

## JONNY QUEST E A GUERRA FRIA: A PROPAGANDA ANIMADA NORTE-AMERICANA

### JONNY QUEST AND THE COLD WAR: THE NORTH AMERICAN ANIMATED PROPAGANDA

Luís Carlos da Silveira<sup>1</sup>

#### Resumo

O presente artigo trabalha o primeiro episódio da série animada Jonny Quest. Esta análise tem como objetivo principal observar as representações norte-americanas dentro do contexto da Guerra Fria, época de sua produção. O artigo analisará diversos elementos na animação, como a tecnologia empregada nos meios de comunicação, de transporte e armamento, por exemplo. Além disso, poderemos analisar a representação do inimigo, que é peça fundamental no antagonismo da trama.

**Palavras-chave:** Animação; Tecnologia; Guerra Fria.

#### Abstract

This article deals with the first episode of the animated series Jonny Quest. This analysis has as main objective to observe the North American representations within the context of the Cold War, when they were produced. The article will analyze several elements in animation, such as the technology used in the means of communication, transportation, and weapons, for example. In addition, we will be able to analyze the representation of the enemy, which is fundamental in the antagonism of the plot.

**Keywords:** Animation; Technology; Cold War.

#### Introdução

Durante décadas um aparelho muito peculiar se fez presente em um grande número de residências mundo afora, distribuindo informação, sonhos, entretenimento e diversão das mais diversas formas. Estamos falando da televisão, um aparelho que se tornou um dos eletrodomésticos mais populares com o passar dos anos. Foi usado como uma ferramenta política e ideológica por todo o globo. A importância das mídias, de uma maneira geral, é fundamental na vida cotidiana de todos, seja ela empregada tanto na construção da esfera do conhecimento, quanto na formação do imaginário cultural. Com um mercado consumidor

---

<sup>1</sup> Mestrando em História pela Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ). O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

sempre ativo, a indústria dos desenhos animados encontrou um caminho para estar presente em nossa vida, desde o início de nossa formação cognitiva e se perpetuando durante gerações.

As crianças, os principais consumidores desse tipo de produto, gradativamente vão construindo suas maneiras de ser, sentir e agir na mediação cultural que provém das inúmeras raízes sociais. Podemos destacar algumas de extrema importância, como a família, escola, religião e as mídias digitais que socializam um conjunto de informações, valores que são heterogêneos e em algumas vezes contraditórios, inclusive. Por conta desse aumento no consumo de material midiático das últimas décadas, surgiram em inúmeras plataformas conteúdos voltados exclusivamente para a infância, que visam uma melhoria significativa no aprendizado, transformando-se em novas armas nos desafios da educação da nossa atualidade<sup>2</sup>. Assim, podemos colocar que, de alguma maneira, a prática de assistir desenhos animados, além de lúdica, traz grandes benefícios para o desenvolvimento da racionalidade, em inúmeros momentos de nossas vidas. Mas o objetivo deste artigo não é debruçar o olhar sobre o lado pedagógico desse tipo de material, mas sim entender o seu funcionamento enquanto fonte histórica e as possibilidades apresentadas por ele. A “Apologia da História ou o Ofício do Historiador”<sup>3</sup> mostra a importância da percepção do mundo que nos rodeia. Sem dúvidas, o abrir dos olhos para a realidade que nos cerca, enquanto historiador, contribui infinitamente para as nossas escolhas historiográficas. Exemplos disso estão em elementos como recorte temporal e de objetos históricos.

### **Guerra Fria, Propaganda e Indústria do Entretenimento.**

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o mundo mergulhou em um período de extrema tensão, que teve como os principais protagonistas as duas superpotências que emergiram vitoriosas dos combates à Alemanha nazista e seus aliados do eixo. De um lado, os Estados

---

<sup>2</sup> LEITÃO, A. S.P; BETTI, M. *Entre fadas e alienígenas: desenhos animados televisivos, ética e educação física nos primeiros anos do ensino fundamental*. ATOS DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO – PPGE/ME FURB ISSN 1809-0354 v. 8, n. 1, p. 31-32, jan./abr. 2013. Disponível em <<https://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/3303>>. Acesso em 09/06/2020.

<sup>3</sup> BLOCH, March Leopold Benjamin, 1886-1944. *Apologia da história, ou, O ofício do historiador* / March Bloch; prefácio, Jacques Le Goff, apresentação à edição brasileira, Lilia Moritz Schwarcz; tradução, André Telles – Rio de Janeiro; Jorge Zahar Ed., 2001.

Unidos da América, a maior potência capitalista daquela época. De outro, a experiência socialista mais bem sucedida vista no planeta até aquele momento: a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas. Entre os catastróficos lançamentos das bombas atômicas nas cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki, em agosto de 1945, até a queda da União Soviética, passaram-se mais de quarenta anos<sup>4</sup>. Esse conflito de quatro décadas e meia envolvendo as duas super potências pela hegemonia mundial teve algumas peculiaridades<sup>5</sup>. Além de dominar o cenário global na segunda metade do século XX, essa grande inquietação preencheu o imaginário de gerações que viveram sob a sombra do medo de um embate nuclear global que poderia devastar a humanidade. Para Edward Thompson<sup>6</sup>, a Guerra Fria partiu de uma ordem racional e com o decorrer dos acontecimentos se torna irracional. A causa desse conflito, para o autor, geralmente é atribuída apenas à vontade perversa do imperialismo, tornando-se então passível de análise dentro dessa perspectiva, por mais malévolas que sejam essas razões. Os avanços dentro dessa “queda de braço” são analisados em relação à África, América Latina e sudeste da Ásia e com uma pequena conclusão sobre as questões envolvendo o Oriente Médio e a produção do petróleo. A China é colocada como parte do legado revolucionário socialista. A Europa é passada por cima, sem uma análise mais aprofundada, a não ser quanto ao seu papel de acessório no imperialismo mundial. Ainda para o autor, o socialismo de Estado, embora que aqui tenha sido colocado como “deformado” (variando essa deformidade em diferentes níveis, dependendo da escala utilizada pelo marxista), tem uma postura “esmagadoramente defensiva”. Já a ação do modo capitalista é motivada pela busca pelo lucro e de suas áreas de exploração, ao passo que a corrida armamentista impõe uma carga indesejável aos países socialistas, desviando recursos da construção do seu mundo<sup>7</sup>.

