

O Animal, a Exploração e o Entretenimento: as *True-Life Adventures* e a Formação dos *Wildlife Films*¹

Ricardo Gomes Costa Filho²
Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE

Resumo

O presente trabalho visa apontar o local historiográfico da série de documentários *True-Life Adventures*, lançada por Disney entre 1948 e 1960, no contexto daquilo que é conhecido como *wildlife films*, ou filmes de vida selvagem. Foram privilegiados os aspectos socioculturais e econômicos que acompanham a reprodução imagética de animais não-humanos desde o surgimento da câmera fotográfica para traçar uma perspectiva que permita analisar tanto as relações desses filmes com os ambientes sociais que os tornaram possíveis quanto a importância da série na construção do gênero em questão. Recorreu-se, assim, à pesquisa bibliográfica da literatura dedicada não só aos *wildlife films*, mas também à que trata de produções imagéticas precursoras.

Palavras-chave: documentário; *wildlife films*; Disney.

Introdução

Entre as fotografias de zebras mortas de James Chapman e o seriado *Meerkat Manor*, do *Animal Planet*, muito ocorreu na representação midiática da ‘vida selvagem’³. Nesse percurso, as *True-Life Adventures* de Disney – uma série de 14 curtas e longas-metragens lançados entre 1948 e 1960 – foram um evento de referência na história dos chamados filmes de vida selvagem (ou *wildlife films*): elas “os consolidaram em uma forma unificada, porém flexível, e acima de tudo os popularizou como nunca antes” (BOUSÉ, 2000, p. 62)⁴.

Este artigo busca oferecer uma visão do lugar das *True-Life Adventures* no panorama histórico do gênero dos filmes de vida selvagem, discutindo principalmente aspectos do seu surgimento e desenvolvimento. Será levado em conta, através de análise bibliográfica, as relações entre a série das *True-Life* e a imagética voltada à vida selvagem. Também será abordado neste trabalho o pano de fundo sociocultural e econômico relacionado aos *wildlife*

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Sergipe, email: costafilho88@gmail.com

³ De acordo com os limites deste trabalho, foi considerado aceitável não levar em conta representações de animais mais antigas, como as pinturas nas cavernas de Lascaux.

⁴ Todas as traduções foram realizadas pelo autor.

films, bem como os fatores ligados ao empreendimento de Disney em uma produção sobre a natureza.

De partida, é relevante considerar brevemente uma visão da historiografia como uma atividade não objetiva. Conforme explanado em Allen e Gomery (1993, p. 8), a “cultura condiciona a forma com que os historiadores olham para o mundo, aquilo sobre o que eles pensam ser importante escrever, aquilo que eles tomam como certo, e como eles analisam os dados”. As escolhas de percurso descritas no parágrafo precedente podem ilustrar isso de alguma forma, mas o que está em questão não é apenas o que é deliberadamente dito ou não em um discurso histórico. É, também, a forma como se toma tudo isso em um esforço interpretativo. Fatos, afinal, não ‘falam por si mesmos’ (ALLEN e GOMERY, 1993; JENKINS, 1991); são aqueles que escrevem sobre história que os colocam em discussão, e isso claramente é feito de uma maneira específica.

Nenhuma historiografia, portanto, poderia se declarar neutra ou definitiva, não importa o quão ‘abrangente’ diz ser ou o quanto argumenta ‘se ater aos fatos’. É importante, dessa forma, perceber a diferença descrita por Edward Carr (*apud* ALLEN e GOMERY, 1993, p. 7) entre *fatos do passado* e *fatos históricos* – ou seja, a distinção entre aquilo que ocorreu e o exame que é feito pelos historiadores dos eventos e circunstâncias pelos quais eles se interessam.

Da mesma maneira, também é relevante levar em consideração as ditas questões de validade no uso de fontes primárias e secundárias quando se reflete sobre os ‘fatos’, seus traços históricos e as interpretações que fazemos deles. Este artigo, conforme mencionado, se valerá principalmente de informações bibliográficas. De acordo com Jenkins (1991, p. 47-48), este poderia ser uma dificuldade sob uma ótica de historiografia que “dá prioridade à fonte original, tem uma relação de fetiche com o documento”; no entanto, se não considerarmos as fontes primárias como fatos que falam por si mesmos, mas como traços históricos potencialmente problemáticos, não há razões para desacreditar as fontes secundárias como fontes menores quando elas são tomadas comparativamente (JENKINS, 1991, p. 47).

Esta breve discussão sobre factualidade – que certamente poderia levar a uma sempre difícil reflexão sobre ‘verdade’ – e suas tensões em trabalhos acadêmicos são um bom ponto de partida para iniciar um exame dos *wildlife films*, especialmente se tivermos em mente as suas relações com o campo da história natural e do estudo científico do comportamento animal. Como, afinal, podem aquilo que chamamos de documentários

reproduzir a vida dos animais em tela? Ou, sendo o animal esse misterioso “*completamente outro*”⁵, como descreve Derrida (2011, p. 29; em itálico no original), como seria possível desvendar suas vidas, seus comportamentos?

