

E O PATETA FEZ HISTÓRIA

LÍGIA MARIA DE CARVALHO¹

Quando Barack Obama, em janeiro de 2012, discursou para os estadunidenses, no *Magic Kingdom* (o *Reino Mágico*, situado no parque *Disney World*, em Orlando, na Flórida) ele estava não apenas incentivando a indústria do turismo, com o propósito de tirar o país da crise, mas, também, estava reafirmando, subliminarmente, o antigo alinhamento de Disney e sua empresa aos interesses estatais. E mesmo fazendo uma broma, ao comparar suas grandes orelhas com as do Mickey, o Presidente estava a confirmar a liderança mundial do camundongo e seus amigos, no que se refere à capacidade de vender a imagem de uma sociedade e seus valores, para atrair turistas e, assim, angariar benefícios e gerar riquezas internamente. Naquele momento, a autoridade máxima da nação se colocava diante da brônzea estátua de Walt, como que se autoproclamando ser o sucessor do homem mais criativo, patriótico e bem-sucedido da Norte América no século XX. Desta forma, ao reivindicar os ideais do grande artista, que orientaram toda a sua vida e sua obra, a saber: que o sonho, o trabalho árduo e a persistência podem desencadear uma magia poderosa, Obama validou ali, tanto a sua candidatura à reeleição quanto a influência nacional e mundial das personagens Disney.



Figura 1: Barack Obama discursando diante do Castelo de Cinderela, em 19 de janeiro de 2016.

A análise de tal influência, tomando por base uma dessas famosas personagens, se configurou na justificativa do presente estudo, pois, a pesquisa sobre suas origens, seu desenvolvimento e as transformações sofridas em determinadas circunstâncias e contextos

¹Doutoranda pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás; mestre em história.

históricos fez com que a “personalidade” mais engraçada do panteão disneyano, se revelasse como o melhor representante do *American way of life*, marcando presença sempre que a sociedade necessitou e as políticas públicas o exigiram.

A isto se deve, não apenas ao seu “caráter” pedagógico, uma vez que suas animações foram, e ainda são utilizadas como material didático, mas, principalmente, por permitir o estabelecimento de um diálogo entre o momento histórico vivido pela população Norte Americana e os interesses que permearam a criação e variações da personagem, com o propósito de alcançar os meios de comunicação, o mercado e o entretenimento de modo geral. Trata-se, portanto, da pesquisa sobre a personagem conhecida como Pateta (*Goofy*) que, surpreendentemente, de acordo com Neal Gabler (2009), um dos mais respeitados biógrafos de Disney, era desprezada pelo renomado artista. Esta é, sem dúvidas, uma provocação interessante, pois, o atabalhoado amigo do Mickey foi criado, justamente, para tornar menos enfadonhas as aventuras do rato, uma vez que suas peripécias já apresentavam sinais de decadência e, mesmo quando o roedor abandonou as telas em uma “aposentadoria compulsória” o Pateta decolou em carreira solo, ganhou status de estrela e se imiscuiu no cotidiano das famílias estadunidenses, tornando-se o “garoto propaganda” de um modo de vida.

Por tudo isso, o menos estudado da consagrada trindade disneyana, ganha o papel de protagonista nesta pesquisa.

Nasce uma estrela

Em 1927, enquanto o filme *The Jazz Singer*, estrelado por Al Jolson e dirigido por Alan Crosland, encantava o mundo ao inaugurar a possibilidade de sincronizar imagens e sons, Walt Disney padecia uma disputa judicial com a distribuidora de Pat Powers pelos direitos de sua personagem *Oswald the Lucky Rabbit*, o coelho sortudo e traquina. Uma vez privado de sua fonte de renda, Walt necessitava, desesperadamente, criar nova personagem para concorrer com a que lhe fora tirada, o que propiciou, no ano seguinte, o surgimento de Mickey Mouse que apareceu estrondosamente nas telas como a primeira animação sonorizada de sucesso, intitulada: *Steamboat Willie* (18/11/1928), muito embora,

cronologicamente, este fosse o terceiro da série, uma vez que, os silenciosos, *Plane Crazy* (15/05/1928) e *Gallopín' Gaucho* (02/08/1928) tiveram pouca aceitação.