A peculiaridade deste novo conflito vem de se tratar em um primeiro momento de uma guerra psicológica. Como já havia observado em outros momentos, Thomas Hobbes menciona que “a guerra consiste não só na batalha, ou no ato de lutar: mas no período de tempo que a

---

<sup>4</sup> HOBBSAWM, Eric J. *Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

<sup>5</sup> De acordo com Eric Hobsbawn, esse período de quatro décadas e meia foi bastante heterogêneo, dividindo-o em duas partes: antes e depois da década de 1970, quando o sistema internacional entrou em uma grande crise econômica e política (HOBBSAWN, op. cit., p. 223).

<sup>6</sup> THOMPSON, Edward et. al. *Extremismo e guerra fria*. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 263.

<sup>7</sup> Ibid. p. 15-18.

vontade de disputar pela batalha é conhecida”<sup>8</sup>. E é exatamente isso que tentaremos demonstrar nesse artigo: analisar o mercado propagandístico instalado na indústria das animações, mais especificamente na década de 1960. Tal recorte historiográfico se torna pertinente pelo fato de que não devemos tratar este período de mais de quatro décadas como um momento hegemônico. Para Eric J. Hobsbawn, a Guerra Fria é dividida em duas metades, onde o marco divisor se situa no início das décadas de 1970, quando o mundo entrou em um período de instabilidade e crises econômicas. Mas, apesar de ter diferenças, a história desse período é caracterizada pelo padrão único de constantes conflitos ao redor do globo, entre os dois lados<sup>9</sup>. Devemos perceber que tanto a influência quanto a presença eram feitas de maneira propagandística em territórios externos aos dois grandes polos da Guerra Fria e que esses tipos de estratégias eram essenciais para se conquistar a vitória.

Quando pensamos no papel da indústria do entretenimento dentro do cenário da Guerra Fria, somos levados a pensar se tais produtos midiáticos eram vistos como produtos tipo exportação pelos seus mercados consumidores, que levavam os ideais de seus criadores ou não. Para a Escola de Frankfurt, a indústria cultural se dá na integração desenfreada de um público que durante tempos esteve separado entre uma cultura dita superior e as outras periféricas. Na perspectiva desses intelectuais, o consumidor não é um indivíduo de vontade própria, mas sim um objeto desse sistema de consumo. Com essa mentalidade, a consciência do indivíduo seria substituída pelo conformismo, ou seja, a ordem transmitida por essa rede consumista jamais seria confrontada. Esse penoso domínio não é regra para se alcançar a felicidade humana, muito pelo contrário, são conformações e modelos de perfeccionismo onde se instalam o interesse dos poderosos<sup>10</sup>. Esses conceitos foram forjados em um contexto em que se supunha que o espectador era um simples observador e que se induzia sem levar em consideração suas próprias ideias. A Escola de Frankfurt deu um passo importantíssimo para o início do desenvolvimento de tais questões. Com o passar do tempo e o desenvolvimento do campo da recepção<sup>11</sup>, podemos

---

<sup>8</sup> HOBBS, 1651, Capítulo XIII apud HOBBSAWN, op. cit., p. 223.

<sup>9</sup> Ibid. p. 223-394.

<sup>10</sup> ADORNO, Theodor W. *Theodor W. Adorno: sociologia*. São Paulo, Ática, 1986.

<sup>11</sup> BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras escolhidas. Volume 1, 1ª edição, p. 165-196. 1997. Disponível em <[https://monoskop.org/images/3/32/Benjamin\\_Walter\\_Obras\\_escolhidas\\_1.pdf](https://monoskop.org/images/3/32/Benjamin_Walter_Obras_escolhidas_1.pdf)>. Acesso em 09/06/2020.

observar que a perspectiva da mecânica entre emissor e receptor passou por adaptações à medida que o contexto exigia novos questionamentos<sup>12</sup>.

O importante conceito de indústria cultural, criado por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer<sup>13</sup>, foi repensado com o passar do tempo, principalmente nas questões envolvendo a neutralidade do receptor. Essa mudança, pensada inicialmente por Walter Benjamin, nos ajuda a pensar como os produtores do nosso recorte temporal viam o seu público e como interpretavam a sua recepção estática, sem reflexões<sup>14</sup>. Em uma passagem em uma de suas obras Adorno e Horkheimer<sup>15</sup> demonstram muito bem isso:

Os interessados adoram explicar a indústria cultural em termos tecnológicos. A participação de milhões em tal indústria importaria métodos de produção que, por seu turno, fazem com que inevitavelmente, em números locais, necessidades iguais sejam satisfeitas com produtos estandarizados. O contraste técnico entre poucos centros de produção e uma recepção difusa exigiria, por força das coisas, organização e planificação por partes dos detentores. Os clichês seriam aceitos sem oposição. Na realidade, é por causa desse círculo de manipulações e necessidades derivadas que a unidade desse sistema torna-se cada vez mais impermeável. O que não se diz é que o próprio ambiente em que a técnica adquire tanto poder sobre a sociedade encarna o próprio poder dos economicamente mais fortes sobre a mesma sociedade<sup>16</sup>.

No caso da Guerra Fria, temos o elemento do forte controle do estado na União Soviética sobre a *Soyuzmultfilm* e um forte apelo mercadológico no lado americano. Isso faz com que os modelos de produção tanto de um lado quanto do outro trabalhem em ideologias de dominação. Em todo o contexto da tensão da Guerra Fria devemos pensar no sentido de que não ocorreu apenas uma simples tensão militar, política e econômica, mas sim uma verdadeira e intensa “guerra cultural”. Dentro dessa disputa territorial global, certas regiões do globo, como América Latina, África e Ásia, passam a ser muito mais disputadas dentro das questões de influência cultural do que na ocupação física propriamente dita.

---

<sup>12</sup> Walter Benjamin foi fundamental para a mudança dessa perspectiva. Como a única voz destoante da Escola de Frankfurt, Benjamin percebeu que o receptor tinha um papel fundamental na ressignificação da mensagem original transmitida pelo autor. Um belo exemplo usado pelo teórico foi a mudança na relação entre escritores e leitores que se modificou com o passar do tempo (Ibidem. p. 183-186).

<sup>13</sup> ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar 1985.

<sup>14</sup> Termo cunhado por Max Horkheimer e Theodor W. Adorno (ADORNO, 2002, p. 6)

<sup>15</sup> ADORNO, Theodor W. 1903-1969. *Indústria cultural e sociedade*/ Theodor W. Adorno; seleção de textos Jorge Mattos Brito de Almeida traduzido por Juba Elisabeth Levy... [et al.]. – São Paulo, Paz e Terra, 2002.

<sup>16</sup> Ibidem. p. 6.

