

**Os Puppets em combate: análise dos discursos dos cartoons americanos durante a Primeira Guerra Mundial**

Daniel Camurça Correia\*

---

**Resumo:**

Busca-se com este artigo analisar os discursos difundidos por meio dos puppets animation. Desenhistas e cartunistas como Winsor McCay e Charles Bowers desenharam, produziram e venderam histórias em animação referentes à Primeira Grande Guerra Mundial do ponto de vista americano. A problematização dos cartoons circunda em volta da edificação das imagens e discursos sobre os personagens e suas ações nas histórias, revelando facetas e peculiaridades sobre a visão das guerras, bem como os sentimentos que deveriam ser digeridos pelo grande público.

**Palavras-chave:** Animação; guerra e discurso.

---

**Abstract:**

Search with this article analyze the speeches broadcast through of puppets animation. Designers and cartoonists like Winsor McCay and Charles Bowers drew, produced and sold in animation stories concerning the First World War, by the American point of view. The problematization of cartoons circling around the building of images and discourses about the characters and their actions in the stories, revealing facets and peculiarities about the vision of war and the feelings that should be digested by the general public.

**Keywords:** Animation; war and discourse.

---

---

\* Doutor em História pela PUC-SP e Professor da Universidade Cruzeiro do Sul.

Daniel Camurça Correia

Pensar as novas abordagens dentro da produção historiográfica do século XXI implica em discutir as diversas fontes recentemente legitimadas enquanto espaço de tensão dos diferentes sujeitos sociais. Muitas destas “novas fontes” não são exatamente inéditas ou recentes. Mas, foram recentemente reconhecidas pelos historiadores, enquanto campo de possibilidades das ações sociais, coletivas ou individuais.

Foi na década de 1970 que os estudos relativos aos audiovisuais ganharam corpo. Na linha de frente das discussões, Marc Ferro e Pierre Sorlin deram os primeiros passos no que diz respeito ao trato do cinema, como novo objeto de estudo da história (JEANNENEY, 1998, p. 141). Após estes pensadores, uma série infindável de pesquisas e discussões surgiu em diferentes países, decididos a repensar os caminhos e descaminhos da produção audiovisual.

Em entrevista concedida em 2004, Félix Guatarri chamou a atenção para as mídias, que, principalmente a partir da década de 1980, ganharam destaque nas discussões das ciências humanas, principalmente por estabelecerem marcos de poder para aqueles que veiculavam, produziam ou mesmo recriavam as notícias. Segundo Guatarri,

Acredito também que as novas tecnologias de hoje em dia pesam muito nesses movimentos de reação desde os anos 80, por exemplo, os meios de comunicação de massa, como a televisão, que são cada vez mais opressivos para a subjetividade. A mídia produz fenômenos de sugestão coletiva, com as promoções de lideranças no domínio político e artístico, que são algo contra a democracia e a criatividade (DOREA, 2004, p. 45).

Os equipamentos audiovisuais, principalmente a televisão, rádio, filmes e músicas começaram a fazer parte do repertório de pesquisa das ciências humanas, inclusive da história. Não que alguns destes documentos já não estivessem no rol de discussões dos historiadores. Mas, o estudo dos sentidos e significados dos discursos por meio dos equipamentos audiovisuais ainda estava em seus primeiros passos.

Em sua análise, Guatarri destaca os mecanismos de opressão da subjetividade que a produção televisa gera em seus expectadores. Passivos, muitas vezes, os telespectadores tomam para si os discursos produzidos pelos

meios de comunicação, permitindo elaboração da realidade a partir do que é noticiado, impossibilitando a compreensão de outras realidades que não se transformaram em manchetes de notícia.

Para Richard Sennett, com o desenvolvimento dos meios de comunicação, cada vez mais informações, avaliações e posicionamentos políticos se revelaram, mas também diminuiu sintomaticamente a possibilidade de posicionamento dos espectadores. A passividade dos sujeitos diante dos meios de comunicação revelou também a passividade política diante dos discursos vendidos nas mídias. (SENNETT, 2002, p. 320).