Extremamente semelhantes Oswald e Mickey compartilhavam as feições e as diabruras, sendo diferentes apenas na extensão das orelhas e do focinho. Porém, Neil Gabler (2009) comenta que as características de Mickey se repousavam em uma “criatividade não refinada e a determinação sádica”, acrescentando ainda que o camundongo era “agressivo, lúbrico e chauvinista”. Para se ter uma ideia sobre a repercussão do fenômeno, em 1928, foram produzidos apenas três curtas do Mickey e em 1929 – mesmo com a deflagração da crise econômica – foram feitas onze animações. Nos dois anos subsequentes, a soma chegou a vinte e três, o que corresponderia a quase duas animações por mês.

Entretanto, algumas mudanças no cenário nacional trariam nuvens negras para toldar o esplendor de tal sucesso. O Presidente Herbert Hoover (1929-1933) - *quaker* por tradição e humanitarista por opção – ao tentar contornar os estragos provocados pela Grande Depressão adotou uma política austera e moralista que, não somente perseguiu *gangsters* e efetuou reformas fiscais no país, mas também reavivou na população um espírito de saneamento em favor dos bons costumes. Garry Apgar (2014), ao reeditar algumas relevantes publicações de época, feitas ao redor do mundo sobre Mickey, inseriu artigos como *Regulated Rodent* (O Roedor Regulado), publicado na revista *Time*, em 16/02/1931, em que mostra o rato sofrendo o desagrado público, inclusive, tendo a animação *The Barn Dance* (14/02/1929), sido impedida de exibição no Canadá.

Inesperadamente, Walt se viu intimidado por uma avalanche de cartas provenientes de pais e mães descontentes e o Mickey endiabrado, beberrão, fumante e eternamente excitado, teve que ser soterrado (se bem que o fumo não foi completamente erradicado de todas as películas disneyanas). Portanto, uma vez exigido o seu expurgo, a solução encontrada foi ressuscitá-lo na pele de um rato infantilizado e irrepreensível. Mas, quando isto aconteceu, foi decretada a morte do camundongo por inanição, pois, destituiu o *mouse* de seu *elan* vital e, com ele, a energia que magnetizava seu público. A partir de então, para que se mantivesse em pé, necessitaria de amigos que lhe servissem de muletas. E é nesse contexto que nasce o Pateta.

Os tempos modernos

Das lembranças da fazenda de propriedade paterna, situada nas proximidades da cidade de Marceline, no estado de Missoure, Walt retirou as referências visuais e emocionais para compor suas personagens. Tantas vezes transformada em cenário para boa parte das peraltices do rato e seus coadjuvantes, a recordação de Marceline reintroduziu o ideal pureza campestre, de retorno a um tempo áureo que poderia ser resgatado pela valorização das coisas simples e pela harmonia com a natureza.

Povoada por seres mágicos cujo sangue de tinta impregnava de vida a um simples brandir de pena, a morada dos sonhos fazia um contraponto perfeito com a cruenta realidade que grassava o país.

