



## “HAPPY VALLEY ISN’T HAPPY ANYMORE”: A TOMADA DA PALAVRA PELOS ANIMADORES NA GREVE DO ESTÚDIO DISNEY (1941)

*“Happy valley isn’t happy anymore”: the capture of speech by animators in the Disney studio strike (1941)*

*“Happy valley isn’t happy anymore”: la toma de la palabra por animadores en la huelga de estudio Disney (1941)*

Luca Lima Iacomini<sup>1</sup>

**Resumo:** Em 1941, animadores do estúdio Disney buscavam que a organização sindical *Screen Cartoonists’ Guild* os representasse legalmente, o que desagradou o presidente da empresa, Walt Disney, que demitiu dezenove animadores por atividades sindicais. Isso levou o estúdio a uma longa greve. A partir da ideia de “tomada da palavra” do historiador Michel de Certeau, foi possível notar nas fotografias das manifestações grevistas uma criatividade em que personagens das animações estampados em cartazes de manifestantes, foram utilizados como expressão de revolta contra a principal mente por trás de suas criações. Esse trabalho demonstra um dos possíveis usos da cultura *pop* para além do entretenimento, visto que os funcionários do estúdio usaram-na para rebelar-se contra a empresa para a qual trabalhavam.

**Palavras-chave:** Walt Disney. Greve. Tomada da palavra.

**Abstract:** In 1941, animators from Disney studio wanted that the union organization *Screen Cartoonists’ Guild* represented them legally, which displeased the company director, Walt Disney, who fired nineteen animators for union activity. That led the studio to a long strike. Through the idea of “capture of speech” by French historian Michel de Certeau, it was possible to notice, in the photographs of the strike manifestations, a creativity in which the characters of the animations stamped in strikers’ posters, were used as expressions of their revolt against the mastermind behind their creations. This article shows one of the possible uses of pop culture to beyond entertainment, since the workers of the studio used it to rebel against the company they worked for.

**Keywords:** Walt Disney. Strike. Capture of speech.

**Resumen:** En 1941, los animadores del estudio Disney querían que la organización sindical *Screen Cartoonists’ Guild* los representara legalmente, lo que disgustó al director de la empresa, Walt Disney, quien despidió a diecinueve animadores por su actividad sindical. Eso

---

<sup>1</sup> Doutorando em História pela Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: iacomini.luca@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9876056171635532>. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-1707-8117>.

llevó al estudio a una larga huelga. A través de la idea de la “toma de la palabra” del historiador francés Michel de Certeau, fue posible notar, en las fotografías de las manifestaciones huelguistas, una creatividad en la que los personajes de las animaciones estampadas en los carteles de los huelguistas, eran utilizados como expresiones de su rebelión contra la mente maestra detrás de sus creaciones. Este artículo muestra uno de los posibles usos de la cultura pop más allá del entretenimiento, ya que los trabajadores del estudio utilizaron-a para rebelarse contra la empresa para la que trabajaban.

**Palabras clave:** Walt Disney. Huelga. Toma de la palabra.

## Introdução

Em maio de 2023, foi iniciada uma greve por roteiristas de Hollywood, que sentiam-se ameaçados pela ascensão de ferramentas de Inteligência Artificial (IA) que poderiam tirar-lhe os empregos e questionavam a contratação de roteiristas temporários para produções que exigiam-lhes muito esforço. Essa mobilização, a partir de julho, contou com a adesão de atores de produções televisivas, sendo a primeira vez que ocorreu uma paralisação total na indústria de entretenimentos *mainstream* desde 1960 (RELEVANT STAFF, 2023). Antes mesmo do Sindicato dos Atores ter oficializado seu apoio à greve, a classe artística já estava sensibilizada e mantinha-se aliada aos colegas. A festa de comemoração do episódio final da série televisiva *Ted Lasso*, que foi ao ar em 31 de maio, foi cancelada, em solidariedade aos roteiristas. Atores da série também foram vistos participando de piquetes, conforme mostra a figura 1, em que os artistas seguram placas defendendo a causa grevista em frente à caixa d’água do estúdio Warner Bros., produtor do programa.

“Happy valley isn’t happy anymore”: a tomada da palavra pelos animadores na greve do Estúdio Disney (1941)

Figura 1 - Publicação em *Twitter* da atriz Hannah Waddingham que mostra elenco da série *Ted Lasso* participando de manifestação da greve dos roteiristas em frente ao estúdio Warner



4:34 PM · 30 de mai de 2023 · 2,1 mi Visualizações

Fonte: Twitter.<sup>2</sup>

Nada foi por acaso nessa fotografia. As placas levantadas, as declarações em destaque e mesmo o cenário transmitem uma mensagem, demonstrando que nem tudo andava bem nos estúdios fora das telas. O presente artigo procura explorar algo parecido que aconteceu em 1941, na greve de animadores do estúdio Disney, diante de baixos salários e falta de crédito dado aos trabalhadores enquanto que a figura de Walt Disney continuava a ganhar notoriedade. A abordagem acerca da greve neste trabalho tomará as fotografias do evento como fonte.

Para analisar essas fotografias, foi importante estabelecer a metodologia historiográfica de como utilizar essas imagens como fontes históricas. Quando se fala no uso de imagens para acompanhar um texto como em livros, periódicos, portais digitais ou teses, é

<sup>2</sup>Disponível

em:

<[https://twitter.com/hanwaddingham/status/1663630087059562498?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwembed%7Ctwterm%5E1663630087059562498%7Ctwgr%5E77fc9b57662663abec6ad9b9aeab823a7bd4b831%7Ctwcon%5Es1\\_&ref\\_url=https%3A%2F%2Fwww.latestly.com%2Fsocially%2Fentertainment%2Ftv%2Fted-lassos-cast-stand-in-a-picket-line-supporting-the-wga-strike-actress-hannah-waddingham-thanks-its-magnificent-writers-room-view-pic-5166834.html](https://twitter.com/hanwaddingham/status/1663630087059562498?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwembed%7Ctwterm%5E1663630087059562498%7Ctwgr%5E77fc9b57662663abec6ad9b9aeab823a7bd4b831%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.latestly.com%2Fsocially%2Fentertainment%2Ftv%2Fted-lassos-cast-stand-in-a-picket-line-supporting-the-wga-strike-actress-hannah-waddingham-thanks-its-magnificent-writers-room-view-pic-5166834.html)> Acesso em 28 jun. 2023.

