UNIVERSIDADE FEDERAL
DO ESPÍRITO SANTO

CENTRO DE EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

SAMIRA DA COSTA STEN

EDUCAÇÃO E CINEMA: crítica à domesticação da memória em filmes de animação dos estúdios Disney

VITÓRIA
2020

Centro de Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação

UNIVERSIDADE FEDERAL
DO ESPÍRITO SANTO

SAMIRA DA COSTA STEN

EDUCAÇÃO E CINEMA: crítica à domesticação da memória em filmes de animação dos estúdios Disney

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Educação da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de doutora em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Robson Loureiro.

VITÓRIA

2020

Centro de Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de
Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

STEN, Samira da Costa Sten, 1979-
S825c Cinema e Educação: crítica à domesticação da memória em filmes de animação dos estúdios Disney / Samira da Costa Sten STEN. - 2020.
203 f.

Orientador: Robson Loureiro .
Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação.

1. Cinema. 2. Filmes de animação Disney. 3. Indústria Cultural. 4. Educação. 5. Walter Benjamin. I. , Robson Loureiro. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Educação. III. Título.

CDU: 37

EDUCAÇÃO E CINEMA: CRÍTICA À DOMESTICAÇÃO DA MEMÓRIA EM FILMES DE ANIMAÇÃO DOS ESTÚDIOS DISNEY

DE

SAMIRA DA COSTA STEN

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Educação da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de doutora em Educação, na linha de pesquisa Educação e Linguagens.

Vitória, 05 de Agosto de 2020.

Banca examinadora:

_____

Prof.ª Dr.ª Belkis Souza Bandeira (UFSM)

_____

Prof.ª Dr.ª Luciana Azevedo Rodrigues (UFLA)

_____

Prof.ª Dr.ª Maria Amélia Dalvi (Ufes/PPGE)

_____

Prof.ª Drª Priscila Monteiro Chaves(Ufes/PPGE)

_____

Prof. Dr. Robson Loureiro (Ufes/PPGE)

_____

Para meus pais, irmão e tia, Maria Veiga, Adelino Sten, Wagner Sten e Marilene Pantaleão. Amores em todo tempo.

Para meu esposo e filho, Alexandro Pessanha e Isaque Lion Sten. Amigos e vida.

AGRADECIMENTOS

Em um contexto social com claras intenções antidemocráticas, cujas marcas de desigualdade social se evidenciam na contínua tentativa de se aniquilarem os processos de formação humana, agradeço a Deus o imperativo da escrita desta tese que versa sobre filmes de animação Disney, cujo tema, à primeira vista, pode parecer ingênuo e pueril. Na verdade, longe disso e próximo à urgência da *práxis educativa.*

A minha família, com muito amor e carinho. Especialmente a minha mãe, Maria Veiga Poubel, que, sem tréguas, me ajuda a prosseguir.

Ao meu esposo, Alexandro Pessanha, meu amor-amigo, que sempre acreditou, antes de mim, que seria possível.

Ao meu filho, Isaque Lion Sten da Costa, razão da minha vida e fonte de meus cuidados.

Ao Brownie, pelo companheirismo e doçura que ilumina nossos dias.

A Robson Loureiro, meu orientador, exemplo e inspiração. Agradeço por me apresentar a *Teoria Crítica da Sociedade*; com ela, pude compreender os processos de alienação social e pensar formas de resistir à domesticação da vida.

A minha amiga-irmã, Mariana Passos Ramalhete, meu abrigo intelectual de todos os dias e durante todos esses anos. Minha amiga, a quem confio minhas incertezas, questões, alegrias e risos, quem, com amor, diminui a distância entre mim e a minha cidade natal.

Com carinho, agradeço a minha amiga de sempre, Larissa Molina. Obrigada por sua sabedoria e conselhos que orientam minhas tomadas de decisão.

Aos amigos, sem eles, é impossível seguir. Agradeço aos amigos de infância, de igreja, de faculdade, de magistério, de trabalho, do grupo de pesquisa Nepefil, da turma 14 do doutorado, da turma 27 do mestrado, aos alunos e aos professores que viraram amigos, enfim, amigos que a vida me trouxe.

À banca avaliadora, professora Maria Amélia Dalvi, com carinho, por sua atenção e zelo em todas as etapas de qualificação e agora defesa da tese. Ao professor Wilberth Salgueiro, pelas aulas, por todas as indicações de leitura e pelas correções nos textos de qualificação I e II. Agradeço à professora Luciana Azevedo, pela leitura atenta e sugestões desde a qualificação II. Agradeço também as professoras Belkis Souza Bandeira e Priscila Monteiro Chaves por gentilmente aceitarem participar da avaliação final deste texto de tese.

À Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes) e ao Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE) por me acolherem todos esses anos e por tanto me ensinar.

À Prefeitura Municipal da Serra pela licença remunerada, de 24 meses, sem a qual se tornaria impossível o estudo concentrado em nível de pós-graduação, critério indispensável ao desenvolvimento de uma pesquisa.

À Universidade Federal da Bahia pela flexibilização do horário, que me garantiu a finalização desta tese, e a liberação para participar do processo de qualificação II e defesa. Agradeço, ainda, à professora Disalda Mara Leite, pelo carinho, cuidado de sempre e recepção na Faced/UFBA.

Como é natural, a burguesia concebe o mundo em que domina como o melhor dos mundos possível.

Karl Mark e Friedrich Engels, in:
Manifesto Comunista, 1848.

RESUMO

O escopo desta tese é pôr em evidência os pilares da indústria cultural que sustentam a produção da narrativa e o tipo de memória veiculada pelos filmes de animação dos estúdios Disney. Fundamentada na teoria crítica da sociedade, em especial no conceito de indústria cultural, cunhado por Theodor Adorno e Max Horkheimer (2006) em diálogo com o conceito benjaminiano de memória. Amparada na hermenêutica das narrativas fílmicas e aliada à filosofia dialética de Walter Benjamin, a pesquisa analisa as três animações de maior bilheteria da Disney Company: *Rei leão* (1994), *Frozen: uma aventura congelante (*2013) e *Zootopia: essa cidade é o bicho* (2016). Para tanto, desenvolvem-se três hipóteses explicativas. A primeira considera que a *Disney Company* é uma "voz dominante", cujo discurso, supostamente universal, tende a produzir no espectador uma memória acrítica e alienada da realidade social. A segunda hipótese destaca os aspectos ideológicos (naturalizantes) dos filmes de animação dos estúdios Disney. Atrelados à ideologia burguesa, eles veiculam uma concepção de memória totalizante que rejeita particulares, constrói o universal a partir do fetiche da felicidade (comprada) artificialmente produzida e sustentada na aparência de fenômenos sociais. A última hipótese afirma que o conglomerado empresarial Disney contribui para a reprodução da dissolução da memória da cultura local. Nessa perspectiva, sustenta-se a tese de que a felicidade, vendida pela Disney, *venda* os sentidos dos espectadores, pois dificulta o público perceber que sua política cultural prescreve o que deve ser *lembrado* e *esquecido*. Com isso, mediada por seus filmes de animação, ela perpetua a naturalização das assimetrias sociais e históricas empiricamente visíveis na desigualdade social. Uma vez consumida e assimilada, por meio da narrativa estética das animações, tem-se reproduzida uma memória acrítica. Assim, sob a máscara de felicidade, esses filmes sugerem como devem ser os contornos da vida em sociedade. Eles implementam uma "domesticação da memória", que tende a inibir e reprimir o processo capaz de romper com o *continuum* da história e com o "progresso" do capitalismo, que não cessam de acumular destruição. Por fim, embora a Disney se apresente como um conglomerado empresarial do mercado de entretenimento mundializado, isso não a exime de responsabilidades sociais, tampouco diminui as chances de se inquirir acerca de sua filmografia, haja vista sua presença em espaços formais e não formais de educação.

Palavras-chave: Disney. Cinema. Memória. Walter Benjamin. Indústria Cultural.

ABSTRACT

The scope of this thesis is to highlight the pillars of the cultural industry that support the production of the narrative and the type of memory conveyed by the animation films of Disney studios. In addition, it is based on the critical theory of society, mainly on the concept of cultural industry, coined by Theodor Adorno and Max Horkheimer (2006) in dialogue with Walter Benjamin's concept of memory. Supported by the hermeneutics of film narratives and allied to Walter Benjamin's dialectical philosophy, this research analyzes the three animations of Disney Company's greatest: The Lion King (1994), Frozen (2013) and Zootopia (2016). To this end, three explanatory hypotheses are developed. The first considers that Disney Company is a “dominant voice”, whose discourse, supposedly universal, tends to produce in the viewer an uncritical and alienated memory of social reality. The second hypothesis highlights the ideological (naturalizing) aspects of Disney studios' animated films. Linked to the bourgeois ideology, they convey a concept of totalizing memory that rejects particularities, constructs the universal from the fetish of happiness (bought) artificially produced and sustained in the appearance of social phenomena. The latter hypothesis states that the Disney business conglomerate contributes to the reproduction of the dissolution of the memory of local the culture. In this perspective, this thesis that happiness, sold by Disney, sells the viewers' senses, as it makes it difficult for the public to realize that its cultural policy prescribes what must be r*emembered and forgotten* is supported. Hence, mediated by its animated films, it perpetuates the naturalization of the social and historical asymmetries empirically visible in social inequality. Once consumed and assimilated, through the aesthetic narrative of the animations, an uncritical memory has been reproduced. Thus, under the mask of happiness, these films suggest what the contours of life in society should be like. They implement a kind of a “memory domestication”, which tends to inhibit and repress the process capable of breaking with the continuum of history and with the “progress” of capitalism, which does not cease to accumulate destruction. Finally, although Disney presents itself as a business conglomerate in the globalized entertainment market, this fact does not exempt it neither from social responsibilities, nor does it reduce the chances of inquiring about its filmography, given its presence in formal and non-formal educational spaces.