Documentários, de acordo com Nichols (2005, p. 47), não são fáceis de definir: uma tentativa de fazê-lo deverá funcionar sempre de forma “relativa ou comparativa”, isto é, em um cotejamento com outros gêneros. Seus contornos formais são, assim, geralmente negociados em um processo que leva em consideração percepções do que não-documentários são. Apesar disso, existe uma associação “retórica”, “discursiva” (TAGG, 1993, p. 8-9), do documentário com o realismo e com uma noção de verdade que é comumente utilizada para diferenciar suas supostas qualidades. Mas esses filmes, como esclarece Nichols (2005, p. 47, em itálico no original), não reproduzem a realidade; eles manufaturam “uma *representação* do mundo em que vivemos”. Assim como outros tipos de construção discursiva da vida, os documentários estão longe de se constituírem espelhos dos objetos que lhes interessam.

Essa dificuldade é, talvez, especialmente evidente quando esses temas se relacionam a animais não-humanos. Filósofos e acadêmicos vêm se debatendo com questões ontológicas e éticas a respeito desses animais pelo menos desde Pitágoras, em um debate que, na modernidade, se preocupou em especial com a questão da racionalidade⁶. Descartes, na própria fundação da ciência moderna, fez então uma descrição das mais influentes: animais não-humanos são presas de seus próprios instintos, e seu comportamento pode ser definido como mecânico – uma noção conveniente para a ideia de observação direta e para a distinção cartesiana de corpo e espírito que segregaria homem e animal. Entretanto, em um desses exames mais recentes sobre a questão, Thomas Nagel (1974, p. 435), por exemplo, vai em direção oposta, se perguntando se é possível saber o que é ser um animal, ou se tudo o que poderíamos fazer seria pensar sobre como um humano imaginaria “como é ser” um animal.

Focalizar essas questões excede a proposta deste artigo⁷. Mas não há, por exemplo, como ignorar o estado da presença do animal no mundo humano contemporâneo. Os animais estão *desaparecendo* da vida cotidiana, diz John Berger (1980) – e isso ocorre com mudanças importantes na maneira com que nos relacionamos com eles. Essa situação é

⁵ Ou, como colocado mais propriamente no texto e em referência à especificidade da observação do autor, “*completamente outro que eles chamam animal, e por exemplo um gato*” (DERRIDA, 2011, p. 29).

⁶ Doravante o termo “animal” será utilizado como sinônimo de “animal não-humano”.

⁷ Para informações a respeito da questão animal na Filosofia, consultar Kalof e Fitzgerald (2007).

particularmente bem ilustrada, conforme ilustra Berger (1980) no estabelecimento de locais públicos de exposição de animais, como os zoológicos, e de consumo privado de suas imagens, como ocorre com os bichos de pelúcia. Espaços como os zoológicos estão frequentemente preenchidos com mentalidades de alguma forma relacionadas à modernidade: ideias conectadas à ciência, ao colonialismo e certas suposições sobre o *outro* são ali embrulhadas em um contexto de ‘progresso’ e instrução. “Como todas as outras instituições públicas do século XIX, o zoológico, embora partidário da ideologia do imperialismo, tinha que reivindicar uma função independente e cívica” (BERGER, 1980, p. 21). Ou, conforme explica Cynthia Chris:

Exposições zoológicas e etnográficas forneceram às capitais europeias do século XIX não apenas “exibições do mundo”, isto é, proximidade física e acesso visual a objetos e performances procedente de terras e culturas distantes, mas também, como Timothy Mitchell argumenta, acesso ao “mundo-enquanto-exibição”, uma suposição tomada como certa de que essas representações e simulações forneciam reflexos confiáveis de distantes e aparentemente primitivos modos de vida (CHRIS, 2006, p. 4).

Mas e por que, afinal, os animais não-humanos importam tanto? Sendo a existência dos animais, em certa medida, vaga para nós – similar e diferente a nossa própria existência ao mesmo tempo –, eles aparecem como um tipo de ponto de referência metafórico para seres humanos. Ou seja, eles funcionam “como uma *intercessão* entre o homem e sua origem” (BERGER, 1980, p. 6; em itálico no original). Essa é uma ideia chave para compreender a relevância das adaptações simbólicas implícitas na reemergência dos animais enquanto entidades ontológicas na mídia. E o inverso também pode ser considerado válido: conforme demonstra Lippit (2000, p. 2-3), a modernidade “pode ser definida pelo desaparecimento da vida selvagem do hábitat da humanidade e pelo reaparecimento da mesma na reflexão da humanidade sobre si mesma: na filosofia, psicanálise e em mídias tecnológicas como o telefone, o filme e o rádio”.