comum tomá-las apenas como ilustrações ou enfeites. A historiadora e antropóloga Lilia Moritz Schwarcz, no entanto, sugere que imagens devem ser lidas, assim como um texto escrito, já que produzem significados e representações e carregam seus próprios “segredos, genealogias e historicidades” (SCHWARCZ, 2014, p. 423). O sociólogo Luís Mauro Sá Martino (2014, p. 170), sobre a relevância dos recursos visuais para compreensão histórica do século XX, afirma que

A imagem conserva o passado vivo: pela primeira vez na história os relatos não são oralizados nem escritos, são registrados. É possível “ver” a História como aconteceu; o imaginário fica povoado de imagens “reais” que ocupam o lugar da imaginação do relato oral ou escrito: a narrativa da imagem, a princípio, não “representa” a realidade, mas mostra, garantindo a veracidade de um fato: como duvidar do que é visível sem beirar a insanidade? Construção técnica que esconde o procedimento em si mesma – a câmera nunca se autofocaliza –, a imagem se afirma como a principal forma de representação contemporânea, convivendo com uma escrita com a qual ainda disputa espaço.

A historiadora Ana Maria Mauad (1996) estabelece que, para analisar a fotografia como fonte histórica, é necessário levar em conta que: a foto foi feita em um momento específico com seu próprio cenário cultural e histórico; a imagem não revela toda a realidade envolvida no contexto, o que leva ao fato de haver um significado social para a fotografia; e que o processo de construção de significado da fotografia não é automático. É preciso, como aponta o historiador José Luciano de Queiroz Aires (2013, p. 246), “interpretar a mensagem, decodificar, ler os signos que compõem determinado documento imagético”.

Maria Ciavatta, ao analisar o uso de fotografias no ambiente dos “mundos do trabalho”, constata que

Todo o processo de produção da imagem, de sua apropriação, preservação e utilização, de sua observação e interpretação é permeado por elementos ideológicos da concepção de realidade e da visão de mundo de cada um dos sujeitos envolvidos. A imagem é sempre parte do pensamento, da linguagem, da cultura e da história vivenciada e expressa por cada um deles, salva nos vestígios de algum tempo e lugar (CIAVATTA, 2012, p. 36).

Assim, a preservação de fotografias dos grevistas que desafiaram Walt Disney dá a eles o protagonismo do acontecimento, já que é a sua perspectiva que está registrada nessas fontes.

O que pode ser visto nas imagens e que foi escolhido para ser analisado neste artigo é o que Michel de Certeau (1995) chamaria de “tomada da palavra”. Apesar de o foco de Certeau ter sido nos protestos em Paris durante o Maio de 1968, a descrição é apropriada se adequadamente contextualizada para falar de outras manifestações e movimentos sociais. Quando vozes normalmente silenciadas tomam as ruas para transformá-las em seu espaço de protestar e reivindicar seus direitos, essa é a tomada da palavra. O foco desta pesquisa não é no estúdio Disney por si, ou na própria figura do empresário e animador Walt Disney, mas nos trabalhadores sob sua liderança, o que quer dizer que essa narrativa é uma expressão da “história vista de baixo” (SHARPE, 1992).

O historiador britânico Eric Hobsbawm, em suas pesquisas sobre os mundos do trabalho e a causa operária, aponta que nos Estados Unidos ao longo da década de 1930 os sindicatos foram “*resultado* da mobilização de trabalhadores e não causa dela” (HOBSBAWM, 1987, p. 402). Desta forma, não foi a adesão de agremiações trabalhistas que lhes deu direitos de manifestações, mas as manifestações permitiram que fossem criadas organizações que protegessem os direitos desses operários. Esse mesmo fenômeno pode ser observado no caso da greve aqui explorada, demonstrando que as relações trabalhistas geraram consequências importantes na empresa em questão.

O que as fotografias revelam, no entanto, é o uso da criatividade dos animadores na forma de protestar. Desenhos com os personagens criados dentro do próprio estúdio se rebelariam contra seu grande criador. Performances teatrais acrescentariam o tempero de drama ao acontecimento.

Mas qual é a razão que levou à greve?

Muito da história por trás desse acontecimento está no livro de Tom Sito, *Drawing the Line: the untold story of the animation unions from Bosko to Bart Simpson* (2006). Sito foi um animador que trabalhou para grandes produções como *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), *A Pequena Sereia* (1989), *Aladdin* (1992), *O Príncipe do Egito* (1998), *Shrek* (2001), *Spirit: O Corcel Indomável* (2002) e *Zé Colmeia* (2010). Após anos trabalhando em animações de Hollywood, Sito passou a pesquisar a história por trás de alguns estúdios. Anteriormente a esta publicação, Steven Watts, professor de História Americana na *University of Missouri*, deu destaque ao acontecimento em seu livro sobre a história de Walt Disney. Um trecho adaptado do livro foi abordado em artigo na revista *WorkingUSA* (1998).

O mais recente trabalho acadêmico que trata do caso é o livro *The Disney Revolt: The Great Labor War of Animation's Golden Age* (2022), de Jake S. Friedman que, assim como Sito, também trabalhou na área da animação em séries televisivas infantis dos canais Disney e Nickelodeon. Seu livro, porém, dedica-se exclusivamente à greve do estúdio Disney, detalhando exaustivamente os episódios que levaram a sua ocorrência. O tema também foi alvo da monografia de graduação de Lisa Johnson, *The Disney Strike of 1941: From the Animators' Perspective* (2008). A última autora, ao elaborar um estado da arte com livros escritos sobre a *Disney Corporation*, nota que pouco havia sido falado sobre a greve, apontando também que muitos dos trabalhos não eram historiográficos, o que significava, na opinião da autora, que possivelmente a própria empresa desautorizava a menção de determinados assuntos, de forma a conservar uma boa imagem pública (JOHNSON, 2008, p. 58-61). Cabe acrescentar, também, que greves de estúdios hollywoodianos não são (ou não eram) um interesse comum para pesquisadores engajados com conflitos de classe no capitalismo contemporâneo. É possível, porém, que os acontecimentos de 2023 possam despertar a curiosidade acerca desta realidade.

