

Os vírus norte-americanos



Por **ANNATERESA FABRIS***

Comentário sobre o imaginário da indústria de entretenimento dos EUA

O fim da Segunda Guerra Mundial traz em seu bojo a consolidação de uma nova ordem econômica e política, na qual os Estados Unidos desempenharão um papel primordial. Vivendo uma situação privilegiada em relação ao resto do mundo, o país ingressa num dos melhores períodos de sua história, quando – como escreve Antonio Pedro Tota – tudo é ditado “pelo ritmo do capital gerador do dinheiro”. A paz social, nesse contexto, é garantida pela “generalização do consumo”, enquanto algumas palavras adquirem um “significado mítico [...]”: progresso, ciência, tecnologia, abundância, racionalidade, eficiência, gerenciamento científico e padrão americano de vida”.

“Modo de viver”, nos dizeres de Paulo Roberto Ferreira da Cunha, o padrão americano de vida é um “conjunto de valores aspiracionais”, constituído a partir da combinação da produção de massa, da concentração financeira e do progresso tecnológico. Nesse modelo padronizado e idealizado há espaço para quem quer trabalhar e progredir, usufruindo de todas as conquistas da modernidade, especialmente em termos de consumo. O sonho de consumo, porém, é acompanhado pelo medo gerado pelas tensões crescentes com a União Soviética, das quais se origina a Guerra Fria (1947-1991). O anticomunismo torna-se um elemento de coesão nacional diante da perspectiva da eclosão de um novo conflito mundial, que seria definido primordialmente pela possibilidade de ataques atômicos.

Cindida entre o consumo e o medo, a população norte-americana é exposta continuamente a um vasto conjunto de imagens fixas (fotografias, ilustrações, cartazes e anúncios publicitários, tiras e quadrinhos) e em movimento (cinema e televisão), que pontuam a existência cotidiana com mensagens de força e pujança e com a associação ostensiva entre família, felicidade e fartura de bens de consumo, todos absolutamente necessários a um estilo de vida confortável. Nessa batalha para convencer a população de que ela vivia no melhor dos mundos, mas que seu direito à felicidade e à vida poderia ser posto em xeque pelo comunismo, o cinema de animação e as histórias em quadrinhos desempenham um papel importante nos últimos anos da década de 1940 e no decênio seguinte.

Os Estúdios Disney, que realizaram inúmeros filmes de propaganda oficial durante a Segunda Guerra Mundial, não poderiam ficar fora desse contexto, mas sua participação se dá de maneira ambígua, devendo ser buscada, às vezes, nas entrelinhas. Em 21 de abril de 1951, é lançado o curta-metragem *Cold war*, com direção de Jack Kinney, protagonizado por um Pateta domesticado, que assumiu a *persona* de George G. Geef.

A transformação do personagem, que deixa de ser um tipo tolo, como o próprio nome original assinala (Goofy), havia começado a ser esboçada em fins da década de 1940, em alguns filmetes da série *How to...*¹, nos quais ele é representado como um homem comum suburbano, conformista e satisfeito com o conforto alcançado. A mudança de personalidade é acompanhada pela transformação física do personagem: o rosto de Geef ganha um aspecto mais refinado, com a retirada dos pelos do queixo, dos dentes salientes e das orelhas pendentes, com a aposição de uma vasta cabeleira e com a coloração rosada da tez; a expressão torna-se mais inteligente graças a olhos menores e dotados de sobrancelhas; as roupas informais são substituídas por trajes executivos e, em alguns filmes, desaparecem as tradicionais luvas brancas. Além disso, ele ganha uma esposa de formas humanas, cujo rosto não é mostrado, e um filho, que não tem orelhas caninas.

Como afirma Christopher Lehman, Disney busca “reforçar o conformismo social” por meio dessa nova personalidade de Pateta, já que para ele esse traço representava “um aspecto fundamental da sociedade dos Estados Unidos”. Como o título indica, a película aborda a guerra de Geef contra um resfriado, que ele havia apanhado por descuido, ao abrir a janela do escritório, expor-se a uma corrente de ar frio e ao ataque de um vírus paraquedista e de aspecto engraçado. Ouvindo-o espirrar, o chefe pede-lhe que se retire e desinfeta o ambiente. Geef chega em casa totalmente alquebrado e espirrando; não encontra a esposa que foi jogar bridge. No banheiro olha-se no espelho, enquanto o vírus boxeia a ponta de seu nariz. Ao sentir um calafrio, Geef vai tomar um comprimido, que cai no copo, borbulha e produz um pequeno cogumelo atômico cor de rosa. Coloca em seguida outro comprimido na boca, mas este escorrega e cai no ralo da pia, provocando uma pequena explosão.

Depois dessa sequência, que explora muito bem a falta de jeito do personagem, a animação dá a ver uma contraposição hilariante entre frio e calor. Sentindo muito frio, Geef faz um escalda-pés; fica com calor e liga o ventilador, o que o deixa congelado e batendo os dentes. Depois de ter uma nova sensação calor, vai para a cama. De volta ao lar, a esposa toma uma série de medidas drásticas para debelar o resfriado do marido: verifica-lhe o pulso; administra-lhe um punhado de comprimidos; coloca-lhe uma bolsa de água quente nos pés e outra com gelo na testa; mede sua temperatura; põe-lhe um emplastro no peito; dá-lhe uma colher de xarope; espirra-lhe um remédio na boca e pinga gotas em seu nariz; abriga-o com um cachecol; faz-lhe inalações. Geef finalmente dorme tranquilo e o vírus, derrotado, vai embora. Recuperado e de volta ao escritório, expõe-se a um novo contágio, pois, ao sentir calor, abre a janela, o vírus volta e ele começa a espirrar...