Keywords: Disney. Movie theater. Memory. Walter Benjamin. Cultural Industry.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1. Capa comercial do filme The Lion King 120
Imagem 2. Plano aberto: savana africana 121
Imagem 3. Cena da canção: O que eu quero mais é ser rei 122
Imagem 4. Plano de conjunto: corte do rei Mufasa 123
Imagem 5. Primeiro plano: Scar 124
Imagem 6. Plano de cenas: Ritual de apresentação de Simba 126
Imagem 7. Plano contra-plonguée: ritual de apresentação de Simba 130
Imagem 8. Plano aberto: ritual de apresentação do filho de Simba e Nala 131
Imagem 9. Plano médio: Mufasa, Simba e Zazu 132
Imagem 10. Planos de cenas: Mufasa e Simba 132
Imagem 11. Cena da canção: Hakuna Matata 135
Imagem 12. Capa comercial do filme *Zootopia*: essa cidade é o bicho 138
Imagem 13. Planos de cenas: o campo e a cidade 138
Imagem 14. Planos de cenas: o ambiente coorporativo 140
Imagem 15. Plano Geral: as diferenças individuais 141
Imagem 16. Plano conjunto: Juddy Hopps e Nick Wilde 142
Imagem 17. Planos de cenas: identificação afetiva de Juddy Hopps com *Zootopia* 144
Imagem 18. Plano conjunto: oficial Nick Wilde 145
Imagem 19. Plano aberto: o funcionalismo público 146
Imagem 20. Planos de cenas: empreendedorismo de Nick Wilde 147
Imagem 21. Plano conjunto: oficial Juddy Hopps e Nick Wilde 148
Imagem 22. Plano de cena da canção: *Try everything* 152
Imagem 23. Planos de cenas: vice-prefeita Bellwether 153
Imagem 24. Capa comercial do filme: *Frozen: uma aventura congelante* 154
Imagem 25. Rei Agnarr e Walter Elias Disney 155
Imagem 26. Plano de cena da canção: *Por uma vez na eternidade* 157
Imagem 27. Plano de cena da canção: *Por uma vez na eternidade* 158
Imagem 28. Plano de cena da canção: *Let it go* 161
Imagem 29. Plano de cena da canção: *Por uma vez na eternidade* 162
Imagem 30. Planos das cenas da canção: *Let it go* 165
Imagem 31. Planos de cenas da canção: *Let it go* 169

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Quantitativo Capes 30
Quadro 2. Quantitativo da Anped 30
Quadro 3. Artigos da Anped 31
Quadro 4. Filmes de animação de maior bilheteria produzidos por Walt Disney Animation Studios 106
Quadro 5. Especificação técnica dos filmes de animação 119
Quadro 6. Dissertações e teses que versam sobre a relação entre Educação, Cinema e Indústria Cultural 200
Quadro 7. Dissertações e teses que versam sobre a Disney Company 201
Quadro 8. Dissertações que versam sobre o conceito de memória a partir da interlocução com a obra de Walter Benjamin 203
Quadro 9. Filmes de animação de maior bilheteria distribuídos pela Disney Company 203

LISTA DE SIGLAS

Anped - Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação

Ancine - Agência Nacional do Cinema

Capes - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

LGBT - Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis

NAACP - Associação Nacional para o progresso de pessoas de cor

UFCE - Universidade Federal do Ceará

Ufes - Universidade Federal do Espírito Santo

UFG - Universidade Federal de Goiás

UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora

Ufla - Universidade Federal de Lavras

UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais

Unesp - Universidade Estadual Paulista

UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro

USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS 15

1. A EMERGÊNCIA DO OBJETO DE ESTUDO 20

2. REVISÃO DE LITERATURA 29

2.1 Intersecções entre cinema e Indústria Cultural na interface com a educação 33

2.2 Estúdios Disney em pesquisas acadêmicas 42

2.3 Educação e Memória: diálogo a partir da reflexão crítica de Walter Benjamin ... 67

2.4 As pesquisas e o tecido de suas rememorações: entre linhas, fios e nós 72

3. APONTAMENTOS SOBRE O SÉCULO XX: TENSÃO ENTRE PROGRESSO E MEMÓRIA 76

3.1 Benjamin e Disney: de um Walter a outro 90

3.2 *Disney*: capital da Indústria Cultural? 97

4. QUADRO TEÓRICO-METODOLÓGICO 104

5. FILMES DE ANIMAÇÃO: MEMÓRIA, CINEMA E EDUCAÇÃO 110

5.1. Filmes de animação Disney: felicidade entre a venda e à venda 115

5.2 Filmes de animação Disney: o particular é vendado e vendido 170

5.3 Filmes de animação Disney: fim da experiência e domesticação da memória .. 177

CONSIDERAÇÕES FINAIS 182

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 189

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS 199

APÊNDICE A 200

APÊNDICE B 201

APÊNDICE C 203

APÊNDICE D 203

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O final do século XIX e o início do século XX foram descritos como a *Era dos Impérios* pelo historiador britânico Eric J. Hobsbawm, mais especificamente os anos de 1875 a 1914. A ascensão da burguesia trouxe consigo mais do que mudanças de hábitos e comportamentos aos indivíduos europeus. Na verdade, o modo de produção capitalista alterou profundamente a produção da vida dos indivíduos ocidentais. O frenesi do consumo e as invenções científicas pululavam na Europa descrita por Hobsbawm (2017).

Anos antes à Era dos Impérios, dois alemães asseguraram no *Manifesto do Partido Comunista,* publicado em 1848, que um espectro rondava a Europa. O fantasma do comunismo, por certo, causou espanto aos reacionários. Karl Marx e Friedrich Engels empreenderam nesse manifesto uma análise descritiva de transformações no modo de produção – que desencadearam no Estado Moderno a ascensão e a sustentação da burguesia. Delinearam as mudanças na produção da vida, efeito desses mecanismos; noutras palavras, asseguram que a burguesia "cria um mundo à sua *imagem* e *semelhança*" (MARX, ENGELS, 2005, p. 14, grifo nosso).

Com exponencial necessidade de inovação, a burguesia instalou, permanentemente, meios de comunicação rápidos e eficazes, que lançaram o conjunto da sociedade em uma torrente tenaz de subordinação a seus modos de representação social, os quais *aglomeram, centralizam e concentram* a "propriedade em poucas mãos" (MARX; ENGELS,1999, p. 14). Detendo a propriedade e produzindo imagens de si, a burguesia invadiu todos os campos da produção da vida humana: o direito, a cultura, a educação, a ciência e a arte. Sua força de saturação na produção de imagens operou sob a ótica da naturalização de seus interesses. Ou seja, fazendo crer que o mundo à semelhança da burguesia é "o melhor dos mundos possível".

Marx e Engels apresentaram as incongruências deste regime de representação social burguês, cujo foco era o controle e a exploração de tudo e de todos. Descreveram em seu célebre manifesto tanto os feitos da burguesia revolucionária quanto a intenção de dominação e de naturalização de discursos perenes à sociedade estratificada.

Na Paris do final do século XIX – Era dos Impérios, mais especificamente em 28 de dezembro de 1895, dois irmãos, os Lumière, apresentaram sua invenção a um grupo de “espectadores”. O *cinematógrafo* causou, na ocasião, espanto aos que acompanharam a chegada de um trem à estação – o primeiro curta-metragem da história. Conforme Jean-Claude Bernardet, os irmãos Lumière não mantinham expectativas para aquele instrumento científico, que reproduzia imagens em movimento. Contudo, este equipamento de reprodução do movimento encontrava-se no interior das invenções burguesas e compunha seu universo cultural.

> Um universo cultural que expressará o seu triunfo e que ela [burguesia] imporá às sociedades, num processo de dominação cultural, ideológica, estética. Dessa época, fim do século XIX, início do século XX, datam a implantação da luz elétrica, do telefone, do avião etc. No meio dessas máquinas todas o cinema será um dos trunfos maiores do universo cultural. A burguesia pratica a literatura, o teatro, a música etc., evidentemente, mas essas artes já existiam antes dela. A arte que ela cria é o cinema (BERNARDET, 2012, p. 15).

Da recusa dos irmãos Lumière, ante ao pedido do mágico francês Georges Méliès em adquirir um cinematógrafo, já se vão mais de cem anos (BERNARDET, 1980). De lá para cá, o cinema adquiriu não só o epíteto de sétima arte como se tornou uma indústria que movimenta, no mundo, a assustadora cifra de bilhões. A façanha de transformar um instrumento científico produtor de imagens em uma das maiores receitas mundiais, por certo, ultrapassaria as expectativas daqueles cientistas do século XIX, que se dedicaram à produção de imagens em movimento.

É notável e notória a evolução técnica do cinema ao longo do século XX. No entanto, o interesse desta pesquisa não contempla o conjunto de todas as transformações técnicas. Nosso dever frente ao cinema é investigá-lo dialeticamente como um campo de interesses ideológicos, porque, há muito, o cinema deixou de ser apenas um equipamento produtor de imagens e se transformou em uma linguagem estética e, portanto, política.

Nesse sentido, as discussões se avolumam. O filósofo alemão Walter Benjamin também constatou as mudanças operadas pelos novos modos de produção capitalista. Sob os ares do início do século XX, o filósofo observou uma profunda mudança no paradigma da obra de arte. Se, antes do século XIX, o primado da produção artística repousava sobre as mãos do artista – na modernidade, a fotografia elevou ao olho tal primado. Benjamin enunciou que, pela reprodutibilidade

técnica, a arte, enfim, cumprira sua essência, a de ser reproduzida, tendo como seu mais poderoso agente o cinema.

Segundo Xavier (2014), um período tão longo, quanto à história do cinema de incontáveis reflexões escritas, embaraça aquele que pretende estudá-lo sem um recorte epistemológico preciso. À vista disso, nesta pesquisa, discute-se, a partir dos filmes de animação Disney, situações sociais que vincadas na ideia de felicidade ou realização pessoal são promotoras de um processo de domesticação da memória individual e coletiva.