### A greve e suas imagens

Sindicatos em estúdios de Hollywood começaram a ser criados em 1933, em meio às consequências econômicas da crise de 1929. O efeito dessa crise nas empresas cinematográficas foram os vários cortes em salários de seus funcionários. Antes disso, porém, já havia alguns problemas nos estúdios, como os mencionados por Sito:

contratos pessoais estritos, dublês disparando munição real no rosto dos atores durante a filmagem de filmes de gângsteres, estúdios demitindo pessoas antes do Natal e recontratando-as após o Ano Novo para evitar o pagamento de bônus de férias, créditos de tela que eram inexistentes ou preenchidos com [...] seus parentes (SITO, 2006, p. 63).<sup>3</sup>

Lisa Johnson também acrescenta que

---

<sup>3</sup>Tradução livre. No original: “*strict personal contracts, stuntmen firing live ammunition at actors' faces during filming of gangster pictures, studios laying people off before Christmas and rehiring them after the New Year to avoid paying holiday bonuses, screen credits that were nonexistent or padded with the boss's [...] relatives*”.

À medida que o estúdio se expandia, crescia o descontentamento dos trabalhadores. Eles divergiam da administração sobre direitos de propriedade intelectual, crédito na tela e diferenças profissionais sobre padrões de excelência. Eles também estavam muito cansados das longas horas passadas em um ambiente de trabalho muito tenso e às vezes hostil<sup>4</sup> (JOHNSON, 2008, p. 8).

Essas questões, combinadas com a política pró-sindical de Franklin Roosevelt, levaram à criação de tais sindicatos. A greve no estúdio Disney não foi a primeira a acontecer em um estúdio de animação. Em 1937, o estúdio Max Fleischer, responsável pela criação de personagens como Popeye e Betty Boop, enfrentou uma. As alegações dos envolvidos envolviam o fato de quinze animadores terem sido demitidos por atividade sindical. Além disso, salários baixos, falta de dias de descanso e de dispensas por razões médicas foram algumas das razões do ato. Placas erguidas por trabalhadores continham a frase *“I Make Millions Laugh but the Real Joke Is My Salary”* [“Eu faço milhões rirem mas a verdadeira piada é o meu salário”] (SITO, 2006, p. 89).

O caso desses estúdios de animação pode ser compreendido à luz das ideias marxistas sobre as relações entre o dono dos meios de produção (capitalista) e os empregados. Segundo o economista alemão Karl Marx (1968), os trabalhadores oferecem ao capitalista sua força de trabalho para a produção de “valores de uso”, que são as mercadorias resultantes desse trabalho. Esses produtos são vendidos de forma que o patrão consiga lidar com as despesas de sua produção e força de trabalho (nesses casos, dos instrumentos utilizados na produção das animações e dos salários de seus funcionários) e ainda obtenha um lucro excedente (que Marx chama de mais-valia). Embora Marx tenha se referido ao modelo de exploração nas fábricas, a forma de exploração por ele descrita está presente no caso aqui estudado. Disto vem a inquietação dos animadores: do não reconhecimento de seu trabalho em termos de salário, de direitos trabalhistas e do crédito por seu trabalho, conforme será esmiuçado adiante.

Antes da criação de sindicatos no estúdio Disney, o pagamento de salário dos trabalhadores era arbitrário: alguns receberiam 200 dólares por semana, enquanto outros

---

<sup>4</sup>Tradução livre. No original: *“As the studio expanded the workers’ discontent grew. They differed with management over intellectual property rights, screen credit, and professional differences over standards of excellence. They were also very weary of the long hours spent in a very tense and sometimes hostile work environment”*.

apenas 12; trabalhadores advindos do estúdio Warner Bros. reclamavam que recebiam mais no emprego anterior. Além disso, a Segunda Guerra Mundial teve seu efeito na produção de filmes e em sua recepção ao redor do mundo. Um exemplo disso é o fato de que nos territórios europeus dominados por Adolf Hitler, a exibição de filmes hollywoodianos foi proibida. Se nos anos 1930 cresceu a indústria do entretenimento na produção cinematográfica, vale reforçar que o conflito mundial acabou reduzindo a produção, afetando a busca por animadores e os salários desses funcionários.

A *Screen Cartoonists' Guild* [Associação de Animadores de Telas] (SCG), sindicato criado após a greve no estúdio Fleischer, seduziu animadores do estúdio Disney para se unir à organização. Em outubro de 1939, o Conselho Nacional de Relações Trabalhistas reconheceu a legitimidade da SCG em representar animadores dos estúdios MGM, Universal e Warner Bros (FRIEDMAN, 2022, loc. 31.59).

A SCG contratou Arthur Harold Babitsky, conhecido como Art Babbitt para integrar os esforços de atrair trabalhadores do estúdio Disney para reconhecer a organização como representante desse setor de trabalhadores. Babbitt iniciou seus trabalhos com Walt Disney em 1932, tendo sido convidado pelo empresário a integrar a empresa, e teve papel fundamental na produção dos curtas do personagem Mickey Mouse e na produção de animações como *Os Três Porquinhos* (1933), *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940) e *Dumbo* (1941), além de ter participado da criação do personagem Pateta (*Goofy*) (CARVALHO, 2017).

