

## **Davy Crockett, apropriação histórica americana e sua interpretação pelos estúdios Disney**

**Davy Crockett, American historical appropriation and its  
interpretation by the Disney studios**

*Celbi Pegoraro*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Jornalista, pós-graduado em Política e Relações Internacionais e Doutor em Ciências da Comunicação na USP com trabalhos focados em cinema de animação, histórias em quadrinhos, mídia e cultura. Realizou estágio pós-doutoral no programa Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades (FFLCH-USP) com o tema Guerras Culturais. Membro do grupo de pesquisa Observatório de Histórias em Quadrinhos (USP). E-mail: celbip@gmail.com

## RESUMO

Este artigo propõe uma análise da apropriação histórica e interpretação de Davy Crockett pelos estúdios Disney, incluindo a minissérie e a representação do personagem em histórias em quadrinhos. Davy Crockett, o renomado “rei da fronteira selvagem”, foi introduzido como um proeminente personagem de ação real por Walt Disney na década de 1950. Fundamentado na história dos Estados Unidos, este estudo compreende a lógica histórica e cultural por trás da produção da Disney e explora a intrincada relação histórico-artística na criação da minissérie de Davy Crockett e na presença do personagem nas histórias em quadrinhos. Por meio da análise de fontes bibliográficas e documentais, essa pesquisa adentra as complexas dinâmicas que moldam narrativas históricas dentro da cultura popular e indústria cinematográfica. Essa análise oferece perspectivas sobre a complexa relação entre história e mídia na formação da memória coletiva e identidade cultural.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativa da nação; adaptação, história em quadrinhos; história dos EUA; Disney.

## ABSTRACT

This paper proposes an analysis of the historical appropriation and interpretation of Davy Crockett by the Disney Studios, including the miniseries and the character's representation in comic books. Davy Crockett, the renowned “king of the wild frontier,” was introduced as a prominent live-action character by Walt Disney in the 1950s. Grounded in United States history, this study comprehends the historical and cultural logic behind Disney's production and explores the intricate historical-artistic relationship in the making of the Davy Crockett miniseries and the character's presence in comic books. Through analysis of bibliographical and documentary sources, this research delves into the complex dynamics shaping historical narratives within popular culture and the film industry. This analysis offers perspectives on the complex relationship between history and media in shaping collective memory and cultural identity.

**KEYWORDS:** Nation's Narrative; adaptation, Comics; US history; Disney.

## A produção Disney

Davy Crockett, “o rei da fronteira selvagem”, foi o primeiro grande personagem de carne-e-osso lançado por Walt Disney na década de 1950 (COTTER, 1997). Apesar do estúdio já ter entrado no mercado de filmes *live-action* anos antes, o personagem ajudou a sacramentar o poderio midiático do então novo programa de televisão “Disneylândia” (*Disneyland*). O programa fora lançado inicialmente como compensação por um empréstimo da rede norte-americana ABC, que injetou dinheiro na construção do parque temático Disneylândia na Califórnia. O intuito deste artigo é compreender inicialmente a lógica histórico-cultural da produção *disneyana* e a relação histórico-artística da produção da minissérie “Davy Crockett”, tomando como base elementos da própria história dos Estados Unidos.

Steven Watts, professor da Universidade do Missouri, publicou uma das principais obras sobre a produção Disney, relacionando a cultura norte-americana, o *American way of life* e o contexto social para explicar a história de Walt Disney. Alguns pontos são relevantes para o contexto histórico da produção.

Na segunda parte do livro, Watts analisa as facetas básicas que tornaram os estúdios Disney uma potência em Hollywood. Elas são três, sendo as duas primeiras relacionadas diretamente ao período da Depressão (pós-crise de 1929). A primeira seria o “populismo sentimental” de Disney que teria origem em diversas influências ideológicas que circulavam desde o final do século 19 nos Estados Unidos - revoltas, oposição rural com a sociedade industrial, influência da ética Protestante, o republicanismo com seus valores e deveres cívicos. Essa crença tem forte aderência pela sociedade americana, que suspeita sobre os efeitos do novo sistema financeiro. Isso leva os populistas a defenderem uma ética do “produccionismo”, cuja ênfase é o valor moral e a

dignidade do trabalho, e a insistência da propriedade privada e da independência pessoal como chaves da cidadania (WATTS, 1997, p. 71). Um dos motivos para o estúdio Disney assegurar e manter tantos talentos artísticos nos anos 1930 era basicamente a “pobreza”. Com a alta de desemprego, os artistas tinham sorte de encontrar abrigo, e o próprio Walt Disney admitia que os tempos difíceis foram responsáveis pelo seu sucesso inicial (WATTS, 1997, p. 63). Não estranhamente, muitos curtas-metragens e os quadrinhos continham temas influenciados pelo desastre econômico da década de 1930, como orfanatos, personagens vendendo pertences e atrasos no pagamento de aluguel.

Ironicamente, as massas frequentavam os cinemas em busca de entretenimento. E Mickey Mouse e seus amigos representavam uma espécie de resistência aos tempos difíceis. O curta-metragem vencedor do Oscar “Os Três Porquinhos” (1933) teve sua canção tema “Quem tem medo do Lobo Mau?” transformada em instrumento de apaziguamento social, um verdadeiro fenômeno cultural. Seu estrondoso sucesso dividiu a opinião de intelectuais que não compreendiam como tal desenho animado alcançara tamanho status. Ao mesmo tempo, os estúdios Disney faturaram o suficiente para modernizar sua técnica, incluindo gravação sonora, a inserção de cores e o multiplano nos cenários.

A segunda face durante a Depressão seriam as “parábolas populistas”. O autor descreve que os filmes de animação de 1937 a 1942 (Branca de Neve, Pinóquio, Fantasia, Dumbo e Bambi) não apenas se tornaram centrais e amados pelo legado Disney, mas estabeleceram uma elevada marca criativa, apresentando uma integração complexa de entretenimento variado e de elementos artísticos (WATTS, 1997, p. 83). Além disso, dividem uma confiança comum ideológica, fruto dos efeitos do período da Depressão pós-crise de 1929. As produções entre 1937 e 1942 tentam emular o desejo de superação da crise por boa parte da sociedade. As narrativas buscam sempre o triunfo do “homem

menor” – o que está em desvantagem –, o trabalho coletivo para superar adversidades (um exemplo seria os animais sempre ajudando Branca de Neve), defesa da eficiência do trabalho ignorando o valor da produção (os anões da Branca de Neve ignoram o valor as pedras preciosas), inverter a lógica de distanciamento no acesso da arte “superior” pelas massas (o filme “Fantasia” provocou os intelectuais que torceram o nariz pelas representações gráficas da música clássica). Em vários níveis, destacam-se os aspectos políticos da Disney no período da Depressão, e no processo transformou o próprio Walt Disney num herói popular para todos os norte-americanos.

