

# Lendo o *Pernalonga*: a construção imagética do inimigo japonês em *Bugs bunny nips the nips* (1944)

Inajara Barbosa Paulo<sup>1</sup>

## Resumo

O presente artigo tem como objetivo o debate sobre a representação do japonês no curta de animação *Bugs Bunny nips the nips*<sup>2</sup>, da série *Merrie Melodies*<sup>3</sup>, lançado pela Warner Bros em 1944. É notório que nas produções *hollywoodianas* do período da Segunda Guerra, onde este desenho está inserido, havia um empenho na construção imagética dos inimigos americanos: os nazistas e os japoneses. Enquanto se tinha um esforço em se distinguir nazistas do próprio povo alemão, o mesmo não acontecia com os japoneses, o que repercutiu numa crescente onda de violência para com os nipo-americanos.

Além disto, a animação merece ser levada a sério como um documento histórico, haja vista que os mesmos são um testemunho satírico, uma representação dos sentimentos e humores dos Estados Unidos nos anos quarenta. Neste trabalho, será mostrado a importância que tais desenhos tiveram, não só como um retrato da época em que estão inscritos para o historiador, mas também o seu papel na formulação pictórica do inimigo americano que despontava ao oriente: o Japão.

Palavras-chave: desenhos animados, Segunda Guerra, Pernalonga, japonês.

## 1. A importância dos desenhos animados no estudo cultural do século XX

Mesmo com a saída dos desenhos animados da programação televisiva brasileira (salvo exceções), certamente é difícil encontrar alguém que, no decorrer de sua vida, não foi exposto a horas e horas

---

<sup>1</sup> Mestranda em História, linha Arte, memória e narrativa, pela Universidade Federal do Paraná.

<sup>2</sup> Disponível no endereço: <http://www.dailymotion.com/video/x20z3qb>

<sup>3</sup> *Merrie Melodies* é uma série de curtas de animação da Warner Bros que foram ao ar de 1931 a 1969, derivada da série Looney Tunes. Esta apresentou alguns dos personagens mais famosos do mundo da animação: Pernalonga e Hortelino. *Merrie Melodies* foi originalmente produzido por Harman-Ising Pictures de 1931 a 1933 e, em seguida, Leon Schlesinger Productions de 1933 a 1944. Schlesinger vendeu seu estúdio para a Warner Bros. em 1944, e os recém-renomeados Warner Bros. Cartoons continuaram a produção até 1963. *Merrie Melodies* foi terceirizada para DePatie-Freleng Enterprises e Format Films de 1964 a 1967, e a Warner Bros. Cartoons retomou a produção dos dois últimos anos da série. Disponível em: [https://www.bcdb.com/cartoons/Warner\\_Bros./Merrie\\_Melodies/](https://www.bcdb.com/cartoons/Warner_Bros./Merrie_Melodies/). Acesso em: 14 julho 2017

de animações, incluindo desenhos da Era de Ouro<sup>4</sup>. Com isto, *Pernalonga* e *Mickey Mouse*, personagens queridos e admirados por gerações, não são personagens datados, presos em seu período histórico de criação, mas personagens fluidos, capazes de reinventar sua narrativa e mitologia para se adequar ao *Zeitgeist* no qual se encontram.

As animações são uma das formas de entretenimento mais acessíveis às massas, uma arte barata em termos de custo de produção e distribuição e com um alcance mundial, sem se limitar a gênero, nacionalidade ou etnia. Os desenhos também são comumente taxados como algo exclusivamente voltado para as crianças, o que é errôneo e simplificador demais, apesar de todo o apelo que eles tem sobre este grupo. Se pensarmos desta forma, comediantes como Chico Anísio, Renato Aragão, Charles Chaplin, entre outros, também sempre exerceram atração e riso no público infantil, entretanto, não recebem o mesmo estigma. O riso do século XX, em especial do humor dos desenhos animados da Warner, nada tem de ingênuo ou meninil, é uma desforra frente as afrontas e reveses, e o lastro para suportar as angústias (e guerras) do homem moderno (MINOIS, 2003).