Os eventos relacionados à política estadunidense voltada para a contenção do comunismo nos pós Segunda Guerra Mundial comumente resultaram em um amplo cercamento das liberdades civis e num vigoroso crescimento da religião. Nesse contexto, o *macarthismo* acelerou a deflagração de um dos mais significativos embates ideológicos dos EUA no século XX, em um momento em que a propaganda aliada à mídia incorporou-se ao arsenal de armamentos dos Estados Unidos. Essas foram algumas das características que aceleraram a intensa corrida armamentista, política e cultural, entre os principais protagonistas desse fenômeno, os EUA e URSS; o que torna absolutamente possível a identificação de uma verdadeira “Guerra Cultural” após a Segunda Guerra Mundial<sup>17</sup>.

A intensidade dessa indústria do entretenimento perante esse quadro de incerteza instalado gerou uma grande produção cinematográfica<sup>18</sup> que se iniciou na década de 1960. Essa abordagem do tema se fez tão promissora que tais investimentos atravessaram os anos e foram retratadas nas mais diversas maneiras nas culturas midiáticas, como séries de TV<sup>19</sup>, HQ’s<sup>20</sup> e jogos eletrônicos nas mais diferentes plataformas<sup>21</sup>. Um dos motivadores para tais produções, além da alta lucratividade, sem dúvidas, foi a propagação de ideologias e influências culturais, principalmente da indústria hollywoodiana. Teremos a oportunidade de observar as questões

---

<sup>17</sup> VALIM, Alexandre Busko. *Imagens vigiadas: uma história social do Cinema no alvorecer da guerra fria, 1945-1954*. Diálogos – Revista do Departamento de História e Programa de Pós-Graduação em História, vol. 10, núm. 1, 2006, pp. 197-200. Disponível em <<http://www.redalyc.org/pdf/3055/305526864016.pdf>>. Acesso em 09/06/2020.

<sup>18</sup> A indústria cinematográfica que envolve a temática da Guerra Fria foi responsável pela criação de grandes clássicos do cinema mundial e a criação de um gênero muito popular até nossos dias: a *space opera*. Dentre eles podemos destacar “Sob o Domínio do Mal”, de 1962, do diretor John Frankenheimer e “*Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*” (Dr. Fantástico ou: como aprendi a parar de me preocupar e amar a bomba), de 1964, do aclamado diretor Stanley Kubrick. Disponível em [https://www.imdb.com/title/tt0057012/?ref\\_=nv\\_sr\\_srs\\_g\\_6](https://www.imdb.com/title/tt0057012/?ref_=nv_sr_srs_g_6). Acesso em 18/04/2020.

<sup>19</sup> Já em produções mais recentes temos, por exemplo, a série “*The Americans*”, do canal Fox, que teve seu início em 2013 e finalizou no ano de 2018. A trama se passa quando uma dupla de espiões soviéticos se muda para os Estados Unidos e vão tentar se passar por uma família comum. Disponível em [https://www.imdb.com/title/tt2149175/?ref\\_=vp\\_back](https://www.imdb.com/title/tt2149175/?ref_=vp_back). Acesso em 09/06/2020.

<sup>20</sup> *The Red Sun* (que no Brasil ganhou o título “Entre a Foice e Martelo”) foi uma HQ do Superman criada pela DC Comics, em 2004, que trabalha com a perspectiva de que o herói mais popular dos EUA tivesse chegado, devido a problemas no trajeto, em uma fazenda comunitária na Ucrânia, ao invés de Smallville. Após alguns anos ele é integrado ao governo soviético como a maior arma daquele país, um verdadeiro super soldado. Com o passar do tempo o herói passa a questionar os valores morais tanto do governo quanto do conflito em si. Em 2020 a história foi recontada através de um longa-metragem animado. Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt10985510/>. Acesso em 09/06/2020.

<sup>21</sup> Famosas franquias como *Street Fighter* (1987-2020), da empresa japonesa Capcom (1979), fazem inúmeras referências tanto aos seus personagens quanto aos cenários que as lutas acontecem. Essa franquia de games faz menção aos mais diversos estereótipos, mas o soviético e os americanos são os mais provocativos. Além disso, temos inúmeros jogos de guerra baseados nessa tensão mundial: *Call of Duty: Black Ops* e *Call of Duty: Black Ops II*; *James Bond 007: From Russia with Love*; *Metal Gear Solid 3* e *Metal Gear Solid Portable Ops*; *Freedom Fighters*; dentre outros.

culturais, ideológicas e também psicológicas dessa guerra tão devastadora que, pelo bem da existência humana, não foi vivida com todos os recursos que foram fabricados para tal fim.

## Metodologias e Justificativas

Podemos perceber que as fontes audiovisuais e musicais ganham cada vez mais espaço nas pesquisas historiográficas devido a suas características singulares<sup>22</sup> como, por exemplo, sua estrutura de linguagem e seus mecanismos de representação da realidade<sup>23</sup> a partir de seus códigos internos<sup>24</sup>. O conceito moderno de documento vai contra o discurso metódico de que “o documento fala por si”. Com isso haveria a possibilidade de surgir armadilhas que poderiam ser encontradas também em um objeto historiográfico de origem tradicional, como os documentos oficiais, por exemplo. Mas a maior das surpresas encontra-se na ilusão da objetividade do documento midiático observado como um registro da realidade, seja ela vivida ou encenada, como também da subjetividade impenetrável do documento artístico-cultural<sup>25</sup>. Em uma breve passagem, Marcos Napolitano, menciona a falsa transparência de “conteúdo” no tratamento da imagem como fonte para o historiador, frisada por Roger Chartier:

A imagem é, para o historiador, ao mesmo tempo, transmissora de mensagens enunciadas claramente, que visam seduzir e convencer, e tradutora, a despeito de si mesma, de convenções partilhadas que permitem que ela seja compreendida, recebida, decifrável<sup>26</sup>.

Nos tempos atuais, a historiografia propõe que nenhum documento fale única e exclusivamente por si só, mesmo que o ofício do historiador exija como princípio fundamental a utilização e o acesso às fontes primárias das mais imagináveis formas. A partir disso, como

---

<sup>22</sup> NAPOLITANO, Marcos. In: PINSKY, Carla B. (org.). *Fontes audiovisuais: a história depois do papel*. São Paulo: Contexto, 2005.

<sup>23</sup> CHARTIER, Roger. *O mundo como representação*. *Revistas das Revistas: Estudos Avançados*. 11(5), 1991. P. 173-191. Disponível em <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8601/10152>>. Acesso em 09/06/2020.