Os conflitos entre Babbitt e Disney envolveram aspectos profissionais e políticos. Segundo Steven Watts (1998, p. 36), “A sensibilidade política de Babbitt o levou a se ressentir de várias coisas sobre o estúdio Disney. Como muitos funcionários, ele estava bastante irritado com o hábito de Disney de monopolizar todo o crédito, publicidade e prêmios da Academia pelo trabalho coletivo do estúdio”.<sup>5</sup>

Uma reunião da SCG com os trabalhadores do estúdio Disney havia sido marcada para o dia 12 de fevereiro de 1941, no *Roosevelt Hollywood Hotel*, em Los Angeles. Quando Walt Disney ouviu sobre essa notícia, tentou convencer os trabalhadores a não entrarem no

---

<sup>5</sup>Tradução livre. No original: “*Babbitt’s political sensibility led him to resent several things about the Disney Studio. Like many employees, he was quite annoyed at Disney’s habit of hogging all the credit, publicity, and Academy Awards for the collective work of the studio*”.

sindicato, e logo subiu o tom e acusou os funcionários de simpatizarem com o comunismo, demitindo dezenove animadores.<sup>6</sup>

O resultado foi uma grande greve que começou em 29 de maio de 1941 e que só acabaria no dia 23 de julho daquele ano. Friedman aponta que há uma controvérsia acerca do número exato de grevistas. Um dos envolvidos,

Bill Littlejohn calculou 450 grevistas de 580 artistas, enquanto Babbitt contou 375 grevistas de 550 artistas. Os grevistas da Disney também reforçaram seus números com cônjuges e amigos nos piquetes. Na verdade, foi uma divisão extremamente equilibrada, com cerca de 330 grevistas em cerca de 602 artistas<sup>7</sup> (FRIEDMAN, 2022, loc. 36.29).

É importante citar que animadores de outros estúdios foram apoiar seus colegas no movimento.

Segundo Lisa Johnson, o movimento em questão era diferente dos que aconteciam naquele período, que normalmente tinham como motivação assuntos como trabalho diário de oito horas, renda mínima e condições seguras de trabalho, e tendo o setor de construções como principal mobilizador. A isso, a autora acrescenta que

Essa greve foi única devido à natureza do produto que estava sendo feito, à magnitude da força de trabalho do estúdio Disney, às tensões de uma profissão emergente (expectativas pouco claras e padrões de excelência divergentes), à hierarquia que se desenvolveu dentro do estúdio, a uma falta de crédito na tela e a crescente disparidade entre a administração e os trabalhadores<sup>8</sup> (JOHNSON, 2008, p. 17).

Tendo em vista que o trabalho tem como propósito analisar de que forma ocorreu a “tomada da palavra” pelos grevistas do estúdio, cabe agora apresentar algumas fotografias do

---

<sup>6</sup>É possível observar a sintetização do preconceito dos capitalistas com sindicatos e a conexão que fazem com o crescimento da violência e os flertes com o socialismo e o comunismo no pensamento do economista austríaco Friedrich August von Hayek (1889-1992). Sobre isso, ver: HAYEK, 2010; COELHO, 2023.

<sup>7</sup>Tradução livre. No original: “*Bill Littlejohn figured 450 strikers out of 580 artists, while Babbitt counted 375 strikers out of 550 artists. The Disney strikers also reinforced their numbers with spouses and friends on the picket line. In actuality, it was an extremely balanced divide, with roughly 330 strikers out of roughly 602 artists*”.

<sup>8</sup> Tradução livre. No original: “*This strike was unique due to the nature of the product that was being produced, the sheer magnitude of the Disney Studio workforce, the tensions of an emerging profession (unclear expectations and differing standards of excellence), the hierarchy that developed within the studio, a lack of screen credit, and the growing disparity between management and the workers*”.

evento em questão. Estas podem ser encontradas no *website Cartoon Brew*, em artigo publicado por Amid Amidi (2016). Algumas delas, no entanto, também foram incluídas no livro de Friedman, que deu o devido crédito aos fotógrafos, como o grevista Kosti Ruohomaa. Em alguns casos, no entanto, não foi possível ter acesso ao autor ou autora dos registros. Sabe-se, porém, que o estúdio chegou a contratar fotógrafos para capturar imagens da greve.

Figura 2 – Grevistas ironizando Walt Disney com o filme *The Relucant Dragon*



Fonte: Fotografia do grevista Kosti Ruohomaa.<sup>9</sup>

Na imagem acima, os animadores carregam a figura de um dragão cujo rosto apresenta uma caricatura de Walt Disney. Junto às partes que formam o dragão, lê-se a palavra *unfair* (injusto). O dragão também carrega no pescoço uma placa em que está escrito “*The reluctant Disney*” [“O Disney relutante”]. O movimento faz referência ao filme *O Dragão Relutante*, lançado em junho de 1941. Trata-se de um longa-metragem que mostra o cotidiano do estúdio Disney, em um estilo que mais tarde tornou-se conhecido como *mockumentary* (documentário de sátira). No filme, o comediante Robert Benchley visita o estúdio Disney para sugerir uma adaptação do livro infantil *The Reluctant Dragon*, do escritor britânico Kenneth Grahame, para uma animação cinematográfica. Benchley, assim, passeia pelo estúdio e chega até mesmo a encontrar-se pessoalmente com o próprio Walt. Parte da

<sup>9</sup>Retirada da coleção Cowan-Fouts. Disponível em: FRIEDMAN, 2022, loc. 39.80, e também em AMIDI, 2016.

produção mostra esse trajeto do comediante nas instalações, para depois exibir a animação adaptada de Grahame.

Logo, a crítica que recai nesse movimento da greve contrasta o que é mostrado na produção com a realidade, entre um Walt Disney trabalhando em um estúdio feliz e um injusto, na perspectiva dos que protestam. Esse protesto específico aconteceu na data de estreia do filme (BARRIER, 1999, p. 307; SITO, 2006, p. 133).

Figura 3 - Grevistas ironizando Walt Disney e utilizando os personagens Pinóquio e Pateta para criticar o empresário



Fonte: Autoria não identificada.<sup>10</sup>

Nesta figura, porém, três cartazes chamam a atenção. A primeira delas, da esquerda para a direita, exibe o personagem Pinóquio com a frase “*There are no strings on me*” [“Não há cordas em mim”]. No filme de 1940, Pinóquio é um boneco de madeira criado pelo carpinteiro Geppetto e que ganha vida pela Fada Azul. Um dia, em seu caminho para ir à escola, Pinóquio tem um encontro com João Honesto, uma raposa que convence o garoto a ser uma atração do teatro de marionetes do vilão Stromboli. Assim, o cartaz compara Walt Disney ao antagonista de Pinóquio, que tenta controlar o personagem e lucrar em cima do trabalho dele enquanto o detém em cárcere privado e sob maus-tratos.

<sup>10</sup>Disponível em: AMIDI, 2016.

