

## Las producciones de entretenimiento de Walt Disney como herramienta de guerra: Education for Death y el discurso contra el nazismo en la Segunda Guerra mundial

Milena Ariza Lozano y Martín Díaz Acevedo

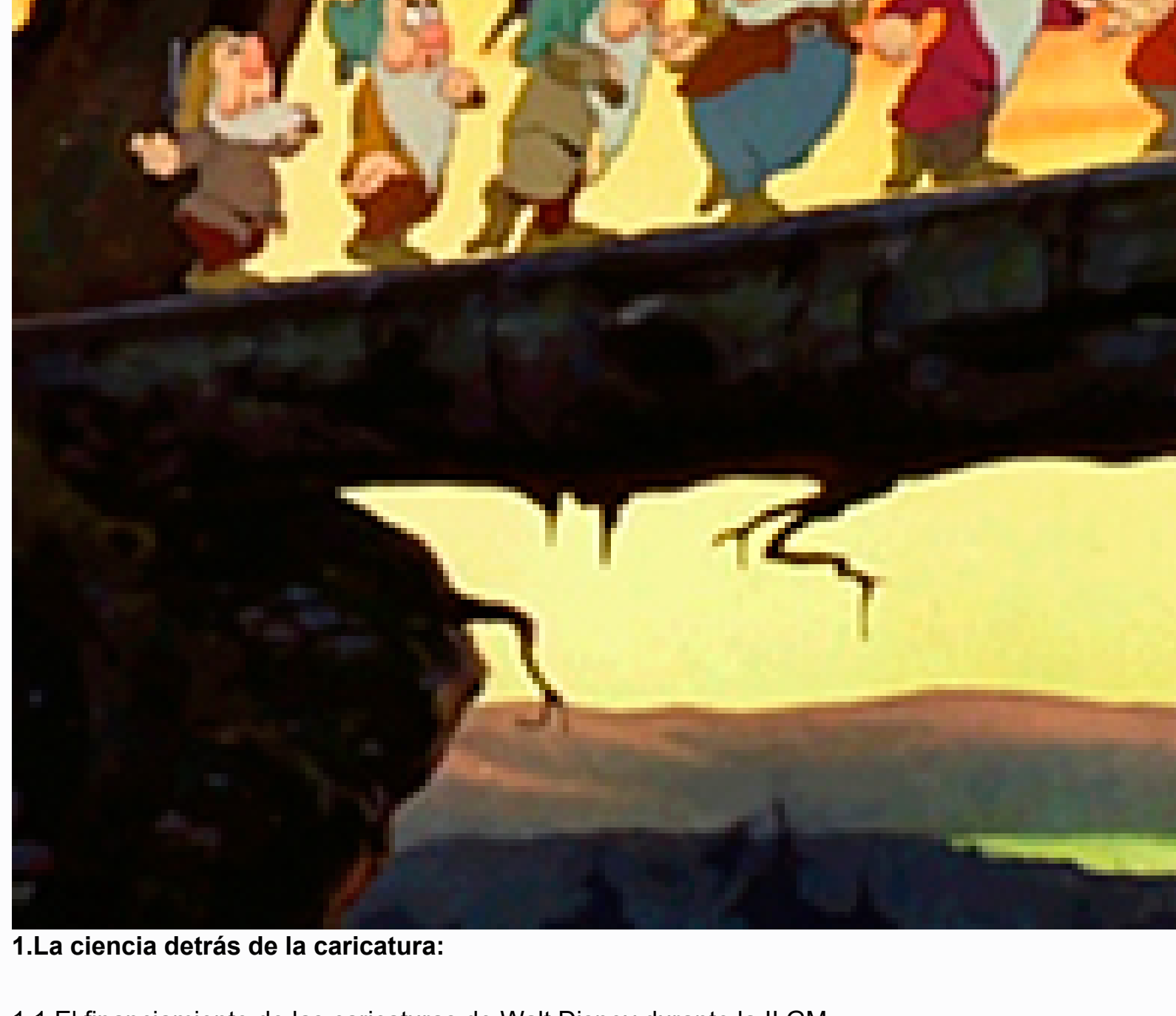


### 1.Introducción

Las herramientas de transmisión de un discurso político son varias. Pero, a la hora de trabajar respecto de la Segunda Guerra Mundial y haciendo alusión a los Estados Unidos, es de precisa importancia evaluar las producciones cinematográficas que se desarrollaron durante este periodo. Teniendo en cuenta lo anterior, cabe preguntarse cómo las caricaturas de Walt Disney sirvieron para proyectar el discurso político contra el nazismo de Estados Unidos, durante la Segunda Guerra Mundial.

Debido a que las teorías *mainstream* de Relaciones Internacionales se han quedado cortas de elementos para evaluar el mundo contemporáneo, y que existe un aspecto llamativo en cuanto a la estrategia escogida por el gobierno estadounidense para transmitir el discurso contra el nazismo, este ensayo pretende evaluar, mediante una teoría posestructuralista, una herramienta que, si bien buscaba el entretenimiento de una audiencia, ha servido para fines políticos.