É difícil saber exatamente até que ponto as pessoas são tão suscetíveis aos canais de televisão. Porém, é preciso que os historiadores se detenham nas estratégias produzidas por quem promove a notícia, não só para entender mecanismos de produção, mas o próprio discurso vendido antes, durante e depois da programação.

Para Marcos Napolitano, nos estudos relativos às fontes audiovisuais, em especial o cinema – e, por que não, a animação – o importante é “perceber as fontes audiovisuais e musicais em suas estruturas internas de linguagem e seus mecanismos de representação da realidade, a partir de seus códigos internos” (NAPOLITANO, 2010, p. 236). Para o historiador, a análise da produção cinematográfica exige olhares sobre os mecanismos internos de produção, as diversas linguagens utilizadas, criadas e recriadas para se compreender o universo proposto pelos seus criadores e produtores.

Se o cinema é uma possibilidade de compreensão da realidade, então, cabe ao historiador questionar os percursos de elaboração deste material, para entender os jogos de poder inerentes aos seus códigos internos.

E quais seriam, então, os códigos internos, na produção de animações? No que tange aos estudos da área de história e cinema, pouca produção e discussão existe acerca das animações, principalmente produzidas no século XX. Envoltas em ares pueris, a animação é vista essencialmente como produto para jovens e crianças, mas, anteriormente foi produzida por adultos intencionados em vender imagens da realidade.

Daniel Camurça Correia

O fato da animação hoje ser consumida de forma massiva por crianças não significa dizer que a produção de *cartoons* teve este propósito desde sua origem. Pelo contrário, a intenção, entre outras, era entreter a população que vinha ao cinema para assistir aos jornais ou documentários de época, revelando, em primeira instância, um público adulto. Foi com a popularização da televisão, principalmente na segunda metade do século XX, que o público infantil passou a consumir mais diretamente as animações.

O material a ser analisado neste artigo foi reeditado e vendido pela Magnus Opus, a qual, a partir de 2006, relançou os clássicos de animação do século XX, em 9 volumes, alguns anteriores as megaproduções de *Walt Disney*, intitulados Coleção Animazing.

Os produtores dos DVDs fortalecem a imagem do público original dos cartunistas, tendo em vista que se preocuparam em disponibilizar as imagens referentes ao sistema de produção dos desenhos. Ou seja, em alguns DVDs é possível assistir aos criadores apresentando o método de feitura de suas obras, seja por meio dos desenhos feitos a mão, seja pelo *stop-motion*.

As primeiras animações criadas, principalmente nos EUA, foram transmitidas em salas de cinema, posteriormente invadiram os lares americanos e depois parte considerável do mundo ocidental. Os recursos inventados no início do século XX da imagem em movimento foram fundamentais para a criação dos primeiros desenhos, tendo como seus idealizadores os americanos Winsor McCay (1869-1934), desenhista do *New York Herald*, e Charles Bowers (1889-1946) – desenhista esquecido até a década de 1980.

Seus primeiros materiais eram feitos com traços bastante simples e pouca pintura, nas quais eram contadas histórias curtas sobre situações diversas. A primeira criação de McCay foi *Little Nemo* (1911), na qual um palhaço faz uma série desconexa de peripécias com outros personagens para seus expectadores (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006). Outros desenhos de McCay merecem destaque, tais como: *How a mosquito operates* (1912) e *Gertie the dinosaur* (1914), a primeira animação a interagir com personagens humanos.

Bowers, depois de passar quase todo o século XX no ostracismo, foi lembrado na televisão da década de 1980 por *Grill room Express* (1917) e *It's a*

*Bird* (1930), entre outros. De modo geral, assim como as produções de McCay, Bowers contava histórias simples, de cenas cotidianas e divertidas, sempre extrapolando a linha da realidade, na qual os personagens demonstravam possibilidade de ultrapassar as leis da física.