Foi sempre o público adulto que garantiu o sucesso das animações, independente do estúdio. Foram eles que tornaram os primeiros longas do gênero, *Branca de neve e os sete anões* e *Os três porquinhos*, sucessos de bilheteria. Foram também eles, em especial, os soldados, que lotavam salas de cinema durante a Segunda Guerra para relaxar e “escapar” da dura realidade do *front*<sup>5</sup> com desenhos da Warner Bros. e *Metro-Goldwyn-Mayer* (MGM) (BARRIER, 1999).

Dentre as produções mais atuais, considerar desenhos como *South Park*, *American Dad* e *Family Guy* como divertimento para crianças, com todo seu conteúdo político, conotação sexual e críticas sociais, seria um grande erro de julgamento.

Desde a segunda metade da década de 50, a História tem se permitido explorar novas fontes e temas, sendo uma contribuição da terceira geração da Escola dos Annales. O cinema, o “primo rico” das animações, passou a ser considerado como fonte histórica em definitivo na década de 70 e, desde então, tem sido amplamente estudado por gerações de historiadores. Uma das propostas de análise das narrativas fílmicas mais recorrentes é a de representações, tendo como base e influência as obras de Roger Chartier, que se debruçou sobre a problemática de como se lidar com as obras de arte, incluindo o cinema. Entretanto, seu conceito de representação não consegue dar conta de todos os processos do filme. De acordo com Francisco das Chagas Fernandes Santiago Junior (2008, p. 66), “o filme não estabelece apenas relações representacionais, e em última análise, a imagem cinematográfica como representação é uma construção histórica na qual um dado conjunto de cenas se tornam representações de algo no choque com o mundo que a gerou”.

---

4 São os desenhos produzidos entre os anos 30 e 50, com duração média de 8 a 10 minutos, que iam ao ar nos cinemas do período.

5 Trad.: frente de batalha

Se o próprio conceito do cinema como “reflexo” do mundo já se encontra superado, o que dizer do caso das animações?

Ainda existe uma relativa dificuldade no trato com os desenhos animados pois são fontes que detém características únicas, que os afastam, em especial os curtas clássicos, da narrativa fílmica convencional.

Se o cinema é uma construção narrativa de fotografias onde, exibidas com leves modificações a uma determinada velocidade, criam a ilusão de movimento e realidade, os desenhos animados obedecem ao mesmo princípio técnico, mas dando vida a pinturas e caricaturas. A narrativa animada abriu para o cinema uma libertação de regras e amarras que ele mesmo desconhecia, proporcionando a sétima arte a possibilidade de dar vida a narrativas fantásticas, a chance de dar vida a universos fisicamente impossíveis, da *Terra Média*<sup>6</sup> a *Mos Eisley Cantina*<sup>7</sup>. O universo da animação ignora as regras da física e o tempo em si, tornando os personagens nela inseridos incapacitados de morrer.

Por mais que exista a possibilidade de se recriar em computador a imagem eterna da personagem *Princesa Leia*, jovem e cheia de vida na cena final de *Rogue One: a Star Wars Story*, é inegável que já não estamos vendo a atriz Carrie Fisher na tela, pois a imagem que estamos recebendo se trata de uma animação computadorizada em 3D de como ela era no primeiro filme da saga de 1977, e nem a veremos novamente devido a seu falecimento em 2016. Atores e atrizes morrem, já desenhos animados não. O *Pernalonga* pode mudar sutilmente seus traços com o decorrer das décadas, isso por conta de uma trilha de vestígios visuais deixada por todos os artistas que o tiveram em mãos, mas ainda é o mesmo coelho de 1939 e isso nunca mudará, pois não cabe à sua natureza envelhecer ou morrer (SANDLER, 1998, p. 4).