Sob essa perspectiva, veio ao mundo uma série de curtas agrestes e, dentre eles, a quadragésima segunda animação do Mickey, de 25 de maio de 1932, chamada *Mickey's Revue* (*A Revista Teatral do Mickey*), dirigida por Wilfred Jackson. A ação se desenvolvia em um celeiro travestido de teatro, cuja plateia era composta por animais da fazenda que estavam devidamente paramentados para a ocasião. O show de variedades simplesmente encantava um peculiar espectador, dono de uns óculos com aros quadrados e uma risada divertida. Apesar de mal educado e não saber se comportar em tão solene espaço público, o excêntrico cão, ainda sem nome, caiu no gosto do público, sendo batizado, posteriormente, com o nome de *Dippy Dawg*, pelo quadrinista Floyd Gottfredson em 1933 que, não apenas eternizou a dupla Mickey e Pateta nas tiras de jornais más, também, deu profundidade às personagens, coisa impossível de se conseguir nos curtas-metragens (GERSTEIN, 2011). A partir de então, o canino atrapalhado e rejuvenescido voltou a contracenar com o camundongo em diversas ocasiões. Nascia, assim, o trapalhão em sua fase caipira.



Figura 2: Cena de *Mickey's Revue*, a primeira aparição do Pateta. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/75013150015053942/> Acesso em 18/10/2016.

Nessa fase campestre, foram mantidos os estereótipos que caracterizam o figurino do matuto, bem como a idealização do caipira como sendo puro, simplório e bondoso, uma criatura sempre resistente ou em descompasso com ritmo da vida moderna, e não por acaso Bergson (2011) aponta como fator de comicidade justamente o contraponto entre o ser/corpo com o tempo/movimento. As ingênuas, películas criavam uma mescla entre o rural e o urbano, porém, sempre que ambos eram confrontados, o primeiro, na maioria das vezes, saía ridicularizado ou em desvantagem. Por outro lado, a utilização de engenhocas e espertezas com a finalidade de se alcançar um objetivo, ou mesmo, de escapar de situações ameaçadoras, parece enaltecer a vivacidade e a presteza de raciocínio do cidadão em detrimento da ingenuidade e falta de modos do caipira. Assim, o Pateta passa a assumir, cada vez mais, a função de “escada” (BOLOGNESI, 2003), que na linguagem circense, corresponde ao palhaço mais pueril e desafortunado da dupla, cujas estultices servem para gerar situações de riso e a promoção do parceiro mais esperto.

A primeira mudança no visual do Pateta, realmente digna de nota, pode ser vista em *On Ice* (*No Gelo*, lançado em 28/09/1935 e dirigido por Bem Sharpsteen), em que a calça jeans ganha proeminência sobre o macacão (à moda de Charles Chaplin) e os pés arredondados são substituídos por outros de aparência humana, recobertos por sapatos de cor bege escuro. Vale notar que as mudanças apresentadas nas animações realizadas, sobretudo, a partir do ano de 1933 - após a premiação de *The Three Little Pigs* (*Os Três Porquinhos*), a segunda da série *Silly Synphonie* (*Sinfonias Ingênuas*) a ter o reconhecimento da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, cuja canção *Quem tem medo do Lobo Mau?*, se tornou o hino contra os efeitos da Grande Depressão - seguiram o projeto de Disney, que era o de transformar a animação, até então considerada “uma novidade tosca e juvenil”, em algo que se aproximasse “singelamente da arte” (GABLER, 2009, p.200). Mas, foi com *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Branca de Neve e os Sete Anões*), em 1937, que Disney mudou a história da animação, ascendendo ao poder. O citado autor (p. 319-320) comenta que o “filme e sua virtuosidade técnica” criou um “mundo totalmente pré-fabricado”,

capaz de oferecer a todos uma sensação de poder e controle, uma vez que o tema tratava de superações. E ainda afirma:

Por mais que os espectadores do filme tenham sentido sua história pessoal codificada em Branca de Neve – a história da ascensão ao poder de Walt Disney, que se traduziu na ascensão ao poder de cada um -, eles também sentiram o eco de seu maravilhoso senso de disciplina. Ao criar um mundo para si desde o início, Walt Disney demonstrou, de forma mais completa e vigorosa que nunca em seu trabalho, o domínio potencial do homem, que havia sido sempre a metáfora inerente da animação. Esta era a sua força real (p. 320).