Olhar, explorar, caçar

Nos *wildlife films*, os animais selvagens parecem ressurgir – mas sob uma luz de modernidade, em um campo tensionado onde o discurso científico, a educação, o consumo, o entretenimento e muitos outros elementos agem. “Os zoológicos, os brinquedos realistas de animais e a extensa difusão comercial de imagens de animais: tudo começou quando os

animais começaram a ser retirados da vida cotidiana”, reforça Berger (1980, p. 26)⁸. No entanto, de acordo com ele, essas “inovações” não trazem os animais de volta; no caso das imagens, os animais são tratados como algo ainda “mais exótico e remoto” (BERGER, 1980, p.26).

Remotidão e exotismo são palavras que ilustram bem a aura que recobre alguns dos primeiros esforços em capturar a imagem do animal mecanicamente. Esses esforços foram realizados por pesquisadores, exploradores e caçadores: pessoas instigadas pela inclinação moderna ao mundo ‘inexplorado’, ‘não civilizado’, e que estavam armadas com instrumentos da ciência e da caça. A câmera fotográfica, criada na primeira metade do século XIX, não demorou muito para aparecer como uma dessas ferramentas.

Como indicado no início deste texto, Chapman foi o responsável pela primeira tentativa de fotografar um animal na natureza, durante uma expedição à África por volta de 1858 ou 1862 (BOUSÉ, 2000; CHRIS, 2006; GUGGISBERG, 1977). Mas ele não obteve sucesso total. Depois de alguns problemas com seu equipamento, tudo o que ele tinha ao final da jornada eram imagens de animais mortos. Ele também não foi o primeiro a portar uma câmera no continente africano: em 1858, aproximadamente, um instrumento de fotografia estava entre o equipamento de viagem de um certo David Livingstone; foi usado principalmente por seu companheiro John Kirk, que não parecia muito interessado em animais, mas em plantas e paisagens (GUGGISBERG, 1977, p. 12). Possivelmente, a primeira fotografia de um animal vivo, uma imagem de uma “cegonha empoleirada em seu ninho” encontrada nos anos 1930, foi “tirada em Estrasburgo em maio de 1870 por Charles A. Hewins, de Boston” (GUGGISBERG, 1977, p. 14).

Chapman era um explorador, um caçador de elefantes; Livingstone, também um explorador. Kirk era médico e naturalista (GUGGISBERG, 1977). Embora naquela ocasião os dois últimos não estivessem diretamente envolvidos na fotografia de animais, a presença deles naquele território e àquele momento fornece um vislumbre de alguns dos elementos socioculturais mais significativos na fundamentação dos *wildlife films*: aqueles eram os ‘homens brancos’ em um mundo ‘selvagem’ – e a câmera era um novo instrumento de exploração. De acordo com Chris (2006), o uso que exploradores faziam da fotografia seria essencial para os filmes de animais que viriam mais tarde. Os *wildlife films* seriam influenciados pelas primeiras fotografias de exploração e “pelas convenções de tecnologias visuais do pré-cinema (...) usadas para descrever e delinear os limites das diferenças raciais,

⁸ Para o autor, o animal de estimação *urbano* é um “novo fantoche animal” cuja demanda está relacionada aos brinquedos realistas de animais (BERGER, 1974, p. 26).

das diferenças sexuais e do poder colonial” (CHRIS, 2006, p. 1). Os “frequentemente conflituosos e ocasionalmente sobrepostos esforços de cientistas, naturalistas, conservacionistas, caçadores, aventureiros e da indústria filmica em si” se configuravam então um fator importante nesse cenário (CHRIS, 2006, p. 1).

Como sugere a experiência de Chapman, questões técnicas eram um entrave para a fotografia de vida selvagem na metade do século XIX. Em 1863, o professor alemão G. Fritsch também fotografaria animais mortos na África (BOUSÉ, 2000, p. 195). Pela década de 1870, entretanto, equipamentos mais apropriados se tornariam disponíveis para fotógrafos interessados em objetos em movimento (CHRIS, 2006): foi em 1870, como mencionado, que Hewins fotografou sua cegonha; e entre 1872 e 1878, Eadweard Muybridge fotografou o cavalo de corrida *Occident* galopando em Palo Alto, na Califórnia (BOUSÉ, 2000; CHRIS, 2006; GUGGISBERG, 1977; MITMAN, 1999).

As fotografias de Muybridge são consideradas o “primeiro caso de uma combinação de fotografia, movimento e comportamento animal” (BOUSÉ, 2000, p. 195). Suas imagens serviriam para expor detalhes do galope do cavalo e resolver uma aposta sobre o assunto, mas também seriam reconhecidas como um dos marcos da criação do cinema (BOUSÉ, 2000, p. 41). Entretanto, os animais de Muybridge quase sempre eram de cativeiro (CHRIS, 2006): seu interesse fundamental era o *movimento*, não exatamente o animal em seu hábitat⁹. Com a ajuda de John D. Isaacs, Muybridge inventaria mais tarde o *zoopraxiscópio*, “um disco rotatório do qual séries de fotografias poderiam ser projetadas em movimento, podendo ele ser então considerado um dos pais da cinematografia” (GUGGISBERG, 1977, p. 16).