Se puede afirmar que las caricaturas de Walt Disney –siendo *Education for Death* un ejemplo concreto– sirvieron para proyectar el discurso político de Estados Unidos porque, además de ser financiadas por el gobierno estadounidense, transmitían un mensaje claro de rechazo al enemigo (el nazismo), valiéndose de tres herramientas clave: la simulación, la vigilancia y la velocidad.



### 1.La ciencia detrás de la caricatura:

#### 1.1 El financiamiento de las caricaturas de Walt Disney durante la II GM

Aunque, antes de la Segunda Guerra Mundial, *Disney Brothers Studio*<sup>[1]</sup> había obtenido ganancias con algunas producciones, todavía era una empresa que necesitaba dinero para poder sostener sus proyectos y crecer.

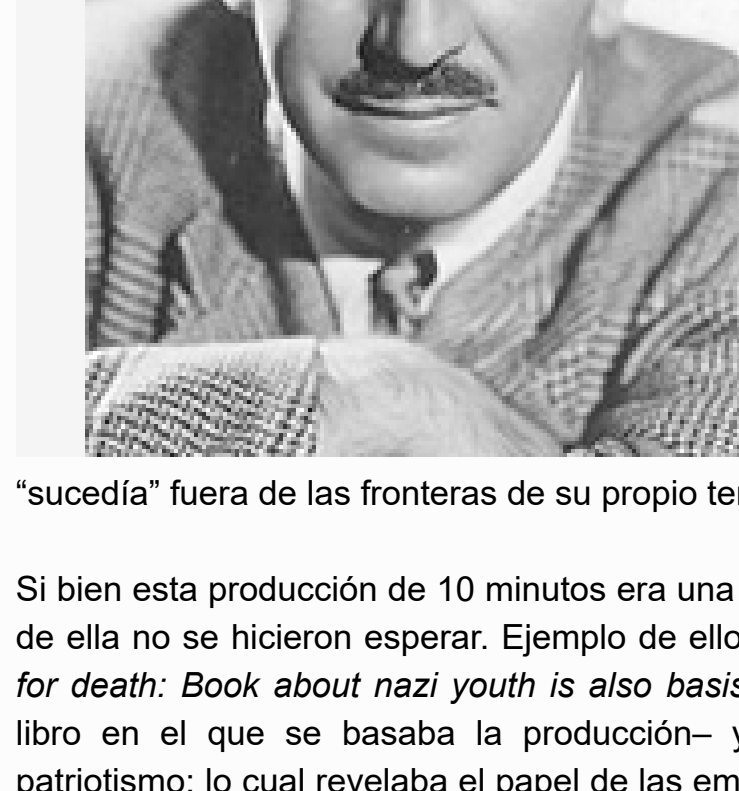
La llegada de la guerra trajo consigo escasez: "Disney sobrevivió a estos años y al fracaso de películas costosas como *Fantasia* (1940) mediante la producción de dibujos animados con fines educativos y de capacitación, financiados por el gobierno" (Rukstad & Collis, 2009).