No centro, o personagem Pateta aparece com um semblante triste ao lado da frase “*Happy Valley isn’t happy anymore*” [“O Vale Feliz não é mais feliz”]. *Happy Valley* faz uma referência a uma produção que ainda estava em andamento, estrelada por três dos personagens mais importantes do estúdio: Mickey Mouse, Pato Donald e Pateta. A história é uma adaptação do conto “João e o pé de feijão”, e a princípio se chamaria “*The Legend of the Happy Valley*” [“A lenda do Vale Feliz”]. Segundo Barrier, o maior impacto da greve foi para o próprio Walt Disney, que dependia do lançamento de novas animações para obter lucro. Estas, no entanto, acabaram por ser adiadas tendo em vista a ocorrência da paralisação dos trabalhadores (BARRIER, 1999, p. 307). O título da animação foi alterada para “*Mickey and the Beanstalk*” [“Mickey e o Pé de Feijão”] e integrou o longa-metragem “*Fun and Fancy Free*” [traduzido para o português brasileiro para *Como é bom se divertir*], lançado em 1947.

Na direita, um trabalhador (provavelmente Art Babbitt) ergue um cartaz com uma caricatura de Walt Disney com os dizeres “*First degree from Harvard/Second came from Yale/My fellows get the third degree/But get it in the tail*” [“Primeiro diploma [da universidade] de Harvard/O segundo veio de Yale/Meus colegas conseguem o terceiro diploma/Mas conseguem no rabo!”]. O empresário animador possui diplomas honorários nessas duas instituições prestigiosas. A crítica aqui recai sobre a ideia de que Disney levava o crédito por todo o trabalho realizado no estúdio, enquanto seus trabalhadores não recebiam prestígio.

Figura 4 – Participação feminina na greve



Fonte: Autoria não identificada.<sup>11</sup>

Se nas imagens anteriores percebia-se um protagonismo maior de homens, a fotografia acima destaca a participação de mulheres no movimento grevista. Enquanto uma delas ironiza a força de Walt Disney contrastando com os trabalhadores se opondo a ele, pela frase “*1 genius against 1200 guinea pigs*” [“1 gênio contra 1200 porquinhos-da-índia”], em frente a elas está um cartaz do Pato Donald em que se lê “*Pin money can’t keep me in pinfeathers*” [“Dinheiro extra não pode me manter em penas de alfinete”]. A crítica, neste caso, é ao mau pagamento dos trabalhadores no estúdio, fazendo um trocadilho com as penas em desenvolvimento nas aves, como se o dinheiro que os animadores estavam recebendo não pudesse sustentar o desenvolvimento do animal, menos ainda seu amadurecimento.

<sup>11</sup>Disponível em: AMIDI, 2016

Figura 5 - Estreia em Los Angeles de *The Reluctant Dragon* no cinema RKO Hillstreet. Na frente, Art Babbitt com placa do personagem Pluto.



Fonte: Fotografia do grevista Kosti Ruohomaa, de 4 de julho de 1941<sup>12</sup>.

Na imagem acima, Art Babbitt, na estreia de *O Dragão Relutante*, lidera a movimentação dos trabalhadores com uma placa com o desenho do personagem Pluto, cachorro de estimação de Mickey e Minnie Mouse, com a frase “*I’ve got a bone to pick with Walt*” [“Eu tenho um osso para pegar com o Walt”]. A expressão “*have a bone to pick*” no português brasileiro corresponde para “ter um assunto com resolver”, mas o trocadilho no caso está com o osso (“*bone*”), objeto com o qual o personagem brinca com seus donos nas animações.

A placa que segue mostra o personagem Pato Donald com uma peruca que relembra a estética de figuras como George Washington e Thomas Jefferson, alguns dos principais protagonistas do processo de independência dos Estados Unidos (KARNAL, 2007).<sup>13</sup> Abaixo do rosto de Donald está o escrito “*Independence Day*” [“Dia da Independência”]. Ao lado, um papiro em que se lê “*Screen Cartoon Guild Contract*”, simbolizando que aqueles que haviam

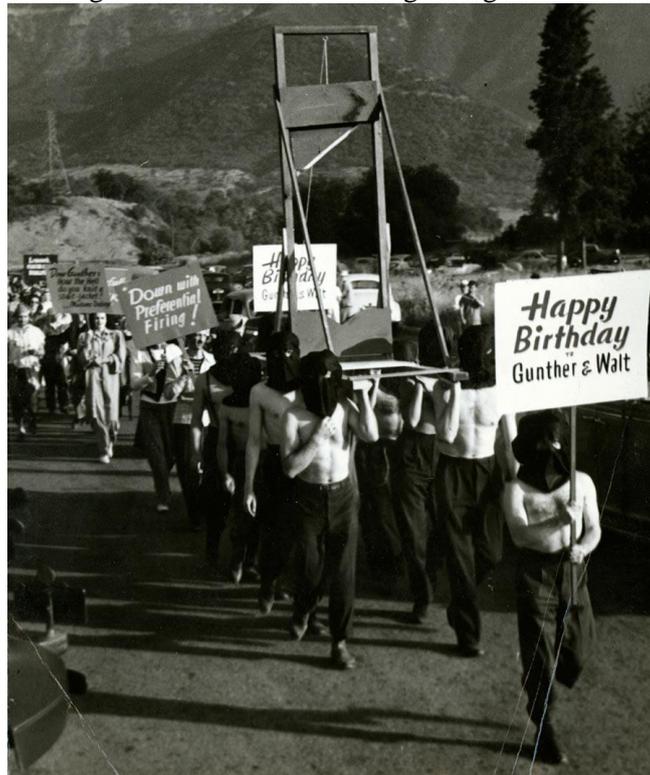
<sup>12</sup>Retirada da coleção Cowan-Fouts. Disponível em: FRIEDMAN, 2022, loc. 39.59, e também em AMIDI, 2016.

<sup>13</sup>Thomas Jefferson foi líder do Congresso Continental que assinou a Declaração de Independência em 1776, da qual foi redator. George Washington, que havia sido comandante do Exército Continental, foi o primeiro presidente dos EUA, tendo tomado posse em 1789.

declarado a independência do país agora estava assinando o contrato do sindicato. O Dia da Independência dos Estados Unidos, que celebra a emancipação das Treze Colônias da Grã-Bretanha em 1776, é comemorado em 4 de julho, data em que essa fotografia foi tirada, 165 anos depois. Assim, os animadores comparavam o domínio colonial sobre o território americano à opressão simbolizada por Walt Disney sobre seus empregados. Assim como os britânicos, que, embora dominassem a região, não podiam ser considerados seus verdadeiros donos, da mesma forma os trabalhadores utilizavam do personagem Pato Donald, um dos mais conhecidos do estúdio, para proclamar sua emancipação de Disney.