Portanto, esse mundo pré-fabricado, fruto da ilusão do movimento, cuja decomposição em quadros possibilitava a imitação da vida (THOMAS, 1995) se tornou a ambição máxima de Walt, atingindo a todas as produções do estúdio, o que, conseqüentemente, promoveu a repaginação das personagens com a finalidade de proporcionar, não apenas uma maior humanização² das mesmas, mas, principalmente, uma maior identificação com os espectadores .

Em 1934, o desengonçado grandalhão ganha sua nova e definitiva imagem, sendo esta, creditada a Art Babbitt (Arthur Babbitt) que, à época, talvez fosse o mais talentoso e, seguramente, um dos animadores mais bem pagos do Estúdio antes da greve e da rancorosa ruptura com os irmãos Disney em 1941.

Babbitt, simplesmente, estabeleceu os cânones que passariam a reger a criação do eterno cabeça oca. O crítico e historiador de cinema Leonard Maltin, ao fazer a introdução da coletânea *The Complete Goofy* (2002), apresenta o memorando enviado por Art à sua equipe, contendo as especificações da personagem em cujo extrato lê-se:

Pense no Pateta como sendo uma mistura de eterno otimista, crédulo e bom samaritano, meio idiota, incompetente e sem ambições, um jovem negro caipira, simpático e de boa índole. [...] Seu cérebro é bastante vaporoso. Ele ri de suas próprias piadas, porque não consegue entender a dos outros. Ele é muito cortês e falante e mesmo que cometa gafes, elas não podem constrangê-lo, uma vez que é capaz de rir de seus próprios erros. Ele conversa consigo mesmo para ficar mais fácil entender que o que ele próprio pensa. Ele é um tolo santo [...].

² Walt afirma que: “Em aprender a arte de contar histórias por animação, eu descobri que a linguagem tem uma anatomia. Cada palavra falada, seja proferida por uma pessoa que vive ou por uma personagem de desenho animado, necessita de uma expressão facial que enfatize o significado” (DISNEY, 2001, p. 09).

Assim, o magricela atrapalhado deu continuidade ao estereótipo do caipira, apesar de sofrer algumas mudanças sutis. Em sua nova vestimenta vê-se a reprodução do figurino adotado por Chaplin e há vários desenhos em que é notória a apropriação das gags de Carlitos, como é o caso de *Moving Day (O dia da Mudança)*, de 1936, dirigido por Ben Sharpesteen.



Figuras 3 e 4: Pateta se apropria da cena interpretada por Carlitos em *His Musical Career* (também conhecido como *Musical Tramp*) de 1914. Disponíveis, respectivamente em: <http://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=241#page=screenshots> <http://doman.pl/chaplin/films/hismusicalcareer/hismusicalcareer.html> Acesso em: 21/10/2016.

A hipótese para a adoção de Chaplin como o modelo visual do Pateta deixam manifestas duas questões: a primeira, diz respeito ao apreço de Disney pela amizade de ambos, uma vez que ele próprio, por várias vezes, afirmou ter criado Mickey como forma de homenagear o talentoso ator. Nas palavras de Neil Gabler (2009):

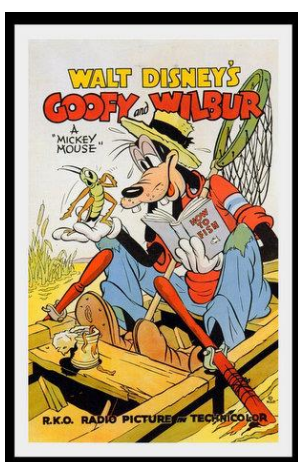
“[...] Walt, [...] conscientemente, usou Chaplin – a quem uma vez chamou de ‘o maior de todos’ – como modelo. Ao inventar Mickey Mouse, disse Walt, ‘queríamos uma coisa atraente, e pensamos em um rato muito pequenino que tivesse algo do desejo de Chaplin – um sujeito comum tentando fazer o melhor que podia’” (pp. 184).