## **2. Pernalonga no Pacífico: uma análise descritiva do desenho *Bugs bunny nips the nips***

*Bugs Bunny nips the nips* é um curta de animação da série *Merrie Melodies*, dirigido por Friz Freleng (1906-1995)<sup>8</sup>, produzido pela Leon Schlesinger Productions e lançado nos cinemas no dia 22 de abril de 1944 pela Warner Bros e The Vitaphone Corporation. Participaram também: Tedd

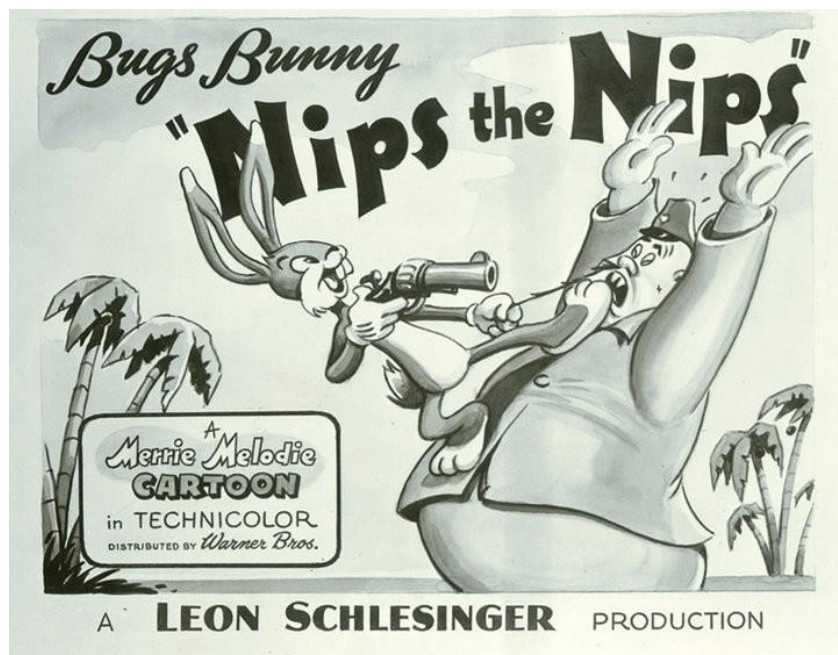
---

6 Nome dado ao cenário fictício onde a maioria dos contos de J. R. R. Tolkien se situam.

7 Bar ficcional da saga Star Wars situado na cidade pirata Mos Eisley, no planeta Tatooine.

8 Isadore “Friz” Freleng foi animador, cartunista, diretor e produtor estadunidense de desenhos animados, conhecido pelo seu trabalho nas séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, ambas da Warner Bros. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0293989/>. Acesso em: 15 julho 2017

Pierce (1906-1972)<sup>9</sup> como roteirista, música por Carl W. Stalling(1891-1972)<sup>10</sup>, vozes por Mel Blanc(1908-1989)<sup>11</sup> e Gerry Chiniquy (1912-1989)<sup>12</sup> com a animação.



Cartaz promocional do curta Bugs Bunny Nips de Nips, lançado no dia 22 de abril de 1944

O desenho, com duração de 7'43", começa com uma inscrição que diz "Em algum lugar do Pacífico" e a imagem do oceano, de onde se ouve uma voz cantando *Somebody is rocking my dreamboat*<sup>13</sup>. Aparece então um caixote de madeira, de onde as orelhas do Pernalonga sobressaem por entre os vãos de sua embarcação improvisada. Após cessar sua cantoria, o coelho se dirige ao público, onde diz: só estou matando o tempo enquanto a ilha que inacreditavelmente aparece nesse tipo de desenho". Quando tal ilha surge, ele novamente quebra a quarta parede: viram? A inacreditável ilha, e dispara a nadar rumo a terra.

9 Edward Stace "Tedd" Pierce III foi um animador americano. A maior parte de sua carreira foi como escritor no *Termite terrace*, divisão de animação da Warner Bros. É considerado a inspiração de Chuck Jones para a criação do personagem *Pepe Le Pew*, devido ao fato de Pierce ser considerado um mulherengo. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0682481/>. Acesso em: 15 julho 2017

10 Carl W. Stalling foi um compositor, arranjador musical e pianista responsável pelas trilhas sonoras dos desenhos animados da Warner Bros., em especial da *Looney Tunes*. Disponível em: <http://www.allmusic.com/artist/carl-stalling-mn0000165304/biography>. Acesso em: 15 julho 2017