A mensagem ideológica subliminar fica mais evidente quando as peripécias do personagem são comparadas com outra animação que tem igualmente o resfriado como tema. Trata-se de *How to catch a cold*, patrocinada pela Kleenex e dirigida por Hamilton Luske. Lançado em 10 de agosto de 1951, o curta-metragem tem como protagonistas o “Homem comum com um resfriado comum” e o “Senso comum”, o qual aponta erros e soluções. As causas do resfriado que deixou alquebrado o Homem comum estão num comportamento imprudente: expôs-se a uma corrente de ar gelado mesmo estando suado e dançou horas a fio; jogou golfe na chuva; na rua teve contato com pessoas espirrando.

Ele próprio tornou-se um agente de contágio ao espirrar no ônibus e ao contaminar outras pessoas, como lhe demonstra didaticamente o Senso comum. A limpeza é o melhor remédio para combater a causa do resfriado: lavar as mãos, a louça e a roupa são medidas indispensáveis. Além disso, a roupa lavada deve ser exposta ao sol para garantir o extermínio de germes. Existe finalmente a cura, que consiste em ficar de cama, lendo e ouvindo rádio. Como o objetivo do desenho é incentivar o uso de lenços descartáveis, o Senso Comum prende um saco de papel num dos lados da cama. No fim, de tanto cuidar do Homem, o Senso comum fica resfriado e deita-se ao lado de seu pupilo.

O intuito didático da animação desdobra-se numa série de cartazes que remetem a seus três temas principais. “Como apanhar um resfriado” é representado por quatro situações: “Sente-se perto de uma brisa fria constante”; “Demore-se na chuva”; “Esqueça-se de cobrir boca e nariz ao tossir e espirrar!”; “Pegue-o de outros”. Por sua vez, “Como afugentar os germes do resfriado” é condensado na mensagem “Combata-os com sabão-água-sol”. Por fim, “Vá para cama – fique bem mais rápido” corresponde ao tema “Como ajudar a curar um resfriado”.

Esse tipo de ação não pode ser dissociado de uma política governamental que visava inculcar hábitos de higiene na população para que se mantivesse sadia, aos quais se somavam campanhas de vacinação. Na década de 1940, a associação entre beleza feminina, hábitos alimentares e higiênicos, exercícios físicos e saúde já havia sido divulgada em dois livros de Veronica Dengel, *Personality unlimited: the beauty blue book* (1943) e *Hold your man!* (1945).

No segundo título, a autora atribuía à mulher a tarefa de aperfeiçoar a sociedade e o mundo a partir da gestão do lar e dos cuidados dispensados à família. Uma casa limpa e bem cuidada era também fundamental para garantir proteção no caso de uma explosão nuclear. Um documentário realizado em 1953, *The house in the middle*, mostra testes feitos em Yucca Flats (Nevada) que comprovavam que a casa do título, limpa e pintada com tinta branca refletiva, conseguiria resistir a um ataque atômico, ao contrário das residências que a ladeavam, menos cuidadas e cheias de materiais facilmente inflamáveis, que acabam se incendiando. A mensagem do documentário – o qual ganha uma versão colorida, no ano seguinte – era que a limpeza representava uma parte essencial da prontidão para a defesa. Isso fica evidente nas sequências finais que mostram crianças recolhendo lixo, homens fazendo consertos e pintando as paredes externas de branco e uma mulher cuidando do jardim.

Essas preocupações não são o norte da animação protagonizada por Geef, permitindo indicar a maneira pela qual os

Estúdios Disney se inserem no debate ideológico do momento, a partir do título, que remete tanto ao resfriado, se “cold” for considerado um substantivo, quanto à “Guerra Fria”, se o termo for visto como um adjetivo. O desenho possui um conjunto de características que autorizam uma leitura não ingênua das vicissitudes do senhor Geef: um vírus com traços antropomórficos que se aproveita de um descuido para alojar-se no hospedeiro; a evocação de uma explosão nuclear nas *gags* relativas aos comprimidos que o personagem não consegue dominar; a intervenção decidida da mulher, guardiã dos valores da nação no âmbito doméstico, que consegue debelar a infecção; o perigo de um novo ataque quando não se tomam os devidos cuidados. Ingênuo e desatento, Geef é um personagem concebido para reforçar sutilmente no público norte-americano o perigo representado pela ameaça comunista e pela bomba dotada de um potencial de destruição inédito.

Na década de 1930, Pateta havia participado, na qualidade de coadjuvante de Mickey, de uma história publicada em tiras diárias, na qual se falava de uma “nova fonte de energia descoberta pelo homem, com uma terrível força”. O Prof. Tiraprosa (Doctor Einmug), um cientista extravagante inspirado em Albert Einstein, é o criador de uma fórmula, que poderia dar à humanidade “o poder de explodir o planeta”, a partir do alinhamento dos átomos, “de modo que todos puxem na mesma direção e ao mesmo tempo!”.