Por muitos anos, segundo Watts, críticos observaram implicações políticas no trabalho de Disney e o tornaram um ícone de um “populismo cultural” Watts (1997, p. 99-100) cita a crítica de um colunista chamado Westbrook Pegler que, apesar de apreciar a produção Disney, questionava que seus filmes ignoravam o mal e apenas distraiam o público por uma hora e poucos minutos em reinos felizes criados pelo estúdio. Pegler teria ignorado o mais óbvio. A falta de uma mensagem explicitamente política nos filmes o levou a pensar que Disney não possuía essa dimensão. O idealismo de Disney vai mudar ao longo da década de 1940, o que lhe custará ainda mais críticas dos intelectuais, mas até este período Mickey Mouse era visto como o herói das pessoas comuns. Muito mais por sua capacidade de capturar atenção das massas em todo o mundo com promessas de que tudo pode acontecer na tela para distrair esse público de suas preocupações e tristezas. Seus filmes, quase sempre, respondem a filosofia-capitalista de Walt Disney, promovendo a excelência e o humanismo. Incontáveis críticos corroboraram do impacto social do cineasta. Disney foi elogiado como alguém que “satiriza a ideia 'da sobrevivência do mais apto'”, uma tradição econômica do *laissez faire* que persiste até os dias de hoje. Outros o denunciaram como o líder de um grupo de populistas desproporcionados. Mickey Mouse tornara-se um herói

internacional para o homem comum, tendo capturado as massas.

Um fato permanece. A Disney da década de 1930 não era uma divulgadora sincera de dogmas políticos, mas sim era autoconsciente, e provavelmente mais influente e poderosa para isso. O apelo de seu populismo sentimental era visceral. Para uma audiência de massa de americanos que sofrem privação social e econômica, durante a Depressão, mas anseiam por um ressurgimento da esperança, do riso, e da fé em si mesmos, a visão social do Mickey Mouse, dos Três Porquinhos e Dumbo, provou ser tanto uma catarse e uma reafirmação. Nestes filmes, assim como muitos outros, Walt Disney exerceu uma influência política que a maioria dos políticos só podiam sonhar. (WATTS, 1997, p. 100)

A terceira face, mais relacionada a uma evolução do estúdio, é o “modernismo sentimental”. Nas décadas de 1930 e 1940, intelectuais no mundo todo debatiam a validade artística das produções Disney. Watts reafirma que Disney não era evitado pela *intelligentsia*, e que nos anos 1930 era chique argumentar que a América havia produzido duas novas formas de arte próprias - o jazz e Walt Disney. No Brasil, intelectuais dedicavam amplo espaço para discutir Disney. A edição nº 5 da revista *Clima* de outubro de 1941 é quase totalmente dedicada ao estudo e à crítica de “Fantasia” (1940), com trabalhos de Rui Coelho, Sergio Milliet, Oswald de Andrade, Paulo Emílio de Sales Gomes, Francisco Luis de Almeida Sales, Flavio de Carvalho e Plínio Sussekind Rocha (PEGORARO, 2012).

Walt Disney, por sua vez, molda a estética de seus filmes de um modo vago, não intencional e ambíguo. Ao mesmo tempo que se interessava em risos, inovações e vendas, ele tropeçou na arena da arte modernista dos anos 1930 e começou a experimentar suas formas e técnicas. Seu coração, entretanto, continuou a bater no ritmo do realismo sentimental do século XIX (WATTS, 1997, p. 102). O resultado é um híbrido estético e cultural, que dentre outros aspectos de seu legado, juntou elementos de inovação com a tradição. Isso

contribuiu para que seu público conhecesse uma nova época cultural.

Quem assiste a uma animação Disney, a partir do fim dos anos 1930, percebe uma preocupação com o realismo gráfico dos personagens e de suas ações. Ao mesmo tempo, temos situações fantásticas que se contrapõem a esse realismo sentimental. Watts analisa que Disney tentou ao longo dos anos equilibrar elementos da “alta” e da “baixa” arte, mas não conseguiu impedir uma transformação estética oriunda do movimento modernista americano, surgido em direta oposição aos princípios e sensibilidades do estilo Vitoriano. A partir de personagens provocadores como Picasso, Stravinsky, Freud e Joyce, os modernistas americanos começaram a desafiar a cultura burguesa criticando as obras baseadas na repressão, na racionalidade e no formalismo. “Há também um aspecto de querer recombinar aspectos da experiência humana que haviam sido separadas pelos vitorianos – homem e animal, civilizado e selvagem, razão e emoção, intelecto e instinto, consciência e inconsciência, de forma a reconstruir a totalidade da natureza humana” (WATTS, 1997, p. 103). A combinação desse movimento com os aspectos desenvolvidos nas produções Disney, o autor descreve como “modernismo sentimental”.

O “modernismo sentimental” tem várias características-chave. A primeira é que mistura o real e o irreal, o naturalismo e fantasia, de modo a manipular cada um numa tentativa de iluminar o outro. O segundo, garantiu explorações modernistas não-lineares, irracionais, quase abstratas confortavelmente no mapa cultural através da utilização de certas alegorias do passado Vitoriano - o sentimentalismo exagerado, o moralismo claramente definido, uma fofura inocente - como sinalizações artísticas familiares. Terceiro, de boa vontade cavou através das camadas de consciência para envolver a fluidez da experiência e da ação, mas sempre voltou a abraçar a racionalidade. Quarto, ele animou o mundo - literalmente - por atribuir intenção, consciência, emoção e vida a objetos inanimados, mas o fez de tal forma a minimizar a presença do mal e da tragédia. Quinto e finalmente, há um bom humor satirizando as pretensões da alta cultura e procurou revigorá-lo com a vitalidade de expressão da cultura popular. (WATTS, 1997, p. 104-105)

Do mesmo modo em que buscava a espontaneidade, Disney promoveu cursos de especialização a todos os seus artistas para que alcançassem um traço mais realista e perfeito. Os filmes ganharam cenários detalhados, perspectiva mais acentuada, o uso da rotoscopia e do multiplano e diferentes fusões artísticas, desde que dentro dos padrões estabelecidos. No campo da produção, lembrando Feild (1947), uma das grandes realizações de Disney foi recuperar a grande tradição das oficinas, em que o artista como trabalhador é dedicado ao cumprimento de um propósito, e se contenta em permanecer anônimo.