11 Melvin Jerome "Mel" Blanc foi um dublador estadunidense responsável pela voz do *Patolino*, *Gaguinho*, *Pernalonga* e *Pica-pau*. Também contribuiu nos desenhos do *Scooby-Doo*, *The Flintstones*, *The Jetsons*, *Tom and Jerry* e *The pink Panther*. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0000305/bio>. Acesso em: 15 julho 2017

12 Germain Adolph "Gerry" Chiniquy foi um animador americano, famoso por seu trabalho em conjunto com Friz Freleng na Warner Bros. e na De-Patie Freleng Enterprises. Sua especialidade eram os números de dança que Freleng gostava de colocar em seus curtas. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0157908/> Acesso em: 15 julho 2017

13 RENÉ, Leon ; RENÉ, Otis; SCOTT, Emerson. Intérprete: The Ink Spots. **Somebody's Rocking My Dreamboat**. [S.l.]: Decca, 1941. 1 Disco sonoro.

Ao chegar no local, *Pernalonga* fica a admirar a paisagem, um verdadeiro jardim do Éden, pacífico e quieto. Ao som de *The storm*<sup>14</sup>, estouram bombas por todos os lados e o personagem é obrigado a correr, achando abrigo em um monte de feno. Ao colocar a cabeça para fora de seu abrigo, para verificar se já estaria em segurança, o monte de palha ganha pés, braços e um chapéu é colocado na cabeça do coelho. Ao perceber que não está só no esconderijo, o soldado japonês surge ao lado de *Pernalonga* com uma espada à mão. Ao som de um gongo, o pequeno adversário empreende sua perseguição ao inusitado companheiro do monte de feno, gritando palavras desprovidas de significado e brandindo sua espada no ar. Para escapar de seu alçoz, o coelho pula em um buraco mas era seguido de perto pelo japonês que, ao ver onde ele havia se escondido, joga uma bomba na toca e a soterra, com um gesto semelhante a um cachorro, jogando areia para trás de seu corpo por entre as pernas. Após ter seu próprio aparato usando contra ele, o soldado volta a usar a sua espada contra seu rival que, para ludibriá-lo, aparece vestido de general. Ao perceber que se tratava de um disfarce, o nipônico quebra a quarta parede<sup>15</sup> e se volta ao público: Honorável A-ha! Aquele ali não é um general japonês, oh não! Aquele é o *Pernalonga*, personagem dos desenhos *Merrie Melodies*, da Warner Bros. Ao perceber que seu disfarce não foi eficaz, pois o soldado pôs-se a comer uma cenoura e disse “o que há honorável velhinho?”, *Pernalonga* foge e captura um avião japonês. Repetindo o ato do coelho, o nipônico continua sua perseguição, com gritos sem tradução, e também embarca numa aeronave, entretanto, a mesma estava amarrada em um coqueiro pelo seu próprio rival, fazendo com que seu avião se despedaçasse em pleno ar. Ao perceber sua iminente queda, o japonês salta de paraquedas para salvar sua vida mas, sendo interceptado pelo seu adversário, recebe uma bigorna de presente, uma “sucata para o Japão”, provocando sua queda mortal.

Pintando em uma árvore uma bandeira imperial japonesa, símbolo de um inimigo morto, o coelho se vê de frente com um novo adversário: o lutador de sumô. Presumindo uma vitória certa, *Pernalonga* pinta uma nova, e maior, bandeira no tronco e vai de encontro ao rival, para uma luta braçal, onde sai derrotado. Enquanto o vitorioso lutador apaga a bandeira designada para ele da árvore, o coelho apela para mais um disfarce: uma gueixa. De forma sedutora, a personagem se insinua para o *rikishi*<sup>16</sup>, oferecendo um beijo por trás de seu leque. Esperando seu prêmio, o japonês fecha os olhos e aproxima seu rosto da falsa gueixa, que o acerta com uma marreta, o derrubando.