Para proteger a fórmula, o cientista criou uma ilha no céu, pois não confia no uso que poderia ser feito dela. Sua força atômica poderia deixar o mundo “rico e feliz”, mas ele tem certeza de que a humanidade a usaria para a guerra. De nada vale o argumento de Mickey de que se seu país tivesse a fórmula “acabariam as guerras... porque todos teriam medo de começar uma!”. No final, depois de uma série de peripécias e situações perigosas, o cientista resolve transferir-se para outro planeta, pois o mundo não estava pronto para a fórmula. Ted Osborne e Floyd Gottfredson, autores do roteiro, do argumento e dos desenhos de “Island in the sky” (“A ilha no céu”), publicada entre 30 de novembro de 1936 e 3 de abril de 1937, afirmam que inventaram toda a situação; no entanto, é mais provável que tenham se inspirado nas notícias divulgadas por jornais e revistas a respeito das pesquisas sobre a energia atômica.

A história, que envolve também um João Bafo-de-Onça muito mal intencionado, volta a ser publicada em fevereiro de 1949 na revista *Four Colour* (nº. 214). Sob o título de “*Mickey Mouse and his sky adventure*”, a narrativa é redesenhada por Bill Wright e sofre algumas alterações, a começar pela aparição do carro voador do Prof. Tiraprosa na primeira página da sequência em quadrinhos. A questão atômica, no entanto, já havia sido abordada em quadrinhos produzidos pelos Estúdios Disney, ora de maneira indireta, ora de modo explícito.

Na primeira categoria pode ser lembrada a trama escrita e desenhada por Carl Barks em 1946, “Volcano Valley” (“No país dos vulcões”). Estrelada pelo Pato Donald e sobrinhos, a história é publicada no nº. 147 de *Donald Duck Four Colour* (maio de 1947) e, aparentemente, refere-se a uma das tantas enrascadas em que o protagonista consegue envolver-se. Tendo adquirido por engano um bombardeiro, Donald e os meninos são levados pelo Major Pablo Mañana a um país ameaçado pelo vulcão El Carranca (Old Ferocio). Como as leis de Vulcanóvia só permitem a saída de heróis da pátria, o pato tenta realizar algumas façanhas, todas mal sucedidas, tornando-se uma “ameaça nacional”. No final, Donald e os sobrinhos conseguem fugir do país depois de terem tampado a cratera do vulcão com milho de pipoca, que soterra toda Vulcanóvia, sem que os habitantes despertem da sesta.²

De que maneira essa trama se relaciona com a questão nuclear? O final apocalíptico da história é visto por Donald Ault como uma metáfora da destruição de Hiroshima e Nagasaki (6 e 9 de agosto de 1945), cabendo à torrente de pipoca o papel de “símbolo da precipitação nuclear”. Outro exemplo de abordagem indireta está numa história de Barks publicada no nº. 275 de *Donald Duck Four Colour* (maio de 1950) e intitulada “*Ancient Persia*” (“Pérsia antiga”). Inspirando-se no mito de Frankenstein e em filmes de terror estrelados por Boris Karloff – *The mummy* (A múmia, 1932), *The old dark house* (A casa sinistra, 1932) –, o autor apresenta, nos dizeres de Thomas Andrae, uma imagem “assustadora de um desastre radioativo”.

Tendo como mote a figura de um cientista louco que atíça a curiosidade de Huguinho, Zezinho e Luisinho, a trama mostra a preparação de uma fórmula que os trigêmeos consideram uma “terrível substância química para explodir o mundo”. O cientista rapta os meninos e o tio, levando-os à Pérsia, onde tomam conhecimento de que a fórmula servia para ressuscitar os mortos. O que o cientista queria saber era como o povo de Itsa Faka havia sido desidratado em vida e transformado em pó e finalmente descobre que o processo havia sido produzido pelo vapor de rádio. Depois de encontrar a urna com o produto, grita enlouquecido: “Aproxima-se o fim da humanidade! Achei. A substância que transforma pessoas em pó”.

Donald quebra a urna e impede que o cientista domine o mundo, pois ele é alcançado pelo vapor da substância e se transforma em pó. A associação entre o rádio e a desidratação remete sutilmente à questão nuclear. Ingrediente da bomba atômica, o rádio que transforma as pessoas em pó sugere os efeitos da radiação nuclear que incinera as vítimas.

Outra referência sutil à questão atômica pode ser encontrada em "The hammy camel" ("Um camelo de graça... é caro"), publicada por Barks no n. 160 de *Walt Disney's Comics and Stories* (janeiro de 1954). As peripécias de Donald com Abdul, o camelo que ele havia recebido dos sobrinhos como presente de Natal, têm como pano de fundo a busca de urânio, um dos componentes da bomba atômica, patrocinada pelo governo norte-americano no início da década de 1950, na qual se engajam geólogos, mineradores e pessoas comuns.

Donald e os meninos partem com Abdul para o deserto em busca da preciosa matéria-prima, mas o camelo não está disposto a desempenhar o papel de mascote útil. Guloso, fareja a localização de um posto de venda de refrigerantes à beira da estrada e se exhibe a turistas para ganhar balas. Expulso por Donald, que não consegue dominá-lo, reaparece mais tarde envolto num halo luminoso. Os patos acreditam que ele tenha bebido água numa fonte de urânio, mas descobrem que o camelo havia sido borrifado com tinta fosforescente pelos funcionários de uma firma de sinais luminosos, cujos lanches ele roubava para se alimentar. A história termina bem para os patos, pois Abdul é contratado por um programa de TV para bancar o fantasma, rendendo mil dólares semanais à família.