Para tanto, recuperam-se a ideia de satisfação e de princípio de prazer apresentadas por Sigmund Freud, em seu ensaio intitulado *O mal-estar na civilização,* publicado em 1930, no qual se dedicou a entender a finalidade da vida humana. Para ele, a religião seria um paliativo que, para alguns, poderia responder à questão. Mas, longe disso, Freud buscou compreender a conduta do homem ante à finalidade da vida e quais suas efetivas intenções. Concluiu que o homem busca a felicidade, definida como a "[...] vivência de fortes prazeres" (FREUD, 2011, p. 19). Afiançou que o homem procura a felicidade e que esta repousa na realização absoluta de suas próprias vontades. Salientou também que essa busca não é uma tarefa sem obstáculos, ao contrário, se faz repleta de diversidades, as quais se impõem ao homem, impedindo-lhe a realização plena de suas vontades.

> A vida, tal como nos coube, é muito difícil para nós, traz demasiadas dores, decepções, tarefas insolúveis. Para suportá-la não podemos dispensar *paliativos.* [...] existem três desses recursos, talvez: *poderosas diversões*, que nos permitem fazer pouco de nossa miséria, *gratificações substitutivas*, que a diminuem, e *substâncias inebriantes*, que nos tornam insensíveis a ela (FREUD, 2011, p. 18, grifo nosso).

Poderosas diversões que ajudam ao trabalhador alienado de si e de sua realidade suportar mais um dia dentro do sistema capitalista. Satisfação que se alcança muitas vezes na promessa de *happy end* (final feliz) dos filmes hollywoodianos – produzidos em receitas que se repetem infinitamente e inibem a capacidade crítica de o sujeito mudar definitivamente a própria realidade. Nesse sentido, pesquisar a linguagem cinematográfica (filmes cooptados pela indústria cultural) é um ato político de um pesquisador que pretende compreender os discursos que se espraiam na sociedade contemporânea.

A partir dessa sucinta apresentação sobre o processo de constituição histórica do cinema e do filme, passa-se a elencar sua relação com a educação formal e não

formal e, consequentemente, sua dimensão de promotor de uma educação estética. Sem desconsiderar, contudo, que o cinema possui uma dimensão ambivalente, que pendula da arte à mercadoria, quando associado às lógicas do capital.

Isso posto, esta tese apresenta análises dos filmes *O rei leão* (1994), *Frozen: uma aventura congelante (*2013) e *Zootopia: essa cidade é o bicho* (2016), considerados as três maiores bilheterias dos estúdios Disney. As análises aqui empreendidas apontam a necessidade de reflexão a contrapelo, em contexto escolar, dessas narrativas fílmicas. Pretende ainda contribuir com professores e professoras a considerarem criticamente a intenção comercial desses filmes.

A pesquisa está assim estruturada: o primeiro capítulo põe em relevo nuances do que o historiador Eric Hobsbawm (2017) nomeou como a *Era dos Impérios*, período marcado por um processo de transformação social que inclui o desenvolvimento dos meios de produção, os quais garantiram a criação do cinematógrafo, equipamento que, antes de se transformar na sétima arte, foi uma invenção de natureza científica, a qual se propunha apresentar imagens em movimento. Esse capítulo ainda delineia o objeto de estudo e os respectivos elementos que compõem a pesquisa a ser desenvolvida, a saber: a questão investigativa, as hipóteses e os objetivos da pesquisa a serem perquiridos.

No segundo capítulo, apresenta-se a revisão de literatura, a qual elenca a discussão acadêmica no período de 2008-2018 sobre a produção cinematográfica do conglomerado Disney. A revisão está organizada em três eixos de análise, com objetivo de apresentar pesquisas recentes que discutem: 1) o processo de formação autêntica em oposição à lógica da indústria cultural; 2) os estúdios Disney em pesquisas acadêmicas e; 3) a interseção entre educação e memória à luz da reflexão crítica de Walter Benjamin. A partir dessa interlocução com o conjunto dessas pesquisas (teses, dissertações e artigos), vislumbra-se a originalidade deste trabalho investigativo.

O terceiro capítulo compõe-se do quadro teórico, em que se apresenta o *corpus* da pesquisa e as considerações a partir da reflexão crítica de Walter Benjamin sobre o projeto político hegemônico da sociedade contemporânea. Centra-se discussão na tensão existente entre progresso e memória e se reflete sobre o conceito de indústria cultural desenvolvido por Theodor Adorno e Max Horkheimer. Neste

capítulo, seguem-se duas seções: uma aproximação histórica e bibliográfica entre Walter Benjamin e Walter Elias Disney, intitulada *Benjamin e Disney: de um Walter a Outro;* e uma alusão benjaminiana à profusão econômica da *Disney Company,* intitulada *Disney: a capital do capital?*

Para o quarto capítulo, reserva-se a apresentação do quadro teórico-metodológico, em que se explícitam as abordagens de análise dos filmes, as questões disparadoras de reflexão, as quais foram delineadas durante o processo de hermenêutica dos três filmes analisados: *O rei leão* (1994), *Frozen* (2013), *Zootopia* (2016), bem como a concepção teórica que fundamenta as análises.

No quinto capítulo, buscou-se o diálogo aprofundado com as hipóteses defendidas ao longo de todo este trabalho de construção de tese. O capítulo apresenta a análise fílmica e remonta um paralelo entre educação, filmes de animação e memória, fundamentadas em três seções: 1) *Filmes de animação Disney: felicidade entre a venda e à venda*; 2) *Filmes de animação Disney: o particular é vendado e vendido; 3) Filmes de Animação Disney: o fim da experiência e a domesticação da memória*, com as quais se pretendeu explicitar analítica e teoricamente as três hipóteses perquiridas na pesquisa, a fim de demonstrar a originalidade deste trabalho de investigação.

Ao fim, apresentam-se as considerações finais acerca das contradições que encerram a filmografia Disney, cuja artimanha é tornar natural fenômenos sociais que são históricos, portanto carregados de tensões, para os quais a Disney apresenta, como desfecho de seus filmes, soluções que, com aparência de felicidade são, no mínimo, duvidosas e unilaterais – o que, por sua vez, refletem os interesses da classe economicamente hegemônica. As análises revelam a coexistência dessas contradições, com propósito de atenuar que os filmes de animação *Disney* são predominantemente construídos por enredos antidemocráticos, e por isso, reproduzem e fortalecem o discurso sobre a naturalidade das desigualdades sociais. Sem apreço à coletividade, à cooperação e à solidariedade os filmes se estruturam em narrativas que evidenciam valores burgueses “ditos eternos”: propriedade e tradição – explicitados na monarquia, nas diversas fases do modo de produção capitalista, em particular no capitalismo tardio neoliberal, e em uma falsa ideia de emancipação das mulheres.

1. A EMERGÊNCIA DO OBJETO DE ESTUDO

> Mas não consegui contrariar a ordem da natureza, em que cada coisa gera seu *semelhante.*
>
> Miguel de Cervantes

No prólogo de sua monumental obra, Cervantes confidenciou ao leitor o desejo de criar um filho varonil (livro). Sua pena, porém, não pode vencer a "natureza"; ao que gerou a história de um filho fraco de aparência e de engenho – *à sua semelhança*. Guardadas as distâncias entre os objetivos desta pesquisa e a genialidade com que Miguel de Cervantes apresenta sua personagem emblemática, o engenhoso fidalgo Dom Quixote, destaco um ponto de contato: o conceito de semelhança. A peremptória afirmação de Cervantes, de que cada coisa gera um semelhante; é sentida também no dizer de Theodor Adorno e Max Horkheimer, de que "[...] a cultura contemporânea confere a tudo um ar de semelhança" (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 99). Nessa ressonância se encontra a analogia que assegura a possibilidade de desenvolver um estudo hermenêutico sobre os filmes de animação Disney, a fim de responder que a produção dos estúdios Disney calcada na indústria cultural – *gera filmes semelhantes entre si*. Ou seja, alinhada à indústria cultural, a Disney produz, em sua recente filmografia, *O Rei leão* (1994), *Frozen* (2013) e *Zootopia* (2016), os mesmos valores da tradição burguesa vislumbrados em suas primeiras produções de animação (GABLER, 2009). Entretanto, seria ocioso um método de comparação, pois pesquisas acadêmicas já evidenciaram semelhanças entre o discurso do conglomerado Disney e suas produções fílmicas anteriores, assim como a relação direta entre essas produções e os ideais defendidos por seu fundador: Walter Elias Disney.

Contudo, a insistência, aqui, recai na alegoria de *semelhança,* tão cara a Karl Marx e a Theodor Adorno, posto que, de modo uníssono, afirmaram que a burguesia cria um mundo a sua semelhança, sob o engodo de ser o único possível. Nesse sentido, quanto mais encontrarmos semelhanças entre os filmes de animação Disney e os pressupostos da indústria cultural, tanto menos seu discurso de um falso universal se manterá inabalável.

A discussão proposta, neste trabalho de tese, emerge de uma experiência de pesquisa[1] financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (Fapes), realizada, entre 2016-2018, no município de Serra/ES. A pesquisa intitulada *A literatura infantil e a escrita fotográfica: um encontro de imaginação e de criação* foi desenvolvida em uma escola pública inserida em contexto de vulnerabilidade social.

> A parceria entre esse município e a Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (Fapes) garantiu o pagamento de bolsas à equipe participante, assim como de todos os recursos para viabilização do projeto realizado entre os anos de 2016 e 2018. A equipe composta por 10 alunos bolsistas, uma professora tutora, duas alunas do curso de Pedagogia, um professor de instituição de Ensino Superior e uma professora do Instituto Federal do Espírito Santo atuante na Educação Básica e no Ensino Superior foi o caminho encontrado pela Fundação financiadora e pelo município para aproximar as instituições de Ensino Superior à Educação Básica (STEN, 2018b, p. 194).