Contudo, as inocentes histórias perderam espaço para as criações elaboradas a partir de 1914, tendo em vista que os olhares da população, de modo geral, estavam voltados para a Europa. Não pode ser esquecido o fato da Primeira Grande Guerra Mundial ter envolvido todas as grandes potências nacionais daquele período. O que significou dizer que, não só foi inesquecível o que aconteceu naqueles dias, como envolveu direta e indiretamente a vida econômica, política e social de países que mal se conheciam (HOBBSAWM, 2003, p. 31).

Com o advento da Primeira Guerra Mundial, as animações foram repensadas, na verdade, recheadas de discursos e intenções, para edificarem uma imagem não só da Guerra, mas uma imagem que a população deveria ter diante da Guerra.

Para Maria Limena, no decorrer do século XX, os sujeitos sociais disputaram espaços com as novas tecnologias, as quais, elevadas à condição de sujeitos, reconfiguraram os significados dos usos dos espaços. A perda significativa dos locais da memória pelas “imagens emblemáticas de sociedade-espetáculo” resultaram em novas balizas e significados de compreensão, do tempo, do espaço, dos usos e da própria forma como os sujeitos se veem na sociedade. Isto significa dizer que o lugar dentro de uma especificidade perdeu espaço para outras realidades, agora planetárias e virtuais, ao mesmo tempo, dinâmicas e invisíveis (LIMENA, 1996, p. 61).

A forma dos cartunistas e desenhistas conceberem a realidade mudou. Ficou impossível, durante a segunda década do século XX, não retratar a Guerra e suas implicações. Por isso, surgiram diferentes desenhos explicando para a população como deveria pensar e sentir os efeitos daqueles dias.

Neste artigo, serão analisadas duas obras: *The sinking of the Lusitania* (1918) e *A.W.O.L.* (1918).

Daniel Camurça Correia

*The sinking of the Lusitania*, criação de McCay, foi o primeiro longa-metragem de animação americano. Na abertura do longa é retratado pelo criador o sentido político do material, no qual alega contar a história não apenas de um naufrágio, mas de um “crime” (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 0:15min). Ou seja, logo nos primeiros segundos de exibição, o criador se posiciona claramente a respeito do sentimento que os americanos deveriam ter para com os “vilões da história”.

Ainda na abertura é informada ao expectador que foi realizada uma pequena busca de dados referentes ao *Lusitania*, assim como seu naufrágio (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 0:28min). Esta informação é preciosa, tendo em vista o fato de que o expectador não assistirá a mera ficção, segundo McCay, mas a fatos, evidências concretas das vítimas e dos inimigos. O cartunista tenta vender a imagem de, apesar da produção ser fictícia por se tratar de um desenho, algo sério, concreto e real. Como consumido na época, era um desenho para adultos.

O *Lusitania* zarpou da costa americana com 2000 passageiros em 1º de maio de 1915, rumo a Liverpool, Inglaterra. O criador revela o inimigo, expondo que a “Alemanha já havia paralisado o mundo com seus assassinatos indiscriminados”, o que significa dizer que não se poderia esperar outra coisa senão um desastre (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 2:12min). O inimigo é revelado em texto, e não em imagem. É um monstro. Não tem rosto, não tem imagem refletida na tela. McCay propõe que o expectador desenhe o rosto do vilão em sua própria mente.

Se o *Lusitania* americano é a vítima, o vilão é o submarino alemão que também não é visivelmente apresentado, a não ser pelo periscópio acima do nível do mar. Os rostos dos inimigos não aparecem na animação. Mas, os rostos dos homens, mulheres e crianças alvejadas pelos torpedos, sim. Chama a atenção o fato dos personagens não apresentarem reações nítidas de sofrimento, como se, de alguma maneira, o desenhista quisesse retratar a dor sem desespero – a morte com dignidade. Ou seja, a dignidade estava do lado americano.