Portanto, enquanto o Mickey herdou o caráter de Carlitos, o Pateta recebeu seu visual por legado.

A segunda questão diz respeito à internacionalização da personagem, uma vez que, ao ganhar notoriedade mundial, houve a necessidade de se criar argumentos mais generalizados e, portanto, mais identificáveis com o espectador e o modo de vida urbano. A isto ainda se acrescentava as inúmeras possibilidades humorísticas criadas pelo

transplante de um ingênuo e inepto matuto para o universo citadino complexo, caso em que o modelo criado pelo Vagabundo poderia ser adaptado perfeitamente.

Assim, em 1939, o Pateta dá início à carreira solo com o curta: *Goofy and Wilbur* (dirigido por Dick Heumer). E conta a lenda que foi neste filme que Walt, em pessoa, ofereceu o nome definitivo de Goofy (Pateta) à personagem, eliminando, desta forma, os antecessores.



Figuras 5 e 6: Repaginação do Pateta em *Goofy and Wilbur* (1939). Disponíveis, respectivamente, em: <http://www.mikeclinsthenplaying.com/2012/05/i-miss-cartoons.html> e <http://cartoonsof1939.blogspot.com.br/2010/03/035-goofy-and-wilbur.html> Acesso em: 17/10/2016.

Nesta animação, o aparvalhado ganhou não apenas um roteiro próprio, mas, também, a adição de “uma pitada” da irreverente transgressão de Carlitos, pois, ludibria a interdição de pesca com a recusa de utilização dos apetrechos apropriados para tal atividade, se valendo apenas de um espevitado gafanhoto cuja finalidade seria a de atrair os peixes para fora d’água.

Anjos no inferno

A chegada da II Guerra Mundial foi um marco para o Estúdio, pois, não apenas o transformou em caserna, após o ataque dos japoneses a Pearl Harbor, como também fez com que suas principais personagens se “alistassem” nas forças armadas. John Baxter (2014) comenta que uma infinidade de desenhos animados para treinamento, propaganda e entretenimento foi dirigida à guarnição e aos civis. O Pato Donald, por sua índole iracunda, foi o campeão das animações, ficando o Pateta com apenas duas, sendo estas voltadas ao

entretenimento. A explicação oferecida pelo referido autor repousa no fato de ser o otimismo entusiasta de Goofy, a peça fundamental e ideal para motivar os civis a se engajarem nos *esforços de guerra*, aguentando com confiança e bom humor as adversidades provocadas pelo racionamento e a consequente diminuição do consumo. Em *Victory Vehicles* (1943), dirigido por Jack Kinney, o Pateta aparece oferecendo as mais esdrúxulas maneiras de se economizar combustível e outros derivados do petróleo, enquanto a música de abertura, intitulada *Hop on Your Pogo Stick*, insiste em perguntar: quem precisa de limusine que sempre desperdiça gasolina?

Entretanto, algo mais profundo e subterrâneo interditou o Estúdio de colocar o Pateta na linha de frente: a puerilidade. Pelos princípios éticos, morais e cristãos se torna inconcebível o arrolamento direto de crianças em conflitos armados, caso em que, o ingênuo de mente, infantil e sócia de Chaplin não poderia atuar como força de ataque no front. Existe ainda outra questão de peso que deve ser considerada: na segunda e última animação marcial do Pateta denominada *How to be a sailor* (1944), também dirigida por Jack Kinney, o bagunceiro, por um engano, lança a si próprio contra os inimigos ao invés de o fazer com o míssil, caso em que tanto desbarata a frota naval japonesa quanto destrói o símbolo do império nipônico representado pelo sol nascente com seus raios estendidos. A moral da história se revela na ideia de que não é apenas a força bélica que vence a guerra, mas, também o bom ânimo, a singeleza, a perseverança e a fé, pois, cada um a seu modo pode oferecer sua contribuição.