<sup>24</sup> O conceito de representação abordado por Chartier seria uma ferramenta que faz a substituição de um objeto ausente por uma “imagem”, recompondo assim a memória retratando como o objeto seria. Para o autor, a representação, desde as definições antigas, está ligada a duas famílias de sentido que aparentemente são contraditórias: a ausência e a presença (CHARTIER, 1991, p. 184).

<sup>25</sup> NAPOLITANO, op. cit., p. 235-239.

<sup>26</sup> Ibid. p. 239.

em qualquer outro tipo de fonte, temos a tensão entre evidência e representação. Nas palavras de Marcos Napolitano isso seria:

Em outras palavras, sem deixar de ser representação construída socialmente por um ator, por um grupo social ou por uma instituição qualquer, a fonte é uma evidência de um processo ou um evento ocorrido, cujo estabelecimento do dado bruto é apenas o começo de um processo de interpretação com muitas variáveis. Ao contrário da tradição metódica e positivista, que acreditava na neutralidade e na transparência de fontes escritas, desde que “verdadeiras”, estabelecidas a sua autoria e datação, a Nova História e seus herdeiros apontam para o caráter representacional das fontes, mesmo as tradicionais fontes escritas, que são documentos e monumentos carregados de intencionalidade e parcialidade?<sup>27</sup>.

Obviamente, apesar de mencionarmos até aqui as obras midiáticas como objetos históricos, não devemos tratar todas de uma maneira padronizada. Cada tipo de produto cultural audiovisual tem suas peculiaridades. No campo das animações, a produtividade desses produtos como material histórico ainda é muito baixa. O número de trabalhos com viés historiográfico relevantes no terreno da indústria das animações não é tão expressivo como em outras áreas da História, apesar de constar materiais já produzidos<sup>28</sup>. Por falta de desenvolvimento ou por terem perspectivas que se assemelham nesse tipo de campo de pesquisa, historiadores do campo da animação estão sempre a dialogar com outras áreas, como, por exemplo, cinema, comunicação, relações internacionais e principalmente a própria história da televisão. A grande importância de se estudar obras ficcionais atribuída aos historiadores, como no caso do cinema, por exemplo, faz com que os diálogos dessas duas vertentes se encontrem em uma intersecção. Neste trabalho enfatizarei principalmente o diálogo com o cinema e suas maneiras de tratar as produções cinematográficas, pela proximidade com as animações no início das produções<sup>29</sup>. Lembrando que as primeiras animações foram produzidas para exibição em salas de cinema<sup>30</sup>.

---

<sup>27</sup> Ibid. p. 240.

<sup>28</sup> VELASCO, Barbara Marcela Reis Marques. *Das Disney's faces – Representações do pato Donald sobre a Segunda Guerra (1942-4)*. Brasília, Universidade de Brasília, 2009. Disponível em <[http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB\\_208ea8320e6ee0860e0092605c52fbd3](http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB_208ea8320e6ee0860e0092605c52fbd3)>. Acesso em 09/06/2020.

<sup>29</sup> COSTA, Alessandro Ferreira. *Pelos bastidores da história: Looney Tunes – arte e estilo*. Cadernos de História, Belo Horizonte, v 10, n 13, 1º sem. 2008. Disponível em <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/cadernoshistoria/article/download/963/917>>. Acesso em 09/06/2020.

<sup>30</sup> Os curtas-metragens de animação eram exibidos como aberturas da sessão principal, composta principalmente por filmes *live-action* (filmes com a participação de atores ou animais). A grande mudança acontece com os empreendimentos dos estúdios Disney na realização dos longas-metragens de animação, elevando a partir daí os desenhos à atração principal nas salas de cinema com seu clássico “Branca de Neve e os Sete Anões”. Nesse projeto inovador, os investimentos financeiros da produção chegaram a US\$1.488.423,00 (Ibid. p. 56).

As questões metodológicas para se trabalhar animações propriamente ditas exigem alguns cuidados. A jovialidade das animações como objeto historiográfico nos faz pensar sobre as estratégias que poderemos utilizar para termos uma análise mais objetiva. Antes é preciso se atentar sobre uma dualidade marcante e específica desse tipo de fonte, que é o contexto que esse material foi concebido e qual a época que ele pretende representar<sup>31</sup>. Existem trabalhos que nos oferecem um norteamento, como no caso da historiadora Bárbara Marcela Reis Marques de Velasco e sua dissertação de mestrado “Das Disney’s faces – Representações do pato Donald sobre a Segunda Guerra (1942-44)”. No seu trabalho a autora analisa dez produções animadas do início da década de 1940, produzidas pelos estúdios Disney, onde foram representados os Estados Unidos e sua participação na Segunda Guerra Mundial, além de abordar a figura e as representações de seus inimigos. Observando as estratégias metodológicas utilizadas pela pesquisadora durante a sua análise, podemos observar que ela leva em consideração diversos elementos, como diálogos, letras de músicas e interações entre os personagens da trama, para observar a maneira como a imagem norte-americana foi construída assim como a do inimigo, no caso dos países integrantes do Eixo e personagens que mais se destacaram<sup>32</sup>.

Para a tarefa de estabelecer um maior detalhamento das animações propostas, faremos uso de alguns conceitos apresentados por Laurence Bardin<sup>33</sup> em sua obra “Análise de Conteúdo”. Usando a abordagem da autora, podemos perceber a presença e ausência de certos elementos nesses objetos, além das frequências e intensidades, chegando dessa forma à percepção das representações de valores, sejam eles ideológicos, tendenciais ou até mesmo avaliar as atitudes de seus personagens<sup>34</sup>.

### **Jonny Quest (1964-65)**

---

<sup>31</sup> VASCONCELLOS, Andréa Colin. *Desenho animado, uma fonte histórica*. Encontros – ANO 13 – Número 24 – 1º semestre de 2015. Disponível em <<http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/encontros/article/view/418/353%3e.%20Acesso%20em%2010/11/19>>. Acesso em 09/06/2020

<sup>32</sup> Ibid. p. 3.

<sup>33</sup> BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. 4.ed. Lisboa: Edições 70, 2009.

<sup>34</sup> Ibid. p. 134-136.

Durante a Guerra Fria tivemos a ascensão de inúmeros estúdios de animação, tanto soviético quanto estadunidenses. Dissemos soviético no singular, pois dentro da URSS na década de 1960 o *Soyuzmultfilm* foi o grande estúdio estatal responsável pelo desenvolvimento da indústria soviética de animação<sup>35</sup>. Dentro dos Estados Unidos desenvolveram-se inúmeras empresas que se dedicaram a fabricar conteúdo infantil animado. Além da pioneira *Walt Disney Company*, nascida anteriormente, surgiram outras produtoras como, por exemplo, a *Warner Brothers*, a *MGM*, *Universal Studios* e a *Walter Lantz Productions*. Essa alteração da forma de transmissão desse produto, que antigamente tinha sua produção direcionada para as salas de cinema, passou a ser vinculado à nova tela mágica dominante dos lares estadunidenses a partir dos anos 1940: a televisão<sup>36</sup>.

