

Der Führrer's Face: o desenho animado como ferramenta ideológica

Felipe de Paula Souza

Mestrando em Cultura e Turismo pela UESC – Universidade Estadual de Santa Cruz. Bolsista FAPESB – Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado da Bahia. Bacharel em Comunicação Social também pela UESC.
felipedepaula81@gmail.com

Resumo

O presente artigo se propõe a tecer considerações a respeito da potencialidade de desenhos animados surgirem como divulgadores de significados além da habitual distração com a qual são costumeiramente associados. Entretenimento. O desenho animado possui apenas esta função? Ou seria ele capaz de levar ao público outro tipo de mensagem senão aquela destinada a distrair o espectador? Este *paper* busca pôr em discussão os desenhos animados e sua emissão de significados. Para um entendimento mais adequado desta relação, foi escolhido como ferramenta de análise o desenho animado *Der Führrer's Face*. O desenho animado – de forma genérica – ainda hoje se estabelece como um dos gêneros que permitem uma maior identificação com o público. Devido a esta capacidade de atração junto às pessoas, compreender como se dá este processo é extremamente interessante.

Palavras-chave: Desenho, Significado, Entretenimento, Ideologia.

1. Introdução

O presente artigo se propõe a tecer considerações a respeito da potencialidade de desenhos animados surgirem como divulgadores de significados além da habitual distração com a qual são costumeiramente associados.

Entretenimento. O desenho animado possui apenas esta função? Ou seria ele capaz de levar ao público outro tipo de mensagem senão aquela destinada a distrair o espectador? Este *paper* busca pôr em discussão os desenhos animados e sua emissão de significados. Para um entendimento mais adequado desta relação, foi escolhido como ferramenta de análise o desenho animado *Der Führer's Face*, ou, em português, *A Face do Führer*.



Produzido em 1942 pelos estúdios Walt Disney, o desenho é estrelado pelo Pato Donald. Famoso pelo seu temperamento ranzinza, o pato surge como um indivíduo tomado pelo movimento nazista. Feito operário, o pato é obrigado a viver em um regime extremamente opressor. Mais adiante nesse artigo serão descritos de maneira mais detalhada os acontecimentos do desenho.

Este desenho surge como um interessante objeto de estudo. Nos seus quase oito minutos de duração, uma série de ideologias são lançadas. Considerando o período em que foi lançado – 1943, em plena 2ª Guerra Mundial – *A Face do Führer* se constitui numa produtiva ferramenta de divulgação de ideais e, igualmente, numa produtivo impulsionador de uma reflexão a respeito das possibilidades de um desenho animado tomar posicionamentos expressivos no que se refere a emissão de significados.

O desenho animado – de forma genérica – ainda hoje se estabelece como um dos gêneros que permitem uma maior identificação com o público. Devido a esta capacidade de atração junto às pessoas, compreender como se dá este processo é extremamente interessante.

Mostrando-se, muitas vezes, apenas como leve entretenimento, um desenho animado pode emitir significados muito fortes que atinjam os espectadores com muita eficiência. A potencialidade que este gênero possui justifica a necessidade de se realizar um estudo científico do tema, visto que conhecer melhor o desenho animado é conhecer melhor o meio audiovisual em suas particularidades.

O presente artigo tomará corpo da seguinte forma: após o trecho introdutório, surge um tópico tratando de um breve histórico dos desenhos animados. O objetivo é contextualizar este tipo de obra audiovisual num contexto mais amplo, mesmo entendendo que o espaço aqui não permite muitos desdobramentos no sentido historicista.

Em seguida, encontra-se um tópico de trabalho específico de observação de *A Face do Führer*. Sua produção, suas características de conteúdo e sua emissão de significados. Encerrando o trabalho, estão as considerações finais de um estudo que, de forma alguma, se pretende conclusivo. Apesar de ser um tema rico, os desenhos animados ainda são consideravelmente pouco explorados por estudos mais elaborados. Pretende-se com esse artigo, o surgimento de um elemento estimulante de novos trabalhos que permitam uma visão mais panorâmica sobre a temática.

2. Desenhos animados e engajados

Antes de se partir para uma observação pormenorizada de *A face do Führer*, é conveniente realizar um breve percurso dos desenhos animados de modo geral. O objetivo é contextualizar este tipo de obra audiovisual num contexto mais amplo, mesmo entendendo que o espaço aqui não permite muitos desdobramentos no sentido historicista.