Entretanto, os artistas se tornaram infelizes com o anonimato e com a política de Walt Disney de creditar a si mesmo pelo trabalho produzido por vários artistas. Os longas-metragens passaram a ter créditos, mas a reivindicação continuou para que os créditos fossem dados aos artistas em todas as produções. O argumento, verdadeiro, é que poucos artistas (normalmente os creditados) ganhavam salários muito maiores que os dos outros, alguns até com mais anos de trabalho no estúdio. Não havia organização trabalhista e o ganho sem uma meritocracia definida incomodava. Isso contribuiu para o início da famosa greve de 1941 que paralisou os estúdios Disney.

Em relação a indústria, Walt Disney se tornou grande representante do novo consumismo dos anos 1950, quando houve uma intensa comercialização do lazer. Foi o período de intensas interações das estruturas dos estúdios de Hollywood, redes de rádio e televisão, agências de publicidade, gravadoras e das cadeias de jornais e revistas. Segundo Watts (1997, p. 362) a “indústria cultural” lentamente dominou toda a informação e entretenimento nos EUA pós-guerra, em que grandes corporações produzem em massa *commodities* culturais por técnicas industriais e, então, promover, divulgar e vendê-las para uma enorme audiência nacional.

Walt Disney foi bastante hábil em se aproveitar das novidades tecnológicas. Enquanto os estúdios de cinema temiam a concorrência da televisão, Disney afirmava que não tinha receio e a usou para promover suas produções e mais tarde fez com que o parque Disneylândia se tornasse conhecido mundialmente. Isso representou uma sinergia perfeita não apenas para divulgação e consumo, mas empregou novos meios de produção para se aproveitar os benefícios da integração. Tanto os quadrinhos e a animação tiveram seus temas alterados para incorporar progressivamente as novidades urbanas e *American way of life*. As aventuras rurais e as buscas por tesouro em terras distantes dão mais espaço aos conflitos urbanos e as relações de consumo. Mais tarde, Walt Disney desenvolveria uma nova faceta de “populismo tecnocrático” (WATTS, 1997, p. 442), que teria implicações políticas e sociais, com seus interesses voltados para novidades industriais e reforma urbana (que culminaria em seu projeto EPCOT<sup>2</sup>), que iam contra o pensamento vigente do liberalismo dos anos 1960, que pregava o afastamento do Estado e dos programas governamentais para combater problemas sociais.

No que diz respeito a este processo híbrido, a partir da década de 1960 outros teóricos norte-americanos irão classificar este fenômeno dentro do conceito de “Cultura Pop” (*Pop Culture*). Segundo Roberto Elísio dos Santos (2002, p. 45), os “produtos culturais industrializados e difundidos pelos meios de comunicação de massa absorvem e dão novas formas e sentidos a elementos característicos de outras instâncias culturais (eruditas, populares, regionais, modernas, tradicionais, etc)”. Este processo é feito de modo a simplificar e universalizar o produto, tornando-o mais complexo e aberto a novas leituras e

---

<sup>2</sup> EPCOT, acrônimo para Experimental Prototype Community of Tomorrow (Protótipo Experimental Comunidade do Amanhã), foi um conceito desenvolvido por Walt Disney perto do fim de sua vida. Era uma “comunidade do futuro” que foi projetada para estimular corporações americanas a terem novas ideias para a vida urbana. O conceito evoluiu finalmente para se tornar o parque temático Epcot, que abriu em 1982 no complexo do Walt Disney World em Orlando, Flórida.

interpretações. Uma das vantagens é justamente sua disseminação rápida sem grandes prejuízos a cultura local e tradicional.

### **O mito da fronteira**

Para entendermos a importância de Davy Crockett é preciso analisar onde ele se encaixa e qual o seu papel dentro do chamado mito da fronteira – elemento fundamental presente na cultura norte-americana e parte fundamental do tecido social de seu povo (LEWIS, 1955). A primeira ideia está ligada a conquista do oeste no período em que o território dos EUA foi ampliado em 11 vezes, num processo iniciado em 1778 e concluído em 1848 com a chegada na costa do Pacífico, área então dominada pelos espanhóis e posteriormente por mexicanos (ZELINSKY, 1988).

Ao mesmo tempo em que ocorria a expansão, iniciou-se o mito da fronteira – uma versão romantizada da história baseada na conquista. Há dois termos usados dentro do mito: o primeiro é o da fronteira (*frontier*). Diferente do termo *border* (linha que demarca geograficamente uma fronteira, *frontier* é uma linha imaginária que separa o mundo civilizado do mundo selvagem (*wilderness*), lugar onde a lei ainda não existe. É o espaço usado pela ficção entre o fim do século 19 e boa parte do século 20 (NASH, 2001).

Uma das principais figuras do *wilderness* norte-americano é Daniel Boone. O personagem de fato existiu, o que resultou no futuro em uma crise entre o mito e a realidade. Foi um caçador e explorador que atravessou os Apalaches contra as ordens da Coroa Britânica até chegar na Virginia. Foi membro das forças militares durante a Guerra Revolucionária Americana (1775-1783) e chegou a ser capturado por nativos. Apesar das diversas imprecisões históricas de sua vida, Boone foi um homem de carne-e-osso que se tornou lenda (JUNQUEIRA, 2018). Trajava a icônica vestimenta de couro

(*leatherstocking*) e o chapéu de guaxinim. Transformado em herói do oeste-americano, é a representação do homem comum, e o espaço da fronteira é o espaço para o homem comum, sujeito a ações. Um contraste interessante a outras figuras importantes da história americana, tendo em vista que um Thomas Jefferson não era um homem comum (KARNAL, 2007). Boone desbravava terras, caçava animais para vender as peles no leste ou até no exterior. A primeira grande referência do *wilderness* norte-americano, portanto, surge em 1784 com John Filson, quando escreve a primeira biografia romanceada<sup>3</sup> de Daniel Boone, tornando-o conhecido dentro e fora dos Estados Unidos. A partir daí o personagem será aproveitado pela literatura.