A ideia da pesquisa surgiu a partir de minha experiência como professora na disciplina de *Literatura Infantil,* no curso de Pedagogia, em uma faculdade particular do estado do Espírito Santo. Em minhas aulas, desenvolvi, com os/as aluno/as, um projeto intitulado “Minhas memórias literárias”. Desse momento de troca de experiências, entre mim e os/as aluno/as, algumas constatações emergiram, as quais me levaram a tomar decisões frente à urgência de se pensar métodos de ensino de Literatura Infantil na Educação Básica. Durante as apresentações dos/as alunos/as, identifiquei que mais da metade deles não possuía experiências com a Literatura e, tampouco, com a Literatura Infantil. Esses/as alunos/as não tinham lido na infância, não ouviram histórias infantis, quando crianças, e não liam para seus filhos/as. Ao fim do projeto, montei um gráfico a partir dos relatos dos/as alunos/as e apresentei nas aulas seguintes. Os dados apontaram que as experiências literárias eram escassas entre eles. No entanto, o gráfico evidenciou que, durante as apresentações, todos os que não tiveram contato com a literatura na infância, na adolescência e na fase adulta estavam dispostos a desenvolver o hábito da leitura literária.

As constatações dessa experiência docente causaram-me inquietação. Não esperava que a Literatura Infantil estivesse ausente do conjunto de memórias

[1]Disponível em: https://fapes.es.gov.br/Media/fapes/Importacao/Arquivos/EditaisResultados/Edital_14-2014_PICJr_Resultado_Selecao_14jun2016.pdf. Acesso em: 02 fev. 2020.

desses/as alunos/as. A mim, parecia óbvio o contato, pelo menos, com a Literatura Infantil em um curso de Pedagogia.

Após essas aulas, dediquei-me a trabalhar com esses/as alunos/as o capítulo intitulado *Educação Estética,* do livro *Psicologia Pedagógica* de Lev Semenovich Vigotski (1896-1934), e, ainda, a *obra Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico* do mesmo autor. Foi nesse momento, no início do ano de 2016, que surgiu o edital *PicJúnior/Fapes,* o qual disponibilizou um valor de até 80 mil reais, em recursos públicos, para investir na Educação Básica.

Movida pelas inquietações surgidas nas aulas de Literatura Infantil, submeti, à Fapes, o projeto. Meu interesse de pesquisa foi compreender, à luz dos conceitos de desenvolvimento humano postulados por Lev S. Vigotski, como os/as alunos/as, na Educação Básica, desenvolvem suas funções psicológicas superiores de imaginação e de criação, a partir de experiências estéticas, com artes visuais, cinema, teatro e literatura.

> Nesse sentido, buscamos promover experiências estéticas que permitissem a consolidação das funções psicológicas superiores de imaginação, fantasia e de criação. Embora essas funções sejam inerentes ao ser humano, se não forem estimuladas, elas dificilmente poderão ser desenvolvidas e consolidadas, pois são sociais e não apenas biológicas (PINO, 2005). Assim, nossa tarefa, ao longo da pesquisa, foi promover o contato com a literatura em um gesto responsivo e dialógico (BAKHTIN, 2010), a fim de garantir que por meio da interação, das mediações e do contato com o texto literário que os alunos construíssem suas experiências subjetivas, as quais garantiriam o contínuo desenvolvimento de sua imaginação e fantasia (STEN, 2018b, p. 196).

No entanto, alguns desafios surgiram durante o período de aplicação do projeto. Ao iniciarmos o projeto, percebemos o desinteresse dos/as alunos/as por qualquer leitura e, ainda, seu pouco interesse por atividades manuais de artes. No entanto, demonstravam interesse em conversar sobre filmes e super-heróis o que nos levou a pensar em reestruturar algumas ações do projeto. Durante 24 meses nos reunimos na escola, uma vez por semana, para aplicação do projeto.

> Os alunos participantes, à época da pesquisa, tinham entre 13 e 15 anos. Como requisito metodológico, aplicamos, entre eles, dois questionários com perguntas abertas e fechadas. O primeiro questionário aplicado no ano de 2017 e, o segundo, ao término da pesquisa, em 2018. Esses instrumentos metodológicos reuniam perguntas que possibilitaram compreender quais eram as aproximações culturais dos alunos, o processo de “formação do gosto” e, consequentemente, quais as vias que possibilitavam essa formação.
>
> Inicialmente, constatamos, a partir das respostas, que entre os dez participantes da pesquisa, oito deles gostavam de músicas, livros,

> programas de TV, filmes, séries, atores e heróis vinculados à dimensão da indústria cultural. Observamos que apenas dois alunos, dada sua aproximação religiosa, destacaram experiências advindas de seu contato com essa produção cultural específica. Entre os participantes não houve, em resposta aos questionários, nenhum destaque à produção cultural desenvolvida em contexto de educação formal. Ou seja, os instrumentos metodológicos da pesquisa confirmaram que grande parte da produção de subjetividade destes alunos não se vinculava diretamente ao trabalho desenvolvido em educação formal, haja vista que não apareceu, nos questionários, menção à biblioteca, às aulas dos professores, a peças teatrais na escola, a livros direcionados pelos professores aos alunos, assim como nenhum destaque à educação musical no contexto da escola [...]. Ressaltamos que a pesquisa não pretendeu culpabilizar a escola, mas, ao contrário, buscou problematizar a luta desigual que a escola trava contra as mercadorias produzidas pela indústria cultural e, ainda, refletir sobre os nefastos efeitos de um modelo social excludente, forjado nas prensas capitalistas, em que se mantém parcela considerável dos bens culturais distante dos socialmente excluídos (STEN, 2018a, p. 597).

Somente ao final do segundo ano de pesquisa, vimos alterar significativamente a relação de identificação entre os/as alunos/as e o patrimônio cultural composto por livros, museus, teatro, bibliotecas, feira de livros, universidade, pinturas e desenhos. Ao fim do projeto, realizamos exposições e eventos na escola e em outros espaços. Os alunos restabeleceram vínculos com as Artes Visuais e com a Literatura. No entanto, após essa pesquisa, algumas inquietações apareceram, sobretudo,

> [...] o desafio que se impõe à escola e como esse espaço, legitimado historicamente por parte considerável da formação humana, pode possibilitar aos educados o contato com experiências estéticas que favoreçam alterar a percepção da realidade social e midiática vivida por eles.
>
> Contra o processo de formatação do gosto pela via das mercadorias da indústria cultural, as quais empalidecem a compreensão da realidade concreta, que esta pesquisa possibilitou aos alunos o acesso a um acervo bibliográfico de quase 100 títulos, adquiridos com recursos públicos e, posteriormente, doados à biblioteca da escola (STEN, 2018a, p 598).

Passada essa experiência, desenvolvi este projeto de pesquisa de doutoramento, com vistas a compreender as implicações da indústria cultural na formação da memória social. Para tanto, defini, como objeto de pesquisa, os filmes de animação da *Disney Company,* pois constatei, por meio das visitas na escola e das conversas com os participantes da pesquisa, o quanto os filmes de animação Disney constroem o imaginário social e, portanto, impõem uma memória coletiva e individual.

De início, destaca-se que o objeto desta pesquisa é um conteúdo midiático, formado por uma linguagem estética própria e partícipe da construção da memória social do indivíduo. Reconheço que “[...] a escolha de um tema de pesquisa, bem como a sua

realização, necessariamente é um ato político. Também neste âmbito, não existe neutralidade" (SEVERINO, 2000, p. 137). Pesquisar, por uma via crítica, o influxo social do discurso inerente às produções Disney constitui-se um ato político, em que se objetiva denunciar o processo de obstrução da autonomia do espectador. Com efeito, buscou-se desenvolver uma investigação, à moda benjaminiana, isto é, a *contrapelo* da promessa de felicidade que invade os sonhos de crianças, jovens e adultos e, sorrateiramente, transforma espectadores em consumidores passivos e alienados.

Isso posto, delineia-se a seguinte questão de investigação: em que medida os filmes de animação dos estúdios Disney, a partir do apelo à felicidade, desenvolvem uma linguagem em suas narrativas fílmicas, que sedimenta pressupostos da indústria cultural, com vistas a produzir e sustentar (reproduzir) uma memória acrítica da realidade social promovida pelo capitalismo?

Para tanto, o objetivo geral desta pesquisa é compreender quais pilares da indústria cultural sustentam os filmes de animação dos estúdios Disney, visando a conhecer qual memória é estimulada por essas produções.

Quanto aos objetivos específicos, pretende-se: 1) analisar em que medida os pressupostos da indústria cultural interferem na linguagem estética dos filmes de animação Disney; 2) identificar a partir do corpus de análise os aspectos da produção fílmica da Disney que orientam a constituição de uma memória apartada da realidade social imposta pelo capitalismo e 3) problematizar a constituição do processo de construção da memória social por meio do *corpus* de análise composto pelos três filmes de animação dos estúdios Disney de maior bilheteria.

Cumpre-nos ainda responder algumas questões que compõem este trabalho de pesquisa. Assim, a partir da hermenêutica das narrativas fílmicas e aliada à filosofia dialética de Walter Benjamin, com aporte em diálogo com a tradição da teoria crítica da sociedade, buscou-se estudar a filmografia de animação dos estúdios Disney, com intuito de se investigar o influxo destas produções à educação dos sentidos.

Conforme Benjamin (1994), o cinema traz em seu cerne a possibilidade de orientação para emancipação do sujeito. Pesquisá-lo se justifica por sua atualidade, visto que não foi ultrapassado por novas tecnologias, mas estabelece diálogo constante com outros formatos e meios de comunicação de massa. Tal investigação

justifica-se, ainda, pelo potencial de difusão, em escala planetária, da produção cultural por meio da linguagem multifacetada inerente à produção cinematográfica. Se, nas palavras de Benjamin (1994), a xilogravura ainda estava em seus primórdios quando foi ultrapassada pela fotografia, tal dimensão ainda não ocorreu com o cinema ou, com o filme. Ao contrário, o homem da contemporaneidade mostra-se não só próximo às imagens, como aliado à produção imagética. Por isso, investigar tais fenômenos, sob o escrutínio da *Teoria Crítica da Sociedade* se faz tão essencial, posto que essa concepção teórica objetiva desvelar as contradições inerentes à vida em sociedade.