Se até agora as imagens exibiram o uso de personagens do próprio estúdio Disney, a próxima, de teor ainda mais crítico, utiliza de usos do passado medieval para atacar a empresa. Os trabalhadores na performance da imagem abaixo, todos homens, reproduzem uma estética inspirada no imaginário do carrasco medieval: no rosto, um capuz preto que deixa à vista somente os olhos; vestem calça e sapatos pretos e seus troncos estão descobertos.

Figura 6 – Animadores carregando guilhotina



Fonte: Autoria não identificada.<sup>14</sup>

<sup>14</sup>Disponível em: AMIDI, 2016.

O historiador medievalista Joel F. Harrington em palestra na *University of Arizona*, citou que há uma invenção do executor que vem da construção do século XIX:

Longe de ser uma realidade histórica, o professor [Joel] Harrington argumentou que nossa concepção moderna de carrascos europeus pré-modernos, desde seus capuzes negros sem rosto e físicos descamisados até seu prazer sádico na tortura, é tanto um produto da imaginação europeia do século XIX quanto *Dracula* e *Frankenstein*<sup>15</sup> (MILLER, 2022, p. 5).

Sem negar o horror das execuções, Harrington argumenta que os escritores dos romances góticos eram inspirados nos filósofos do Iluminismo do século XVIII que buscavam criar novas concepções políticas e jurídicas e, assim, condenavam não só a tortura e execução, mas a própria figura do carrasco. A figura sombria criada em torno dessas concepções favorecia a construção da Idade Média como uma “idade das trevas”, “cheia de bruxas e lobisomens” (MILLER, 2022, p. 5). Harrington, no entanto, argumenta que os trajes utilizados por esses sujeitos eram uniformes militares.

O imaginário proposto pelos iluministas, porém, foi útil para o protesto em questão. Segundo Mauad (2013, p. 13),

Os signos que compõem as representações de poder são estruturados pelo código do espetáculo. Neste sentido, as escolhas realizadas na composição da fotografia pública (desde a escolha da indumentária correta, para um determinado evento, até a organização do grupo em semicírculo, para fornecer a idéia de unidade e centralização), passam pelo crivo da ideologia que homologa o código de representação.

A indumentária e a performance são simbólicos em seu conteúdo. Não apenas a vestimenta reproduz o estereótipo medieval já mencionado, mas os grevistas, liderados por animadores do estúdio Warner Bros. (entre eles Chuck Jones, que trabalhou nas séries animadas *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*), carregam uma guilhotina, instrumento este que carrega um significado não na Idade Média, mas no surgimento da Idade Contemporânea, durante a Revolução Francesa. O instrumento foi invenção do físico francês Joseph-Ignace Guillotin e tinha como objetivo permitir que a morte de condenados pela pena fosse rápida e indolor. O governo francês instaurado pela revolução utilizou a guilhotina contra milhares de

---

<sup>15</sup>“Tradução livre. No original: “*Far from a historical reality, Professor Harrington argued that our modern conception of premodern European executioners, from their faceless black hoods and shirtless physiques to their sadistic delight in torture, is just as much a product of nineteenth century European imagination as Dracula and Frankenstein*”.

peças, entre elas o Rei Luís XVI e a rainha Maria Antonieta (THE EDITORS OF ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA, s. d.). Quem foi guilhotinado na greve foi um boneco criado para parecer com Gunther Lessing (figura 6), advogado de Walt Disney, também mencionado no cartaz segurado por Jones, em que se lê *“Happy Birthday to Gunther & Walt”* [“Feliz aniversário para Gunther e Walt”] (NOVAK, 2019).

Figura 7 - Boneco representando Guther Lessing na guilhotina



Fonte: Autoria não identificada.<sup>16</sup>

A simbologia transmitida pelos grevistas nas vestes do carrasco é de contrastar com a “terra de maravilhas” que Disney pretendia apresentar ao público com as trevas vivenciadas pelos funcionários de sua empresa. Além disso, pretendia simbolizar a sede de vingança pela situação em que se encontravam. Já a guilhotina representa a revolução, a mudança, que os animadores pretendiam fazer no estúdio. O sentido de revolução aqui empregado é aquele dos eventos do século XVIII. Conforme aponta a filósofa alemã Hannah Arendt (2011, p. 56):

---

<sup>16</sup>Disponível em: AMIDI, 2016.

O conceito moderno de revolução, indissociavelmente ligado à ideia de que o curso da história de repente se inicia de novo, de que está para se desenrolar uma história totalmente nova, uma história jamais narrada ou conhecida antes, era desconhecido antes das duas grandes revoluções no final do século XVI.

A provocação a Gunther Lessing também diz respeito às negociações iniciais de Art Babbitt com os estúdios, quando este se encontrou com Lessing e Roy Disney pedindo aumento de dois dólares no salário dos artefinalistas, recebendo uma reação negativa dos dois (JOHNSON, 2008, p. 9).

Diante de tentativas de negociação com a SCG, Walt Disney dava declarações contraditórias acerca da razão pela qual demitiu dezenove de seus funcionários,<sup>17</sup> e frequentemente declarava que as mobilizações dos grevistas eram “agitações comunistas”. A solução para as finanças de Disney diante desses movimentos foi um convite do empresário Nelson Rockefeller, responsável pelo Escritório de Coordenação de Assuntos Inter-Americanos,<sup>18</sup> a cooperar nas negociações diplomáticas entre os Estados Unidos e a América Latina, temendo que os países se aliassem ao Eixo Berlim-Roma-Tóquio durante a Segunda Guerra Mundial. Foi nesse contexto que o estúdio criou personagens como Zé Carioca, representando o Brasil, e Panchito, representando o México. Disney também começou a produzir animações educativas e propagandas de guerra.