A segunda referência é o romancista James Fenimore Cooper (1789-1851), responsável pelo início da criação dos homens nacionais ou do mito nacional, que ajudará a criar uma ideologia nacional nos Estados Unidos. Entre 1823 e 1841, escreveu uma famosa série chamada *Leatherstocking Tales*: “*The Deerslayer*”, “*The Pathfinder*”, “*The Prairies*”, “*The Pionners*” e “*The Last of the Mohicans*” – esses cinco romances tratam do encontro do homem branco com a fronteira. O mais interessante é que todas as características do *leatherstocking* e das histórias da fronteira podem ser igualmente encontradas em Davy Crockett, como veremos adiante.

O governo norte-americano achava interessante a utilização do tema pela literatura porque o Oeste poderia servir de válvula de escape para a pressão que existia no leste do país. O resultado é que após a guerra civil, pós-1850, foi criada uma editora apenas para publicação de *Dime novels*<sup>4</sup> em esquema

---

<sup>3</sup> A história de Daniel Boone é contada no conto “*The Adventures of Colonel Daniel Boon*”, parte do livro “*The Discovery, Settlement And present State of Kentucke*” de John Filson (1784).

<sup>4</sup> *Dime novels* foram publicações de ficção popular produzidas nos Estados Unidos entre o final do século 19 e o início do século 20. Elas tinham custo muito baixo para o leitor e apresentavam histórias de aventuras de heróis e heroínas frequentemente dentro de um dilema moral. Personagens de faroeste como Billy the Kid, Wild Bill e Buffalo Bill foram popularizados inicialmente nas *dime novels*.

industrial (ZELINSKY, 1988).

A terceira referência do mito da fronteira é William Cody (Buffalo Bill) (1846-1917), soldado que se tornou posteriormente um caçador de bisões e matador de indígenas e, finalmente, dono de circo que excursionava país afora com elementos deste universo temático dos cowboys, incluindo nativos capturados. A 4ª principal referência é o historiador Frederick Jackson Turner (1861-1932), que acreditava que a origem dos norte-americanos estava em seu próprio território. Turner, ao contrário de outros historiadores, vai dizer que é a fronteira que fortalece a identidade americana. Torna-se famoso com a publicação do ensaio “The Significance of the Frontier in American History”, que buscou explicar o significado da fronteira no próprio solo americano. Turner afirma que a origem do americano está dentro do “fazer a história” e que não seria necessário buscar uma origem externa (JUNQUEIRA, 2018).

O ensaio de 1893 enfoca que a identidade nacional não tem a ver com a relação norte e sul, e sim com leste e oeste. Apesar de combatido por suas ideias no futuro, como no texto “The Frontier and American Institutions: A Criticism of the Turner Thesis” (1942) do professor George Wilson Pierson, Turner ficou conhecido como o “pai” do western e o mito legitimou o processo de civilização do oeste. Mais do que isso, no século 20 o tema foi adotado por Hollywood e até pela Itália (com seus famosos westerns spaghetti). A Fronteira é considerada um espaço mítico que atravessa toda a sociedade dos Estados Unidos, mas se trata formalmente de um entendimento criado por ela mesma. Há uma formação de um arquétipo e temos uma fórmula montada com tipos comuns de personagens como o *outlaw* (o fora da lei) e o cowboy – todos imagens construídas que servem até hoje como modelos de conduta, muitas vezes com ajuda da publicidade, de um simples discurso político até uma ação de guerra. Portanto, temos o mito da fronteira, algo flexível e permeável, surgido no mundo agrário, que seria posteriormente aproveitado pela sociedade industrial

e a modernidade (ZELINSKY, 1988). Está umbilicalmente ligado a ideia do wilderness – um ambiente inóspito, inexplorado, onde a percepção das pessoas é abalada, ampliada ou descentralizada, com clima muito quente e úmido no verão, e frio extremo no inverno – que demandou muito tempo e energia para ser civilizado (NASH, 2001). O mito da fronteira se encaixa dentro das estratégias de narrativa da nação, cuja maior característica é construir unidades.

### **Davy Crockett – a minissérie de TV e os quadrinhos**

David “Davy” Crockett (1786-1836), foi um personagem real do mesmo modo que Daniel Boone. Foi um soldado, desbravador e político – tendo representado o estado do Tennessee no Congresso americano. Lutou na Revolução do Texas e foi “um dos líderes da resistência do Álamo, lutando até a morte a investida dos mexicanos. No entanto, ficou imortalizado no panteão dos heróis americanos” (TOTA, 2009, p. 67). Na cultura popular passou a ser chamado de “Rei da Fronteira Selvagem”, cujas histórias reforçavam o princípio da individualidade e as atitudes do *self made man*.

Na época em que a minissérie foi produzida pelos estúdios Disney em 1954 e 1955, Davy Crockett não era um herói realmente popular em nível nacional. Estava muito mais restrito ao imaginário da região do Texas.

A nacionalização do Álamo pelas produções de Walt Disney – a transformação de um ídolo do Texas em um ídolo americano – foi impulsionado pela Guerra Fria e pelo senso de Disney de que os Estados Unidos necessitavam de heróis que representavam a liberdade e os direitos do homem. Disney estava menos preocupado com os conflitos das superpotências na Turquia, Grécia ou Irã do que a versão mais leve do conflito esquerda versus direita em seu próprio estúdio (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 230)

O contexto citado é obviamente relacionado a famosa greve que

paralisou os estúdios Disney em 1941, cobrando melhores condições de salário e de trabalho, o que expôs Walt Disney como ferrenho anticomunista após sucessivas campanhas duras dos sindicatos que ameaçavam destruir seu negócio. A questão dos valores americanos nunca foi ausente em suas produções. Ao mesmo tempo que Disney nunca abandonou suas produções em animação, seu estúdio iniciou o lançamento de filmes *live-action* (em parte por conta do dinheiro retido pela guerra na Europa) no final da década de 1940. Embora os críticos não vejam a importância de filmes como “A Ilha do Tesouro” ou “20 Mil Léguas Submarinas”, ou produções televisivas como “The Swamp Fox” e “Zorro” (essas duas curiosamente explorando temas relacionados ao oeste americano), apontando se tratarem de puro escapismo e entretenimento familiar, há um contexto importante em formação. Randy Roberts e James Olson (2002, p. 237) citam que o acadêmico “Steven Watts discorda, argumentando que na Guerra Fria os americanos entraram em tentativas de explicar e divulgar a natureza do povo americano, a História Americana, o homem americano e todos os valores de formação. Walt Disney, desse modo, usou sua máquina para promover os valores americanos e tornou-se figura chave no processo de auto-definição nacional”.