La capacidad de transmisión efectiva y eficiente de información, a partir de una película, era considerablemente alta; el costo de producción era el que impedía su realización, pero quedaba claro que eran el futuro de la educación, incluso a distancia, y el medio preciso para atacar al nacionalsocialismo.

En palabras del mismo Walter Disney: "It's hard to say good things about a war, but this is a tremendous opportunity to show what our medium can do. Not many people get a chance like this to help both their country and themselves"<sup>[2]</sup> (Lesjak, 2005).

En este periodo era importante **transmitir a la audiencia estadounidense un discurso que rechazara explícitamente al enemigo nazi**, representado en la figura de Adolf Hitler. De manera que el gobierno estadounidense decide negociar con las más importantes empresas de entretenimiento para hacer cortometrajes que critiquen al nazismo y enseñen a la "realidad" de la Alemania nazi<sup>[3]</sup>.

**"Entre los diferentes contratos que se firmaron entre las industrias Disney y el gobierno destacaba uno de especial interés** para la realización de varias producciones animadas que no tendrían una orientación educativa, sino de un mensaje principal y absolutamente antinazi. En el contrato se llegaba al acuerdo de que Disney crearía una serie de cuatro películas, todas ellas en 1943: *Der Fuehrer's Face*, *Reason and Emotion*, *Chicken Little* y *Education for Death*. Las más representativas por su fuerte y directo ataque contra el nazismo son *Education for Death* y *Der Fuehrer's Face* o *Donald Duck in Nutzi Land*" ( Gálvez , 2006).



### 2.Education for Death: the Making of the Nazi

#### 2.1 Una audiencia escogida deliberadamente para recibir un mensaje.

**Education for Death va dirigida a cualquier clase de público**, la clasificación que se le da al DVD *Walt Disney Treasures: On the Front Lines (The War Years)*<sup>[4]</sup> que contiene la producción, junto con otras como *Der Fuehrer's Face* tiene una clasificación de edades G, es decir, para todo público.

Esta película fue producida en 16 y 35 mm, proyectada en las salas de cine para niños y adultos, como cualquier otra película de entretenimiento. Su mensaje subliminal era realmente adocrinarios con respecto a lo que

"sucedió" fuera de las fronteras de su propio territorio.

Si bien esta producción de 10 minutos era una excelente propaganda antinazi, los comentarios acerca de ella no se hicieron esperar. Ejemplo de ello es el artículo, publicado por la revista *Life*, "*Education for death: Book about nazi youth is also basis for Disney short*"<sup>[5]</sup>, –tomando un fragmento corto del libro en el que se basaba la producción– y lo ponía a disposición del lector<sup>[6]</sup> cegado por el patriotismo; lo cual revelaba el papel de las empresas privadas, dentro de la guerra contra el enemigo, permitiendo la continuidad de la idea común de que ser parte de ella, por lo menos ideológicamente, era bueno y le hacía estadounidense.

**"Los juegos de guerra y los juegos de lenguaje se vuelven prácticamente indistinguibles"** (Salter, 2011). Observando esta producción y el público al cual se dirige, incluso sus mismas críticas, se puede afirmar que no existe diferencia entre la guerra material en sí misma y la parte de la sociedad que se encuentra separada de ella de forma explícita. La propaganda que involucra aquello contra lo que se está luchando, en este caso Hitler y el nazismo, busca movilizar a la masa hacia una misma ideología, incluso hacia un mismo fin. Claro ejemplo de esto es la propaganda del régimen nazi, que llevó a cabo Joseph Goebbels<sup>[7]</sup>.