No dia 7 de maio o navio americano já avistava a Irlanda. Até este momento, a música de fundo – piano – é tranquila e suave, apresentando dois aspectos: primeiro, a serenidade e tranquilidade da viagem, e, em segundo, estabelecendo o ritmo do suspense.

O submarino alemão U-39 faz seu primeiro disparo, acertando o navio em cheio. Neste momento o ritmo da música se altera. À medida que o torpedo se aproxima, a música fica mais rápida, aumentando a ansiedade e o suspense no espectador (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 3:30min). O estrondo da explosão é sonorizado pelo piano, destacando o desespero da situação do navio, o qual afunda lentamente.

Além do piano, McCay dramatiza a cena por meio da utilização dos corpos dos passageiros, que se jogam ao mar ou aparecem boiando no oceano (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 7:57min). O desenho retrata uma situação na qual a população do navio tenta se salvar se jogando no oceano, com poucos botes salva-vidas a disposição.

Outro aspecto importante para dramatizar a cena foi a descrição de um bebê, junto a sua mãe, afundando lentamente no oceano (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 9:39min). Apesar de McCay tentar dar traços reais a sua produção, esta cena em si é puramente ficcional. A dramatização da mãe e do bebê tem forte apelo, ainda mais por ser acompanhada de uma sonorização de piano mais lenta e cadenciada. McCay afirma que pediam vingança – recurso utilizado pelo criador não só para sensibilizar o espectador, mas para alimentar o sentimento político de revanche. A população, assim como o governo americano, deveria tomar partido diante do fato (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 9:45min).

O discurso proposto pelo criador alimenta a ideia da vitimização dos passageiros do *Lusitania*, assim como do próprio governo americano. Assim, a população deveria legitimar a inserção do EUA na Primeira Guerra Mundial.

A animação de McCay revela aspectos importantes aos historiadores, na medida em que evidencia aspectos do passado sobre a forma como a população pode digerir a Primeira Grande Guerra. Dentro das análises propostas, a discussão supera a ideia de que são apenas os documentários que possibilitam

entendimentos sobre o passado, em busca da “verdade histórica” (NAPOLITANO, 2010, p. 241).

Sob a aparente simplicidade dos enredos das animações, beirando a infantilidade da produção, inclusive pelo tipo de recurso utilizado por trás, é possível localizar discursos, intenções, sentidos do político, principalmente por causa das intenções nacionais ocultadas ou mesmo descaradamente vendidas.

Segundo o criador, 1150 pessoas morreram neste ataque. As informações, fruto da pesquisa realizada, aparecem aos poucos na animação, pela qual o expectador não só se familiariza com a dor das vítimas, como também provavelmente se choca com as informações reveladas (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 4:44min)

McCay faz questão de apontar figuras ilustres que estavam no navio quando foi atingido, tais como: Elbert Hubbard, filósofo; Charles Klein, dramaturgo; Alfred G. Vanderbilt, multimilionário; Charles Eronhman, empresário teatral. A intenção do criador da animação é sensibilizar, por isso mostra que tinham pessoas comuns, de bem, e, inclusive, pessoas importantes, de envergadura moral e respeitosa, dentro da lógica elitizada da sociedade americana da época.

McCay elogia a nação alemã pela civilidade, mas afirma que o ataque foi covarde, tendo em vista que o *Lusitania* era um navio de passageiros. A população sobrevivente do navio tentava fugir pelos botes salva-vidas quando um segundo torpedo atingiu o compartimento do motor (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 6:44min).

Em todo o longa, o navio afunda lentamente. Levou quase todo o tempo do longa-metragem para ver o navio desaparecer por completo. O reforço da dramatização destas longas cenas é proposital, para que o público consumisse o sentimento de aflição dos personagens.

Segundo o criador, “o homem que efetuou o disparo foi condecorado pelo imperador alemão” (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 1, 2006, 11:58min). McCay elabora este discurso para que seu expectador se revolte não só com o acontecimento, mas também com as ações do próprio governo alemão. Ou

seja, o inimigo não é o submarino, o torpedo ou “o homem que efetuou o disparo”, mas a nação alemã. O inimigo, agora, tem um rosto – o seu imperador.