Walt Disney, já em 1948, planejava a produção de dramas históricos. Havia uma sensação de que era necessário lembrar a existência dos heróis do folclore americano. Havia John Henry, Johnny Appleseed, Pecos Bill e Paul Bunyan<sup>5</sup>, figuras míticas da história Americana que representavam os

---

<sup>5</sup> John Henry é um personagem afroamericano que trava uma corrida contra uma máquina tuneladora à vapor na construção de um túnel ferroviário, geralmente contada de forma musical – Disney produziu um curta-metragem de animação do personagem no ano 2000. Johnny Appleseed (nome real John Chapman, 1774-1845) percorreu o meio-Oeste americano semeando maçãs e pregando o cuidado com os animais. Disney produziu o curta-metragem “Johnny Semente-de-Maçã” em 1948. Pecos Bill é um personagem fictício que ilustra o movimento de expansão para o Oeste americano. Suas histórias ficaram conhecidas no livro de Edward S. O’Reilly em 1917 e Disney produziu um curta-metragem de animação em 1948. Paul Bunyan é um personagem fictício cuja origem continua sendo debatida. Bunyan é um lenhador gigantesco que andava sempre com um boi azul chamado

trabalhadores que desbravaram novas terras, enfrentando adversidades para domar rebanhos, plantar colheitas, construir ferrovias – eram os construtores dos Estados Unidos, e Disney sabia que eles se conectavam com o momento presente da década de 1950. Havia também outros heróis como Francis “the Swamp Fox” Marion, Don Diego “Zorro” de la Vega e John Tremain, considerados os lutadores da América (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 238), figuras que representavam a luta pela expansão e independência americana, combatendo corruptos, tiranos hispânicos e foras-da-lei. Curiosamente, todos os heróis da construção e da luta citados foram imortalizados em produções Disney, com o devido destaque ao Zorro (personagem fictício criado em 1919 por Johnston McCulley) cuja série lançada entre 1957 e 1959 tornou o ator Guy Williams um grande astro da televisão (COTTER, 1997).

Entretanto, foi Davy Crockett o primeiro grande sucesso Disney na televisão. O personagem era visto como sem igual no panteão folclórico americano – homem leal, servidor público e defensor da liberdade. Foi figura chave para que Walt Disney alcançasse seu sonho de construir o parque temático Disneylândia. Até 1953, Disney procurou os bancos para obter financiamento para seu parque, porém recebeu enorme resistência e a ideia fora considerada cara e incompreensiva para os banqueiros. A saída foi negociar com alguma rede de televisão. Em 1953, a rede ABC estava com seus níveis de audiência tão baixos em relação as concorrentes NBC e CBS, que uma possível aliança com Disney foi vista como essencial para trazer alguma credibilidade no mercado – na verdade a aliança é considerada o primeiro grande acordo entre um estúdio de cinema e uma rede de televisão. Em troca de um investimento da ABC em 34,48% em ações da Disneylândia, Walt Disney se comprometia em produzir sete anos de programação do semanal com uma hora de duração

---

Babe. Devido ao seu tamanho, conseguiu escavar o Grand Canyon arrastando seu machado pelo chão. A Disney produziu uma adaptação em curta-metragem de animação em 1958.

chamado “Disneyland” (BARRIER, 2007). O programa teve a liberdade de promover todos os filmes e o parque temático.

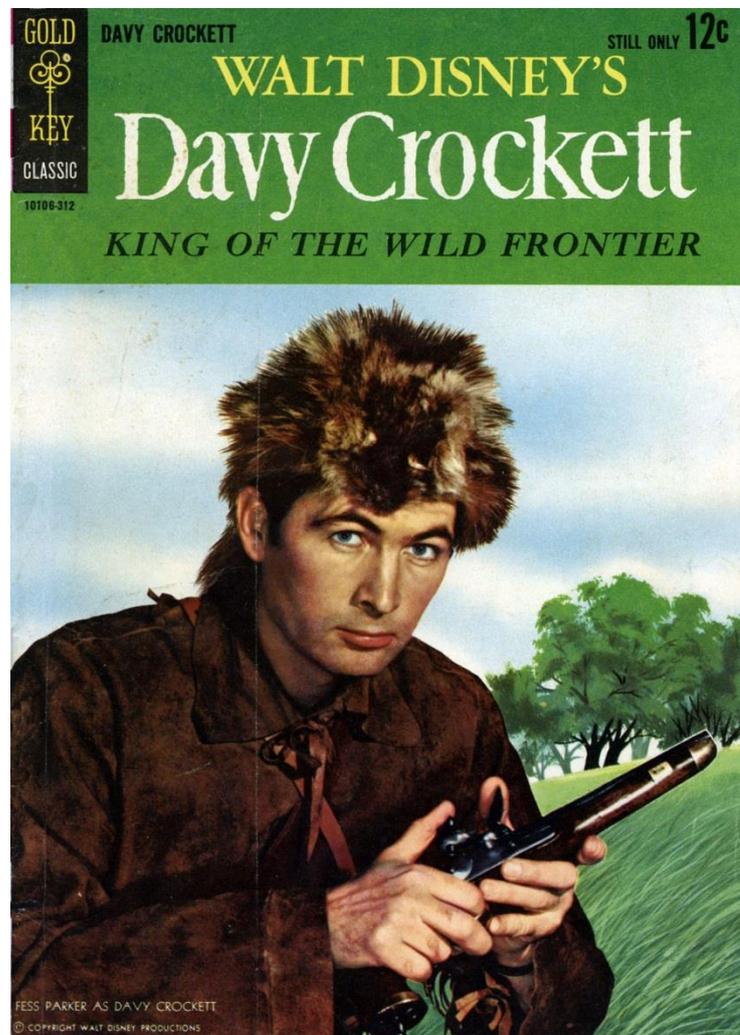
O programa “Disneylândia” (como ficou conhecido no Brasil) foi desenvolvido em um formato de antologias, tendo cada programa dedicado a um tema relacionado a uma área específica do parque temático. A cada semana haveria algum tema relacionado a Fantasyland, Adventureland, Frontierland e Tomorrowland. Logo no início, as atenções se voltaram para o tema da Fronteira e a escolha por Davy Crockett se tornou inevitável. No início de 1954, o personagem era relativamente obscuro, lembrado muito mais por texanos pela batalha do Álamo e por sua fraca carreira política. Mesmo na área acadêmica, o personagem mereceu pouco espaço (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 239).