Na educação formal, a exibição de filmes compõe o currículo da educação básica. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) em seu artigo 26, 8º parágrafo, define que “a exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais” (BRASIL, 1996). O filme é visto aqui como componente curricular que, integrado à proposta pedagógica, deve ter sua exibição obrigatória na escola. Dessa forma, legitima-se por força de lei a obrigatoriedade desse objeto de cultura no contexto da escola. Ressalta-se, porém, que a lei define que sejam filmes de produção nacional. Todavia, pesquisas acadêmicas desenvolvidas nas últimas décadas afirmam que não são apenas filmes do catálogo nacional que são exibidos nas escolas brasileiras, mas uma gama de produções fílmicas internacionais, sobretudo, produções estadunidenses (BERNARDET, 2012).

Nessa direção, esta pesquisa propõe uma investigação de filmes estadunidenses, que dilatam fronteiras e, para além das salas de cinema comerciais, passam a ser exibidos na educação básica. Entretanto, não será objeto desta pesquisa a recepção desses filmes, mas se concentrará na análise das narrativas fílmicas desenvolvida pelo estúdio Disney, a fim de se problematizar o contexto ideológico destas produções.

Em geral, o filme na escola serve tanto como recurso à ampliação do debate de determinados temas e assuntos como também para entretenimento dos alunos ou, muitas vezes, como válvula de escape a professores extenuados ou, ainda, para cobrir períodos ociosos do aluno dentro da escola. Entretanto, “[...] mais do que um mero suporte técnico-instrumental para se atingir objetivos pedagógicos, os filmes

são uma fonte de formação humana, pois estão repletos de crenças, valores, comportamentos éticos e estéticos constitutivos da vida social" (LOUREIRO, 2006, p. 12).

Nesse sentido, em *Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney*, Henry A. Giroux destaca o sistema de representação simbólico e ideológico promovido pela *Disney Company*, em confluência com "[...] processos de mercantilização da memória e de reescrita de narrativas da identidade nacional e expansão global" (GIROUX, 2009, p. 140). Esse autor discorre criticamente sobre a "política de inocência do mundo Disney", aventada pela diversão e pelo entretenimento como forma de legitimação moral e pedagógica, com a qual se "[...] mobiliza uma ideia de memória popular que aparece sob o disfarce de um anseio por inocência infantil e aventura saudável" (GIROUX, 2009, p. 139). Essa *inocência infantil* é fruto de uma imagem de sociedade linear, não conflituosa, que impede tensões ou reverberações contrárias ao modelo instituído pelos anseios burgueses – plenamente defendidos pelos estúdios Disney (GIROUX, 2009). Em sua descrição do "maravilhoso mundo Disney", Giroux salienta que

> [...] existem poucos ícones culturais nos Estados Unidos que possam se igualar ao poder de significação da Disney Company. Incansável em seus esforços para promover a imagem feliz, bondosa e paternal de seu fundador, Walt Disney, e um interminável conjunto de mercadorias que evocam uma visão nostálgica dos Estados Unidos como o "reino mágico", a Disney Company tornou-se sinônima de uma ideia de inocência, que, de forma ativa, reescreve a identidade histórica e coletiva do passado americano. [...] Por trás do apelo ideológico à nostalgia, aos bons tempos e ao "lugar mais feliz do globo", existe o poder institucional e ideológico de um conglomerado multinacional que exerce uma enorme influência social e política (GIROUX, 2009, p. 136-137).

Com isso, entendo que os filmes Disney devem passar por questionamentos críticos, uma vez que não devemos subestimar os efeitos dessas representações imagéticas no contexto da escola. A produção de filmes dos estúdios Disney envolve variados gêneros. No entanto, este estudo se concentrará em seus filmes de animação.

A fim de demonstrar a hegemonia de filmes estadunidenses no contexto brasileiro e a crescente de filmes de animação, recorremos ao relatório anual da Agência Nacional de Cinema (ANCINE, 2017), divulgado em 2017, onde se lê como inédito o aumento na produção de animações brasileiras, com um total de sete filmes de animação, o que ultrapassa a quantidade de lançamento dos anos anteriores. No entanto, nenhuma delas aparece entre os vinte títulos de maior renda e bilheteria

naquele ano. Em contrapartida, os dados do relatório confirmam a supremacia das produções estadunidenses (Universal, Disney, Warner e Fox).

Ressalta-se que o filme de maior bilheteria e renda (2017) foi uma animação intitulada *Meu malvado favorito 3* (Estúdio Universal), o que confirma a ascensão de filmes desse gênero. Dentre os vinte títulos de maior bilheteria, também em 2017, seis[2] deles pertencem à Disney. Outro dado relevante do relatório: a Disney aparece como a distribuidora com a maior participação de renda (19,1%) em 2017, seguida pela Universal, com 18,2%, e pela Warner, com 17,3% (ANCINE, 2017, p. 13).

Desenvolver investigação sobre um objeto de pesquisa como a corporação Disney[3], com mais de oitenta anos de história e um raio de ação em escala mundial, constitui-se como uma tarefa investigativa complexa, que requer cuidados. Neste trabalho, serão analisados os três filmes de animação de maior bilheteria dos estúdios Disney. Esse critério metodológico ratifica tanto a profusão desse conglomerado quanto sua difusão no tecido social.

A presente pesquisa tem como escopo analisar os três filmes de animação de maior bilheteria dos estúdios Disney. É no reconhecimento do alcance mundial e na (oni)presença desta companhia que se configuram as hipóteses desta investigação. Assim, sustenta-se como primeira hipótese (H1) que: a *Disney Company* é uma "voz dominante" e por meio de um discurso que se impõe como universal, tende a produzir no espectador uma memória acrítica e alienada da realidade social gestada pelo capitalismo. A segunda hipótese (H2) delineia-se a partir da investigação das produções dos estúdios Disney, os quais desenvolvem seus filmes de animação em sintonia com um ideal de valores humanos "naturais", próprios da ideologia burguesa – que defende uma memória totalizante, rejeita particulares e constrói o universal sob um discurso de felicidade comprada, artificialmente produzida, sustentada na aparência de fenômenos sociais invisíveis ao espectador; por último, sustenta-se, como terceira hipótese (H3): o conglomerado Disney contribui para a reprodução da

---

[2] Na tabela da Ancine de 2017 os seis filmes da Disney de maior bilheteria e renda são respectivamente: *A Bela e a Fera* (ficção); *Thor Ragnarok* (ficção); *Moana – Um mar de aventuras* (animação); *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (ficção); *Piratas do Caribe – A vingança de Salazar* (ficção); *Star Wars – Os últimos Jedi* (ficção).

[3] Conforme Pegoraro "[...] *The Walt Disney Company* possui grandes divisões [Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios, Disneynature, Marvel Studios, Lucas Film, Touchstone Pictures, Dream Works e The Disney Music Group, ABC Television Group, ESPN Inc. e Disney Channel, entre outros] sendo os filmes parte de uma delas – a The Walt Disney Studios. As demais divisões se aproveitam desses lançamentos para alimentar os negócios de outras frentes. Até mesmo a própria divisão dos estúdios se retroalimenta de suas criações" (PEGORARO, 2016, p. 124).

dissolução da memória da cultura local. A venalidade da felicidade Disney é a linha mestra das hipóteses gestadas nessa pesquisa. Por ela, busca-se defender a tese de que a felicidade, *vendida* pela Disney, *venda* os sentidos dos espectadores, e que, ao produzir uma política cultural do que deve ser *lembrado* e do que deve ser *esquecido*, os estúdios Disney (pela mediação dos filmes) contribuem para a reprodução da ideologia que justifica as assimetrias sociais como se naturais fossem. Portanto, trata-se de processo midiático de “domesticação da memória”, engendrado pela *Disney Company* que tende a inibir o trabalho de memória responsável por romper o *continuum* da história e o progresso do capitalismo, os quais não cessam de acumular destruição.

2. REVISÃO DE LITERATURA

O processo de revisão de literatura, tão essencial quanto indispensável, significa o estudo e diálogo com pesquisas. Constitui-se como "[...] um inter-relacionamento enriquecedor, portanto dialético com outros pesquisadores, com os resultados de outras pesquisas, e até mesmo com os fatos" (SEVERINO, 2000, p. 138). Em princípio, a revisão de literatura permite a interação contínua com outras pesquisas, em um processo de afirmação e de negação (SEVERINO, 2000). Tal aporte consiste em levantamento, mapeamento e análise de trabalhos acadêmicos, que incidem objetivamente ao tema pretendido; e se, por um lado, as buscas pela interlocução com esses trabalhos apontam percursos que abonam as escolhas do pesquisador, por outro, indicam lacunas e fissuras que sugerem novas investigações.

A atividade criadora do pesquisador configura-se por cuidadosas análises e interpretações advindas, também, do período de construção da revisão de literatura, pois nela estão guardadas muitas das pretensões e expectativas do investigador quanto à constituição do seu próprio objeto de pesquisa.

Sob essas premissas, apresenta-se este capítulo, no qual buscamos compreender como pesquisas recentes discutem: 1) o conceito de memória, à luz do pensamento de Walter Benjamin, 2) o cinema e a indústria cultural na interface com a educação e 3) como as produções fílmicas dos Estúdios Disney, endereçados ao público infantil, emergem nessas pesquisas.