---

14 ROSSINI, Gioachino. *The storm*. In.: **William Tell**. 1829

15 A quarta parede é uma convenção na qual uma barreira invisível e imaginada, separa os atores da audiência, enquanto o espectador consegue ver a história se desenrolar diante de seus olhos, os atores agem como se não tivessem a mínima ideia de que está sendo observados, o termo tem origem nas peças teatrais mas já se estendeu por diferentes tipos de mídia como livros, filmes e jogos. A quebra da quarta parede é realizada quando o ator reconhece a existência do espectador podendo interagir com ele ou não. Cf.= QUEBRA da quarta parede. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2316-82422014000100010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-82422014000100010)>. Acesso em: 15 maio 2017.

16 *Rikishi* é o lutador de sumô.

Ao perceber que vários navios do adversário se aproximavam da paradisíaca ilha, o herói põe seu “chapéu de pensar” para desenvolver uma estratégia que aniquilem seus oponentes. Sua ideia surge piscante no seu chapéu: com um caminhão de sorvete, que traz em sua lataria escrito “bom rumor” e, ao som de *Der Vogelfänger bin ich ja*<sup>17</sup>, Pernalonga oferece para todos os soldados picolés, cada um com uma granada em seu interior. Chamando-os de “cara de macaco” e “olhos rasgados”, o coelho distribui todas as guloseimas e fica a esperar por um momento até ouvir o som das explosões. Dando seu “trabalho” por completo, retira-se com seu carro, entretanto, um japonês em farrapos sai correndo em direção ao veículo, pois havia tirado um palito premiado. Como “prêmio”, o soldado recebe um picolé duplo, agora sua morte, ao som de duas explosões seguidas, é certa. Pintando todas as árvores com bandeiras japonesas, símbolo das inúmeras baixas nipônicas, Pernalonga comenta novamente de como a ilha é um pedaço do Jardim do Éden, pacífico e quieto, mas que ele odeia paz e silêncio e precisa sair daquele lugar. Em meio ao seu desespero, desponta no horizonte uma embarcação de bandeira americana, a qual ele grita desesperadamente para ser resgatado. Ao notar que está sendo ignorado, o coelho exclama: vocês acham que eu quero passar o resto da minha vida nesta ilha? Surge então uma coelha, com trajes nativos, que responde o questionamento: é uma possibilidade. Ao ver a fêmea, o coelho rapidamente esquece seu desespero em sair do local, abaixa a bandeira com a qual tentava chamar a atenção da embarcação e põe-se a perseguir, com uivos e pulos, a sua potencial parceira.

### 3. O mito do inimigo japonês

Segundo Jesi (2014, p 87), o mito é uma “história real”, ocorrida no tempo das origens, que explica como nasceram todas as coisas do universo e como fizeram os homens. Na linguagem moderna, a palavra quase sempre indica uma “história não verdadeira”. Mesmo com ferramentas como a ciência, os mitos ainda florescem de forma espontânea para servir a determinados objetivos. A produção destes está condicionada por uma série de elementos psicológicos, sociais, econômicos, etc. A criação do mito do “perigo amarelo”<sup>18</sup>, como era denominado o japonês durante a Segunda Guerra, é anterior ao conflito e explicada pelo próprio histórico das relações político-sociais entre EUA e Japão.

---

17 MOZART, Wolfgang Amadeus. *Der Vogelfänger bin ich já*. In.: **A flauta mágica**. 1791.

18 Perigo amarelo foi uma metáfora racial surgida durante as Guerras médicas (499-449 a.C), e retomada no final do século XIX para os imigrantes chineses que chegavam aos Estados Unidos. Apesar de ter um cunho mais racial do que nacional, nos anos 20, tal metáfora passou a ser designada aos japoneses, devido a sua expansão militar no sudeste asiático, que colocava em cheque a política internacional americana na região.

O vínculo entre Estados Unidos e Japão, desde a abertura dos portos japoneses em 1854, sempre foram conturbadas. Apesar dos inúmeros tratados de amizade entre as duas nações, as ondas migratórias nipônicas para os estados americanos e o Havaí<sup>19</sup> e os constantes impasses diplomáticos entre os dois países fomentavam um forte preconceito por parte dos americanos. O japonês (e asiáticos em geral), assim como os negros e latinos, eram vistos como “raça” inferior, o “amarelo”, uma “infestação” em solo estadunidense que ameaçava a própria existência do verdadeiro cidadão americano. Essa visão, era reforçada por toda a propaganda anti-japonesa, o que Jesi (2014, p. 88) afirma: os mitos podem ser usados (e são usados!) para exercer uma verdadeira e peculiar hipnose sobre grupos sociais inteiros e para impor determinadas escolhas.