Em letras grandes, aparece no final do desenho: “E ainda assim nos dizem para não odiarmos os bárbaros” (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 1, 2006, 12:00min). Cena que é finalizada rapidamente, pois a intenção é sensibilizar e atizar a vingança. Foi difícil entender o que estava escrito, não por estar em outra língua, mas porque a visualização foi rápida e concluía a animação, com a tela escurecida. Foi necessário rever esta cena várias vezes, assim como paralisá-la para entender seu significado.

McCay cria um longa-metragem para vender um claro discurso favorável à inserção do governo americano na Primeira Guerra, porém, ao verbalizar esta ideia, utiliza cena rápida e difícil de ser digerida lentamente. Sugere o criador que as pessoas deveriam sair da sala de cinema e deveriam, munidos com o ódio ao outro, pegar as armas.

É nítido que a animação tenta produzir um sentimento nacionalista de cultivo ao ódio contra o dito “bárbaro”. As animações são registros do passado, importantes para entender a trama nacionalista desenvolvida e difundida por entidades públicas e particulares, no decorrer do século XX americano. Neste longa-metragem, a intenção é vender um sentimento diante da Grande Guerra, tentando transformar a dor em revolta e atitude.

*A.W.O.L. (1918) – All Wrong Old Laddiebuck* foi traduzido para “tudo errado velho rapaz”, denotando o sentido de regramento que os homens deveriam ter, em especial os soldados, diante de suas obrigações para com o Exército americano, em tempos de guerra (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 0:16min).

O criador inicia o material falando que o desenho diz respeito ao “*over there*” (Lá adiante!) (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 0:24min).

Na animação, começa a cena com os soldados enfileirados, na qual é revelada que os aquartelados não têm nada para fazer – os mesmos estão entediados (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 0:38min). Daí discutem, até que um dos soldados fala para confiarem no tio *Sam*. É preciso que confiemos no governo (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 1:00min).

O sentido da obediência evidenciado na fala de um dos soldados demonstra não só o papel que deveriam cumprir em tempos de espera, mas também a obrigatoriedade em respeitar e aguardar as decisões superiores. Mais importante do que esperar uma posição de seus superiores hierárquicos, os soldados deveriam aguardar e confiar no governo americano.

Até que os soldados ouvem uma buzina. Ao olhar pela janela, um deles vê uma bela jovem em um automóvel, no qual está escrito *JOY* (alegria) (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 1:11min). A cena é sintomática. Os soldados estão entediados e subitamente aparece uma linda jovem, bem vestida, em um carro escrito “alegria”. A primeira impressão é literal. O expectador tem a sensação de que realmente o significado inicial é diversão. Porém, os soldados estão aquartelados e não podem sair.

Um dos soldados paquera com a jovem. Eles trocam olhares, até que ela apresenta seu cartão, onde se lê *miss AWOL* (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 1:41min).

Ou seja, três são as situações de perigo para o soldado: ela é uma jovem mulher; em um carro chamado *JOY*; e uma senhorita cujo nome representa a possibilidade do rapaz fazer coisas erradas, quando deveria permanecer aquartelado. Como foi explicado no início da animação, por Bowers, o que significa *AWOL*, a partir daí a imagem de pura e simples “diversão” é trocada por “possíveis problemas” – na cabeça do expectador.

Ela o chama para entrar no carro, o soldado olha para trás, hesita, e entra no automóvel. Desmedidamente, sem freios, a jovem motorizada faz todos os tipos de acrobacias automobilísticas. Como as animações de época, as leis da física são mais uma vez ultrapassadas. Porém, neste desenho, o papel da transgressão da realidade acompanha a figura feminina.

Depois de muito vai e vem, ao final, o automóvel se aproxima de um precipício, metáfora para os riscos que o soldado está correndo. A jovem acha tudo muito divertido, não tira o sorriso dos lábios e pouco se preocupa com as possíveis consequências. O soldado ri apenas ao entrar no carro, e fica amedrontado com todas as idas e vindas do automóvel (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 2:02min).