Enquanto Disney viajava para a América Latina, o advogado Lessing ficou responsável pelas negociações envolvendo a greve. O estúdio Disney teve, por fim, que reconhecer a SCG, e tal acordo foi anunciado em 28 de julho. Além disso, os animadores receberam aumentos em seus salários, e os envolvidos com a mobilização retornaram ao trabalho em 21 de setembro de 1941, o que desagradou a Disney quando de seu retorno, em outubro daquele ano. Mesmo tendo os grevistas permanecido no estúdio, muitos deles não se sentiram acolhidos na empresa, e optaram por se afastar.

---

<sup>17</sup>“According to the FBI report filed on July 21, 1941, Walt told the G-men that due to the slowdown of the overseas box office, he was forced to lay off nineteen workers. These workers began a whispering campaign that management intended to lay off two hundred more people, Disney said, and that was the cause of the general strike. Walt Disney told a different version later to the House Committee on Un-American Activities (HUAC) when he testified in 1947” (SITO, 2006, p. 136).

<sup>18</sup>Tradução livre. No original: *Office of the Coordinator of Inter-American Affairs*.

## Considerações finais

O presente trabalho apresentou um assunto ainda não tão explorado em trabalhos historiográficos no Brasil, que foi a greve do estúdio Disney de 1941.<sup>19</sup> No episódio, os animadores se utilizaram das criações do estúdio Disney para “tomar a palavra”. As placas, cartazes e performances aqui analisadas trazem a arte como elemento de revolta. No que diz respeito à subversão do próprio estilo Disney de animação, o historiador italiano Alberto Mario Banti, em seu aprofundado estudo sobre a cultura de massas nos séculos XX e XXI, aponta um modelo narrativo recorrente nos desenhos do estúdio em questão, cuja estrutura ocorre da seguinte maneira:

(a) uma comunidade harmoniosa é ameaçada por alguma força maligna; (b) as instituições atuais não existem ou não são capazes de conter essa agressão; (c) um herói altruísta surge e cumpre a tarefa redentora de livrar a comunidade do mal, ou vingá-la, se erros foram perpetrados; (d) a comunidade retorna ao seu estado original de harmonia<sup>20</sup> (BANTI, 2019, p. 31).

A narrativa da greve toma essa mesma estrutura, no sentido de que a oposição das atividades sindicais e a impossibilidade de negociação com o empresário apresentam obstáculos a serem superados. Art Babbitt representa o herói que lidera um grupo de revolucionários para mudar essa situação, a fim de que todos tenham seus direitos trabalhistas garantidos.

Logo, se as animações do estúdio Disney simbolizavam leveza e felicidade, os animadores trabalharam de forma a desconstruir essa imagem, representando o empresário por trás dessas criações como um vilão. Sito menciona que a rivalidade entre Disney e Art Babbitt permaneceu durante muito tempo, levando Walt a declarar que o personagem do qual menos gostava era o Pateta, visto que era uma criação diretamente associada a Babbitt. Walt também esforçou-se para diminuir e até apagar a importância de Art Babbitt para o estúdio.

---

<sup>19</sup>Um caso que pode ser citado é o trabalho *A Walt Disney e a “Política de Boa Vizinhança”*: entre a greve e a guerra, do historiador Douglas Figueira Scirea (2017). Apesar de a greve ser citada no título, o foco recaiu muito mais sobre as animações produzidas pelo estúdio e suas relações com a Segunda Guerra Mundial.

<sup>20</sup>Tradução livre. No original: “(a) un’armoniosa comunità è minacciata da una qualche forza maligna; (b) le istituzioni vigenti non ci sono, o non sono in grado di contrastare questa aggressione; (c) un eroe altruista emerge e adempie al compito redentivo di libertare la comunità dal male, o di vendicarla, se torti sono stati perpetrati; (d) la comunità torna all’originario stato di armonia”.

Apenas em 1989, Roy Edward Disney, filho de Roy Disney e sobrinho de Walt, agradeceu a Babbitt pelo seu trabalho com a produção de *Fantasia* (SITO, 2006, pp. 148-149).

Por fim, este trabalho também acrescenta aos estudos sobre os mundos do trabalho, por apresentar a inovação que a greve de 1941 representava, e também pelo estudo acerca das manifestações em si, permitindo que seja lançado um olhar para o evento na perspectiva dos trabalhadores em um evento pouco destacado pela historiografia brasileira e suas possíveis reverberações na atualidade. O evento, embora fuja a formatos convencionais de mobilizações trabalhistas, joga luz sobre conflitos de classes em meio ao estúdio, já que, enquanto Walt Disney estrelava no *show business*, seus trabalhadores sentiam-se renegados.

O teor da greve aqui estudada foi, em muito, diferente da greve de atores e roteiristas de 2023. A primeira teve como motivação o anseio pelo reconhecimento da filiação sindical, de forma que os direitos trabalhistas dentro do estúdio Disney fossem garantidos. Isso, na concepção dos envolvidos, permitiria resolver problemas como os pagamentos arbitrários de salários. A segunda foi inicialmente motivada pelo medo de as produções hollywoodianas darem fim à ação humana, substituindo-a pela Inteligência Artificial, além do contrato a curto prazo de profissionais para temporadas completas de seriados televisivos. Nesse último, os sindicatos foram os que coordenaram a mobilização, em vez de serem a causa dela.

Para fim de informação, os desfechos desse último caso envolveram acordos de não uso da IA, estabelecimento de um número mínimo de roteiristas, aumento de seus salários e bônus por audiência nos serviços de *streaming* (G1, 2023).

## Referências

AIRES, José Luciano de Queiroz. Com as Fotografias em Cima da Mesa: o que fazer historiador? In: ARANHA, Gervácio Batista; FARIAS, Elton John da Silva (Orgs.). **Epistemologia, historiografia & linguagens**. Campina Grande: EDUFPG, 2013, pp. 234–252.

AMIDI, Amid. The Disney Artists' Strike of 1941 Changed Animation Forever — And For The Better. **Cartoon Brew**. 29 mai. 2016. Disponível em: <<https://www.cartoonbrew.com/artist-rights/day-75-years-ago-disney-animation-changed-forever-140103.html>> Acesso em: 04 dez. 2022.

