachussets Press, 2007.

LEMELLE, Anthony J. **Black Masculinity and Sexual Politics**. New York: Routledge. 2010.

LENBURG, Jeff. **Legends of Animation**: Walter Lantz. New York: Chelse House, 2014.

LEWIS, Robert M. **Traveling show to Vaudeville**: Theatrical spectacle in America 1830-1910. Maryland: John Hopkins University Press, 2003.

LINDVALL, Terry; FRASER, Ben. Darker shades of Animation: African-American images in the Warner Bros Cartoon. In: SANDLER, Kevin S. **Reading the rabbit**: explorations in warner bros animation. [S. l.: s. n.], 1998. cap. 7

LIPPMAN, Walter. **Public Opinion**. New York: Macmillan Press, 1922.

LOTT, Eric. **Love and Theft: blackface minstrelsy and The American Working class**. New York: Oxford University Press, 1993.

LUSTOSA, Isabel et al. (Org.). **Imprensa, humor e caricatura: A questão dos estereótipos culturais**. 1. ed. Belo Horizonte: Humanitas, 2011. 560 p.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-imagem no cinema**. São Paulo: editora perspectiva. 2014.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. 3. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018.

MILLS, Charles W. **O contrato racial**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2023.

MR. Lincoln and negro equality. **The New York Times**, [S. l.], p. 4, 28 dez. 1860.

NRM. **Rosie the Riveter**, *Saturday Evening Post cover*, May 29, 1943. The Norman Rockwell Museum, 2020. Disponível em: <https://www.nrm.org/rosie-the-riveter/>. Acesso em: 14 out. 2024.

OLIVEIRA, Dennison de. **Para entender a Segunda Guerra Mundial: síntese histórica**. Curitiba: Juruá Editora, 2020.

OWEN, Chandler. **Negroes and the War**. Washington: United States Office of War Information, 1942. Disponível em: <https://transcription.si.edu/project/10156>. Acesso em: 19 mar. 2024.

PAULO, Inajara Barbosa. **Os Cartoons vão à guerra: A participação das animações da Warner Bros. na Segunda Guerra Mundial (1942-1945)**. Curitiba: Editora CRV, 2022.

PEISS, Kathy. **Zoot Suit: The Enigmatic Career of an Extreme Style**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2011.

PIETERSE, Jan Nederveen. **White on black: images of Africa and blacks in western popular culture**. Essex: Yale University Press, 1992.

PINTO, Claudio. **Desenhos animados: Olhar além da tela**. São Paulo: Canal 6, 2017.

PLOUS, S. and Williams, Tyrone. Racial stereotypes from the days of American slavery: a continuing legacy. **Journal of Applied Social Psychology**. 25, 1995, p. 795-817.

PRAISE the Lord and Pass the Ammunition. Compositor: Frank Loesser. Intérprete: Kay Kiser & His Orchestra. [S. l.]: Columbia, 1942. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T2m7fswxSF8>. Acesso em: 17 jul. 2024.

PRENDERGAST, Roy M. **Film music a neglected art:** A critical study of music in films. New York: W W Norton & Company. 1992.

PRINCE; Hughie; RAYE, Don. Boogie Woogie Bugle Boy. In.: **The Andrews Sisters.** Hollywood: Decca Records, 1941. Disco sonoro, lado A

REDPATH, James. **The roving editor, or talks with slaves in southern states.** New York, NY: A. B. Burdick. 1859.

RIANI, Camilo. **Tá rindo do quê?** (Um mergulho nos salões de humor de Piracicaba). Piracicaba: UNIMEP, 2002.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema:** arte e indústria. São Paulo: perspectiva, 2002.

SAMMOND, Nicholas. **The birth of an industry:** Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation. [S. l.]: Duke University Press, 2015.

SAMPSON, Henry T. **That's enough folks:** Black images in animated cartoons (1900-1960). [S. l.]: Scarecrow Press, 1998.

SANDLER, Kevin S. **Reading the rabbit:** explorations in Warner Bros. Animation. New Jersey: Rutgers University Press, 1998

SAUCIER, Donald A.; O'DEA, Conor J.; STRAIN, Megan L. The Bad, the Good, the Misunderstood: The Social Effects of Racial Humor. **Translational Issues in Psychological Science**, 1 ed., v. 2, 2016, p. 75-85.

SHOGAN, Robert. **The Detroit Race Riot:** A study in violence. New York, NY: Da Capo Press, 1976.

SHULL, Michael S.; WILT, David Edward. **Doing Their Bit:** Wartime American Animated Short Films (1939-1945). North Carolina: McFarland & Company Inc., 1987.

SKLAR, Robert. **Movie-made America:** A cultural history of American Movies. New York: Random House, Inc., 1994.

SOLIS, Michael A. **Damsel in distress:** Rescuing Women from American Mythology. Orientador: Dr. Lantzas. 2016. Dissertation (Master Degree of Arts). The State University of New Jersey, [S. l.], 2016.

STOWE, Harriet Beecher. **Uncle Tom's Cabin**. New York, NY: New American Library. 1966.

THE NEGRO'S War. **Fortune**, Chicago, v. XXV, ed. 6, p. 77, junho 1942. Disponível em: https://archive.org/details/sim_fortune_1942-06_25_6/page/76/mode/2up?view=theater. Acesso em: 29 nov. 2023.

TURNER, Patricia A. **Ceramic uncles & celluloid mammies**: Black images and their influence on culture. New York, NY: Anchor Books, 1994.

WATKINS, John C. M. **Tin Pan Alley**: Soundtrack of America. 2003. Documentário. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lv9udSlovls>. Acesso em: 17 Jan. 25.

WELLS, Paul. **Animation**: Genre and authorship. New York: Columbia University Press, 2002.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. New York: Routledge, 1998.

WHITE, Deborah G. **Ar'n't I a woman?** Female slaves in the plantation South (Rev. ed.). New York, NY: W. W. Norton. 1999.

WYNN, Neil A. **The African American Experience During World War II**. 1. ed. Lanham: Rowman & Littlefield, 2011.