Na medida em que o século XX se aproximava, os fotógrafos de vida selvagem experimentavam modificações nas câmeras para obter melhores resultados. O trabalho do professor de história natural francês Etienne-Jules Marey, que havia se tornado ciente das fotografias de Muybridge em 1878, é um caso ilustrativo: a fim de colocar em prática sua noção de “zoologia animada”, ele desenvolveu uma câmera em formato de arma de fogo em 1882 para capturar “todos os animais imagináveis durante seus movimentos reais” (*apud* BOUSÉ, 2000, p. 41). Mesmo as preocupações técnicas da fotografia animal eram, dessa forma, imersas no caráter invasivo, caçador, que se tornou generalizado à época. Seguindo o percurso de Chapman, por volta “da virada do século, utilizando novas tecnologias

⁹ Isso, no entanto, não coloca Muybridge fora do grupo dos que se preocupavam em construir um uso ‘científico’ da câmera (BOUSÉ, 2000).

fotográficas, os caçadores-fotógrafos haviam se tornado prolíficos produtores de imagem”, diz Cynthia Chris (2006, p. 9).

O animal entre a ciência e o entretenimento

Quando o cinema emergiu e os animais começaram a aparecer como objetos de filmografia, exibições violentas eram a regra, como na famosa filmagem do eletrocutamento de um elefante promovido pelo inventor Thomas Edison em 1903 (CHRIS, 2006). “A ação, o conflito violento e o espetáculo sensacionalista também marcavam as representações de animais em *travelogues*, filmes de atualidades e, finalmente, longas-metragens dos anos 1910 e 1920” (CHRIS, 2006, p. 11).

Essas exibições de poder cada vez mais se relacionavam ao entretenimento no ambiente de cultura de massa onde a indústria do cinema se desenvolvia. Fraudes eram comuns: *Hunting Big Game in Africa*, o filme de 1909 forjado por William Selig para ‘retratar’ a expedição de Theodore Roosevelt daquele mesmo ano, foi mais bem-sucedido que o ‘genuíno’ filme de Cherry Kearton, *Roosevelt in Africa*, lançado em 1910. Selig, não por acaso, apelou mais à ação do que Kearton (CHRIS, 2006, p. 11-12).

Roosevelt não era o único a ter seus safáris filmados. De acordo com Bousé (2000), quando os filmes de caça começaram a ganhar a atenção do público, no começo do século XX, o Ártico era um dos ambientes mais recorrentes na produção cinematográfica. Rapidamente, no entanto, os trópicos – a África em especial – se tornaram o centro das expedições; o autor credita a popularidade do próprio *Hunting Big Game in Africa* como um momento decisivo para esse processo¹⁰. Essas aventuras pessoais eram preenchidas com conotações próprias de raça, exotismo e indiferença perante as vidas de animais e indivíduos de ascendência não-europeia (BOUSÉ, 2000; CHRIS, 2006).

Embora alguns desses filmes fossem considerados educativos, já nos anos 1920 havia certa preocupação com a “falsificação” e o “sensacionalismo” (CHRIS, 2006, p. 13) em relação a eles. Os filmes de safári realizados pelo casal Martin e Osa Johnson a partir dessa década são talvez os mais expressivos dentro desse subgênero. Os Johnson iniciaram sua carreira nos anos 1910 com filmes sobre canibalismo e rituais de mumificação. Foram, entretanto, persuadidos por sua equipe e por seus distribuidores a se concentrarem em animais ao invés dessa “etnografia” por razões mercadológicas, uma vez que os animais já

¹⁰ Apesar disso, complementa Bousé (2000), as primeiras filmagens de animais selvagens na África foram feitas em 1907 por um cinegrafista desconhecido.

possuíam uma audiência notória (CHRIS, 2006, p. 13-14). Apesar disso, o tom imperialista continuaria a acompanhar suas produções.

Baseando seus filmes em uma fórmula de “pseudoeventos preparados e empreendidos a fim de serem filmados” (BOUSÉ, 2000, p. 49-50), Martin e Osa Johnson foram razoavelmente bem sucedidos. No começo dos anos 1920, conseguiram, inclusive, obter auxílio financeiro do *American Museum of Natural History*, que supostamente seria beneficiado pela popularização da história natural. Ao final dessa década, no entanto, controvérsias de natureza ética envolvendo as práticas empregadas pelos Johnson em animais (e, curiosamente, não em humanos) teriam levado o *Museum* a retirar seu apoio (CHRIS, 2006). Outros realizadores populares que “abraçaram o sensacionalismo” e a simulação da vida animal foram W. S. Van Dyke e Paul Hoefler – este último, em seu *travelogue* de 1931, *Africa Speaks*, misturaria a característica visão imperial e a construção de uma ilusão naturalista ao gravar sons de animais em seus próprios habitats (CHRIS, 2006, p. 20-21). Tal busca por uma natureza ‘real’ se tornaria um elemento importante dentro do gênero, como ficará claro mais adiante.