A caminho da glória

Os anos finais da guerra chegaram trazendo consigo a confirmação dos EUA enquanto potência mundial e a riqueza proveniente do butim acelerou a produção de bens de consumo e de serviços a uma proporção jamais vista, sendo o cinema o produto de ponta.

Disney disse certa vez que:

O filme tornou-se uma necessidade da vida, uma parte do equilíbrio de nossa existência. Não é um luxo, uma coisa superflua. As pessoas, cada dia mais, estão indo ao cinema interessadas em se divertir com os filmes. Talvez, as demandas de hoje, sejam diferentes das de algum tempo atrás, quando as diversões públicas eram mais limitadas. O mecenato vai depender, mais do que nunca, do que colocamos na tela. E, especialmente, sobre a forma como entendemos as

necessidades e desejos de nossos clientes mais jovens. Para conseguirmos investimento teremos que competir como nunca antes (DISNEY, 2001, p.3).

Kathy Merlock Jackson (2006) comenta que em decorrência da estabilidade econômica e da melhoria na qualidade de vida, houve um número recorde de casamentos que desencadeou a explosão de natalidade sem precedentes nos Estados Unidos, que historicamente ficou conhecida como *Baby Boomers*. Ainda segundo a autora, no período de 1946 a 1964 vieram ao mundo 76 milhões de bebês, fazendo com que os problemas relativos à habitação, transporte, trabalho, educação, segurança e lazer se inscrevessem na pauta de revisões do governo. Desmatamentos, viadutos, chaminés de fábricas e arranha-céus passaram a fazer parte da estressante paisagem urbana, o que levou a indústria do lazer e do entretenimento a conquistar seu espaço, galgando níveis insuspeitos. E Disney, mais do que qualquer outro, aproveitou a oportunidade oferecida. Disney dizia que os desenhos animados ofereciam um meio de contar histórias e de entretenimento visual, que poderiam ser utilizadas como “fonte de prazer e de informação para as pessoas de todas as idades em todo o mundo” (DISNEY, 2001, p. 7)

Encarnando o sonho estadunidense, o artista atendeu, mais uma vez, à convocatória da nação para tentar resolver, com bom humor, as novas demandas sociais. Sua devoção aos valores estadunidenses fez com que se engajasse nas campanhas educativas governamentais, cujo alvo seria a racionalização do espaço urbano, do trânsito e das facilidades proporcionadas pelos bens de consumo, introduzindo novas atitudes para gerar novos comportamentos.

Sob essa estreante perspectiva o Pateta é, outra vez, reconfigurado. Mais do que qualquer outra personagem, Goofy é inserido no cotidiano do Norte Americano de classe média, tornando-se seu melhor representante. Igual a qualquer cidadão ele sonha em construir a casa própria pré-fabricada (*Home Made Home*, de 1951), possuir um carro (*Motor Mania*, de 1950) se divertir com a prática de esportes (*How to Play Golf*, de 1944, dentre outros que compõem a série) e passear com a família (*Father's are People*, de 1951). Assim, ele deixa a temática caipira para se tornar cidadão. Vale observar que o Pateta é a única personagem disneyana que se casa e se torna pai, pois, todos os demais possuem apenas namoradas e sobrinhos.

Talvez *Father's are People* (1951, sob a direção de Jack Kinney), seja o episódio mais insólito de toda a carreira do Pateta, pois o mostra bem diferente do habitual. Na “pele” de um caucasiano que atende pelo nome de George Goofy, ganha feições quase humanas, usa terno, abandona as tradicionais luvas e brinca com o filho George Júnior. E a hipótese para tais alterações é a de que ele foi “branqueado” para que pudesse morar em uma casa situada em bairro de classe média e se tornar o respeitável pai e esposo de uma autoritária mulher loira.



Figura 7: Cena de *Father's are People*, de 1951. Disponível em: https://www.google.com.br/search?q=father%E2%80%99s+are+people+1951&biw=758&bih=605&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjRnsS_roHQAhVDIZAKHR_1BmlQ_AUIBigB#imgrc=BHocG3bOGad2CM%3A.