O desenho animado está presente na humanidade a muito mais tempo do que se pode imaginar. Já no século II depois de Cristo, o matemático grego Cláudio Ptolomeu estudava a persistência das imagens na retina – princípio básico para que possamos perceber planos imóveis sobrepostos como um movimento. Séculos depois, o alemão Athanasius Kircher apresentou, em 1646, um equipamento que pode ser considerado a primeira lanterna mágica. Tratava-se de uma caixa de grandes dimensões dotada de iluminação interna e um sistema de lentes que projetava em uma superfície branca, imagens pintadas em chapas de vidro.

A cientificidade só foi agregada às invenções quando, em 1826, o médico inglês Peter Mark Roget notou que, se desenhos de pessoas ou objetos passarem diante dos olhos do homem em posições sucessivas de um mesmo movimento e se no intervalo da passagem de uma imagem à outra houver algo que obstrua nossa visão momentaneamente, a vista dará a impressão ao homem de que a imagem do desenho se fixou, apenas sendo substituída pela seguinte. Desta forma, estavam emitidos dois dos principais fundamentos da animação – e também do cinema: a persistência da retina e a decomposição do movimento em partes sucessivas.

Apesar de todas estas experiências, a paternidade da animação geralmente é atribuída ao francês Émile Cohl. Os seus desenhos possuíam personagens de contornos bastante nítidos ou eram reduzidos a simples linhas básicas. O que dominava era a lógica do absurdo, qualquer princípio de racionalidade humana era desmerecido. O período de maior atividade de Émile Cohl foi entre 1906 e 1912 e, em toda a carreira, produziu mais de cem filmes.

Mesmo com a paternidade da animação sendo atribuída a Cohl, o primeiro desenho animado do mundo foi feito por um norte americano. James Stuart Blackton, utilizando-se da técnica da trucagem¹, produziu o desenho *Fases Humorísticas De Caras Engraçadas* – exibido em 1906.

Um passo importante para o desenvolvimento definitivo do desenho animado foi dado pelo norte americano Earl Hurd. No final de 1914, Hurd apresentou ao mundo o uso da folha de celulóide. Estas folhas transparentes permitiam ao artista desenhar os personagens e o fundo em folhas separadas para, em seguida, sobrepô-las. Muito trabalho foi poupado e, a partir daí, os artistas podiam desenhar apenas um cenário para vários fotogramas.

Com a introdução da folha de celulóide, o desenho animado começou a ser produzido em larga escala. Abriu-se espaço para o surgimento dos Irmãos Fleisher com sua *Betty Boop* (anos 20), Walt Disney com *Mickey* (1928) e diversos outros personagens, além dos estúdios Warner que, nos anos trinta, trouxeram ao mundo *Pernalonga*, *Patolino* e companhia.

O sucesso do desenho animado é constante desde o início do século vinte até os dias atuais. Inicialmente no cinema, hoje na televisão, o desenho animado aparece sempre ocupando um grande espaço nas mídias audiovisuais. Estudar este gênero mostra-se como uma experiência, além de gratificante, necessária para o profissional ligado à mídia audiovisual. Um produto que ocupa tamanho espaço é merecedor de atenção e análise.

O termo “engajado” que se usa no título desse tópico se toma não apenas no sentido militar – que remeteria objetivamente ao conteúdo do desenho escolhido por este *paper* – mas sim, na verdade, um sentido de servir a um determinado emprego, a uma determinada intenção.

Estudar desenho animado não é fácil. A bibliografia específica disponível é escassa. Encontram-se títulos relacionados, porém poucos destes são aprofundados e úteis em um

¹ Trucagem : "A ação de modificar imagens previamente filmadas ao vivo, tanto em sua forma (cor e tamanho) como na ordem de sua projeção (congelamento, aceleração, inversão). São possíveis também a superposição de letreiros, a fusão (técnica de escurecer uma cena ao mesmo tempo em que outra vai surgindo, provocando a sobreposição de uma sobre a outra) e outros efeitos especiais. O equipamento utilizado é a truca". – Site Quadro a Quadro.

estudo mais aplicado. Vários livros que conseguem satisfazer a curiosidade de um leitor menos interessado em edificação de conhecimento podem ser lidos, porém não convencem se introduzidos a uma discussão mais arraigada. Mesmo assim, é grande a importância de se discutir temas como este. Ampliar o material científico deve ser sempre o objetivo de quem pesquisa. Para tanto, na realização deste trabalho, foram levantadas informações junto a sites, – que, muitas vezes sob a aparência de simples entretenimento, traziam informações interessantes para o estudioso – revistas e jornais.