A posição dos realizadores que se valiam desse tipo de expediente para sublimar a vida animal em objeto cinematográfico – seja para fins de entretenimento, seja para um dito fim educativo – pode ser colocada em perspectiva com a produção de realizadores inseridos em um ambiente acadêmico e que acabariam eles mesmos desenvolvendo uma relação particular com o entretenimento. A integração da fotografia com um pano de fundo científico e o *ethos* de caça e exploração iria compor o espírito que movia muitos etólogos-realizadores na história dos filmes de vida selvagem (MITMAN, 1999).

De acordo com Mitman (1999), os etólogos envolvidos com a filmagem de animais no início do século XX construíam suas obras ao mesmo tempo em que a indústria do cinema se consolidava. Quando pareceu inevitável a eles tomar emprestado algumas das estruturas narrativas de *Hollywood*, um intricado relacionamento entre a educação, a pesquisa e o entretenimento se desenvolveu. *The Private Life of the Gannets*, filme de Julian Huxley lançado em 1934 e “notável por sua origem tanto em interesses científicos quanto comerciais” (CHRIS, 2006, p. 25), é um exemplo recorrente dessa tensão.

Por volta dos anos 1930, os filmes de expedição acabaram sendo “dissipados” por conta de procedimentos tidos como escandalizantes (CHRIS, 2006, p. 27) e “o *wildlife film* de não-ficção quase desapareceu da distribuição cinematográfica comercial” (CHRIS, 2006, p. 25). As exceções, ambas britânicas, foram o próprio filme de Huxley e a série fílmica

Secrets of Nature, de Percy Smith, Mary Field e Bruce Woolfe, lançada entre 1922 e 1933. Embora *The Private Life of the Gannets* tenha ganhado um Oscar em 1938, ele foi, assim como *Secrets of Nature*, frustrado comercialmente. *Wildlife films* acadêmicos “amadureceram”, então, nos anos 1930, para então adentrar numa prolífica fase de exibição não-comercial nos anos 1940 (CHRIS, 2006, p. 27). Como a produção de documentários do pós-1929 focava em experiências humanas e em esforços relacionados ao *New Deal*, os filmes de vida selvagem “permaneceram escassos nos cinemas americanos até que Walt Disney reintroduziu o gênero uma década e meia depois, rerepresentando os sujeitos animais como personagens completamente desenvolvidos, individuais e emotivos, espelhos para suas audiências humanas” (CHRIS, 2006, p. 27). De acordo com Chris (2006), alguns filmes de interesse, como os documentários surrealistas de Jean Painlevé, eram produzidos nos anos 1930 e 1940, mas não foram distribuídos significativamente nos Estados Unidos.

As aventuras naturalistas de Disney

Como descrito por Chris (2006, p. 29), o começo da jornada pós-guerra de Walt Disney na produção de *wildlife films* se deu tanto graças à fortuidade quanto a “considerações econômicas”. Vindo de uma trajetória bem-sucedida no ramo dos *cartoons* que atingiria um pico em 1937 com o longa-metragem de animação *Snow White and the Seven Dwarfs*, Disney encontrou algumas dificuldades em tornar rentáveis os filmes seguintes – *Pinochio*, *Fantasia* (ambos de 1940) e *Bambi*, de 1942 (MITMAN, 1999, p. 111). Embora *Dumbo*, de 1941, tenha aliviado a série de lançamentos com retorno abaixo do esperado, o ingresso dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial em 1942 agravou, assim como o prejuízo milionário de *Bambi* naquele ano, a situação financeira da companhia (MITMAN, 1999; SCHICKEL, 1997).

Segundo Maltin (1995, p. 17), no entanto, a guerra “interrompeu muitos dos planos de Disney, mas manteve seu estúdio ocupado e um fluxo de dinheiro adentrando suas portas”. O período bélico pode ter segurado alguns projetos e uma recuperação ampla da empresa, mas deu a Disney algumas oportunidades no campo das produções instrucionais. Além disso, como a especialidade de Disney era o entretenimento, uma subsequente mescla entre os dois elementos serviria como base nas produções do estúdio durante o pós-guerra, em especial no caso das *True-Life Adventures*. Bousé (2000, p. 63) também inclui as “experimentações” de Disney com o *live action* a partir de 1941 como um dos componentes desse trajeto.

A veia entretenedora de Disney estava fortemente conectada a um interesse na ‘qualidade’ da representação e a um dito naturalismo/realismo – algo particularmente perceptível na produção de *Bambi*, que utilizou recém-desenvolvidas melhorias tecnológicas e estudos baseados na filmagem de objetos do ‘mundo real’ (MALTIN, 1995). Uma das ‘lendas’ da criação das *True-Life Adventures* – o momento de fortuidade mencionado por Chris (2006) – é ligada a essas filmagens. “Uma coisa sempre levou a outra aqui e *Bambi* não foi uma exceção. As cenas de vida selvagem nessa pesquisa geraram um dividendo inesperado: uma ideia para nova série de filmes que nós chamamos de *True-Life Adventures*”, conta o próprio Walt Disney em um vídeo promocional sobre a série¹¹.