A utilização da própria mitologia nacional japonesa serviu de origem para sua vilificação. O fato desta sociedade ser profundamente marcada por seu tradicionalismo já servia para explanar a sua primitividade. O xintoísmo era a principal base para a construção imagética deste adversário, um símbolo do retrocesso e fanatismo. Surgido como uma forma de combater as influências do budismo e desenvolvimento de uma teologia depurada de elementos estrangeiros, o xintoísmo era uma combinação de filosofia religiosa e o culto ao imperador que, segundo tal crença, era descendente direto da deusa do sol, *Amaterasu Omikami*. Como principal religião e integrada ao sistema educacional desde o final do século XIX, guiava o Japão através dos mitos nacionais onde a pátria, religião e moral eram seu cerne (O JAPÃO... 2009).

Não foi difícil para *Hollywood* conseguir criar estereótipos vis em cima de tais conceitos tão exóticos para o povo americano. No cinema surgiram vilões e as *Dragon ladies*<sup>20</sup>, que por meio de sua lascividade buscam corromper o herói branco, ameaçando a aniquilação do Ocidente com uma torrente “amarela” (ANTI-JAPANESE... 2017).

Com o ataque a *Pearl Harbor*, o sentimento anti-japonês tomou dimensões ainda mais hollywoodianas. O mito do japonês lascivo, primitivo, ganha contornos ainda mais desumanizados. Agora, era um inimigo escondido dentro da própria casa, corrupto, traiçoeiro e que tinha por tradição a traição, vindo de uma nação que tinha por objetivo e religião a conquista do mundo, parte de um mundo sombrio onde os ideais ocidentais de liberdade, igualdade e fraternidade não são só desconhecidos, mas combatidos (PRELUDE...1942). Para os chargistas e animadores, a animalização do japonês foi um caminho fácil, já sendo trilhado há décadas e ressaltado nos filmes de propaganda de guerra, mas que ganhou contornos mais cruéis com o infame ataque surpresa.

---

19 Quando os primeiros imigrantes japoneses chegaram a Honolulu em 1885, o território do Havaí ainda era um reino. Em 1898 o Havaí torna-se um estado americano, sendo a maior parcela de sua população de origem japonesa.

20 *Dragon lady* é o estereótipo negativo utilizado para as mulheres do extremo oriente (Japão e China em especial). De origem americana, o termo foi inspirado nos filmes da atriz chinesa Anna May Wong, designado para mulheres fortes, misteriosas, dominadoras e de natureza enganadora. In.: CLARK, Audrey Wu. *Disturbing Stereotypes: Fu Man/Chan and Dragon Lady Blossoms. Asian American Literature: Discourses and Pedagogies*, New York, v. 3, n. 1, p.99-118, out. 2012.

Em *Bugs Bunny Nips the Nips*, a construção imagética do inimigo começa desde a ilha, como um local sedutor, um verdadeiro Jardim do Éden, mas que é uma armadilha, “infestada” de inimigos, e passa por quatro figuras fundamentais na sociedade japonesa: o soldado, o general, o lutador de sumô e a gueixa. Na aparição do guerreiro nipônico, é desnecessário a presença de um personagem que represente um equivalente estadunidense, suas feições e maneirismos foram feitos para ressaltar sua primitividade animalesca e inferioridade mesmo em presença de um simples coelho. O personagem é baixo, de pele amarela, com pernas encurvadas e pés descalços, sendo estes como o de um macaco. Sua cabeça é menor e desproporcional ao corpo, com orelhas de abano e dentes protuberantes. Além de sua postura semelhante a um primata, o personagem está constantemente gritando palavras sem nexos com uma voz estridente.