Teria o desenho animado a capacidade de formar significados em quem o assiste? Esta é uma das perguntas que este trabalho tenta responder. Schmaedecke *in* Souza (2003, p. 12) diz que:

Os desenhos animados, hoje, não se limitam ao micro-universo em que estão inseridos - o texto -, nem ao espaço delimitado pelas "polegadas" de uma tela de TV; eles interagem de forma bastante dinâmica com o mundo real: determinam posturas, comandam ações, ditam regras.

O desenho animado aparece como um formador de significado na medida em que *sugere* posturas que os indivíduos devem seguir. Para isso, é necessário que o sujeito se insira na narrativa do desenho. Seria abstruso imaginar que o indivíduo aceite determinados conteúdos que o desenho vem a *sugerir* sem que se consiga reconhecer aquele como algo achegado a sua realidade.

O desenho animado talvez seja maior formador de significados no que concerne a atitudes. Através de histórias fictícias, fábulas e jocosidade, o desenho é grande exemplificador de quais atitudes são corretas ou não em uma sociedade. O desenho estabelece padrões, ele dita as posturas que os indivíduos devem seguir para serem aceitos pelo seu grupo social.

Muitas dessas emissões de significados são bastante eficientes por atingirem um grupo de telespectadores que ainda está em formação de valores, as crianças. Estas são, desde muito cedo, "doutrinadas" a fim de definir modelos. O desenho atinge a criança colaborando para reconstruir alguns paradigmas pré-existentes na mente desta camada telespectadora. Isso através das narrativas que tratam de nascimento e morte, heróis e vilões, etc.

Atingindo o indivíduo desde sua infância – prosseguindo até a idade adulta – o desenho consegue ser um eficiente instrumento no que diz respeito à formação de significados no homem. Desde pequenos os indivíduos são *programados* a receber, aceitar e seguir como corretos os significados transmitidos pelos desenhos animados. O homem é levado a seguir

comportamentos ditados pelos *media*. O desenho animado, como um produto desta área, não é diferente.

Adorno e Horkheimer (2000, p.186) quando discorrem sobre indústria cultural, abrem espaço para falar sobre os desenhos e sua capacidade de emissão e formação de significados:

Os desenhos animados (...) apresentavam ações coerentes que só se resolviam nos últimos instantes no ritmo desenfreado das seqüências finais. O seu desenvolvimento muito se assemelhava ao velho esquema da *slapstick comedy* (comédia pastelão). Mas agora as relações de tempo foram deslocadas. Desde a primeira seqüência do desenho animado é anunciado o motivo da ação, com base no qual, durante seu curso, possa exercitar-se a destruição: no meio dos aplausos do público, o protagonista é atirado por todas as partes como um trapo. (...) Se os desenhos animados têm outro efeito além de habituar os sentidos a um novo ritmo, é o de martelar em todos os cérebros a antiga verdade que o mau trato contínuo, o esfacelamento de toda resistência individual, é a condição de vida nesta sociedade.

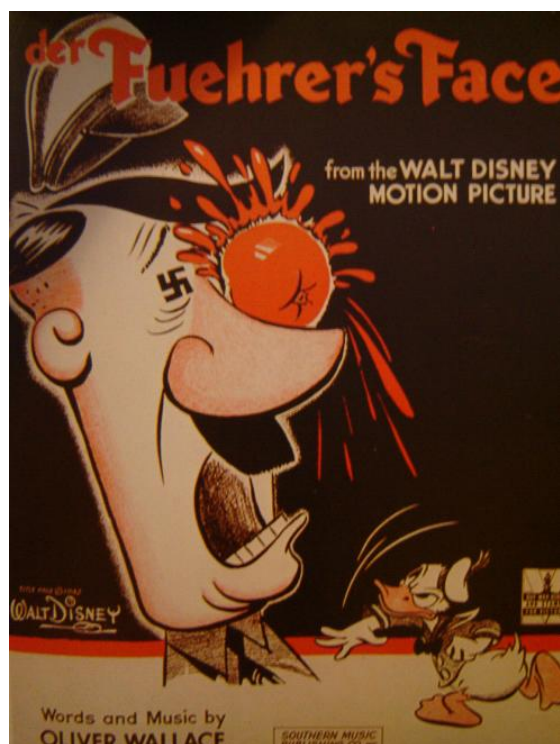
O desenho animado funciona em um sentido de “legitimar” condutas como corretas e adequadas. *O comportamento apresentado pelo desenho é o comportamento que deve ser seguido, pois este é o correto.* Sem maiores explicações. Esta é a idéia que os desenhos animados acabam por tentar transmitir. Os autores ainda complementam o raciocínio exemplificando da seguinte forma: “Pato Donald mostra nos desenhos animados como os infelizes na realidade são espancados para que os espectadores se habituem com o procedimento”. (*ibidem*)