Donald é igualmente protagonista de uma história em que a questão nuclear está no centro da trama. Concebida por Barks para um livro oblongo a ser distribuído como brinde pela *General Mills Corporation* em 1947, a narrativa intitula-se "*Donald Duck's atom bomb*" ("A bomba atômica"). Usando uma pitada de meteoro moído, duas colheres de pó de cometa, suco de relâmpago, bigode de gato e pederneira, Donald fabrica uma bomba atômica em seu laboratório caseiro. Ao fazer um teste com algumas gotas, ouve apenas um "Fut!". Ridicularizado pelos sobrinhos, Donald procura o professor Erasmo Lécula (Mollicule) que examina o invento: "Tem cheiro de bomba atômica... Chia como uma bomba atômica... Mas não faz Bum!". Aconselhado a acrescentar outro bigode de gato, o pato faz um novo teste, mas a bomba volta a fazer "Fut!". Erasmo Lécula conclui que o invento destrói algo, que não sabe definir: "Os raios da explosão viajam pelo ar e dissolvem o que eles têm que dissolver. Se dissolver aço, será a arma mais valiosa do mundo".

O Prof. Fritz Fissão (Prof. Sleepy), convidado a ver a bomba, prevê que ela dissolverá "armas, tanques e até navios". Num crescendo de entusiasmo, Erasmo Lécula diz que a explosão desintegrará "cidades inteiras". Fritz Fissão, que era um espião estrangeiro, rouba o artefato e a fórmula, mas joga a bomba no rio depois de perceber que estava armada e que ele havia deixado cair uma faísca na barba usada como disfarce. O efeito da bomba é finalmente conhecido: várias pessoas perdem os cabelos e uma cadelinha, os pelos. O espião é preso por "cortar cabelos sem licença". Donald não ouve o conselho de Erasmo Lécula para continuar com a experiência, pois resolve vender aos carecas o tônico capilar do Prof. Pato.

O quadro final mostra Donald regendo a caixa registradora, enquanto um sobrinho vende frascos do tônico por um dólar; perto do balcão, outro sobrinho anuncia o produto que fará "nascer cabelo em qualquer coisa". Disney fica irritado com a história, que considera "mesquinha", e com a atitude de Donald, que define "cruel". É possível que essa visão negativa tenha sido determinada pela atitude fria de Erasmo Lécula diante da possibilidade de a bomba ter um grande poder de destruição e pelo incentivo dado a Donald para prosseguir suas pesquisas em nome do dinheiro e da fama. Quando a história é novamente publicada no n.º. 571 de *Walt Disney's Comics and Stories* (maio de 1992), o final é mudado: o pato olha embevecido para uma pilha de frascos, um sobrinho distribui amostras grátis do produto, enquanto outro alardeia suas qualidades.

No número 81 de *Walt Disney's Comics and Stories* (junho de 1947), Barks aproxima-se bastante de uma abordagem direta dos efeitos da bomba. A trama de "*Donald mines his own business*" ("O mapa do tesouro") mostra o pato indo à procura de uma mina de ouro no Novo México, depois de ter achado um falso mapa desenhado pelos sobrinhos. Ao chegar ao local, ele vê que o vale no qual deveria estar a mina havia sido pintado como um alvo e é quase atingido por um míssil que estava sendo testado. Apavorado, Donald corre na direção de onde vinha o V-2, mas acaba se salvando por milagre: atingido por uma chuva de pedras, leva uma delas como lembrança e descobre que era feita de ouro. Foguete balístico de longo alcance, inventado pelo cientista Werner von Braun, o V-2 tinha sido usado como "arma de vingança" pela Alemanha desde setembro de 1944 para atingir cidades como Londres, Antuérpia e Liège, mas se transforma num símbolo da bomba atômica na trama de Barks. O autor, desse modo, estaria lembrando que a bomba, concebida como um instrumento de

proteção para o povo dos Estados Unidos, poderia representar, nas palavras de Andrae, “um perigo iminente e, talvez, inescapável”, no momento em que Donald corre em direção ao míssil.

Outra referência mais direta à bomba atômica está em mais uma história de Barks publicada no n.º 17 da revista *Uncle Scrooge* (março de 1957), “*A cold bargain*” (“O elemento mais raro do mundo”). A narrativa marca a estreia de um novo dado na história da Guerra Fria ficcional: a criação de Brutopia, um país imaginário, cujo nome deriva da junção de “bruto” e “utopia”. Caracterizada como um país inimigo de Patópolis, desejoso de dominar o mundo, Brutopia é uma caricatura escancarada da União Soviética, como demonstra seu brasão, constituído por um martelo e grilhões³. De acordo com Thomas Andrae, a caracterização do embaixador de Brutopia – um homem corpulento, careca, de sobrancelhas grossas e maçãs do rosto salientes – lembra um russo, quando não a figura do secretário-geral do Partido Comunista da União Soviética, Nikita Krushev, famoso por sua grosseria e beligerância.