ARENDDT, Hannah. **Sobre a revolução**. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

BANTI, Alberto Mario. **Wonderland**. La cultura di massa da Walt Disney ai Pink Floyd. Roma-Bari: Laterza, 2019.

BARBOSA, Bruna Trautwein; IACOMINI, Luca Lima. Patos patriotas: Pato Donald e Patolino na Segunda Guerra Mundial. In: STORI, Bruno; KOHLER, Vitória Gabriela da Silva (Orgs.). **1939: nazi-fascismo, stalinismo, guerra e revolução**. Curitiba: Programa de Educação Tutorial de História da Universidade Federal do Paraná, 2020, pp. 191–212.

BARRIER, Michael. **Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age**. New York: Oxford University Press, 1999.

CARVALHO, Ligia Maria de. Extra! Extra! Disney e Pateta são a mesma pessoa!. In: **4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 2017, São Paulo. 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2017. p. 01-16.

CERTEAU, Michel de. Tomar la palabra. In: **La toma de la palabra y otros escritos**. Trad. Alejandro Pescador. México, DF: Universidad Iberoamericana, 1995, pp. 39-52.

CIAVATTA, Maria. O Mundo do Trabalho em Imagens: Memória, História e Fotografia. **Revista Psicologia: Organizações e Trabalho**, v. 12, n. 1, 2012, pp. 33–46.

COELHO, Fernando Mendes. **O pensamento de Friedrich A. Hayek no Brasil: uma investigação sobre neoliberalismo, autoritarismo, desigualdade e injustiça social (1946-1994)**. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2023.

EZABELLA, Fernanda. Saiba como é o dia a dia na greve dos roteiristas em Hollywood, que faz um mês. **Folha de S.Paulo**. 3 jun. 2023. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2023/06/saiba-como-e-o-dia-a-dia-na-greve-dos-roteiristas-em-hollywood-que-faz-um-mes.shtml>> Acesso em 28 jun. 2023.

FRIEDMAN, Jake S. **The Disney Revolt: The Great Labor War of Animation’s Golden Age** (E-book). Chicago: Chicago Review Press, 2022.

G1. Fim da greve dos roteiristas: quais foram as conquistas deles após 148 dias de paralisação. **G1**. 27 set. 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2023/09/27/fim-da-greve-dos-roteiristas-quais-foram-as-conquistas-deles-apos-148-dias-de-paralisaao.ghtml>> Acesso em 09 out. 2023.

HAYEK, F. A. **O Caminho da Servidão**. Trad. Anna Maria Capovilla; José Ítalo Stelle; Liane de Moraes Ribeiro. São Paulo: Instituto Ludwig von Mises Brasil, 2010.

HOBBSAWM, Eric J. **Mundos do trabalho: novos estudos sobre história operária**. Trad. Waldea Barcellos; Sandra Bedran. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

JOHNSON, Lisa. **The Disney Strike of 1941: From the Animators’ Perspective**. Undergraduate Thesis in History, Rhode Island College, Providence, 2008.

KARNAL, Leandro. A Formação da Nação. In: KARNAL, Leandro; MORAIS, Marcus Vinicius de; FERNANDES, Luiz Estevam; PURDY, Sean (Eds.). **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007, pp. 23–98.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Comunicação & identidade**: quem você pensa que é? São Paulo: Paulus, 2010.

MARX, Karl. **O Capital**: Crítica da Economia Política – Livro Primeiro: O Processo de Produção do Capital. Trad. Reginaldo Sant'Anna. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

MAUAD, Ana Maria. Através da imagem: fotografia e história interfaces. **Tempo**, v. 1, n. 2, 1996, pp. 73–98.

MAUAD, Ana Maria. Fotografia pública e cultura do visual, em perspectiva histórica. **Revista Brasileira de História da Mídia**, v. 2, n. 2, 2013, pp. 11–20.

MILLER, Benjamin A. Reporting on the 35th Annual Town and Gown Lecture. **Desert Harvest**, v. 30, n. 1, 2022, p. 5. Disponível em: <<https://dlmrs.arizona.edu/sites/dlmsr.arizona.edu/files/Desert%20Harvest%202022.1.pdf>> Acesso em: 04 dez. 2022.

MOLLET, Tracey Louise. **Cartoons in Hard Times**: The Animated Shorts of Disney and Warner Brothers in Depression and War 1932-1945. New York & London: Bloomsberry, 2017.

NOVAK, Matt. That Time Animators Brought a Guillotine to the Disney Labor Strike in 1941. **Gizmodo**. 26 nov. 2019. Disponível em: <<https://gizmodo.com/that-time-animators-brought-a-guillotine-to-the-disney-1839802702>> Acesso em: 21 dez. 2022.

RELEVANT STAFF. Hollywood Will Shut Down For the First Time Since 1960. **Relevant Magazine**. 13 jul. 2023. Disponível em: <<https://relevantmagazine.com/culture/hollywood-is-likely-to-shut-down-for-the-first-time-since-1960/>> Acesso em 07 out. 2023.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. Lendo e agenciando imagens: o rei, a natureza e seus belos naturais. **Sociologia & Antropologia**, v. 4, n. 2, 2014, p. 391–431.

SCIREA, Douglas Figueira. **A Walt Disney e a "Política de Boa-Vizinhança"**: entre a greve e a guerra. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura e Bacharelado em História) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

SHARPE, Jim. A história vista de baixo. In: BURKE, Peter (Org.). **A escrita da história**: novas perspectivas. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Universidade Estadual Paulista, 1992, p. 39–62.

SITO, Tom. **Drawing the line**: the untold story of the animation unions from Bosko to Bart Simpson. Lexington: The University Press of Kentucky, 2006.

THE EDITORS OF ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. Guillotine. **Britannica**. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/guillotine#ref193500>>. Acesso em: 21 dez. 2022.

WATTS, Steven. Militancy in the Magic Kingdom: Why Mickey, Goofy and Snow White Struck Disney. **WorkingUSA**, v. 1, n. 5, 1998. p. 28–41.



*“Happy valley isn’t happy anymore”: a tomada da palavra pelos animadores na greve do Estúdio Disney (1941)*

---

**Recebido em:** 29 de junho de 2023

**Aceito em:** 13 de outubro de 2023

---