Segundo Marcos Napolitano, mesmo de cunho ficcional, as animações podem ser analisadas sobre o ângulo objetivista e subjetivista. Dentro da perspectiva subjetiva, a estética fala mais alto, pois a produção sente-se a vontade em pedir licença poética, e planar sobre os devaneios possíveis e impossíveis que a obra exige, como é retratado pelo trajeto delineado pela motorista em seu automóvel.

Na lógica objetivista, a capacidade em construir realidades objetivas, principalmente hoje, por meio dos diversos recursos técnicos existentes, remete ao “fetiche da objetividade”. As imagens conseguem, à revelia de seus aspectos ficcionais, criarem em si mesmas uma realidade. O que não significa dizer que o historiador deve buscar meramente sua fidelidade enquanto fonte. Sendo assim, mais importante do que atestar a veracidade e o fato, dentro da produção de filmes e animações, é necessário entender os discursos por trás das adaptações, omissões e falsificações (NAPOLITANO, 2010, p. 237).

Para o caso de *A.W.O.L.*, a objetividade está no discurso opressor e punitivo referente à quebra das normas. O soldado representa o cumprimento do dever, o respeito às regras e, conseqüentemente, ao Estado; a jovem mulher, a diversão, a quebra da ordem e o desregramento da sociedade despreocupada com os papéis prescritos pela população, assim como pelo governo americano.

A jovem assume o volante sem medo, colocando a vida de ambos em perigo. Este também é um risco que o criador evidencia: a mulher independente. Porém, ao escaparem da borda do precipício, o pneu fura. Ela ordena que o soldado encha o pneu, para continuarem com a diversão (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 2:23min).

O soldado, na animação, é retratado como inocente. Ele não percebe os riscos que correria com a bela jovem. Esta ideia é reforçada quando ele não sabe o quanto tem de encher o pneu, resultando no seu estouro (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 2:34min).

Pneu consertado, eles voltam a circular nas vias a toda velocidade. Um policial rodoviário, ao perceber a velocidade do automóvel, os apreende e leva-os ao juiz (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 2:59min).

Daniel Camurça Correia

O juiz Gloom, pela acusação de “JOY RIDING”, pune o casal em 25 dólares ou 25 dias de prisão. Para a jovem, o resultado gerou indiferença, mas como o soldado não pode ser preso, paga a multa (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 3:20min).

Ao sair do tribunal, a senhorita AWOL convida o soldado para mais um passeio, o qual ele nega, dizendo precisar voltar ao quartel (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 3:28min).

Mas, animado com a diversão, o soldado entra mais uma vez no automóvel. Mais uma sucessão de acrobacias aparece, desta vez, interagindo com construções, postes de iluminação, animais de grande porte, demonstrando despreocupação com o volante ou regras de qualquer natureza (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 3:45min).

Bowers desenhou uma mulher que frivolamente deseja se divertir e retrata os homens como a imagem da inocência, pelo que são guiados pelas mulheres e suas desmedidas formas de ver e ser no mundo – tal qual a imagem bíblica de Adão e Eva.

Esta nova dinâmica tão ampla e complexa, ao mesmo tempo generalizante e homogênea, resulta em um mundo conectado, mas sem nova produção de saberes. O exercício da repetição determina o passo da nova sociedade (LIMENA, 1996, p. 66). Seja pela atualização das imagens de Adão e Eva, seja pela sucessão de repetições das acrobacias, a repetição demarca a tônica da animação, como se o criador quisesse enviar sua mensagem inúmeras vezes, para fixar na mente e nos corações de seus expectadores o significado das ações dos personagens.

A jovem motorista destrói o cenário até bater em uma árvore, destruindo o “alegria”. O soldado cai no chão, a moça encontra outro homem, o qual convida para outro passeio, abandonando o tímido soldado (COLEÇÃO *ANIMAZING*, vol. 4, 2006, 4:24min).