Analisaremos mais especificamente o caso da *Hanna-Barbera Productions*. O estúdio foi fundado por William “Bill” Hanna e Joseph “Joe” Barbera. No início de suas carreiras, os dois cartunistas foram contratados pelo estúdio *MGM* em 1940. Com a dupla surge o maior sucesso da empresa: *Tom & Jerry*. Esse primeiro trabalho dos animadores daria notória visibilidade aos cartunistas, consolidando-os como uma das maiores forças criativas da história das animações dentro da televisão. Com a fórmula da antropomorfização ainda da era das telonas, os personagens ganhavam expressões, movimentações e sentimentos humanos. O grande sucesso da *MGM* na década de 1940 até meados dos anos 1950 não impediu a grande crise que se instaurou nesse estúdio, mesmo sob a direção de Bill Hanna e Joe Barbera. A concorrência intensa e a falta de poder de decisão dos diretores fizeram com que em maio de 1957 o setor de animação fechasse as portas. A dupla conseguiu montar seu próprio estúdio usando um baixo orçamento e ofereceram um acordo com a *MGM*, que recusou. Assim, posteriormente com a ajuda da *Columbia-Screen Gems*, a *Hanna-Barbera* entrou nos anos 1960 como a líder nas produções animadas para a TV dos Estados Unidos. A grande facilidade para a criação de personagens e enredos no ritmo exigido pelo mercado da época manteve o

---

<sup>35</sup> Criado em 1936, durante a “Revolução Cultural” na administração de Joseph Stalin, a *Soyuzmultfilm* alcançou seu apogeu nas décadas de 1970 e 1980, quando foi considerado o maior estúdio de animação da Europa. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20150704060859/http://new.souzmult.ru/about/history/>>. Acesso em 19/05/2020.

<sup>36</sup> VENÂNCIO, Rafael Duarte Oliveira. *Fábrica de Personagens: A Escrita dos Desenhos Animados de Hanna-Barbera*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – São Paulo – SP – 12 a 14 de maio de 2011. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/r24-0107-1.pdf>>. Acesso em 09/06/19.

estúdio como o maior produtor do segmento. Durante dez anos o estúdio se manteve independente, produzindo assim dezenove séries televisivas<sup>37</sup>. Em 1967 o contrato com a *Columbia-Screen Gems* terminou e o estúdio se tornou uma subsidiária da *Taft Broadcasting*, um grande conglomerado de empresas norte-americanas<sup>38</sup>.

Trataremos de um único episódio da série animada *Jonny Quest*, lançado no ano de 1964<sup>39</sup>. A justificativa para trazer luz a essa animação se dá pela quantidade de elementos envolvendo a Guerra Fria. Essa primeira temporada conta com um total de vinte e seis episódios não sequenciais, ou seja, as histórias têm enredos independentes. O Dr. Quest, um cientista estadunidense perito em diversas áreas, é constantemente chamado para resolver mistérios e conflitos das mais diferentes espécies ao redor do planeta. Essa atuação se dá principalmente nas áreas conhecidas durante a Guerra Fria como “terceiro mundo”. É importante destacar os cenários e as culturas que são representadas nesses episódios. Locais como o Mar de Sargaços (próximo à América Central), Círculo Polar Ártico, México, Brasil, África e regiões do extremo oriente (ao que tudo indica ser a China), estão representados nas diversas animações da série. Além do cientista, fazem parte da equipe de expedição seu filho Jonny Quest, Roger “Race” Bannon (um guarda-costas especialista em artes marciais e nas mais diversas técnicas de espionagem), o garoto indiano Hadji e o cão Bandit. O episódio selecionado para a demonstração do potencial de representação de elementos da Guerra Fria se chama *The Mystery of the Lizard Men* ou O Mistério dos Homens-Lagarto, como ficou conhecido no Brasil. Essa animação conta com uma versão dublada<sup>40</sup>, que foi exibida no Brasil entre os anos de 1966 até o ano de 1994, passando por inúmeras emissoras, dentre elas a TV Tupi, TV Bandeirantes e TV Globo<sup>41</sup>.

---

<sup>37</sup> *The Ruff & Reddy Show* (1957), *The Huckleberry Hound Show* (1958), *The Quick Draw McGraw Show* (1959), *The Flintstones* (1960), *The Yogi Bear Show* (1961), *Top Cat* (1961), *The Hanna-Barbera New Cartoon Series* (1962), *The Jetsons* (1962), *The Magilla Gorilla Show* (1963), *Jonny Quest* (1964), *The Peter Potamus Show* (1964), *The Atom Ant/Secret Squirrel Show* (1965), *Frankenstein Jr. and The Impossibles* (1966), *Space Ghost and Dino Boy* (1966), *Space Kidettes* (1966), *Birdman and the Galaxy Trio* (1967), *The Herculoids* (1967), *Shazzan* (1967) e *Moby Dick and Mighty Mightor* (1967) (VENÂNCIO, op.cit., p. 10).

<sup>38</sup> Ibid. p.7-10.

<sup>39</sup> O episódio está disponível em <<https://www.facebook.com/filmesedesenhosantigos/videos/1302467183270268/>>. Acesso em 18/07/2020.

<sup>40</sup> A versão brasileira foi feita pela Companhia Arte Industrial Cinematográfica (A.I.C./S. Paulo). Disponível em <<http://infantv.com.br/infantv/?p=3595>>. Acesso em 06/05/2020.

<sup>41</sup> Disponível em <<http://infantv.com.br/infantv/?p=3595>>. Acesso em 11/05/2020.

## A análise

### Episódio 1 - *The Mystery of the Lizard Men* (O Mistério dos Homens-Lagarto)

Esse foi o episódio de lançamento da animação e teve sua estreia no dia 18 de setembro de 1964. O enredo se inicia quando cinco navios desaparecem do Mar de Sargãos, em um curto período de tempo, de forma misteriosa. O Dr. Quest é chamado pelo governo norte-americano para realizar investigações. Dentro de um ambiente totalmente hostil, Jonny, Roger Bannon e Bandit são capturados e acabam descobrindo que os homens-lagarto planejavam derrubar o primeiro foguete que levaria o homem à Lua, utilizando um canhão de raio laser vermelho que estaria dentro de um navio naufragado. Dr. Quest consegue, através de um espelho, desviar o raio de volta para os navios onde se encontravam os homens-lagarto, que explode. No final do episódio Jonny contempla a chegada do homem ao nosso satélite.