**El control de los medios de comunicación por parte de Estados Unidos**, y en especial de producciones que llegaban a la psiquis del espectador, tanto joven como adulto, transmitía información para movilizar ideologías, usando palabras escogidas de forma deliberada para dirigirse a un público concreto. *Education for death* expone claramente que "la propaganda es un arma que se esgrime en cualquier lucha por el poder: en las guerras para vencer la resistencia del enemigo y en la política para crear o minar la legitimidad de los gobernantes [...] (Hernández, 2007).

**La propaganda se sirve de la manipulación de la memoria**<sup>[8]</sup>. A pesar de conocer los grandes daños que sufrió la sociedad estadounidense con su entrada en la Primera Guerra Mundial, el corto decide omitir de forma premeditada esta información para no evocar temor en la sociedad y, mucho menos, a los niños de las nuevas generaciones; lo importante es movilizarlos hacia una ideología que lucha contra el nazismo y lo rechace. Si las personas apprehenden la información mostrada sin reflexión alguna, serán unas máquinas para los yankees como los niños para el nazismo (ejemplificados por Hans en el corto). Además, la existencia de un expro de la misma información lleva a que las personas no sepan clasificarla e identificarse con su propio pasado.

### 3.Elementos que se identifican con relación al régimen nazi

Para analizar *Education for Death* se tendrán en cuenta las variables de simulación, vigilancia y velocidad que propone el autor, James Der Derian.

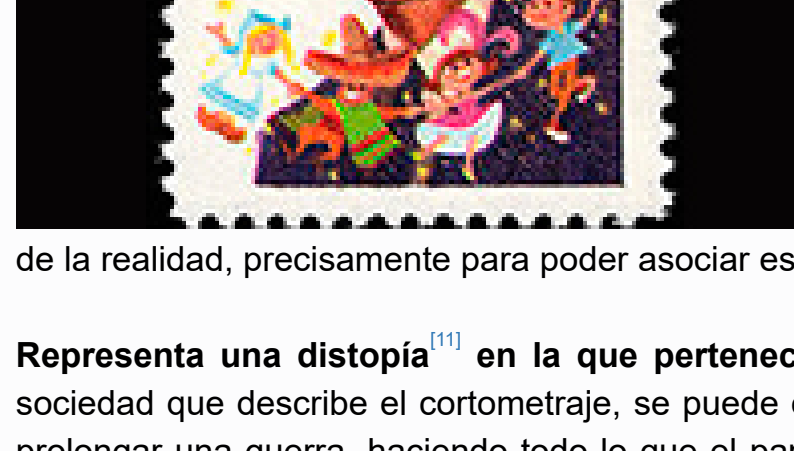
#### 3.1 Simulación

Según el autor, este concepto "es una generación de modelos de una realidad sin origen ni realidad: una hiperrealidad" (Der Derian, 2014). En el cortometraje, y en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, se puede evidenciar el concepto de simulación de diferentes maneras.

**El clásico cuento de la Bella Durmiente es mostrado como parodia de la realidad**. Para empezar, la bruja malvada se llama Democracia, quien se encuentra vigilando a la Bella Durmiente, nombre, en este caso, de Alemania. Aparece entonces el caballero "en su corcel a rescatar a la damisela. Este caballero andante es Hitler.

**Existe la simulación acerca de un mundo donde los valores de Occidente son malos**. El cortometraje refleja la realidad de los niños de la Alemania nazi, en la cual se les inculca la idea de un mundo occidental que poseía valores negativos, por ser democráticos, y contra los cuales había que luchar. De allí que, al llegar el caballero (Hitler) blandiendo su espada y generando destellos de luz en la oscuridad, que son la verdad dentro de la misma, Democracia saliera huyendo.