O próprio Walt Disney mostrou preocupação quando verificou que boa parte dos registros mostrava Crockett apenas como um desbravador que lutava com os indígenas. Porém, não lhe interessava no momento figuras com menos referencial histórico como Pecos Bill ou Paul Bunyan, e obviamente não iria glorificar bandidos como Billy the Kid e Jesse James. Apesar de Daniel Boone ser uma figura muito mais respeitada no folclore americano, Disney considerava que o personagem tinha menos apelo em Hollywood. Crockett, por outro lado, estava muito mais ligado a uma história de combates, reviravoltas em um ambiente aberto de *western* (SLOTKIN, 1993) que atraía multidões aos cinemas. Pesquisando o personagem, Disney descobriu que ele era perfeito para a minissérie e o projeto fora enfim aprovado.

Foram produzidos inicialmente três episódios semanais de 53 minutos entre dezembro de 1953 e janeiro de 1954, que contam a história de sua saga. Para o protagonista, o estúdio escolheu o ator Fess Parker, figura que encarnava mais características de um James Stewart do que John Wayne, dando a Crockett mais sinceridade, veracidade e dignidade (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 240).

Fess Parker se tornaria um ídolo nacional graças a minissérie, a tal ponto de que sua figura se confundia com a do próprio personagem. Estampou embalagens de brinquedos, capas de revistas e todo tipo de adereço relacionado a série (Figura 1). Sua ligação ao mito da fronteira foi tão importante que anos depois estrelaria o seriado “Daniel Boone”, sobre outro herói desbravador. O parceiro de Crockett na série, o personagem George Russell (interpretado por Buddy Ebsen), era mais crível que o próprio protagonista se comparado as histórias contadas nos almanaques e biografias.

Figura 1 – Capa da adaptação de história em Quadrinhos



Fonte: Inducks (base de dados)

No episódio de estreia, “Davy Crockett, Indian Fighter”, temos uma introdução geral dos personagens e suas situações antes de embarcar na aventura. Davy Crockett e George Russell são chamados pelas forças militares americanas, lideradas por Andrew Jackson (outra figura histórica), para ajudá-los a encontrar e combater um grupo de indígenas que estão se rebelando contra o “homem branco”. O clímax inclui uma luta com um nativo tomahawk com uma surpresa em seu final. Para Randy Roberts e James Olson (2002, p. 241), Davy Crockett interpreta em todos os episódios um herói típico da Guerra Fria. No final do primeiro episódio, o herói deixa de matar seu inimigo na última hora clamando que uma paz honrável é o melhor para prevenir conflitos. Enquanto o indígena Red Stick argumenta que o governo “branco” mente e quebra as regras, obtém como resposta nenhuma declaração ou promessa. Ouve somente “- Davy Crockett não mente!”. É o suficiente para o conflito acabar, ambos os homens trocam apertos de mãos e encerram a guerra.

O conceito de “indígenas possuem direitos, eles são pessoas como as outras” continua no segundo episódio “Davy Crockett Goes to Congress”, que troca em boa medida a aventura pelo drama, buscando um desenvolvimento maior dos personagens, ao mostrar Crockett conquistando uma posição no Congresso e suas ações para dar aos nativos americanos direitos justos em relação a terra. Historicamente, entretanto, o evento central do episódio não foi exclusivo de Crockett, tendo importância seu rompimento com Andrew Jackson e sua aliança com o partido Whig. Disney, como lembra Roberts e Olson (2002, p. 241) não quis elevar Crockett sacrificando Jackson. Embora Andrew Jackson seja mostrado como dono de *plantation*<sup>6</sup> e proprietário de escravos, ele ainda é mostrado como um homem bondoso com o povo, sempre pronto a fornecer ajudar ao vizinho do oeste. “Essencialmente, nem Jackson nem Crockett são

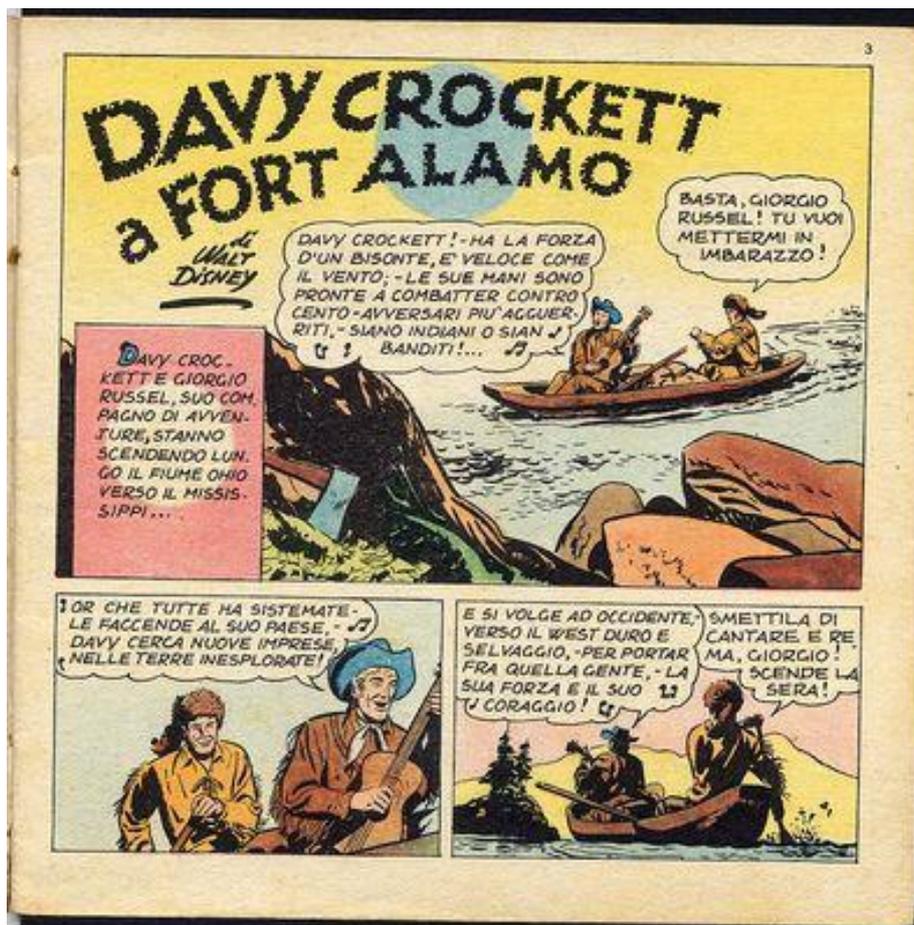
---

<sup>6</sup> Sistema de produção agrícola que foi implantado pelas nações europeias em suas colônias. Era baseado no latifúndio, na monocultura, no trabalho escravizado e era voltado para atender o mercado exterior.

vistos como políticos, e são os políticos (os Tobias Nortons de Washington) que quebram os tratados combinados com os indígenas. São os políticos que se metem entre o honesto Crockett e o bem-intencionado Jackson, causando um rompimento não-natural” (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 241). O episódio conclui com Davy Crockett elogiando a expansão, mas não ao custo do sacrifício dos tratados com os nativos, afirmando no Congresso de que ele tem o dever de fazer os americanos viverem seus ideais, não devendo se envolver em ambiciosas lutas de terra.