Há ainda outra questão interessante. Nos anos de 1940, após a demissão de Pinto Colvig (o cartunista, ator de rádio e Vaudeville, o dublador de Goofy que criou sua engraçadíssima risada), Walt se viu em uma enorme complicação. Sem a voz oficial de sua estrela trapalhona e ainda lutando contra os atrasos nas animações, o Estúdio teve que arranjar uma saída interessante, e foi tão criativa, que marcou toda uma série de curtas que ficaram conhecidas como *How To...*

Nesta série, foi inserida a voz de um narrador em substituição à do Pateta, ficando a hilaridade a cargo da contradição entre a ação narrada e a executada. Tal série, iniciada em 1941, marcou a introdução da personagem enquanto representante do *American Way of Life*, uma vez que o caráter “pedagógico” da animação ensinava a população a praticar esportes, usar utensílios domésticos recém-adquiridos e acampar com o filho nas áreas de lazer que se tornaram muitíssimo populares em todo o país. Ver o desajeitado “professor” ensinando as pessoas a fazer as coisas

O pioneirismo de Disney não apenas o lançou na produção de documentários sobre a natureza e a vida selvagem, mas, também o levou a abordar as questões ecológicas nas animações. No curta-metragem *Lion Down*, igualmente dirigido por Kinney em 1951, Goofy representa um pacato novo-rico, morador de uma cobertura ajardinada, que tem por objetivo descansar em uma rede e desfrutar da placidez de seu recanto. Porém, a distraída criatura não percebeu que, para se armar a tão sonhada rede, seriam necessárias duas árvores... Assim, deixando a cidade, vai ao bosque, corta a planta e a traz amarrada em seu automóvel. O que ele não previu foi que o vegetal em questão já estava ocupado por um leão da montanha que, ao ser despojado de seu habitat natural, se viu forçado a disputar o espaço com o trapalhão na cidade.



Figura 8: Cena de *Lion Down*, de 1951. Disponível em: https://www.google.com.br/search?q=lion+down+1951&biw=1366&bih=638&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjCtJbU1YPQAhXEh5AKHVMcDWAQ_AUIBigB#imgrc=II3q0Xja9HZFIM%3A

Na mesma linha de raciocínio, também se pode analisar os desenhos que trataram da pesca e da caça, fazendo das desventuras do Pateta, uma maneira brincalhona de se abordar algumas questões de vital importância.

Em *Motor Mania* (1950), o Pateta interpreta o Sr. Walker, o feliz e pacífico cidadão comum, possuidor de um automóvel que, lamentavelmente, ao se colocar diante do volante se transforma no Sr. Wheeler, uma “máquina de matar”. O desenho animado faz uma paródia da obra de Robert Louis Stevenson, intitulada *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, publicada em 1886, tendo recebido uma aclamada versão para o cinema, dirigida por Victor Fleming em 1941, que ficou conhecida como *O Médico e o Monstro (Dr. Jekyll and Mr. Hyde)*.

O caráter educativo foi tão forte que se tornou um clássico nas escolas para condutores em todo o país, inclusive no Brasil, que até os dias de hoje ainda o utiliza.



Figura 9: A dupla personalidade do pateta se manifestando em Sr. Walker e Sr. Wheeler, na animação: *Motor Mania*, de 1950. Disponível em: <http://www.blogtransitar.com.br/v1/2016/07/30/os-66-anos-do-motor-mania-do-mr-walker-ao-mr-wheeler/>

Considerações finais

De todas as formas pode-se observar o quão intensamente as animações se introduziram no cotidiano das pessoas e Disney fez com que essa potencialidade fosse aumentada exponencialmente. Com o Pateta, talvez mais do que todos os outros, Walt conseguiu utilizar a arma do bom humor para difundir tanto conceitos e valores, quanto para exercer formas de controle social. Conforme Henri Bergson (2011) bem observou, o riso é um fator social que funciona como uma espécie de poder, onde a recusa ou a incapacidade de participação do indivíduo gera a ridicularização e o escárnio do grupo. O riso, portanto, se tornou um instrumento de punição imposta aos comportamentos desviantes e Goofy, com suas patéticas, foi a ferramenta mais eficaz para se tratar de assuntos sérios.