Outras versões da criação das *True-Life Adventures* incluem uma envolvendo um suposto momento de *insight* de Disney em uma viagem ao Alasca (CHRIS, 2006, p. 28) e outra ligada a um interesse prévio que ele alimentava nos filmes amadores do casal Alfred e Elma Milotte, que eram donos de uma loja de câmeras naquele Estado (SCHICKEL, 1997, p. 284). Em todo caso, Walt Disney contratou o casal nos anos 1940 para produzir filmagens documentais no Alasca. Depois de receberem pedidos contínuos para incluir “mais focas” (CHRIS, 2006, p. 28) nas gravações, os Milotte acabaram obtendo o material que seria usado para montar o curta *Seal Island*, lançado em 1948.

Os executivos do estúdio temiam assumir os riscos presentes na exibição de filmes de vida selvagem àquela época; Howard Hughes, que estava à frente da *RKO* – então a distribuidora de Disney – se recusou a negociar *Seal Island* (MITMAN, 1999). Preocupado com o “valor imensurável da identidade de marca de seus produtos” (CHRIS, 2006, p. 29), Walt Disney acreditava, no entanto, “que empacotar uma *True-Life Adventure* com um dos longas-metragens de animação ou em *live action* do estúdio atrairiam cinemas com sessões duplas e evitaria a exibição de filmes de Disney com filmes de menor qualidade produzidos por outros estúdios” (MITMAN, 1999, p. 113). Ele conseguiu fazer com que o filme fosse exibido em um cinema em Pasadena, o que o tornaria elegível ao Oscar; de fato, o curta acabou sendo premiado. “Quando o filme ganhou o prêmio de melhor curta-metragem em duas bobinas de 1948, os exibidores naturalmente clamaram por reservas – e por mais filmes de natureza” (SCHICKEL, 1997, p. 285). Os custos de produção relativamente baratos do gênero também foram um fator importante na transformação da experiência de *Seal Island* em uma série de filmes (SCHICKEL, 1997, p. 285).

¹¹ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=HGpLTgo2o34>>. Acesso em 8 de Novembro de 2013.

Seis outros curtas-metragens foram produzidos sob o selo das *True-Life Adventures*. “Os quatro itens seguintes (*Beaver Valley*, também conhecido como *In Beaver Valley*, de 1950; *Nature’s Half-Acre*, de 1951; *Water Birds*, de 1952; e *Bear Country*, de 1953) também trouxeram para Disney prêmios *Oscar* de melhor documentário em curta-metragem” (CHRIS, 2006, p. 29). Os outros dois foram *The Olympic Elk*, de 1952, e *Prowlers of the Everglades*, de 1953. A via de sucesso comercial aberta por tais curtas foi logo dar em projetos mais ambiciosos: em 1953, foi lançado o primeiro longa-metragem *True-Life*, *The Living Desert*, seguido por *The Vanishing Prairie*, em 1954, e *Secrets of Life*, em 1956 (MALTIN, 1995). Auxiliado por uma mudança de distribuidor – da *RKO* para a *Buena Vista* –, a série prosseguiu lucrativa. *The Living Desert*, que custou 300 mil dólares, arrecadou entre quatro e cinco milhões de dólares à época apenas nos Estados Unidos, e o lançamento de *The Vanishing Prairie* obteve algo “como quinze vezes seu custo de produção” (CHRIS, 2006, p. 35).

As temáticas desses filmes frequentemente oscilavam entre questões de conflito entre espécies, reprodução, luta pela sobrevivência e predação, em abordagens que poderiam estar submetidas não exatamente a Darwin, mas às “distorções ideológicas do Darwinismo Social” (CHRIS, 2006, p. 34). Em geral, eles trazem um humor e um caráter “Disneyesco” (CHRIS, 2006, p. 35), antropomorfizado, que poderia ser rechaçado pela crítica, mas era bem aceito pelo público. Os ditos “fatos” (BOUSÉ, 2000, p. 67-68) eram para a fórmula da Disney um aliado do entretenimento e da narrativa – daí a ênfase em uma retórica baseada em cenas “achadas” na natureza, embora algumas passagens fossem realizadas em estúdio. Em *Perri*, uma *True-Life Fantasy* lançada em 1957, as filmagens seriam reorganizadas em um “drama animal” (CHRIS, 2006, p. 40) totalmente roteirizado.

Embora esses sejam pontos essenciais da experiência particular de Disney com os *wildlife films*, existem nas *True-Life Adventures* alguns aspectos mais especificamente relacionados à situação americana no período do pós-guerra que não podem deixar de ser levados em consideração; eles contribuem, talvez, para as diferenças históricas mais significativas entre, por exemplo, os *wildlife films* de safari e expedição e as próprias *True-Life Adventures*. Muitas dessas características poderiam ser associadas a um discurso conservacionista que servia a ideais como a “dicotomia entre natureza e civilização” (MITMAN, 1999, p. 131) e poderiam ser relacionados ao ideário americano de democracia e à ideologia excepcionalista do país. De acordo com Chris (2006, p. 39), isso é especialmente válido quando os filmes se passam nos Estados Unidos: se “o interesse

prévio recaía em coletar e disseminar imagens de lugares distantes, inacessíveis para a maioria, a mudança para temas da vida selvagem encontradas dentro das fronteiras nacionais expressava ideologias americanas de patriotismo e progresso”. Ao mesmo tempo, diz a autora, se evitava também o cenário político tempestuoso da África nos anos 1950.