No terceiro episódio, “Davy Crockett at the Alamo” (Figura 2), o herói enfrenta outra guerra. Após sacrificar sua carreira política, Davy se junta a um apostador chamado Georgie. Em um dos principais momentos da trama, há um diálogo em que Georgie pergunta aonde estão indo, ao que Davy expõe um jornal que noticia histórias do Texas caminhando para a independência com o General Santa Anna prometendo expulsar todos os colonizadores. “-Texas!”, exclama Georgie, “Não há nada lá além de grandes problemas!”, ao que Davy silenciosamente responde: “-Americanos em perigo!” A dinâmica do risco se dava pela grande distância dos texanos em relação ao leste americano e da proximidade com o México. Para os telespectadores de 1950, o mundo de Davy Crockett não era muito diferente da realidade.

Figura 2 – Versão em quadrinhos da aventura do Davy Crockett no Álamo



Fonte: Inducks (base de dados)

Como bem cita Roberts e Olson (2002, p. 242), o episódio explorava uma civilização onde a liberdade estava sob ataque, onde cidadãos que bradam a liberdade estavam lutando contra forças desconhecidas. “Era a Grécia e a Turquia de 1947, Berlim de 1948, a Coréia em 1950, ou qualquer ponto importante da Guerra Fria”. Davy Crockett é a expressão literal da Doutrina Truman, e sua missão no Texas era lutar contra a dominação do império do mal – no caso, as forças de Santa Anna. Disney conscientemente transformou o Álamo no último porto da liberdade. Davy, Georgie e o indígena que lhes acompanha, representam os americanos determinados a “lutar pela liberdade”. A decisão de Davy de ir para o sul e toda essa premissa é relatada na canção

“The Ballad of Davy Crockett”, que se tornou um grande sucesso musical por anos após a exibição na TV. A conclusão do episódio reforça o maniqueísmo histórico. Santa Anna e seus homens não possuem nenhuma individualidade, são personagens rasos, uma horda sem face, sem nomes, que atacam em onda como se fossem insetos. A Batalha do Álamo (1836) é finalizada com a morte patriótica de Davy Crockett, o que representou depois um problema para Disney.

Os estúdios Disney não esperavam que Davy Crockett fosse um grande sucesso de audiência a ponto de se tornar uma grande revolução comercial na história da televisão. Tão logo o primeiro episódio foi ao ar, produtos, brinquedos, o famoso chapéu de guaxinim e a música se tornaram itens extremamente populares nos Estados Unidos e posteriormente no exterior (onde os episódios foram editados em forma de longa-metragem e lançados nos cinemas). A solução encontrada, a toque de caixa, foi a produção de mais dois episódios, que não mais explorariam a saga conhecida (já esgotada), mas aventuras menos ligadas a representações históricas (COTTER, 1997). As histórias são mais coesas, com roteiros enxutos e, sem a preocupação dos incidentes históricos, focavam ainda mais a relação entre Davy Crockett e George Russell.

Em “*Davy Crockett’s Keelboat Race*”, a dupla Davy e George encontram um novo rival, Mike Fink, que se autoproclama o “rei do rio”, um personagem arrogante que os desafia em uma corrida apostando dinheiro. A disputa ocorre no rio Mississippi com direito a sabotagens e batalhas. Já o quinto episódio, “*Davy Crockett and the River Pirates*”, é praticamente uma continuação da história anterior, iniciando com a amizade de Davy e George com Mike Fink, partindo juntos para levar justiça para um grupo de bandidos que se passam por indígenas. Trata-se de uma corrida contra o tempo para capturá-los antes que um conflito ocorra entre “brancos” e “índios de verdade”.

Sucesso a parte, artisticamente a minissérie “Davy Crockett” possui elementos de produção que não se sustentam. O maior problema sendo a representação dos nativos, sempre interpretados por atores americanos brancos com sotaque forçado. Há também um anacronismo em relação a posição dos indígenas nos Estados Unidos. No início são mostrados como bárbaros selvagens. Porém, não muito tempo depois Davy Crockett passa a defendê-los, mesmo que em termos simplórios. O maniqueísmo histórico é demonstrado na forma como os vilões da saga são mostrados, distorcendo parte dos fatos ocorridos. Outro problema foi o esgotamento temático após o terceiro episódio. Sem a saga histórica, os dois episódios seguintes demonstram muito mais liberdade artística, abrindo mais espaço para comédia e para uma reformulação ainda mais profunda do herói americano.

Na adaptação em quadrinhos editados pela Dell Comics, “Davy Crockett” não houve maiores liberdades criativas. Foram lançadas cinco edições ao longo de 1955 basicamente replicando o conteúdo da minissérie da TV, episódio por episódio. Foram produzidas e publicadas as seguintes histórias, de acordo com os códigos de publicação da Dell informadas no banco de dados online INDUCKS<sup>7</sup>: *Young Davy Crockett* (W DCK 1-02) com 14 páginas, *Cherokee Justice* (W DCK 1-05) com 20 páginas, *How Davy Talked to Indians* (W DCK 1-06) com 3 páginas, *Davy Crockett Goes to Washington* (W DCK 1-10) com 10 páginas, *Davy Crockett and Ol' Three Claws* (W DCK 1-17) com 13 5/6<sup>8</sup> páginas, *Frontierland* (W DDID 1-05) com 22 páginas, *Davy Crockett, Indian Fighter* (W OS 631-02) com 31 5/6 páginas, *At the Alamo* (W OS 639-02) com 33 5/6 páginas, *The Keelboat Race* (W OS 664-02) com 33 páginas e *The River Pirates* (W OS 671-02)

---

<sup>7</sup> INDUCKS é uma base de dados online com informações sobre publicações de histórias em quadrinhos Disney e as equipes que as produziram. É uma plataforma colaborativa não vinculada aos estúdios Disney. <https://inducks.org>

<sup>8</sup> 5/6 (cinco sextos) se refere a uma página que não ocupa totalmente seu espaço com os quadrinhos.

com 33 5/6 páginas.