Barks recicla essa imagem negativa, dando-lhe o aspecto de um ethos anticapitalista e apresentando o país imaginário como uma distopia despótica. O perigo atômico é representado pelo bombastium, um elemento químico fictício, de cor laranja amarronzada, do tamanho de uma bola de futebol, que deve ser congelado para não derreter. Semelhante ao material radioativo, que deve ser mantido em tanques de resfriamento para evitar um superaquecimento, o bombastium é levado por Patinhas ao Polo Norte, onde é roubado por um brutopiano. Brutopia, que desejava a posse do material para poder dominar o mundo, deixa de ter interesse nele quando descobre que só servia para fazer sorvetes de diferentes sabores. Patinhas vende a única bola de bombastium existente, encontrada no Congo Belga, à Leacky Ice Cream Company, demonstrando, mais uma vez, a superioridade da cultura de consumo norte-americana em relação à ideologia rígida e puritana dos brutopianos, que não tomavam sorvete.

O consumo de sorvete não é o único elemento a traçar uma linha divisória entre Patópolis e a Brutopia. No leilão em que Patinhas e o representante da nação ficcional disputam a bola de bombastium, o magnata oferece o lance maior – três trilhões de dólares e seis pias de cozinha –, derrotando, assim, o concorrente, que propunha a mesma quantia de dinheiro e um número indefinido de lavabos do “povo feliz” de Brutopia. O que poderia parecer um dado absurdo, só justificável no universo particular dos quadrinhos, é, na realidade, uma peça fundamental da identidade nacional norte-americana, que localiza na esfera doméstica uma possibilidade de demonstração da superioridade de seu padrão de vida em relação ao modelo soviético.

Com sua trama, Barks acaba antecipando o “debate da cozinha”, que opõe o vice-presidente Richard Nixon e o premiê soviético durante uma visita à Exposição Nacional Americana, realizada em Moscou entre 25 de julho e 4 de setembro de 1959. Concebido como um instrumento de diplomacia cultural, o evento, que atraiu três milhões de visitantes, era uma exaltação do padrão de vida americano por meio dos mais diferentes bens de consumo: automóveis, barcos, equipamentos esportivos, tratores, comida enlatada, mobiliário, casas-modelo, quatro cozinhas futuristas, além de moda e obras de arte.

Iniciado na mesa da cozinha da General Electric, o debate entre Nixon e Krushev prossegue num estúdio televisivo, tendo como diretriz a defesa do próprio modo de vida por parte dos dois líderes e envolvendo elementos muito diferentes entre si como máquinas de lavar roupa e guerra nuclear. O argumento usado por Nixon de que o sistema capitalista norte-americano havia criado uma verdadeira sociedade sem classes por meio da expansão da cultura de consumo é analisado criticamente por Cécile Whiting, a qual assinala que a realização social era medida pela conformidade ao padrão econômico da classe média suburbana. O mito da igualdade econômica deixava de lado todos os padrões de vida diferentes da norma da classe média, ignorando os 60% da população que não cabiam nesse modelo.

Insinuada ou explicitada nas animações e nas histórias em quadrinhos, a questão nuclear constituía uma preocupação constante para a população norte-americana, temerosa não só de um ataque soviético, mas também dos efeitos dos testes atômicos levados a cabo pelos Estados Unidos desde o fim do conflito bélico. Entre 1946 e 1958, só as Ilhas Marshall foram palco de sessenta e sete testes nucleares, que pesquisas recentes demonstraram terem sido mais radioativos do que as ocorrências de Chernobyl (25-26 de abril de 1986) e Fukushima (11 de março de 2011). Em 1954, um teste com uma bomba de hidrogênio no atol de Bikini teve grande repercussão nos Estados Unidos, pois, como lembra Andrae, foram encontrados resíduos de estrôncio 90 no estoque de comida e em tripulantes do barco pesqueiro japonês Lucky Dragon, que se encontrava nas proximidades do local da detonação.

A fim de dissipar tais temores, vários realizadores, dentre os quais Disney, participam de uma campanha de exaltação dos

usos pacíficos da energia nuclear, desenvolvida após o discurso “Átomos para a paz”, proferido pelo presidente Dwight Eisenhower na Assembleia Geral das Nações Unidas em 8 de dezembro de 1953. Em 1956, é lançado o livro *The Walt Disney story of our friend the atom*. Publicado pela Golden Press, o livro dirige-se ao público infanto-juvenil, demonstrando, por meio de inúmeras ilustrações, como a pesquisa atômica, se usada com sabedoria, poderia transformar-se numa ferramenta geradora de uma fonte de energia quase infinita e como seus raios benéficos ajudariam a produzir mais alimentos e a promover a saúde da humanidade. Em 23 de janeiro de 1957, no âmbito da série televisiva *Disneyland*, é apresentada a animação “*Our friend the atom*”, dirigida por Hamilton Luske, em que o físico alemão Heinz Haber descreve os benefícios da energia nuclear.

O clima de suspeita gerado pela Guerra Fria é igualmente explorado em diversas histórias em quadrinhos produzidas pelos Estúdios Disney. A figura do espião é representada de maneira grotesca, no caso de personagens masculinos, e como uma beldade insinuante, quando a protagonista é mulher. Com roteiro de Chase Craig e desenhos de Al Taliaferro, “*Counter spy*” (“Contraespião”), publicada em *Cheerios Premiuns*: Set X n. 1 (1947), é uma boa demonstração da desconfiança que um vizinho um tanto diferente desperta em Donald e nos sobrinhos. Convencido de que o novo vizinho, de aspecto físico estranho e nada amistoso, é um espião prestes a colocar uma bomba, o pato envolve-se em confusões até descobrir que o artefato perigoso era uma bola de boliche e que o tipo suspeito era o proprietário da casa ao lado, o qual desejava verificar se os inquilinos tinham razão em queixar-se do barulho da orquestra familiar liderada por Donald.