Referências Bibliográficas

APGAR, Garry. *A Mickey Mouse Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2014. E-book. ISBN-13: 978-1628461039.

BAXTER, John. *Disney During World War II: how the Walt Disney Studio contributed to victory in the war*. Glendale: Disney Editions, 2014.

BERGSON, Henry. *La Risa: Ensayo sobre el significado de la comicidad*. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2011.

BOLOGNESI, Mário F. *Palhaços*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

COMPLETE Goofy, The. Direção: Clyde Geronimi e outros. In.: WALT Disney Treasures: Wave two. Produção: Roy E. Disney e Leonard Maltin. Burbank: Walt Disney Home Entertainment, 2002. 2 DVDs, v.2, (160 min), PAL, color, região 2.

DISNEY Book Group. *Quotable Walt Disney*. [s. l]: Disney Editions, 2001.

FATHER'S Are People. Direção: Jack Kinney. Animação: Fred Moore e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1951, 7min. Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=fathers+are+people+1951+ Acesso em: outubro de 2016.

GABLER, Neal. *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*. Osasco, SP: Novo Século, 2009.

GERSTAIN, David; GROTH, Gary. *Walt Disney's Mickey Mouse: "Race to Death Valley" by Floyd Gottfredson*. v. I. Seattle: Fantagraphics, 2011.

GOOFY and Wilbur. Direção: Dick Heumer. Animação: Wolfgang Reitherman e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1939. 8'05". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JWydAPXe5FU> Acesso em: outubro de 2016.

HIS Musical Career. Direção: Chaplin. Produção: Keystone Studios, 1914. 12'43". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3FWaT_dmfxo. Acesso em: outubro, 2016.

HOME Made Home. Direção: Jack Kinney. Animação: Edwin Ardal e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1951 6'33". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LyW-Yah3TKU> . Acesso em: outubro de 2016.

HOW to Play Golf. Direção: Jack Kinney. Animação: e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1944 7'40". Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+play+golf+1944 Acesso em: outubro de 2016.

JACKSON, Kathy M. *Walt Disney Conversations*. Jackson: University Press of Mississippi, 2006.

LION Down. Direção: Jack Kinney. Animação: Charles Nichols e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1951, 6'33". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y6ttDIX5CE0> Acesso em: outubro de 2016.

MICKEY'S Mellerdrammer. Direção: Wilfred Jackson. Animação: Jonny Cannon e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1933. 8'17". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Dw06K0dG1Zw>. Acesso em 28/09/2013.

MICKEY'S Revue. Direção: Wilfred Jackson. Animação: Les Clark e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1932. 6'52". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YK831cwsni8> Acesso em: outubro de 2016.

MOVING Day. Direção: Ben Sharpsteen. Animação: Paul Allen e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1936 9'05". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R8FzGOOQNDY>. Acesso em: novembro de 2013.

ON Ice. Direção: Ben Sharpsteen. Animação: Norman Ferguson e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1936 8'05". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pEFTJVUEo7M> Acesso em outubro de 2016.

PROPERTY Man, The. Direção: Charles Chaplin. Produção: Keystone Studios. 1914, 22'13". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JYFB4jUHgCE>. Acesso em 28/09/2012

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney's Hyperion, 1995.

THREE Little Pigs, The. Direção: Burt Gillett. Animação: Norman Ferguson. Walt Disney Productions. Animação, 08'41", 1933. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zEunxzIC5Yg> Acesso em: outubro, 2016.