O entendimento que o desenho transmite é o de que *a sociedade funciona assim, portanto o indivíduo deve se enquadrar.* A tentativa de manutenção da realidade é colocada

em prática em cada episódio de desenho animado que caminha por esta temática. Se o personagem, nos desenhos animados, tem um comportamento irregular, ele provavelmente será castigado por isso. Seja a inveja de Patolino nos desenhos da Warner, o mau humor de Pato Donald na Disney ou a completa ausência de responsabilidades que pode ser observada em Homer Simpson, de Matt Groening.

3. A Face do Führrer

A *Face do Führrer* foi lançado oficialmente no dia 01 de janeiro de 1943.



Dirigido por Jack Kinney e escrito por Joe Grant e Dick Huemer, o desenho se chamava originalmente, em seu período de produção, *Donald Duck in Nutzi Land*.

O desenho – e, por conseqüência, seus significados – toma uma magnitude ainda maior, se levados em consideração os fatos dele ter sido premiado com o Oscar de melhor curta de animação em 1943 e ter sido incluído na lista dos cinquenta maiores desenhos de todos os tempos em votação feita em 1994.

Até meados do mês de novembro de 2006, o desenho estava disponível no site *You Tube*, inclusive com versões legendadas em português. Porém, após isso, o mesmo foi substituído por uma mensagem que comunica que o desenho foi retirado do ar por contrariar direitos autorais dos estúdios Disney com sua publicação.

A Face do Führrer começa com uma banda musical militar andando por aquilo que parece ser uma pequena cidade alemã. Enquanto avançam, vestidos com uniformes nazistas, eles cantam:

When der Fuehrer says, "We ist der master race,"
We HEIL! HEIL! Right in der Fuehrer's face!
Not to love der Fuehrer is a great disgrace,
So we HEIL! HEIL! Right in der Fuehrer's face!
When Herr Goebbels says, "We own der world und space,"
We HEIL! HEIL! Right in Herr Goebbels' face!
When Herr Goering says, "They'll never bomb dis place,"
We HEIL! HEIL! Right in Herr Goering's face!



Ao passar pela casa onde Donald vive – sem parar com a música – os soldados despertam o pato com uma baioneta e o arremessam para fora de sua cama. Ainda atordoado, Donald salta da cama e saúda três fotos na sua parede: Hitler, Mussolini e Hiroíto.

Após tomar o café da manhã, composto por uma xícara de café feito com apenas um



grão, acompanhada de um spray com gosto de bacon e ovos, Donald faz uma rápida leitura – forçada – do Mein Kampf e parte para o trabalho.

O trabalho de Donald é na linha de montagem de uma fábrica de munição. Enquanto

trabalha incessantemente, as caixas de som do recinto bombardeiam mensagens falando da superioridade da raça ariana e da honra de trabalhar e servir ao Führer. Na linha de montagem, intercalados com as munições, surgem ocasionalmente porta retratos com fotos de Hitler. Nesses momentos, Donald deve interromper seu trabalho e fazer uma saudação.

Após uma série de trabalho bastante intensa, as caixas de som anunciam que Donald terá direito a “férias pagas”. As “férias” consistem na possibilidade de fazer alguns exercícios físicos diante de um mural pintado com imagens dos Alpes. A atividade dura alguns breves segundos e é justificada pela necessidade de servir ao Führer de maneira mais eficiente.

Voltando a trabalhar de maneira muito penosa, Donald tem uma crise nervosa e passa a ter alucinações. Vendo bombas voando juntamente com fotos de Hitler e sendo obrigado a uma série de saudações seguidas, Donald delira. Ao término de sua crise nervosa, o pato se vê deitado em sua cama, nos Estados Unidos e conclui que tudo foi apenas um pesadelo.

O interessante desse “retorno” é que o quarto de Donald é fortemente decorado com referências ao Estados Unidos. Em um misto de susto e alívio, Donald salta de sua cama vestido com um pijama estampado com a bandeira norte-americana e beija uma pequena réplica da estátua da liberdade dizendo: “- Eu adoro ser cidadão dos Estados Unidos da América!” Esta fala, seguida de um longo suspiro aliviado, encerra o desenho.