Arrematando as considerações de diversos autores, Chris (2006) resume esse ponto ao afirmar que Disney

(...) popularizou a vida selvagem e a paisagem norte-americanas como temas adequados para o gênero. Watts liga a preferência das *True-Life Adventures* por localidades americanas e a predileção de Disney por uma visão da natureza que celebra a sobrevivência do mais apto a uma ideologia liberal individualista e ao insurgente nacionalismo do período da Guerra Fria. Alexander Wilson vê o direcionamento de Disney aos temas de vida selvagem encontrado em fronteiras nacionais durante o período em que a suburbanização consumia muito do interior americano das *True-Life Adventures* tanto como “alegorias transparentes do progresso, hinos ao culto oficial da exploração, do desenvolvimento industrial, quanto de um sempre crescente padrão de vida (...), metáforas do crescimento econômico”. Flores florescem “apenas até o ponto da ‘perfeição’” nos filmes da Disney (nomeadamente, *The Living Desert*; *Secrets of Life* também), elas raramente secam ou se decompõem e cada nova geração de castores explora um pouco mais abaixo do rio que seus pais em *Beaver Valley*. As *True-Life Adventures* podem parecer reivindicar uma correspondência isomórfica entre a prosperidade do pós-guerra e essas características do ambiente natural, mas Wilson aponta que eles também fornecem uma tranquilizante “fantasia utópica” de estabilidade e “equilíbrio” para espectadores deslocados socialmente, geograficamente ou fisicamente pelas largas reorganizações sociais desse período (CHRIS, 2006, p. 37-38).

Poucas *True-Life Adventures* foram, então, produzidas fora da América do Norte. Uma das exceções é o último filme da série, *Jungle Cat*, de 1960. De acordo com Maltin (1995, p. 174), a série chegou ao fim por conta de uma casual falta de inventividade, e os efeitos disso na assiduidade do público: “a reação da audiência, e seu próprio senso de *showman* em relação às vibrações da audiência, contaram a Disney que o formato das *True-Life* estava se desgastando”. A série permaneceria, entretanto, como uma colossal – e, às vezes, indesejável – referência não apenas para o cinema voltado à vida selvagem, mas também, é claro, para a então emergente televisão (BOUSÉ, 2000; CHRIS, 2006).

No processo de sua formação, o meio televisivo tomou emprestado formas do rádio e da produção fílmica existentes; a voz masculina e caucasiana continuava, por meio de sua expressão cultural de autoridade, preponderante como ‘guia’ do espectador no exótico ambiente dos animais, diz Chris (2006). “Nos anos 1950 e 1960, Perkins, David Attenborough [...], sua contraparte de além-mar, Jacques-Yves Cousteau, e outros refizeram o gênero outra vez como uma saga de aventura masculina remanescente dos filmes de

expedição dos anos 1910 e 1920 em sua predileção pela ação e pelo exótico” (CHRIS, 2006, p. 46)¹².

A programação *wildlife* televisiva passaria por diversas reformulações e inovações. Os espectadores presenciariam, assim, tanto a esquemática de exibição zoológica do *showman* Marlin Perkins (MITMAN, 1999, p. 132), como as aventuras *in loco* de Attenborough e a ascensão da BBC enquanto um exportador de programas sobre a natureza, ou o próprio domínio breve da televisão pública americana sobre o seu mercado doméstico no começo dos anos 1980 (CHRIS, 2006). Outros *players*, nomeadamente a *National Geographic Channel* e a *Discovery*, se apropriariam do mercado que se expandia a partir desse ambiente em uma guerra de investimentos, autoridade científica e sensacionalismo na década de 1990. Nesse meio, desfilavam formatos inusitados, como o *reality show*, e produtos de exuberante qualidade tecnológica (CHRIS, 2006; 2012).

A produção de documentários de circulação internacional, ressalte-se, continuava bastante influenciada pelo legado das *True-Life Adventures*, como é caso, segundo a avaliação de Aufderheide (2007), da série fílmica britânica *Nature*, de 1982. Diz ainda a autora:

Os assim chamados documentários *blue-chip* [uma referência às ações mais bem cotadas do mercado financeiro] se tornaram um marco da produção internacional de documentários para transmissão. Tais documentários apresentam grandes animais, uma ausência de humanos ou influência humana, e uma narrativa dramática movida pela reprodução e pela predação (sexo e violência). *Blue Planet*, a série da BBC/*Discovery Channel* produzida em 2001, fornece um exemplo excelente. Essa série de tirar o fôlego, cheia de feitiçaria tecnológica e maravilha natural, explora os oceanos do mundo sem muitas pistas de que a ação humana está transformando as condições [ambientais] para os animais extraordinários que apresenta.