A atitude do herói *Pernalonga* no curta mostra que, além dele ter trejeitos e postura com mais “humanidade” que seu rival, revela uma crueldade e desdém para com o japonês, adversário traiçoeiro e desleal, o qual não merece ser respeitado como um adversário à altura. Para enganá-lo, o coelho se utiliza de um novo recurso para enganar seu inimigo: o general (presumivelmente Hideki Tojo). Apesar dos trajes do exército imperial, que a priori coloca o soldado de joelhos reverenciando seu superior de forma ritual, o disfarce cai por terra com o simples gesto do personagem em comer uma cenoura.



Cena 3'29'': O soldado japonês e Pernalonga disfarçado de general

Sua derrota, no caso morte, é de forma cruel: ao fazer com que seu avião se despedace no ar, *Pernalonga* entrega uma bigorna para o soldado que tentava escapar da queda iminente de paraquedas, selando seu destino final, uma “feliz aterrissagem”.



O segundo adversário nipônico é mais uma figura tradicional da figura japonesa: o lutador de sumô, que é retratado com uma corpulenta fisionomia em desproporção com a cabeça, que é pequena, mas com os característicos dentes evidentes. O representante nipônico se revela exatamente o que seus traços indicam: uma massa corpórea que se resume a força, mas pouca inteligência. O coelho, após falhar ao combater corpo-a-corpo o seu rival, recorre a mais um disfarce: a gueixa, um símbolo nipônico de beleza e tradição posto como uma *Dragon Lady*, sedutora e cruel. Após encantar o lutador, prometendo-lhe um beijo, o acerta fatalmente com uma marreta.



**Cena 5'10'': O lutador de sumô rende-se aos encantos da Gueixa (Pernalonga)**

No trecho final, temos a volta dos soldados nipônicos, que são constantemente chamados pelo coelho de “caras de macaco” e “olhos rasgados”, enquanto tentam comprar um picolé. Sua derrota não é honrosa, são enganados por um personagem que, mesmo sendo um animal no sentido explícito da palavra, se considera superior e mais humano que seus rivais. Seu desdém pelos japoneses faz com que *Pernalonga* só busque um objetivo: a morte de todos.

### **Considerações finais**

A construção mítica do “perigo amarelo” e sua adaptação para os desenhos, são uma pequena amostra de uma sociedade que, ao mesmo tempo fixa seu papel como mensageira e paladina da liberdade e igualdade entre os homens, mas que encontra em seu seio, profundas divisões sociais

baseadas no mito racial de superioridade do *WASP*<sup>21</sup>. Sua própria mitologia de origem e pureza faz com que seus maiores inimigos no conflito, os alemães e japoneses, recebam tratamentos distintos. O nazista não é um sinônimo do ser alemão, e é retratado de forma cortês e relativamente humana, mesmo em suas caricaturas animadas. Já o japonês é visto sem nenhuma ressalva ou distinção, não há diferença entre uma criança em Tóquio ou um jovem nascido e criado nos Estados Unidos. São uma horda, um formigueiro onde todas as formigas são operárias cegas à serviço de seu imperador-deus. Todos são igualmente perversos, numerosos como ratos e inferiores como os macacos.

Desenhos como *Bugs Bunny Nips the Nips* serviram como justificativa para ações racistas por parte do governo e também da sociedade para com os japoneses. As consequências desses curtas vão muito além da função de levantar o moral das tropas e arrecadação de bônus de guerra. Induziram um transe coletivo onde qualquer um com fenótipo oriental era uma ameaça. Tendo por base essas construções narrativas, o governo americano, em 1942, ordenou que mais de 120 mil nipo-americanos fossem realocados para campos de concentração. Todos, desde imigrantes a nascidos em solo americano, considerados de forma histórica e irrestrita como ameaças a segurança nacional (PEARL HARBOR EM CHAMAS, 2009). Embora houvesse a expectativa por parte do Departamento de guerra em assentar essa população em pequenas cidades pelo país, a enxurrada de longas e desenhos onde japoneses são retratados como monstros continuavam a ser exibidos nas salas de cinema, e nenhuma cidade os aceitaria (FIVE...2017).