A partir desta exposição, delimita-se o processo de construção desta revisão de literatura pelas seguintes etapas: 1) levantamento de pesquisas acadêmicas dos últimos dez anos (2008-2017) nos bancos de dados eletrônicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Capes[4], Google acadêmico[5] e Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação – Anped[6]; 2) delimitação dos descritores de busca*: memória, filmes Disney e indústria cultural na interface com educação* – entretanto, explica-se que a busca pela palavra-chave

[4] Banco de Dissertações e Teses, disponível em: <http://bancodeteses.capes.gov.br/banco-teses/#/>. Acesso em: 20 fev. 2018.
[5] Pesquisa em plataforma digital, disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 27 fev. 2018.
[6] Levantamento de trabalhos apresentados nos GT 16 (Comunicação e Educação) e GT 24 (Educação e Arte) das últimas dez reuniões anuais da Anped.

memória formulou-se pela expectativa de encontrá-la em confluência com o pensamento de Walter Benjamin, sobretudo, com um recorte específico no campo da educação com interseção em discussões sobre cinema. Tal exigência foi necessária, tendo em vista a abrangência dos conceitos benjaminianos em outros campos do saber, tais como: psicanálise, jornalismo, comunicação, história e ciências sociais – identificados nos bancos de dados durante o processo de refinamento das pesquisas; 3) catalogação quantitativa em tabela dos trabalhos acadêmicos com breves resumos. Por fim, explicita-se que esta revisão pretende contemplar, sobretudo, teses e dissertações.

Quadro 1. Quantitativo Capes

Ano	Cinema	Cinema e Educação	Cinema, Educação e Indústria cultural	Cinema, Educação Memória e Walter Benjamin	Disney
2008	301	28	0	0	0
2009	300	32	0	0	0
2010	337	32	0	2	0
2011	357	25	0	0	0
2012	440	7	2	2	0
2013	542	17	0	0	0
2014	550	24	0	1	1
2015	575	16	0	0	2
2016	620	30	1	0	2
2017[7]					3
Total Capes	4.022	227	3	5	8

Fonte: Quadro elaborado pela autora a partir do levantamento de dissertações e de teses disponíveis no banco de dados da Capes de 2008 a 2017.

O levantamento de trabalhos apresentados nas últimas dez reuniões anuais da Anped demonstrou um quantitativo restrito quanto às questões concernentes aos objetivos deste projeto de pesquisa. A seguir, apresentam-se cronologicamente os resultados deste levantamento e breve resumo dos trabalhos identificados.

Quadro 2. Quantitativo da Anped

ANPED 2008-2017	Geral	Indústria Cultural e Cinema	Cinema e Walter Benjamin	Filmes Disney
GT 16 - Trabalhos	142	1	1	0
GT 24 - Trabalhos	105	0	1	0

[7] Até a presente data não é possível apresentar dados totais do ano de 2017 da plataforma eletrônica da Capes. As três pesquisas, do ano de 2017, apresentadas nesta revisão foram identificadas na plataforma Google Acadêmico. No entanto, estas pesquisas já se encontram disponíveis na plataforma da Capes, somente identificadas pelos nomes de seus autores. Explica-se que a tabela será atualizada assim que os dados estiverem disponíveis na plataforma. Disponível em: <http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>. Acesso em: 03 mai 2018.

Pôsteres - GT 16 e GT 24	80	0	1	0
Total	327	1	3	0

Fonte: Quadro elaborado pela autora a partir do levantamento de trabalhos e pôsteres de reuniões anuais da Anped de 2008 a 2017.

Quadro 3. Artigos da Anped

Ano	Título	Autores	Instituição
GT 16			
2009	Cinema na escola com Walter Benjamin.	Sérgio Augusto Leal de Medeiros	UFJF
2015	Educação, mídias e indústria cultural: a (de) formação do sujeito na atualidade.	Tatyane Pereira Moraes	UFG
Pôster – GT 16			
2013	A onipresença do cinema na formação docente.	Luciana Azevedo Rodrigues Márcio Noberto Farias	UFLA
GT 24			
2013	Cinema infantil, arte e indústria cultural.	André Barcellos Carlos de Souza	UFG

Fonte: MEDEIROS, 2009; MORAES, 2015; RODRIGUES; FARIAS, 2013; SOUZA, 2013.

No artigo *Cinema na escola com Walter Benjamin,* Sérgio Medeiros (2009) propõe o diálogo com o pensamento benjaminiano, com intuito de construir instrumentos teóricos que redefinam a relação entre educação e cinema, para além de um uso didatizado. Defende o cinema "[...] como potência cognitiva e não como mero instrumento didático" (MEDEIROS, 2009, p. 1).

Em *A onipresença do cinema na formação docente*, Luciana Azevedo Rodrigues e Márcio Farias (2013) retomam, a partir das reflexões filosóficas de Walter Benjamin e de Christoph Türcke, o caráter revolucionário da arte emancipada e o seu aspecto cultual. Segundo os autores, na atualidade, o fluxo ininterrupto de imagens, ou seja, a presença maciça do filme no cotidiano das pessoas fez ressurgir a volta das imagens de culto – condição, que com a reprodutibilidade técnica, conforme Benjamin, havia sido superada. Não obstante, os autores afirmam que Türcke, em continuidade ao pensamento benjaminiano, não nega a experiência formativa do cinema, mas "[...] destaca que ela precisa se apoiar no cultivo de outras experiências culturais orientadas pelo princípio da mudança constante dos cenários como é o caso do próprio filme" (RODRIGUES; FARIAS, 2013, p. 5). Desse modo, afirmam que o cinema só concretizará sua tarefa histórica de emancipação do sujeito, se não se transformar em objeto de culto.

Em artigo intitulado *Cinema infantil, arte e indústria cultural,* André Barcelos Souza (2013) desenvolve análise sobre a natureza dual do cinema, consoante às

dimensões de mercadoria e de arte. Para tanto, discorre sobre o conceito de arte e de indústria cultural, atrelando-os ao processo de socialização da criança e à organização social da família burguesa. Por fim, defende o cinema infantil como uma experiência socializadora que, ao superar a dimensão imediata de mercadoria, restaura sua possibilidade de experiência coletiva mediada – oposição à mercantilização universal.

Em *Educação, mídias e indústria cultural: a (de) formação do sujeito na atualidade,* Tatyane Pereira Moraes (2015) discorre, à luz do pensamento adorniano, sobre o processo de formação e deformação dos sujeitos da atualidade submetidos ao sistema midiático. A autora critica tanto a linguagem midiática quanto os processos educativos formais que, desvinculados de sua promessa original de partícipes do desenvolvimento da autonomia do sujeito, propagam modelos, não de transformação da realidade, mas de conformação à sociedade capitalista. Desse modo, afirma "[...] que o que está em curso é a perda do caráter crítico cultural" (MORAES, 2015, p. 7).

Os trabalhos selecionados da Anped apontam desafios à consolidação tanto do processo de formação cultural quanto de autonomia do sujeito na sociedade contemporânea. Evidenciam que o atual estado de coisas se deve ao fortalecimento de um projeto político hegemônico, que hipostasia e tornam fixas as ideologias perpetradas pelo capitalismo. Ou seja, escondem-se as contradições impostas pela lógica do capital, as quais, segundo estes autores, somente são superadas pelo pensamento crítico.

Para consecução dos objetivos deste capítulo, agrupamos os próximos trabalhos (teses e dissertações) em três eixos: 1. Cinema, educação e indústria cultural; 2. Filmes Disney; 3. Educação, memória e Walter Benjamin. A seguir, apresentadas essas seções, buscamos compreender os aspectos teórico-metodológicos das pesquisas; as linhas de convergência e de confluência entre elas e, por fim, a relevância dos trabalhos analisados e os pontos em que pretendemos progredir.

2.1 Intersecções entre cinema e Indústria Cultural na interface com a educação

As discussões aqui apresentadas foram organizadas a partir de resenha abreviada de um conjunto de três trabalhos acadêmicos (APÊNDICE A), que tratam em sua maioria de intersecções entre cinema e indústria cultural na interface com a educação. Notadamente, as reflexões produzidas por esse conjunto de pesquisas apontam para a natureza contraditória do cinema, em que pesem, ora aspectos mercadológicos, que empobrecem os sentidos dos sujeitos, ora dimensões do campo da arte, que promovem a emancipação do ser e, por conseguinte, a transformação da sociedade.

Na dissertação intitulada *Cinema, linguagem e sociedade*, Angélica Antonechen Colombo tem por escopo compreender, em diálogo com a Teoria Crítica, a influência da indústria cultural como fator preponderante na transformação cultural do homem. A autora empreende suas análises a partir da teoria do *efeito de choque*, proveniente das obras do filósofo alemão Walter Benjamin.

A pesquisa demonstrou a ambiguidade entre cinema, indústria cultural e mercadoria, buscando compreender as causas sociais da transformação do sistema perceptivo humano, pensar a arte burguesa para Walter Benjamin e o seu retorno à práxis estética (COLOMBO, 2012). Delineou o posicionamento otimista de Benjamin quanto ao potencial emancipador do cinema e defendeu que o cinema provoca no espectador atenção aguda, visto que “[...] faz ressurgir a atitude reflexiva que toda obra de arte deveria proporcionar” (COLOMBO, 2012, p. 21).

Quanto aos efeitos no espectador, Colombo (2012) observa que, por ser arte, o cinema, além da contemplação, permite uma correspondência ativa e participativa com alteração no campo da percepção, o que confere à reprodução artística um “caráter pedagógico”. A dimensão perceptiva do espectador modificada pelas alterações causadas pela reprodutibilidade técnica anunciadas por Benjamin constitui o halo da pesquisa. Ao discursar sobre o caráter dessas transformações estéticas, perceptivas e cognitivas destaca que

> Benjamin não compreende mais a estética, ou o sentido tradicional da arte como uma teoria das belas artes, e tampouco no sentido geral de uma teoria das artes, mas sim, a estética como uma doutrina da percepção e a sua atualidade no campo da estética dos meios de comunicação. Neste

> caso, é plausível considerar o cinema em caráter de mercadoria, pois como produto de reprodução técnica, envolve formas de produção industrial, ou seja, o cinema é mercadoria no sentido de que necessita pagar os recursos de produção de filmes, assim como possui uma divisão de trabalho, onde é necessária a contratação de profissionais do ramo, e envolve principalmente ações de investimento e de lucro (COLOMBO, 2012, p. 23).