**La educación y la literatura, como el libro Mein Kampf, de Adolf Hitler, es lo único que proyecta la realidad**. La manipulación de los soldados alemanes se da a partir de la enseñanza y de lo que el libro *Mein Kampf* dice. A lo largo de su vida, los hombres alemanes son educados para creer que su raza es la mejor y que deben seguir, a como dé lugar, a su líder. Esto es representado por aquello que dice el narrador del cortometraje acerca de Hans: "ahora, es un buen nazi. Ve solo lo que el partido quiere que vea, dice solo lo que el partido quiere que diga, y hace solo lo que el partido quiere que haga" (Geronomi, 1943).



**El cortometraje en sí representa una heterotopía con función de ilusión**<sup>[9]</sup>. A pesar de que la pantalla donde se proyecta el cortometraje es un espacio virtual, la audiencia se siente de alguna u otra forma identificada con el espacio allí representado. Es un efecto en donde "yo" identifico a alguien como "yo", pero en retorno "me" hago una idea de lo que no quiero ser y lo identifico como enemigo. Si la sala de cine muestra un tiempo presente y el tiempo irreal de la película, la última como tal, logra poner en negativo múltiples espacios e ideas. Asimismo, "al ser una heterotopía con función ilusoria, "crea un espacio de ilusión que denuncia como más ilusorio todavía todo el espacio real" (Foucault, 1967 ). Efectivamente, en *Education for Death* existe cierta exageración de la realidad, precisamente para poder asociar esto con algo malo y tan temible como terrible.

**Representa una distopía**<sup>[10]</sup> en la que pertenecer al ejército como soldado no lleva a la muerte. En la sociedad que describe el cortometraje, se puede observar que siguió ciegamente a los ideales nazis y prolongar una guerra, haciendo todo lo que el partido quiere, solo lleva a que ocurran muertes. Esto es precisamente lo que la sociedad rechaza y a lo que más teme le tiene.

#### 3.2 Vigilancia

El concepto de "vigilancia" es utilizado por Der Derian para explicar que la población está siendo vigilada y monitoreada todo el tiempo. Con la ayuda de Foucault y el concepto de panóptico<sup>[11]</sup>, se sirve de él para poder explicar la vigilancia.

En *Education for Death*, desde que los niños nacen, el gobierno tiene control absoluto sobre sus nombres. Es posible observar, que al nacer una persona, los padres deben ir a solicitar un permiso ante el régimen para ver si el nombre que escogieron es permitido. Una vez los niños comienzan sus estudios, existe un profesor que se encarga de que ellos repitan un juramento: "Pelear, obedecer y morir por el Fuhrer" (Geronomi, 1943); y que los estudiantes sean el soldado que el líder quiere que sean.

Existen los "mecanismos de poder disciplinario que se infiltrarán en procesos y los harán más eficientes, cubrirán en la mayor medida, controlarán hasta el más mínimo detalle, formarán saberes, mecanismos y técnicas" (Ocampo, 2005). Tales mecanismos de poder disciplinario servirán en el proceso de convertir soldados, ya que se les tiene en un campo de entrenamiento. Allí los altos mandos se van asegurando de que los soldados en formación no se salgan de los ideales del nazismo y que sean útiles para la causa, principalmente como soldados.

**La disciplina**<sup>[12]</sup> se convierte en un mecanismo de vigilancia que no se puede desvincular de la idea de poder. Las vigilancias son "jerarquizadas y permiten un control más continuo, más homogéneo y relevantes que aceptan multiplicar los escalones de supervisión, lo que admite repartir el poder de observar sobre toda la superficie. Un poder distribuido con amplitud y lo suficientemente discreto como para no perturbar la actividad que se inspecciona. Así pues, la técnica disciplinaria establece una serie de procedimientos que permite el control y la vigilancia constante" (Ocampo, 2005).

#### 3.3 Velocidad

"La velocidad es la esencia de la guerra. Es la velocidad que transforma la mano en un puño peligroso" (Der Derian, 2014).