Observando com mais calma, veremos que o episódio em si traz uma grande variedade de elementos, mas nenhum deles aparece com tanta frequência e intensidade como a tecnologia. A abordagem tecnológica no episódio atua de diversas formas como meios de transporte, telecomunicações e desenvolvimento armamentista. É importante observarmos com tranquilidade cada ponto desses.

Os meios de transporte representados na animação vão dos mais desenvolvidos aos mais comuns. Navios, lanchas, aviões e até mesmo um submarino são utilizados nesse episódio. É possível observar que existem equipamentos de transporte tecnologicamente avançados à disposição tanto dos protagonistas quanto dos antagonistas. Os inimigos têm como base um submarino que está acoplado a um navio parcialmente naufragado. Submerso dentro desse equipamento encontrava-se o líder do bando. A partir disso, é possível observar que, em se tratando de tecnologias de transporte, tanto os norte-americanos quanto seus inimigos são representados com equipamentos altamente avançados. Nesse aspecto do submarino<sup>42</sup>, o inimigo consegue ser superior, apesar de o cientista norte-americano usar um navio como base da missão<sup>43</sup>. Outra embarcação usada por Jonny e Roger é chamada de “hidrofolha”. A

---

<sup>42</sup> ROCHA, Douglas de Quadros. *Política Externa Soviética sob Brejnev (1964-1982): A Marinha Soviética como Instrumento de Poder Político*. Revista Perspectiva (UFRGS) v.10, n. 19 (2017), p 76-91. Disponível em <<https://seer.ufrgs.br/RevistaPerspectiva/article/view/82902>>. Acesso em 02/05/2020.

<sup>43</sup> Nikita Kruchev, por exemplo, afirmou que a era das grandes embarcações havia terminado. Influenciado pelo desenvolvimento dos armamentos nucleares, o líder soviético advogava a favor do desenvolvimento tanto de

característica peculiar que transforma essa lancha em algo inovador é a ativação das “folhas”<sup>44</sup> que faz com que a embarcação consiga ganhar mais velocidade e transpor grandes obstáculos.

Já os inimigos têm sob o seu controle, além do submarino, uma lancha que consegue acompanhar a hidrofólia de igual para igual. A única coisa que faz a vitória ir em direção dos protagonistas foi as habilidades de piloto de Roger Bannon durante a perseguição. No mar, podemos observar a atuação intensa dos dois lados, diferente dos equipamentos aéreos onde constatamos a presença de dois aviões. O primeiro avião vai ao pedido de resgate do navio pesqueiro e encontra um único sobrevivente. O formato desse primeiro avião não apresenta nenhuma diferença de aviões convencionais, diferente da segunda aeronave dos investigadores, que tem um aspecto de nave espacial. Talvez fosse a intenção representar a aeronáutica estadunidense como um setor mais avançado para contrapor a representação da tecnologia dos submarinos soviéticos na animação. Tal colocação da supremacia aeroespacial é reafirmada no final do episódio, quando os norte-americanos lançam seu foguete tripulado em direção à Lua.

A animação tem todo o cuidado de não mostrar detalhes sobre o foguete. Não é possível ter acesso a nenhum detalhe do equipamento lançado. Temos que levar em consideração que estamos observando o foguete na perspectiva de Jonny e Roger, que se encontravam no Mar de Sargaços<sup>45</sup> e a uma distância considerável da plataforma de lançamento, que muito provavelmente se encontrava no Cabo Canaveral<sup>46</sup>. Como já vimos anteriormente, uma viagem tripulada só conseguiria ser colocada na prática cinco anos mais tarde, em 1969, mas a animação talvez estivesse querendo mencionar que tal conquista estaria próxima. Nesse ponto, podemos dizer que a animação teria o papel de apresentar avanços para um público mais variado não ligado à comunidade científica.

Outra grande característica envolvendo o conceito de tecnologia é abordada na questão da comunicação. Durante o determinado período da animação, Roger Bannon recebe uma

---

mísseis balísticos quanto de submarinos nucleares. Com isso, seria possível ter uma frota mais bem equilibrada. A Marinha da URSS estaria alicerçada em três pilares: frota de superfície, submarinos e força aérea (Ibid., p. 82).

<sup>44</sup> As folhas são apetrechos para elevar a lancha a um nível sobre as águas.

<sup>45</sup> De acordo com o *GeoHack*, o Mar de Sargaços está localizado à leste da costa leste dos Estados Unidos e à nordeste da ilha de Cuba. Disponível em <[https://tools.wmflabs.org/geohack/geohack.php?pagename=Mar\\_dos\\_Sarga%C3%A7os&params=28\\_20\\_8\\_N\\_66\\_10\\_30\\_W\\_type:waterbody\\_](https://tools.wmflabs.org/geohack/geohack.php?pagename=Mar_dos_Sarga%C3%A7os&params=28_20_8_N_66_10_30_W_type:waterbody_)>. Acesso em 30/05/2020.

<sup>46</sup> Base de testes de lançamentos de foguetes desde 1949 e de lançamentos de tecnologia de aeroespacial desde 1959. Disponível em <<https://www.spaceline.org/capehistory.html>>. Acesso em 30/05/2020.

ligação do Dr. Quest e diz para Roger, Jonny e Bandit retornarem para o laboratório. Mas a chamada que Bannon recebe não é uma ligação telefônica convencional. O curioso aparelho de comunicação dos protagonistas chama a atenção. A comunicação entre o cientista e o guarda-costas do seu filho é feita à distância. Bannon, Jonny e Bandit estão em uma ilha, enquanto o cientista se encontra em seu laboratório, em uma localização distante. Não é possível ver no equipamento qualquer tipo de cabo ou fio que faria a transmissão, mas sim apenas uma antena externa na parte direita superior do equipamento. As possibilidades de aplicação do que chamamos hoje de vídeo-chamada com aplicativos como *Skype*, *WhatsApp*, *Zoom* e *Hangnouts* só se popularizou com a chegada dos atuais *smartphones*. Mas as possibilidades do uso dessa tecnologia nos anos 1960 poderiam ser menosprezadas se não fosse a informação de que a primeira vídeo-chamada foi feita no dia 20 de abril de 1964. O ano da primeira vídeo-chamada coincide com o ano do lançamento da série animada, com a diferença de apenas alguns meses. Mas, diferente do equipamento desenvolvido pelo Dr. Quest, as vídeo-chamada da *Picturephone* dependiam de uma cabine para discar para um número fixo. O receptor da vídeo-chamada também deveria usar esse tipo de tecnologia<sup>47</sup>.