A autora ressalta que os deslocamentos do sentido tradicional da arte (perda da aura) e a facilidade de se aproximar da obra, em reflexo à reprodutibilidade técnica, promoveram novas formas de percepção do espectador. Por outro lado, a produção técnica de um filme não exclui a lógica mercantil e, consequentemente, as relações econômicas que se estabelecem para produção de um filme – aspectos que o definem como mercadoria e produto. Essa tensão entre a relação comercial e a dimensão artística do cinema é constituinte de seu caráter contraditório.

A fim de compreender essas modificações perceptivas do espectador, Colombo (2012) aproxima o conceito de *efeito de choque* de Walter Benjamin, à teoria da Imagem técnica de Vilém Flusser pois, “os dois autores estabelecem relações entre formas tecnológicas e configurações culturais e observam a ideia de que a história das tecnologias, das mídias, incide em momentos culturais marcados por distintas formas de percepção e cognição” (COLOMBO, 2012, p. 25). E, em diálogo com Theodor Adorno, Colombo põe em relevo os aspectos da indústria cultural de que “[...] todos os produtos de todos os setores são fabricados especificamente para o consumo das massas [...]” (COLOMBO, 2012, p. 36).

Destaca, ainda, que a indústria cultural reforça, ideologicamente, a noção de liberdade entre os consumidores, porém adverte que, ao contrário do propagado, o que se instaura é um processo de controle do consumidor. Esse estado perene de ilusão de liberdade disseminado pela indústria cultural constituiu-se importante discussão na pesquisa de Colombo (2012).

Após a descrição das dimensões da indústria cultural e apresentação do quadro teórico-metodológico, Colombo (2012) discorre sobre os posicionamentos de Adorno em favor do cinema:

> [...] o cinema que Adorno considera como “cinema arte” é aquele que possui essa capacidade de reflexão. No caso do novo cinema alemão, o autor acredita que exista aí uma possibilidade de esses filmes transmitirem mensagens que corroboram em momentos de reflexão ao espectador. Assim, para Adorno, o filme que para ele é considerado obra de arte livre das amarras da indústria cultural e dos meios tecnológicos é aquele onde a intenção do autor ultrapassa essas amarras e tem como resultado um

> momento reflexivo. Assim o cinema arte é então o *cinema como reflexão* (COLOMBO, 2012, p. 44, grifo nosso).

Como objetivo central, a autora busca compreender como o cinema transforma a sociedade e como a linguagem cinematográfica modifica a percepção e cognição do espectador e apresenta um extenso número de autores, que discorreram sobre a linguagem cinematográfica. A complexidade dessa temática lhe impôs traçar a distinção entre filme e cinema:

> [...] o fato fílmico é considerado como uma pequena parte do cinema, e é considerado filme enquanto é discurso significante, ou também enquanto objeto de linguagem, portanto objeto de análise semiológica. Já o fato cinematográfico possui aspectos mais abrangentes e pode ser analisado enquanto portador de diferentes ações, como, por exemplo, as questões presentes antes do filme, as que estão presentes depois do filme, e ainda as que se apresentam durante o filme. Mas, igualmente, o fato cinematográfico pode ser analisado de diferentes maneiras e à luz de aspectos científicos, como um objeto estético (COLOMBO, 2012, p. 56).

Aliada à semiologia da linguagem cinematográfica, promoveu análises do discurso imagético, mediante "[...] planos (imagens) e da cadeia fílmica (discurso), realizando assim uma análise sintagmática do cinema" (COLOMBO, 2012, p. 57). Ao discutir o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, Colombo destaca duas vertentes predominantes: a invenção da linguagem cinematográfica pelo cineasta estadunidense David W. Griffth (narrativa griffithniana) e o cinema formativo de Sergei Eisenstein.

No tocante às contribuições do cineasta D. W Griffth, Colombo (2012) observa o plano americano, a montagem alternada, o *close-up*, a alteração das feições dos autores, as mudanças nos ângulos das câmeras com aproximações e distanciamentos e a intensificação do drama nas cenas com pontos de luz e sombras – todo esse conjunto de alterações no plano cinematográfico, desenvolvidos a partir da primeira década do século XX, transformou a percepção do espectador. Ao fim, a autora explica que as inovações postuladas por Griffth representam a escola clássica de Hollywood, que "[...] surpreende e inova quando deixa o espectador livre para interpretar os fatos" (COLOMBO, 2012, p. 66).

Quanto ao soviético Sergei Eisenstein, cineasta que revolucionou o plano da montagem e da decupagem por meio da produção de imagens manipuladas ao gosto da semiologia do filme – produzindo uma construção fílmica linguística, Colombo (2012) aduz que,

> [...] diferentemente do que se possa imaginar, o vício criativo de Eisenstein pela montagem-rei não se alimentava da tentativa de se escrever uma linguagem cinematográfica própria, mas sim do conteúdo da linguagem do cinema, da qualidade de todo filme, e de como o cinema pode alcançar a consciência do espectador, não apenas em sentido estético, mas também em sentido ideológico (COLOMBO, 2012, p. 70).

E, ao discutir a produção da linguagem cinematográfica desenvolvida por esses cineastas, bem como o *efeito de choque* provocado pela montagem do filme, cujo efeito ressoa em alterações na percepção do espectador, Colombo (2012), a partir da análise descritiva de três filmes, 1) *O nascimento de uma nação* de D. W Griffth; 2) *O Gabinete do Dr. Caligari* de Robert Wiene; 3) *O Encouraçado Potemkin* de Sergei Eisenstein – concluiu que os avanços estéticos – como: a) mudanças em planos e ângulos das câmeras; b) montagem intelectual de Eisenstein em auxílio ao *efeito de choque;* c) estética expressionista alemã a provocar a sensação catártica e instauração de conflitos dramáticos, estéticos e plásticos na cena – proporcionam ao espectador uma experiência *dialetizante,* que altera a ordem do pensamento e a sua consciência.

A ensaísta reitera que essas técnicas impulsionam no espectador uma atitude reflexiva. Enfatiza, ainda, que a relação mercantil entre cinema e público é o que deflagra o avanço da indústria cinematográfica estadunidense. E, em tom de denúncia, adverte que,

> [...] para os teóricos da escola de Frankfurt, como Benjamin e Adorno, a tecnologia aliada à indústria cultural não possuem em nada um lado positivo; seus escritos sustentam que, por onde elas caminharam juntas, deixaram tudo destruído e devastado pelo capitalismo, alienando a sociedade proletária em prol da classe dominante; exemplos de Benjamin incluem os filmes grotescos de Hollywood e de *Walt Disney* e a televisão, para Adorno, era o princípio da destruição de tudo o que a tecnologia poderia fazer de produtivo, culturalmente e intelectualmente para a sociedade (COLOMBO, 2012, p. 87, grifo nosso).

Embora, ao longo de toda a sua pesquisa, não tenha feito nenhuma descrição de filmes Disney, enfaticamente, define-o nesse excerto – como “grotesco”. Essa menção sem qualquer análise *a priori*, no bojo, porém, de uma crítica à indústria cultural, interessa-nos, pois legitima a continuidade de pesquisas que investigam os aspectos multifacetados do cinema que, em contraste, se alternam – ora como mercadoria, determinada pela lógica da indústria cultural via Adorno, ora como arte, conforme vislumbrado por Walter Benjamin (1994).

O estudo empreendido por Colombo (2012) contribuiu com o processo de consolidação deste trabalho, por demonstrar que as técnicas desenvolvidas pelos cineastas D.W Griffith e Sergei Eisenstein, no primeiro quartel do século XX, constituem-se como possibilidades de alteração perceptiva e cognitiva do espectador. No entanto, a pesquisadora não exclui a forte influência da cinematografia hollywoodiana, que atualmente caminha, *pari passu*, com a danificação do ser.

Ao pensar sobre os desafios impostos pela indústria cultural, Renata Rosa Franco, em sua dissertação intitulada *O cinema como (im)possibilidade formativa: uma discussão a partir da perspectiva de Adorno*, busca compreender a confluência de contrastes, que envolvem o cinema, a saber: se, por um lado, fomenta uma falsa realidade prometida pelas ideologias capitalistas, por outro, mesmo que inserido neste estado de coisas, compõe-se em resistência à indústria cultural, quando elaborado como obra artística.

Franco (2012) propôs discutir, a partir da obra de Theodor Adorno, as possibilidades artísticas e formativas do cinema. A autora observa que, a despeito dessa aparente incongruência, partilha da "[...] opinião de Loureiro (2010) de que, apesar do afamado pessimismo de Adorno em relação ao cinema, existem sim, em sua bibliografia e em suas considerações sobre o assunto, princípios filosóficos que possam embasar uma teoria estética do filme sob a perspectiva crítica" (FRANCO, 2012, p. 74).

Outro dado relevante desta pesquisa é que as bilheterias não são mais a principal fonte de lucro, agora – é a *convergência* entre a audiência do público e a venda de produtos que gravitam em torno da marca do filme, que assegura o mercado multimilionário do cinema estadunidense. Essa dimensão de convergência entre sucesso de bilheteria e venda de produtos consolida-se pela publicidade, cuja função é manter o interesse das massas pelo filme, pois "[...] filmes são produtos de massa, mas seu consumo é individual" (FRANCO, 2012, p. 11). A pesquisadora garante que, "[...] Com esse enorme alcance e prestígio, podemos dizer que o cinema estadunidense promoveu quase à aculturação cinematográfica mundial, tamanha a penetração no gosto do público" (FRANCO, 2012, p. 13). E, como resultado de toda essa organização mercantil, assegurou que "[...] o cinema de Hollywood passou a ser um código dominante no processo de legitimação de sua

ideologia em todos os aspectos da vida social" (FRANCO, 2012, p. 14). Em linhas gerais, esse processo de fetiche da mercadoria, articulado pela indústria cinematográfica hollywoodiana, implica a manutenção da falsa realidade e a reificação do ser.