**El gobierno estadounidense supo aliarse con empresas privadas de entretenimiento para promover sus discursos contra el nazismo**. El concepto de velocidad fue de vital importancia para Estados Unidos, ya que los discursos contra el nazismo se distribuyeron entre los estadounidenses y al mundo occidental, de manera rápida y efectiva, para el periodo de guerra.

Aparte de los discursos del presidente Roosevelt contra el nazismo, era mucho más efectivo hacer el cortometraje *Education for Death*, pues vendía ser vista por todo el mundo, ya que no tenía restricciones para ninguna edad. Era una ventaja para el gobierno de Roosevelt que el cortometraje no las tuviera, permitiéndole que pudiera proyectarse, en cualquier momento, en los cines o televisión. El cortometraje tiene un lenguaje claro e imágenes adecuadas para que los más jóvenes puedan entender, sin ningún problema, el mensaje del video. Para los adultos, más conscientes del contexto en el que vivían, era un mensaje completamente explícito para rechazar al nazismo.

### 4. Conclusión

De todas las formas de transmisión de un mensaje político, el gobierno estadounidense escogió una especial por su capacidad de transmisión a toda clase de público y por la curiosidad que despierta la animación, la industria cinematográfica.

Con Walt Disney y su capacidad de producción en masa para todos los públicos, *Education for Death* sirvió como vehículo para transmitir un discurso en contra del nacionalsocialismo, representado en la figura de Adolf Hitler. Este vehículo se sirvió de recursos financieros, otorgados por el mismo gobierno, de la poca restricción en clasificación de edades para verlo y de las tres formas que evalúa Der Derian: simulación, vigilancia y velocidad para ser efectivo. Todas las anteriores se pueden observar en este ensayo, y al haber comprendido cómo la industria Disney sirvió en este contexto a la Segunda Guerra Mundial, permite cuestionarse cómo la industria cinematográfica serviría para un mundo en el que el Estado como entidad territorial se desdibuja.

## Bibliografía

Derian, J. (2014). *Speed*. The Space of International Relations: Simulation, Surveillance, and Speed . *Derian, J. (2014). Speed*. The Space of International Relations: Simulation, Surveillance, and Speed .

Doss, E. (2003). looking at life magazin . *H-Armstyd* , 1-2. n.a. (february de 1943). Education for Death Book about Nazi Youth is also Basis for Disney short. *LIFE magazine* , 40.

Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar* *Nacimiento de la prisión* . Buenos Aires, Argentina: Siglo veintiuno editores Argentina .

Foucault, M. (2002). Los cuerpos dóciles. En M. Foucault, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* (págs. 139-174). Buenos Aires, Argentina: Siglo veintiuno editores.

Gálvez , R. C. (2006). Walt Disney en el frente: propaganda bélica y animación. . *XII CILEC Universitat Internacional de Catalunya* , 1-8.

Geronomi, G. (Dirección). (1943). *Education for Death A Wartime Short* [Película]. Foucault, M. (1967 ). Des espaces autres . *De los espacios otros* (págs. 1-6). Paris : Architecture, Mouvement, Continuíté.

Hernández, J. (2007). Reflexión crítica de la propaganda nazi de Joseph Goebbels vs. George Bush. *Tesis para obtener el título de licenciada en ciencias de la comunicación* . Pachuca, Hidalgo, México.

Krasniewicz, L. (2010). *Walt Disney: A Biography* . Estados Unidos : Greenwood Publishing Group .

Ocampo, H. D. (2005). Desarrollo del concepto "anatomopolítica" en la obra de Michel Foucault: acampto de las fuerzas, el cuerpo útil. En H. D. Ocampo, *Límites de tres tecnologías* *La corporación de la obra de Michel Foucault (1972-1979): tanatopolítica, anatomopolítica, biopolítica y biopoder*. Bogotá.

Rukstad , M. G., & Collis, D. (2009). The Walt Disney Company: The Entertainment King . *Harvard Business School* (9-701-035), 2-27.