Sem opções, o soldado volta para o quartel. Em reunião da tropa, todos os soldados foram chamados. Achando que também receberia as congratulações por bom comportamento, o soldado foi apresentado em desonra, perdendo o

respeito e sendo preso, ao final, enquanto seus pares voltaram para casa (COLEÇÃO ANIMAZING, vol. 4, 2006, 4:56min).

De cunho moralista, o desenho retrata as punições para todos aqueles que não seguem as regras, principalmente em tempos de guerra. Os soldados se tornaram parte importante da sociedade americana na primeira metade do século XX. Eram modelos a serem seguidos, por isso, deveriam projetar uma imagem positiva de si, do exército e do próprio governo americano.

Limena chama a atenção para as dinâmicas da realidade que marca o final do século XX, no qual a relação espaço/tempo deve ser compreendida pelos intelectuais para dentro da atual situação, na qual as mídias reinventam estas estruturas. Outras realidades implicam em novas relações de poder, novo ritmo, novos embates, demarcados pelo sentido da aceleração – na dinâmica da mídia. De alguma maneira, dentro desta instância, condiciona a política, a técnica e a própria ciência. Os intelectuais têm de repensar seus conceitos e categorias de análise (LIMENA, 1996, p. 60). Por isso, estudar estes registros do passado é tão importante. Surge com a análise dos cartoons a possibilidade de compreender os aspectos da produção midiática do século XX e, da mesma maneira, entender o campo de tensão entre produtores e expectadores, para fugir da concepção inicial de que desenhos são para crianças. Atualmente, as animações podem até ter este significado, principalmente ao nível do consumo. Porém, não destitui destes equipamentos audiovisuais a rede de discursos e intenções elaborados por seus criadores. Aspectos da realidade são codificados nos rostos, corpos e ações dos heróis dos desenhos animados.

Desta maneira, os heróis da televisão, assim como os diferentes sujeitos da mídia, devem ser questionados, analisados e discutidos, para não recair no sentido superestimado que a mídia tem ganhado nos últimos anos.

É preciso tomar cuidado, dentro dos estudos de cinema, televisão, internet, e, por que não, da animação, com a ideia de “autoestrada da informação”, veiculada por Al Gore, quando vice-presidente norte-americano, vendendo um discurso midiático repleto de obscurantismo e fascinações vagas (JEANNENEY, 1998, p. 146).

Daniel Camurça Correia

As mídias, nestes primeiros anos do século XXI, vendem uma imagem de libertadoras das informações, dos saberes e, geralmente, aliadas das liberdades individuais e políticas. Porém, é preciso que os historiadores do presente analisem o sentido da falsa democracia da informação. Nem tudo que passa na televisão ou na internet reluz, mas também se faz necessário compreender os discursos e interesses por trás destas telas.

### **Bibliografia**

- DOREA, Guga. “Entrevista com Félix Guatarri: micropolítica e subjetividade”. Margem. São Paulo, n. 19, p. 43-48, 2004.
- HOBSBAWM, Eric. Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991). 2ª Edição. São Paulo, Companhia das Letras, 2003, 598p.
- JEANNENEY, Jean-Noël. “Audiovisual: o dever de nos ocuparmos dele”. In: RIOUX, Jean-Pierre & SIRINELLI, Jean-François (orgs). Para uma História Cultural. Lisboa, Estampa, p. 139-155, 1998.
- LIMENA, Maria Margarida Cavalcanti. “Mundo em crise?”. Margem. São Paulo, n. 5, p. 59-68, 1996.
- NAPOLITANO, Marcos. “Fontes audiovisuais: a história depois do papel”. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org). Fontes históricas. 2ª Edição. São Paulo, Contexto, p. 235-290, 2010.
- SENNET, Richard. O declínio do homem público: as tiranias da intimidade. 1ª Edição. São Paulo, Companhia das Letras, 2002, p. 447.