Os desenhos dessa adaptação fiel foram confiados ao Tony Sgroi, John Ushler, Mike Arens, Jesse Marsh e Tony Strobl. Seguindo a mesma lógica da minissérie de não expandir o que foi produzido, “Davy Crockett” teve vida curta enquanto publicação de histórias em quadrinhos, primeiramente como tiras em páginas dominicais e posteriormente nas revistas dedicadas ao personagem.

A concorrência, entretanto, observou possibilidades lucrativas de explorar um sucesso da Disney. A Columbia Features aproveitou o fato de Davy Crockett ser uma figura histórica que não pode ser protegida por leis de direitos autorais. A Disney não poderia impedir que outros produzissem material com o personagem. Em 20 de junho de 1955 a tira em quadrinhos da Columbia chamada *Davy Crockett, Frontiersman* foi lançada e publicada em uma série de jornais. A recepção dos editores foi cautelosa pois o mercado já estava saturado de tiras em quadrinhos com tema do velho oeste. E um número considerável de jornais publicava as tiras da série *Treasure of Classic Tales* da Disney, e foram informados de que uma versão Disney do Davy Crockett ganharia uma série de tiras dominicais por seis meses a partir de julho de 1955 (HOLTZ, 2018).

A tira do Davy Crockett da Columbia Features foi desenhada por Jim McArdle e posteriormente por Ed Heron, com roteiros de France Edward Herron. Foi publicada em um número muito menor de jornais se comparado a versão Disney, embora tenha conseguido espaço em grandes veículos como o Chicago Tribune e o New York Daily News (HOLTZ, 2018). Sob a assinatura de McArdle, o hoje mais famoso quadrinhista Jack Kirby (figura 3) foi responsável por desenhar diversas das tiras diárias entre 14 de janeiro e 2 de fevereiro, e de páginas dominicais entre 24 de fevereiro e 3 de março de 1957, sendo depois substituído por Jim Christiansen (VASSALO, 2018). Esta produção de Davy

Crockett da Columbia teve sua página dominical encerrada em 25 de agosto de 1957, e sua última tira publicada em 31 de agosto do mesmo ano.

Diferentemente da versão Disney, o Davy Crockett da Columbia Features não tem a menor preocupação em seguir fielmente qualquer referência histórica, mesmo dentro dos parâmetros mais básicos do que já era conhecido do imaginário popular e fora bem explorado por Disney. Suas narrativas seguem premissas pouco plausíveis, buscando como referências as cenas de ação mais populares do período, encontradas nas histórias em quadrinhos de aventura e do velho oeste.

Figura 3: Davy Crockett em quadrinhos concorrentes publicados pela Columbia Features. Neste exemplo com arte de Jack Kirby.



Fonte: VASSALO (2018)

A televisão, como meio de comunicação de massa, é uma poderosa ferramenta para educar, tendo o educador Max Rafferty chamado Walt Disney “o maior educador do século 20” (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 248), e Davy Crockett era diferente de um Pinóquio ou Mickey Mouse. Era um personagem

real que era lembrado de forma massiva para uma nova geração. Do ponto de vista histórico, entretanto, historiadores questionam a legitimidade das produções cinematográficas e da televisão, que reforçariam visões deturpadas ou não completamente legítimas de figuras históricas americanas (SLOTKIN, 1993). Talvez seja uma crítica um pouco exagerada, tendo em vista que figuras históricas são igualmente construídas em nome da preservação da narrativa da nação (LEWIS, 1955). Disney, sem dúvida, reforçou o cânone dos heróis folclóricos no imaginário americano. E sua versão de Davy Crockett reforça e reitera o discurso da missão do homem americano, que permanece sendo usado politicamente até os dias de hoje.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRIER, Michael. **The Animated Man: A Life of Walt Disney**. Los Angeles: University of California Press, 2007.

COTTER, Bill: **The Wonderful World of Disney Television - A Complete History**. New York: Hyperion, 1997.

**DAVY CROCKETT**. [seriado]. Direção: Norman Foster. Produção: Walt Disney Productions. Califórnia: Walt Disney Treasures, 2001. 2 DVDs (4h28m)

FEILD, Robert D. **The Art of Walt Disney**. Londres: Collins, 1947.

HOLTZ, Allan. **Obscurity of the Day: Davy Crockett, Frontiersman**. 18 de setembro de 2018. Disponível em <<http://strippersguide.blogspot.com/2018/09/obscurity-of-day-davy-crockett.html>>

I.N.D.U.C.K.S. - **Banco de dados mundial sobre quadrinhos Disney**. Disponível em <<https://inducks.org>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

JUNQUEIRA, Mary. **Estados Unidos e Narrativa da Nação**. São Paulo: Edusp, 2018.

KARNAL, Leandro; et al. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007.

LEWIS, R.W.B. T. **The American Adam: Innocence, Tragedy, and Tradition in the Nineteenth Century**. Chicago e Londres: The University of Chicago, 1955.

NASH, Roderick Frazier. **Wilderness & the American Mind**. 4ª ed. Yale University Press, 2001.

PEGORARO, Celbi. **A Fabricação de Valor no Imaginário: Problemáticas no deslocamento da imagem da produção Disney**. Estudos em Comunicação - Communication Studies (Universidade da Beira Interior - Portugal. Online) Nº 11, p. 228-249, 2012

ROBERTS, Randy e OLSON, James S.. **A Line in the Sand: The Alamo in Blood and Memory**. New York: Touchstone, 2002.

SLOTKIN, Richard. **The Western is American History, 1939 – 1941. Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth Century America**. Harper Perennial, 1993, p. 278 – 312.

TOTA, Antonio Pedro. **Os Americanos**. São Paulo: Contexto, 2009.

VASSALO, Michael. **OT : Tales from the New York Daily News Sunday Comics (#4) : Jack Kirby is Where You Find it!**. Blog Timely-Atlas-Comics. 23 de janeiro de 2018. Disponível em < <http://timely-atlas-comics.blogspot.com/2018/01/ot-ales-from-new-york-daily-news.html>>

**WALT DISNEY'S DAVY CROCKETT: KING OF THE WILD FRONTIER**. New York: Dell Comics, 1955.

WATTS, Steven. **The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life**. (Columbia: University of Missouri Press, 2001) orig. Boston: Houghton Mifflin, 1997.

ZELINSKY, Wilbur. **Nation into State: The Shifting Symbolic Foundations of American Nationalism**. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 1988.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.