“*Serum to Codfish Cove*” (“Espião por acaso”), publicada por Barks em *Walt Disney's Comics and Stories* n.º 114 (março de 1950), vê Donald envolvido numa trama perigosa por causa de sua fanfarrice. Alardeando ser um grande esquiador, o pato é incumbido pelo prefeito de Patópolis de levar um frasco de vacina a Gansópolis, ilha por uma nevasca. Dois agentes estrangeiros trocam o frasco de vacina, que os sobrinhos de Donald tinham ido buscar no hospital, por outro contendo os “planos do novo foguete espacial americano”, que deveriam ser entregues a um espião e levados para fora dos Estados Unidos.

Enquanto um Donald relutante segue em direção a Gansópolis, um agente da contraespionagem americana vai até sua casa e diz aos meninos que espiões trocaram o frasco de remédio pelos planos roubados. Nomeados “agentes secretos do Tio Sam”, Huguinho, Zezinho e Luisinho saem à procura do tio e o salvam do ataque do espião que estava esperando por ele. Usando a arma deste, um dos sobrinhos dispara um tiro e Donald voa para Gansópolis com o frasco de vacina devidamente repostado em seu bolso. No fim, o trio é obrigado a ouvir o tio contando suas façanhas ao longo de meses. De acordo com Andrae, nesta história, Barks ridiculariza tanto os agentes estrangeiros, representados como tipos barbudos e sorridentes, numa retomada satírica da propaganda anticomunista, quanto o contraespião norte-americano, que simbolizaria a presunção do serviço de segurança nacional, subvertendo, assim, a paranoia da Guerra Fria.

Estereotipados e caricaturais são também os espiões que povoam o enredo de “*Dangerous disguise*” (“O agente secreto”), em que Barks, à diferença das histórias anteriores, lhes dá um aspecto humano para torná-los mais críveis. A única exceção é Donaldo El Quaco, sócia de Donald, o qual se envolve numa trama cheia de peripécias e reviravoltas em virtude do clima de tensão criado pela Guerra Fria. Publicada no n.º 308 de *Donald Duck Four Colour* (janeiro de 1951), a história se inspira num projeto de animação não realizado por Disney, *Madame XX* (1942). No roteiro concebido por Barks, Donald era encarregado de entregar planos secretos ao escritório de guerra, mas era interceptado pela sedutora Madame XX, uma agente estrangeira inspirada na figura da atriz Veronica Lake.⁴

A história em quadrinhos inicia-se na Riviera francesa, onde o pato e os sobrinhos estão passando férias. Olhando à sua volta, Donald diz que no lugar havia todo tipo de gente: “Vigaristas, contrabandistas, chantagistas... e espiões! Aposto que metade dos espiões do mundo está aqui, passando segredos adiante!”. Em geral sensatos e ajuizados, os meninos compartilham a paranoia do tio e começam a ver espiões por todo lado. Donald é interceptado por um espião que lhe pede para entregar um batom a uma moça. Os meninos percebem que o batom continha um bilhete, enterrado na areia pela jovem bonita que havia encantado Donald. Depois de desenterrar o bilhete, o entregam ao tio que lê sua mensagem:

“Madame Triplo-X, entregue os planos roubados da bomba Q ao agente 4-X na Touranha⁵. O agente 4-X é conhecido como Donaldo El Quaco, o toureiro!”. Depois de dissuadir os meninos que queriam avisar a polícia (“O caso é grande demais para ela!”) ou mandar um telegrama ao FBI (“Os espiões podem grampear as linhas!”), Donald resolve ir à Touranha a fim de roubar os planos.

No trem, o grupo é atacado pelo contra-contra-contra-contraespião Menos-X, que é atirado para fora do vagão por um dos meninos. Madame Triplo-X, que havia saltado de paraquedas, é recebida pelo quarteto, mas, quando Donald tenta se aproximar de sua bolsa, saca um punhal e manda o grupo pular pela janela. Depois de diversas peripécias, Donald e os sobrinhos chegam a Touranha, onde o pato toma o lugar do toureiro. Para conseguir os planos, Donald deve entrar na arena, onde é aclamado pelo público por ter feito o touro de palhaço com suas trapalhadas. De volta ao vestiário, pede os planos à espiã, mas El Quaco, que havia escapado da vigilância dos sobrinhos, a avisa que Donald era um impostor. Madame Triplo-X retira um microfilme de uma unha postiça e o entrega a El Quaco que, exultante, diz que Brutus de Ferrólia⁶ vai “conquistar o mundo!” com a fórmula da bomba.

Percebe, no entanto, que o microfilme continha a fórmula de um inseticida contra cupins e se atira pela janela gritando: “Brutus vai me mandar pras minas de sal! Adeus mundo cruel!”. Madame Triplo-X repreende os patos com palavras duras, definindo-os “tolos caçadores de espiões”. De volta à praia, os meninos veem um homem fotografando um encouraçado, mas resolvem não dizer nada ao tio, que está com um ar desacorçoado.

Thomas Andrae lembra que Barks escreveu a história em junho de 1950, um momento particularmente delicado para a história dos Estados Unidos. No mês de fevereiro, o senador Joseph McCarthy havia dito ter em suas mãos uma lista com os nomes de funcionários do Departamento de Estado que eram membros do Partido Comunista. Embora o senador não tivesse apresentado a lista, a notícia foi amplamente divulgada pela imprensa, semeando “um pânico nacional sobre os perigos de uma infiltração comunista na vida americana”.