Como a própria autora vai reconhecer, não sem fazer ressalvas à sua efetividade, uma ética conservacionista passaria a permear a produção *wildlife*, principalmente a partir da década de 1950¹³. “Conforme a consciência ambiental crescia, esses temas se tornariam mais e mais comuns” (AUFDERHEIDE, 2007, p. 121), muito embora mesmo dentro dessas produções mais conscientes houvesse artifício técnico, conformação a um formato ‘realista’

¹² A primatologista Jane Goodall seria uma das poucas – e célebres – vozes femininas a emprestar sua “credibilidade científica” à programação *wildlife*; outras mulheres geralmente apareceriam como “exceções etéreas” à participação masculina (CHRIS, 2006, p. 46).

¹³ Como era de se esperar, essa tendência estava em consonância com anseios relativos a um contexto mais amplo: “O mundo que os conservacionistas buscavam proteger nos anos 1950 e no começo dos anos 1960 era uma paisagem fundamentalmente modificada pela Segunda Guerra Mundial e pela estratégia de contenção que germinou nas consequências da guerra. [...] Como parte da herança do mundo, a vida selvagem deveria ser apreciada e desfrutada por todos os cidadãos do mundo” (MITMAN, 1999, p. 201).

que minimizava o uso da imagem humana e que poderia até provocar animais para obter boas tomadas (AUFDERHEIDE, 2007). Uma aura de ‘respeito’ e ‘preservação’ seria introjetada na forma geral dos *wildlife films*.

Considerações finais

Os usos de uma imagética da natureza na mídia são intensamente conectados aos elementos culturais que ocorrem nas sociedades envolvidas e às questões econômicas que estão implicadas em sua produção como um todo. Uma análise historiográfica da fotografia e dos filmes voltados à vida animal se beneficia da consideração não só dos desenvolvimentos tecnológicos que se deram com o tempo, mas também – e principalmente – das mudanças nos *ethos* e nas perspectivas que afetam essas imagens.

Nascendo para ocupar um gênero primeiramente bem-sucedido e depois repellido, as *True-Life Adventures* de Disney foram, então, “inovadoras, ambiciosas, arriscadas e influentes; elas foram também sentimentais, antropomorfizantes e mergulhadas em ideologias de progresso e individualismo, prosperidade nacional e supostos valores familiares do pós-guerra” (CHRIS, 2006, p. 28). Se as fotografias do século do XIX e início do século XX e os filmes de safári sinalizavam abordagens imperialistas e até violentas em relação aos animais e populações não-europeias, o programa de ideias das *True-Life Adventures* estava mais preocupado com o espírito do pós-guerra (o que obviamente incluía violência e imperialismo, em certa medida) e suas ansiedades, conforme também apontado por Chris (2006).

O foco no entretenimento da condução de Walt Disney levou as *True-Life Adventures* a uma tal estima do público que a série de pouco mais de uma década acabou marcando seriamente a construção dos *wildlife films*. Conforme dito em Bousé (2000, p. 70), as *True-Life Adventures* “fizeram mais para codificar o gênero dos *wildlife films* que qualquer outra entidade sozinha fez até aquela época e, possivelmente, até agora”.

REFERÊNCIAS

- AUFDERHEIDE, Patricia. **Documentary Film: A Very Short Introduction**. Nova York: Oxford University Press, 2007.
- ALLEN, Robert; GOMERY, Douglas. **Film History, Theory and Practice**. Boston: McGraw Hill, 1993.
- BOUSÉ, Derek. **Wildlife Films**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2000.
- BURT, Jonathan. **Animals in Film**. Londres: Reaktion Books, 2002.

BERGER, John. Why Look at Animals?. In: BERGER, John. **About Looking**. Nova York: Pantheon, 1980.

CHRIS, Cynthia. **Watching Wildlife**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

DERRIDA, Jacques. **O Animal que Logo Sou (a Seguir)**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

DISNEY PETS AND ANIMALS. Walt Disney and True-Life Adventures. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=HGpLTgo2o34>>. Acesso em 8 de Novembro de 2013.

GUGGISBERG, C. A. W. **Early Wildlife Photographers**. Nova York: Taplinger Publishing Co., Inc., 1977.

JENKINS, Keit. **Re-thinking History**. Londres: Routledge, 1991.

KALOF, Linda; FITZGERALD, Amy. **The Animals Reader: The Essential Classic and Contemporary Writings**. Nova York: Berg, 2007.

LEE, Raymond. **Not so Dumb: Animals in the Movies**. Nova York: Castle Books, 1970.

LIPPIT, Akira Mizuta. **Electric Animal: Toward a Rhetoric of Wildlife**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

MALTIN, Leonard. **The Disney Films**. Nova York: Hyperion, 1995.

MITMAN, Gregg. **Reel Nature – America's Romance with Wildlife on Film**. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1999.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.

SCHICKEL, Richard. **The Disney Version: the Life, Time, Art and Commerce of Walt Disney**. Chicago: Elephant Paperback, 1997.

TAGG, John. **The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.