Outro aparelho tecnológico que se destaca é o UNIS, um computador eletrônico de tecnologia avançada. Através de um comando de voz, o Dr. Quest adiciona as informações e recebe a solução do problema. Esse aparelho aparece em dois momentos na animação. A primeira aparição do UNIS foi quando os investigadores Sr. Covin e Roberts chegaram ao laboratório do cientista portando algumas informações sobre acidentes com navios no Mar de Sargaços. Ao inserir as informações, UNIS responde que o causador das catástrofes seria um laser. No segundo aparecimento o aparelho surge no desfecho da animação, na finalização do arco da trama. O cientista norte-americano insere novamente as informações que a equipe conseguiu durante a missão. A equipe recebe a resposta do computador de que o evento ocorrido trata-se de um laser experimental produzido por potências estrangeiras. Na versão dublada brasileira, Jonny lê um resultado ainda mais completo, citando o traje dos homens-lagarto um mero truque para espantar os curiosos. A ação de recorrer a um computador para obter uma prova que eles viram com seus próprios olhos talvez tenha mais lógica do que aparentemente demonstra. Pensar que não havia respaldo suficiente para afirmar com toda certeza que as

---

<sup>47</sup> Disponível em <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2014/04/21/primeira-ligacao-com-video-faz-50-anos-saiba-como-funcionava.htm>>. Acesso em 30/05/2020.

nações inimigas fossem as responsáveis pelo incidente poderia ser um caminho compreensível, uma vez que nenhum país assumiu a autoria do atentado. Apenas um grupo liderado por um gênio do mal que não tinha nenhuma ligação explícita com o lado soviético. A afirmação de que alguma nação fosse culpada pelo incidente em Sargaços poderia desencadear uma crise internacional. Mas, o fato da acusação das nações estrangeiras ter partido de resultados provenientes de dados inseridos por um computador, torna-a uma hipótese muito mais fundamentada. É inquestionável a demonstração do uso político da ciência e da tecnologia representada pelo computador. Em uma época onde dados sobre o inimigo são tão importantes, tal uso se faz muito expressivo. Como no caso da viagem da tripulada à Lua, a animação trata o aparelho comunicador e o UNIS não como um blefe tecnológico impossível de ser construído, mas sim um anúncio de uma realidade que faria parte de um futuro capitalista próximo, como veremos na questão do raio laser.

Podemos dizer que o raio laser<sup>48</sup> é o eixo central da animação, tanto pela sua periculosidade quanto pelos possíveis benefícios que o avanço dessa tecnologia poderia trazer para a humanidade<sup>49</sup>. Quando o investigador, Sr. Colin, pergunta ao Dr. Quest o que ele acha das problemáticas envolvendo o uso do laser, o cientista responde:

[00:08:21]

Dr. Quest - Quer dizer encrenca! Deixe-me mostrar-lhe este modelo experimental. Ora, o laser é radiação atômica focalizada em um estreito raio de luz. É forte o bastante para cortar uma chapa de aço. Ou pode ser usado para praticar milagres cirúrgicos. Quando a sua potência total for conseguida poderá ser ótimo para a humanidade (com entonação de empolgação).

Sr. Covin - Também poderá ser uma arma terrível para a humanidade.

Dr. Quest - Sim, infelizmente isso é verdade (com entonação de tristeza).

[00:08:54]

A perspectiva do uso do laser pode ser benéfica ou maligna, dependendo dos detentores dessa tecnologia. Mas nos atentaremos à viabilidade bélica do raio vermelho, que é abordada

---

<sup>48</sup> NETO, C. P. S., JÚNIOR, O. F. *Um Presente de Apolo: lasers, história e aplicações*. Revista Brasileira de Ensino de Física. Vol.39 n.º.1 São Paulo, 2017. EpubSep 26, 2016. P. 1-11. Disponível em <[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1806-11172017000100602&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1806-11172017000100602&script=sci_arttext&tlng=pt)>. Acesso em 09/06/2020.

<sup>49</sup> O laser, na forma como conhecemos hoje, foi inventado exatamente no ano de 1960, apesar de sua física de funcionamento ter sido formulada nas duas primeiras décadas do século XX, com o desenvolvimento da teoria conhecida como mecânica quântica, ou teoria quântica. Um dos fundadores dessa teoria foi o físico dinamarquês Niels Bohr em conjunto com uma jovem equipe de cientistas. Na prática, o laser nada mais é que a amplificação da luz usando um efeito estimulado por radiação (Ibid. p. 2).

pela animação. É perceptível, dentro da animação, que as aparelhagens possuem certa semelhança, apesar de algumas diferenças. O equipamento do Dr. Quest, apesar de ser apenas um protótipo, tem um ótimo desempenho. Já o do vilão se encontrava em estágio final, causando terror e destruição. Maior ainda é essa semelhança quando comparamos os dois raios em atividade propriamente dita. O equipamento da quadrilha ataca navios com raio laser culminando em uma explosão, enquanto o do Dr. Quest demonstra essa tecnologia atravessando uma chapa de chumbo. A semelhança entre as imagens é que todo o ambiente é tomado por uma cor vermelha no momento em que o raio está em uso. Esse tom vermelho traz para a cena um tom de perigo e o risco que o uso dessa arma pode acarretar. Apesar de o cientista estadunidense ressaltar os perigos e ir desvendar o mistério no Mar de Sargaços, ele mantém um protótipo dessa arriscada tecnologia em suas posses. Essa é uma característica peculiar desta série. A utilização das armas tanto por protagonistas quanto por antagonistas é uma prática comum.

A última parte da análise desse episódio será dedicada aos personagens. Vejamos inicialmente os protagonistas. Após as catástrofes das embarcações, os dois agentes, Sr. Covin e Roberts, foram coletar informações do único sobrevivente no hospital. Eles decidem por chamar o Dr. Quest, pois acreditavam ser a sua melhor opção. Em uma conversa no avião a caminho da casa do cientista, os dois investigadores nos apresentam os nossos heróis. Temos quatro personagens no elenco do primeiro episódio.

O primeiro a ser mencionado no diálogo é o agente do governo Roger “*Race*” Bannon. De acordo com as informações, Roger tem como responsabilidade cuidar de Jonny 24 horas por dia como tutor, companheiro e “atento cão de guarda”. Roger tem um físico atlético e habilidades que remetem muito aos agentes secretos que estavam em alta em filmes de espionagem na época<sup>50</sup>.