Salter, Mark B. (2011). "The Geographical Imaginations of Video Games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV", *Geopolitics*, 16:2, 359-388.

<sup>[1]</sup> La compañía *Disney Brothers Studio* surge en 1923, gracias a la idea de Walter E. Disney y su hermano, Roy O. Disney. Siendo una compañía nueva en el mundo de la animación y el arte cinematográfico, y habiendo obtenido pocas ganancias de las primeras animaciones como "*Oswald, The Lucky Rabbit*", la compañía entró en una crisis financiera que solo se pudo superar con la producción de la primera película "Snow White and the Seven Dwarfs" ( Rukstad & Collis, 2009).

<sup>[2]</sup> Se mantiene el texto original, pues al traducirlo se pierde gran parte del sentido con el que es pronunciado.

<sup>[3]</sup> En total se produjeron durante la Segunda Guerra Mundial más de mil cortometrajes de dibujos animados a través de los siete estudios más importantes de la industria: la Corporación de Walt Disney, Warner Bros, la Metro-Goldwyn-Mayer, la Merrie Melodies, la Looney Tunes y la RKO Radio Pictures. Estos cortometrajes parodiaban y criticaban de forma sangrienta el nazismo y otros fascismos, así como sus líderes directos" ( Gálvez, 2006).

<sup>[4]</sup> *On the Front Lines* es una colección de cortometrajes producidos originalmente entre 1941 y 1945 que ilustra la considerable contribución que hizo Walt Disney, durante el periodo de la II GM.

<sup>[5]</sup> Revista *Life*, edición del 1 de febrero de 1943.

<sup>[6]</sup> Según Doss (2001), para esta época "aproximadamente la mitad de americanos, a partir de los 10 años, había visto una copia de *Life* o más".

<sup>[7]</sup> Político alemán y una de las figuras más importantes después de Hitler, además fue "el padre de la propaganda nazi. Responsable del Ministerio de Educación Popular y Propaganda creado en 1933. Goebbels fue el director de la tarea comunicativa del Partido Nazi y el gran arquitecto del ascenso al poder" (N.A., 2014).

<sup>[8]</sup> En su texto "La memoria amenazada", Tzvetan Todorov refleja que la memoria se encuentra amenazada, tanto por sobrecarga de información, como por sobreabundancia, llevando a los nuevos regímenes democráticos, al igual que los regímenes totalitarios, al reino de la barbarie.

<sup>[9]</sup> Se hacía ya esta identificación en la célebre pintura que muestra a Hitler como caballero andante, encontrada por el ejército norteamericano en su intervención en las postimerías de la guerra ( Gálvez , 2006).

<sup>[10]</sup> En la conferencia "Des espaces autres", Foucault hace referencia a dos grandes tipos de emplazamiento, las utopías y las heterotopías. La heterotopía tiene el poder de juxtaponer en un solo lugar real múltiples espacios, múltiples emplazamientos que son en sí mismos incompatibles, es decir, hacen referencia a espacios de la alteridad, que no son ni aquí ni allí; que son a la vez físicos y mentales, como el espacio de una llamada telefónica o el momento en que te ves en el espejo.

<sup>[11]</sup> Según la RAE, alude a un mundo imaginario que no se considera ideal, sino que, al contrario, se considera indeseable.

<sup>[12]</sup> "Panóptico era la manera más directa de traducir 'en la piedra la inteligencia de la disciplina', de hacer la arquitectura transparente a la gestión del poder; de permitir que la fuerza o las coacciones violentas se sustituyeran por la eficacia benigna de una vigilancia sin falla; de ordenar el espacio a la reciente humanización de los códigos" (Foucault, 2002). En otras palabras, el panóptico es un punto central, desde donde se tiene una mirada permanente que pueda controlar, a la vez, a los presos y al personal.

<sup>[13]</sup> Métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo, que garantizan la sujeción constante de sus fuerzas y les imponen una relación de docilidad-utilidad (Foucault, 2002).