4. Ponderações, Reflexões e Conclusões.

Não se pretende aqui emitir julgamentos a respeito das razões para a guerra entre americanos e alemães. Mas é inegável ser interessante observar como em um período conturbado, um desenho animado e seu personagem principal já consagrado, serem utilizados como ferramenta ideológica a fim de reforçar valores.

Representando o nazismo como um movimento cruel, extremamente restritivo com seus integrantes e de inteligência limitada e encerrando o desenho com uma agressiva aparição de símbolos norte-americanos no quarto de Donald, os estúdios Walt Disney se prestam a um papel não imediatamente associado a um desenho animado.

Apesar de fortemente pautado na comédia, *A Face do Führrer* passa longe de qualquer grau de inocência. O desenho é partidário, nacionalista e consideravelmente panfletário. O contexto histórico no qual foi produzido – em meio a 2ª Guerra Mundial – o coloca não como um desenho animado, mas sim como uma ferramenta ideológica a fim de angariar mentes para a causa contra o nazismo. Os produtores do desenho conseguem alcançar uma potencialização do discurso através da grande universalidade do personagem e sua linguagem. Esta universalidade dá a “possibilidade de ser compreendida e compartilhada” [Eco (1998, p.221)] por muitas pessoas, mesmo que elas sejam de culturas diferenciadas.

Thompson (1998, p.343) ratifica este pensamento:

O desenvolvimento da comunicação de massa aumenta, significativamente, o raio de operação da ideologia nas sociedades modernas, pois possibilita que as formas simbólicas sejam transmitidas para audiências extensas e potencialmente amplas que estão dispersas no tempo e no espaço.

Os valores norte-americanos ainda são reforçados em limites além dos do desenho. Ao premiar a obra com um Oscar – outro símbolo norte-americano – a Academia de Artes Cinematográficas reforça de maneira expressiva a ideologia propagandeada pelo desenho.

Breton (1999, p.76) diz que:

O real descrito é o real aceitável porque a pessoa que o descreve tem a autoridade para fazê-lo. Esta autoridade deve ser evidentemente aceita pelo auditório para que ele, por sua vez, aceite como verossímil o que lhe é proposto.

Ao fazer uso de um personagem – já na época – consagrado e ao premiar o filme de maneira pública, os estúdios Walt Disney e a opinião pública norte-americana embutem uma *autoridade* em Donald para servir como porta-voz dos ideais norte-americanos em período tão conturbado. E, considerando a fala de Breton, Donald é um personagem próximo da realidade

americana – e de diversas outras culturas – e acaba por transmitir a verossimilhança buscada no aceite da audiência.

A idéia que fica é a de que os desenhos animados devem ser observados com bastante atenção. O habitual escaço descompromissado, destinado apenas a momentos de lazer, pode ser o responsável por transmitir conteúdos bastante significativos – e de maneira eficiente em termos de recepção. A fácil identificação com os personagens e a narrativa, além da postura, geralmente, acrítica com que se assiste a um desenho animado vêm, unidas, a formar uma condição bastante conveniente para a transmissão de conteúdos mais complexos.

Fica também o destaque para a importância de se estudar de maneira mais minuciosa os desenhos animados. A pesquisa nesse campo ainda é consideravelmente insipiente e existe um espaço para o desenvolvimento de temáticas bastante estimulantes para os interessados. Este artigo não se permite esgotar a discussão. Espera-se aqui, como já dito, servir de ação propulsora para o incremento de conhecimento em estudos voltados para os desenhos animados.

5. Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz. (org.) **Teoria da cultura de massa**. 5 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BRETON, Philippe. **A argumentação na comunicação**. Bauru: EDUSC, 1999.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

Internet Movie Data Base. Disponível em:

<<http://www.imdb.com/title/tt0035794/>>

Acessado em 26 de dezembro de 2006.

Pato Donald faz 70 anos. Disponível em:

<http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/story/2004/06/040609_patoml.shtml> Acessado

em 26 de dezembro de 2006.

Site Quadro a Quadro. Disponível em:

<<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro/>>

Acessado em 07 de setembro de 2003.

SOUZA, Felipe. **Do entretenimento a emissão de significados: analisando *Os Simpsons***. Monografia de Graduação em Comunicação Social. UESC – Universidade Estadual de Santa Cruz. 49 p. 2003.

THOMPSON, John. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 1998.