Mesmo com o conhecimento e experiência negativa de construções imagéticas, as consequências que elas produzem na sociedade, ainda surgem novos mitos para definir o outro como inimigo e eles são largamente veiculados pela indústria cinematográfica. Desenhos animados são um terreno fértil para, o que Benjamin denominou de explosão terapêutica do inconsciente, onde os desenhistas, roteiristas e espectadores se ajuntam em uma psicose coletiva, onde tudo é possível, desde a fabricação à destruição do inimigo. Como resultado desse avançado processo de desumanização do japonês, centenas de milhares de civis perderam suas vidas em Hiroshima e Nagasaki. A imagem generalizada do japonês como uma praga sub-humana forneceu a justificativa para as decisões que resultaram no lançamento das duas bombas atômicas. Nas palavras de Harry S. Truman (WEINGARTNER, 1992) “A única linguagem que eles parecem entender é a que usamos quando os bombardeamos. Quando você tem que lidar com um animal, você tem que tratá-lo como um animal (...)”

---

21 *WASP* é o acrônimo inglês *White, Anglo-Saxon and Protestant* usado para designar a parcela da sociedade americana, em sua maioria elite, de ascendência britânica e de religião protestante. Este grupo é apontado como detentor do domínio histórico sob as instituições financeiras, acadêmicas, culturais e legais dos EUA.

## **Bibliografia**

ANTI-JAPANESE propaganda in WWII: Racism Takes an Uglier Turn. Racism Takes an Uglier Turn. Disponível em: <<http://j387mediahistory.weebly.com/anti-japanese-propaganda-in-wwii.html>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

BARRIER, Michael. **Hollywood Cartoons: American animation in its golden age** . 1. ed. New York: Oxford University Press, 1999. 648 p. v. 1.

BUGS Bunny Nips the Nips. Direção de Friz Freleng. Produção de Leon Schlesinger. Roteiro: Tedd Pierce. Música: Carl W. Stalling. Califórnia: Warner Bros., 1944. (8 min.), son., color. Série Merrie Melodies.

FIVE came back: Story of Hollywood and the Second World War. Direção de Laurent Bouzereau. Música: Jeremy Turner. 2017. Son., color. Legendado.

JESI, Furio. Sobre os mitos contemporâneos. **Boletim de Pesquisa Nelic**, [s.l.], v. 14, n. 22, p.87-90, 19 dez. 2014. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/1984-784x.2014v14n22p87>.

KNOW your enemy: Japan. Direção de Frank Capra, Joris Ivens. Roteiro: Frank Capra, John Huston, Carl Foreman, Edgar Peterson. United States: U.s. War Department, 1945. (63 min.), son., P&B. Legendado. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PvcE9D3mn0Q>>. Acesso em: 11 jul. 2017.

MINOIS, Georges. **História do riso e do escárnio**. 1. ed. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 2003. 653 p. v. 1.

**O JAPÃO ESTENDE SEUS TENTÁCULOS NO PACÍFICO**. São Paulo: Abril, v. 30, n. 13, 2009. Semanal.

**PEARL HARBOR EM CHAMAS: EUA entram na guerra**. São Paulo: Abril, v. 30, n. 12, 2009. Semanal.

PRELUDE to war. Direção de Frank Capra. Produção de Frank Capra. Roteiro: Anthony Veiller, Eric Knight. Música: Hugo Friedhofer, Leigh Harline, Arthur Lange, Cyril J. Mockridge, Alfred Newman, David Raksin. 1942. (53 min.), son., P&B.

SANDLER, Kevin S. **Reading the rabbit**: explorations in Warner Bros. Animation. New Jersey: Rutgers University Press, 1998

SANTIAGO JUNIOR, Francisco das Chagas Fernandes. Entre a representação e a visualidade: alguns dilemas da relação história e cinema. **Domínios da Imagem**, Londrina, v. 2, n. 3, p.65-78, nov. 2008

WEINGARTNER, James J.. Trophies of War: U.S. Troops and the Mutilation of Japanese War Dead, 1941-1945. **The Pacific Historical Review**, Los Angeles, v. 61, n. 1, p.53-67, fev. 1992.