Jonathan Quest é o único filho do Dr. Quest. Os investigadores mencionam o fato da perda da mãe do garoto, mas não revelam detalhes de como isso aconteceu. Jonny é um garoto

---

<sup>50</sup> Sean Connery revolucionou os filmes de espionagem transformando o gênero em um dos mais bem sucedidos de Hollywood. Sua estreia foi em 1962, onde interpretou o mais famoso agente secreto das telonas. O ator viveu James Bond sete vezes em sua vida: *James Bond in The Satanic Dr. No* (1962), *Moscow Against 007* (1963), *007 Against Goldfinger* (1964), *007 Against Atomic Blackmail* (1965), *With 007 You Only Live Twice* (1967), *007 - Diamonds Are Forever* (1971) e *007 - Never Again* (1983). Disponível em <<https://www.imdb.com/name/nm0000125/>>. Acesso 02/06/2020.

aparentemente comum. Agitado e carismático, o protagonista carrega o peso de ser filho de um dos maiores cientistas da época. O fato de o garoto não frequentar a escola é uma questão que merece atenção. O agente Bannon, no que é entendido, consegue suprir o seu papel de tutor para todas as habilidades que deveriam ser desenvolvidas na escola. O fato dessa reclusão é justificado pelo argumento de que a segurança do garoto é o mais importante. O diálogo entre Dr. Covin e Roberts mostra exatamente a preocupação com a segurança do garoto.

[00:05:11]

Roberts: - E o nosso homem, Roger Bannon, tem ainda o encargo de guardar o filho do doutor?

Sr. Covin: - 24 horas por dia. Como tutor, companheiro e atento cão de guarda. Você sabe, desde que Jonny perdeu a mãe, o governo não quer arriscar a segurança do garoto.

Roberts: Segurança?

Sr. Covin: - Sim, se Jonny cair nas mãos de agentes inimigos, o valor do Dr. Quest à ciência seria muito prejudicado.

[00:05:32]

O Dr. Quest é um cientista extremamente habilidoso, especialista nas mais diversas áreas. Dependendo do episódio, o cientista faz trabalho de arqueólogo, antropólogo e geólogo, dentre outras habilidades. Dentro desse episódio, especificamente, podemos ver a habilidade do personagem como físico e inventor de diversos aparelhos. Mas o raio laser é apresentado como elemento de uma revolução tecnológica de uma nova era. Como vimos anteriormente, o cientista perdeu sua esposa, ao que tudo indica, de maneira trágica. Há uma preocupação do governo com a sua segurança e do seu filho, mas é maior ainda a preocupação de suas descobertas e inovações caírem nas mãos dos inimigos.

O último personagem do quadro dos protagonistas é o cão Bandit. Além de fiel companheiro de Jonny, Bandit traz certo alívio cômico aos momentos de tensão da animação. Outra característica diferenciada de Bandit são suas expressões, tanto as faciais quanto sonoras, em seus latidos. A revolução de técnicas de captura de expressão criadas por Joseph Hanna e William Barbera era a marca no estúdio desde a criação de *Tom & Jerry*<sup>51</sup>. Pelo que podemos perceber, Bandit também foi agraciado com esse dom da comunicação sem dizer uma única palavra.

---

<sup>51</sup> VENÂNCIO, op. cit., p. 7.

Já os antagonistas vêm em um caminho contrário ao de Bandit. Os vilões fazem uso de um traje de mergulho verde, que tem como principal objetivo esconder sua humanidade. Enquanto Bandit traz uma antropomorfização, os homens-lagarto tentam passar uma monstruosidade com o intuito de afugentar os curiosos da área, como é mostrado por UNIS no final do episódio. A única parte humana no disfarce dos vilões é a amostragem da boca em algumas cenas. Já o líder dos homens-lagarto, o cientista que projetou o raio laser, tem o rosto descoberto, o que nos permite fazer uma comparação com uma figura soviética popular: Vladimir Llyich Ulianov, mais conhecido pelo pseudônimo de Lênin.

Em uma comparação entre as duas figuras, podemos dizer que a animação teve inspirações de representar alguns elementos do líder revolucionário soviético. Elementos físicos como cavanhaque, o contorno do nariz, olhos e sobrancelhas trazem algumas semelhanças. Outro elemento instigante é a voz do líder dos homens-lagarto. Mesmo com a dublagem, o personagem não perdeu o sotaque russo carregado. Pode-se dizer que havia a intenção de induzir a nacionalidade do malfeitor.

Se juntarmos todos os elementos que são representados na animação, de alguma forma, é possível alegar um apontamento para a responsabilidade das tragédias do Mar de Sargaços para os soviéticos. Elementos como submarino, arma laser, o plano de derrubar o foguete tripulado que levou o homem à Lua e a figura do líder dos homens-lagarto, pode apontar para uma participação soviética como antagonista do episódio. Esse é o objetivo da animação. Apontar, mesmo que de maneira caricata e divertida, os perigos que os inimigos soviéticos poderiam causar à paz mundial.

## Conclusão

Ao escolher o episódio piloto da primeira temporada de Jonny Quest, nos deparamos com a introdução a um novo e importante universo criado pelo estúdio *Hanna-Barbera Productions*, que ganharia outras sequências com o passar dos anos. O primeiro contato do público com o produto permitiu a apresentação de representações da Guerra Fria na forma de personagens, tecnologias e cenários que as gerações mais jovens talvez não tivessem tido contato anteriormente, principalmente nas animações da época. A ligação com o mundo real representado de maneira mais realista, sem elementos caricatos, como era o caso de Tom &



Jerry, trazia outra visibilidade ao estúdio. Após essa breve análise podemos observar que as animações de Jonny Quest também tiveram uma importante missão de carregar os ideais norte-americanos pelo mundo, denunciando as más intenções de seus inimigos que pretendiam atrasar os avanços tecnológicos dos capitalistas. Devemos compreender que esse discurso está completamente enviesado por uma visão estadunidense, onde apenas o seu modo de vida poderia dar ao mundo toda a paz e prosperidade que ele necessita. Uma possível análise mais aprofundada do restante da obra poderá, futuramente, reforçar elementos já encontrados e farão nascerem novas problemáticas e novas perspectivas. As possibilidades da utilização desse tipo de produto podem surgir das maneiras mais variadas, colaborando não somente com a historiografia, mas também com as práticas de ensino. Ainda há muito a se descobrir desse universo tão rico e suas aplicações historiográficas e pedagógicas.