Sátira mordaz da “paranoia sem limites que cercava a caça às bruxas macarthista”, a trama de Barks envolve alguns aspectos considerados tabus naquele momento: os olhares cobiçosos de Donald sobre as belas mulheres na praia; cenas de morte disfarçadas de sequências engraçadas, como o espião atirado do trem e o suicídio de El Quaco. Outra cena alusiva à morte é apresentada logo no início da trama, quando seis espiões, contraespiões, contra-contraespiões, contra-contra-contraespiões etc. lutam entre si, anulando qualquer distinção entre agentes do Leste e do Oeste e entre mocinhos e bandidos. Andrae chama a atenção para Madame Triplo-X, desenhada como uma figura sedutora e perigosa, que evoca as mulheres-aranhas do cinema *noir*. Armada de punhal, “símbolo da angústia da castração e do poder feminino de emasculação”, ameaça os patos, mas, no fim, revela ser uma “boa moça”, apesar da profissão exercida, que põe a nu “a ambiguidade e a labilidade das definições morais durante a Guerra Fria”.

A dualidade de Madame Triplo-X remete à transformação dos papéis de gênero, amplamente subvertidos no período bélico, quando as mulheres foram convocadas a assumir boa parte das tarefas masculinas. A volta dos homens no pós-guerra foi um convite a retornar à esfera doméstica, mas muitas se recusaram a voltar a desempenhar os antigos papéis, desencadeando uma crise na identidade de gênero. O autor acredita que as estratégias de “deter as mulheres no âmbito doméstico e o comunismo na esfera pública operam em conjunto para subjugar o desvio e domar a subversão”, tendo sido captadas na trama de Barks, que dá a ver essas duas formas de transgressão.

As trapalhadas de Pateta/Geef para combater o resfriado e as de Donald às voltas com bombas perigosas e espiões podem ser colocadas sob a égide de uma manifestação que Frances Stonor Saunders define “uma obsessão neurótica em relação àquilo que era estrangeiro, não conhecido, o ‘Outro’”? Não é fácil responder a essa indagação, pois não se percebe uma diretriz uniforme nos Estúdios Disney, apesar do notório anticomunismo de seu fundador. O humor físico, abundantemente usado em *Cold war*, não consegue disfarçar uma visão hiperbólica do vírus comunista, continuamente à espreita e pronto a aproveitar qualquer brecha no sistema de defesa de um indivíduo. O tom caricato adotado por Barks e as situações absurdas nas quais Donald se envolve representam, às vezes, uma contrapartida a essa neurose com a evocação da catástrofe que poderia abater-se sobre a humanidade, caso a energia atômica continuasse a ser usada como arma de guerra.

Vulcanóvia como metáfora da destruição do Japão, cientistas loucos ou amorais, espiões e contraespiões grotescos e sinistros fazem parte de um conjunto de imagens nas quais a tecnologia “revolucionária e única” da bomba nuclear não é evocada com os tons idílicos empregados pelo brigadeiro-general Thomas Farrell, que havia assistido ao primeiro teste no deserto do Novo México, realizado em 16 de julho de 1945. Nas histórias de Barks não há nenhuma referência a efeitos “inéditos, magníficos, belos, estupendos”, mas apenas aos “apavorantes”, que completam a descrição do militar. O desenhista não descreve uma luz “dourada, púrpura, violeta, cinza e azul” e, muito menos, propõe um paralelo com a beleza sonhada pelos poetas, mas descrita por eles “de maneira muito pobre e inadequada”.

Na contramão da cultura do consenso, que via na bomba um símbolo de coesão em termos de proteção e segurança, Barks parece esposar os pressupostos da cultura da dissidência, para a qual o artefato representava “o ‘germe’ da destruição” no ordenamento do país, trazendo “insegurança, imoralidade, insanidade e rebeldia”. A cultura do consenso impõe-se, porém, quando o autor lida com a representação da União Soviética. Os nomes inventados para os países fictícios contra os quais lutam Tio Patinhas e Donald – Brutopia e Ferrólia – falam por si.

O primeiro remete a uma distopia; o segundo evoca de imediato a Cortina de Ferro, criada em 1945 com objetivos isolacionistas. Afinal, como lembra Margot Henriksen, que analisa a fragmentação cultural da vida norte-americana trazida pela bomba, a União Soviética havia se tornado a “encarnação do mal”, cabendo à Doutrina Truman (março de 1947) defender a liberdade, em qualquer lugar e em qualquer momento, contra os “poderes opressores do comunismo”.

Vários vírus, portanto, circulavam pelos Estados Unidos. O do comunismo, sorrateiro e conspirador, sempre pronto ao ataque e à trapaça. O do anticomunismo, mantido continuamente em estado de alerta pelas representações simbólicas e pela propaganda oficial do governo. O do perigo nuclear, divulgado como uma imagem dramática do poderio norte-americano e de seu engajamento na proteção da paz e da liberdade, cujo alvo principal era a União Soviética. Mesmo que pela sátira e pela crítica, a Guerra Fria tem as feições de uma ideia que, tal como um vírus, toma conta da mente de cada indivíduo de maneira insidiosa, levando-o a confundir a ficção com a realidade e a perceber um inimigo em cada esquina ou em qualquer pessoa que não se enquadre no modelo definido pelo padrão americano de vida.

***Annateresa Fabris** é professora aposentada do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. É autora, entre outros, de *A fotografia e a crise da modernidade (C/Arte)*.

Referências

“American National Exhibition”. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/American_National_Exhibition>.

ANDRAE, Thomas. *Carl Barks and the Disney comic book: unmasking the myth of modernity*. Jackson: University of Mississippi, 2006, p. 120-124, 126-132, 216-217.

BARKS, Carl. “O agente secreto”. In: *O melhor da Disney: as obras completas de Carl Barks*. São Paulo: Abril, 2007, v. 29, p. 5-32.

_____. “A bomba atômica”. In: *O melhor da Disney: as obras completas de Carl Barks*. São Paulo: Abril, 2008, v. 37, p. 124-131.

_____. “Um camelo de graça... é caro”. In: GROTH, Gary (org.). *Pato Donald por Carl Barks: A cidade fantasma*. São Paulo: Abril, 2017, v. 15, p. 21-30.

_____. “Espião por acaso”. In: *O melhor da Disney: as obras completas de Carl Barks*. São Paulo: Abril, 2007, v. 26, p. 54-63.

_____. “O mapa do tesouro”. In: *O melhor da Disney: as obras completas de Carl Barks*. São Paulo: Abril, 2006, v. 20, p. 16-25.

_____. “No país dos vulcões”. In: *O melhor da Disney: as obras completas de Carl Barks*. São Paulo: Abril, 2005, v. 10, p. 57-86.

CRAIG, Chase; TALIAFERRO, Al. “Contraespião”. In: MAFFIA, Paulo (org.). *Os 80 anos do Pato Donald por seus principais artistas*. São Paulo: Abril, 2017, p. 56-65.

CUNHA, Paulo Roberto Ferreira da. *American way of life: consumo e estilo de vida no cinema dos anos 1950*. São Paulo: Intermeios, 2017, p. 64, 73, 100-101.

DENGEL, Veronica. *Agarre “seu” homem*; trad. Susana Flag. Rio de Janeiro: Edições Cruzeiro, 1945.

_____. *Beleza e personalidade: o livro azul da mulher*; trad. Elza Marzullo. Rio de Janeiro: Empresa Gráfica “O Cruzeiro”, 1944.

Donald Duck – In Ancient Persia (1950) – YouTube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch>>.

“Donald Duck universe”. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Donald_Duck_universe>.

HENRIKSEN, Margot A. *Dr. Strangelove's America: society and culture in the atomic age*. Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press, 1997, p. XV, XXI-XXII, 15-17.

"A ilha no céu". In: *Os anos de ouro de Mickey: 1936-1937*. São Paulo: Abril, 2017, v. 8, p. 9-11.

LEHMAN, Christopher P. *American animated cartoon of the Vietnam era: a study of social commentary in films and television programs, 1961-1973*. Jefferson-London: McFarland & Company, 2007, p. 22, 27-28.

OSBORNE, Ted; GOTTFREDSON, Floyd; THWAITES, Ted. "A ilha no céu". In: *Os anos de ouro de Mickey: 1936-1937*. São Paulo: Abril, 2017, v. 8, p. 12-47.

SAUNDERS, Frances Stonor. *La guerra fredda culturale: la CIA e il mondo delle lettere e delle arti*. Roma: Fazi, 2004, p. 257.

"The strip story". Disponível em <www.cbarks.dk/thestripstory.htm>.

TOTA, Antonio Pedro. *O imperialismo sedutor: a americanização do Brasil na época da Segunda Guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000, p. 20.

WHITING, Cécile. *A taste for Pop: Pop art, gender and consumer culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997, p. 54-56.

YAZBICK, Daniel. "Um camelo de graça... é caro". In: GROTH, Gary (org.). *Pato Donald por Carl Barks: A cidade fantasma*. São Paulo: Abril, 2017, v. 15, p. 205-207.

Notas

[1] Filmada entre 1942 e 1953, a série mostra diferentes versões de Pateta, em várias atividades realizadas de maneira desajeitada, mas determinada: em 1942, How to play baseball, How to swim, How to fish; em 1944, How to be a sailor, How to play football, How to play golf; em 1950, How to ride a horse; em 1952, How to be a detective; em 1953, How to sleep, How to dance.

[2] Segundo Thomas Andrae, a presença do vulcão no pequeno país, retratado com todos os estereótipos reservados aos latino-americanos, seria uma metáfora da tendência desses povos à revolução e à violência política. A tentativa frustrada de Donald de tornar-se um herói nacional remeteria à intervenção norte-americana em outros países, enquanto a condenação a trabalhar nas minas de sal seria uma referência ao totalitarismo soviético.

[3] Em algumas ocasiões, no brasão é representada uma adaga.

[4] Espiãs sedutoras já haviam sido desenhadas por Barks em "*Donald of the coast guard*", publicada no n°. 94 de *Walt Disney's Comics and Stories* (julho de 1948). Enquanto Donald não se dá conta de que a moça que salvou das águas é a espiã Madame X, os sobrinhos a capturam com suas armas de brinquedo. Além dela, os meninos são responsáveis pela captura de Madame XX, de seu cúmplice e de uma carga de contrabando.

[5] No original, Chiliburgueria.

[6] No original, Ironheelia.