Em consonância com o pensamento adorniano, Franco (2012) lança mão do conceito de formação cultural – processo que se entrelaça à educação e à emancipação. No entanto, a fim de ampliá-lo, defende que "[...] formação cultural não se limita, portanto, à vida escolar, mas se estende à reflexão sobre o poder exercido pela realidade extra pedagógica, que influencia os indivíduos muito mais e mais a fundo que a escola" (FRANCO, 2012, p. 22).

Em interlocução com o conceito de Indústria Cultural, Franco desenvolve reflexão tanto sobre a planificação da sociedade quanto sobre a falsa sensação de democratização cultural impelida pelo sistema de troca - regido nas lógicas internas do capitalismo, porque "[...] a incapacidade para experiência é produzida socialmente e tem na troca o seu modelo" (FRANCO, 2012, p. 28). Ela segue dois caminhos para configuração de seu estudo: um, no qual demonstra a abdicação do pensamento crítico por um público sequioso do imediato – efeito de sua semiformação; outro, em que perscruta uma possibilidade de superação da condição de indivíduo semiformado pela via da restauração do pensamento crítico e reflexivo, a fim de desmistificar as aparências ao revelar a essência do todo social.

Em síntese, a pesquisa ratifica a semiformação mantida e produzida pelo capitalismo, por meio do cinema. Entretanto, a autora aposta em um potencial de fuga: que se encontra na filosofia e na arte, pois somente pela filosofia e pela arte se devolveria a possibilidade de uma formação cultural autêntica. De modo que se o cinema, enquanto obra artística (filosofia e arte), opõe-se à ordem estabelecida, negando-a, então se desfaz o fim do império da "mesmice" e se restauram as possibilidades formativas do cinema.

O estudo de Franco (2012) destaca-se por sua coerência teórica e pela profícua interlocução com a constelação de conceitos de Theodor Adorno. Suas análises, sobre as possibilidades e as impossibilidades formativas do cinema, constituem-se tanto um importante aporte para compreensão dos mecanismos ideológicos, que

impedem revelar a essência e desvelar as aparências dos fenômenos sociais, quanto indica *possibilidades* que legitimam o cinema como arte autêntica.

Na mesma linha de investigação, apresentamos a dissertação intitulada *Entre choques, cortes e fissuras – A (semi)formação estética: uma análise crítica da apropriação de filmes na educação escolar*. Sua autora, Helga Caroline Peres, com intuito de dar vistas ao processo de reeducação dos sentidos, problematiza a reprodução de filmes em contexto escolar, demonstrando haver uma didática de *natureza dual* nos filmes – uma que é *intrínseca* ao filme, depositada pelo cineasta ou produtor, mas que não guarda relação com a didática escolar, e outra constituinte de um caráter escolar, *extrínseca*, que torna o filme um recurso de apoio aos conteúdos, condição que manifesta certa instrumentalização.

Em face disso, defende que a reprodução fílmica, em seu caráter *intrínseco*, pode contribuir com a reeducação dos sentidos. No entanto, ressalta que reeducar os sentidos está na contramão de conferir ao filme um caráter de recurso didático, posto que muitas vezes a apropriação dos filmes em âmbito escolar reflete o utilitarismo – aspecto em voga na didática escolar moderna. Dessa forma, Peres (2016) vislumbra um veio de análise: não obstante a natureza contraditória do cinema, entre “esfera da arte” e “esfera da mercadoria”, há a simultaneidade que não impede a possibilidade dessa tensão constitutiva do cinema postular “[...] a reflexão crítica sobre o próprio estado de reificação em que nos encontramos” (PERES, 2016, p. 20).

Com este ponto de partida, Peres (2016) busca compreender como o professor do ensino fundamental utiliza o filme em sua prática, a fim de questionar se o trabalho do professor se direciona à educação dos sentidos de alunos “[...] já formatados pelo panorama da hiperinflação imagética – que caracteriza a intensificação dos mecanismos da Indústria Cultural” (PERES, 2016, p. 20).

Quanto à metodologia, a pesquisadora busca, nas entrevistas semiestruturadas com quatorze professores, circunscrever o que marca as relações entre filmes e educação. Suas interpretações do *corpus* de análise apontam para a urgência de se repensar criticamente a formação docente, com intuito de privilegiar parâmetros para uma reeducação estética, que rompa com o esquematismo da indústria cultural em voga no trabalho docente.

No aprofundamento de suas análises encontram-se as categorias de mediação e de totalidade, a subsidiarem sua compreensão do pensamento adorniano quanto à forma e o conteúdo da obra artística. Com a interpretação desses conceitos, Peres (2016) desenvolve sua argumentação contra os filmes de Hollywood. Assim, observa:

> Ora, se a relação entre forma e conteúdo na obra de arte é intrínseca – conjectura para que a obra se realize –, Adorno nos mostra que no filme hollywoodiano, tal qual em sua estrutura de produto, essa relação é irrealizável. Na indústria cultural, como vimos, a unidade formal torna-se inexistente juntamente por escancarar a totalidade do objeto; é deste modo que os sujeitos entram em contato com seu conteúdo fetichizado. Com isso, há uma aparente transparência que não passa de um forjado clichê (PERES, 2016, p. 45).

Ao abordar a estética naturalista produzida pela cinematografia hollywoodiana, cujo recheio é uma narrativa linear que apesar da evolução técnica mantém-se inalterável a perpetuar suas ideologias, Peres (2016) apresenta os protocolos estéticos e narrativos que asseguram o sucesso desses estúdios estadunidenses, os quais produzem filmes à moda fordista e os disseminam em escala mundial. Conforme a autora, tal conjuntura é “[...] o meio mais eficiente de manipular as massas, através de uma estética naturalista e de protocolos formais veiculadores de mensagens” (PERES, 2016, p. 57).

Quanto à reeducação dos sentidos e a sua intrínseca relação com a didática do filme, Peres (2016), postulando um entrelaçamento entre a montagem e o sentido educativo, demonstra que “[...] A estética moderna radical, expressa na prática fílmica de Kluge, atua na contramão do aprisionamento dos sentidos engendrados pelos filmes marcados pela produção industrial” (PERES, 2016, p. 73). Essa premissa direcionou suas análises para o vigor da estética fílmica desenvolvida por Kluge, na qual se encontra um potencial intencionalmente didático e emancipatório. Contudo, a autora sustenta que não pretendeu, em sua pesquisa, pôr em risco a “intenção didática” evidenciada nos filmes de Kluge – a reduzi-lo a um material didático de caráter utilitarista e, consequentemente, em uma mercadoria. Assim,

> O sentido do filme que pretendemos elucidar neste trabalho condiz com a perspectiva de um cinema em tensão, onde escavar as camadas de sua estrutura produtiva pode vir a fomentar a reflexão crítica e filosófica pertinente ao papel do espectador; a reeducação dos sentidos pressupõe o desvelamento dessa estrutura – especialmente no contexto dessa análise sobre a especificidade da transposição do filme para educação escolar enquanto recurso pedagógico (PERES, 2016, p. 79).

Importante dado, da pesquisa de Peres (2016), foram as respostas às questões direcionadas ao filme no *tempo de trabalho* do professor, de modo que no tempo livre o filme liga-se à distração e ao descanso do professor, mas, no âmbito escolar, o filme deverá estar sempre vinculado a um conteúdo com fins educativos e pré-determinados. Peres (2016), em objeção, assegurou que “O que os participantes da pesquisa parecem não perceber, ainda, é que o filme constitui uma *linguagem* que deve ser compreendida em sua especificidade” (PERES, 2016, p. 186).

Peres (2016) observa que grande parte dos entrevistados afirma que o cinema e o filme se prestam à diversão e ao entretenimento, por isso fazem parte do seu tempo livre – aspecto que revela o contrato tácito entre público “extenuado”, pelo dia de trabalho, e o filme de apelo fácil como promessa de revigoramento do trabalhador. Sobre isso, Peres (2016) garantiu que “[...] este [entretenimento] subsidia a busca de sentido para uma vida que foi subtraída dos sujeitos pelo sistema” (PERES, 2016, p. 171).

Em síntese, com o objetivo de esclarecer o que seria uma *didática fílmica* voltada à reeducação dos sentidos, a análise de Peres demonstra que as *fissuras* (categoria de resistência aos esquemas da indústria cultural) passam pela contestação na própria linguagem do filme como produto da indústria cultural, e *os choques* (categoria de imposição dos esquemas da indústria cultural) mostram-se no seu impetuoso trabalho contra a inteligibilidade – afastando o espectador da reflexão, a partir do jogo ideológico que o aprisiona em uma falsa realidade, firmada na manutenção da classe dominante. Dessa forma, ela previa encontrar na empiria dados que confirmassem além dos *choques* da indústria cultural, as *fissuras* que permitem pensar a reeducação dos sentidos. Contudo, sua hipótese colidiu com os limites da semiformação docente e ela esclarece que

> [...] não encontramos, no repertório de nossos participantes, qualquer elemento que caminhe em direção a nossa hipótese central, ou mesmo dos elementos de uma didática fílmica associada intrinsecamente a seus termos formais, estéticos e estruturais que vá além daquilo que é expresso pelo seu conteúdo fetichizado (PERES, 2016, p. 227).

A primazia do estudo de Peres (2016) reside não só no cuidadoso arranjo entre a teoria de Theodor Adorno e o conjunto de interpretações do *corpus* (vislumbradas na clareza argumentativa), mas, sobretudo, no anúncio dos limites à reeducação dos

sentidos, em consequência, ao já instalado processo de semiformação, que de modo capilar invade todas as esferas da vida, inclusive a escola.

À guisa de explicação, a leitura integral desses três estudos se mostra como importante ponto de partida para o desenvolvimento da investigação que se pretende empreender.

2.2 Estúdios Disney em pesquisas acadêmicas

Durante o processo de refinamento e catalogação das pesquisas, na plataforma eletrônica (Google Acadêmico), foram identificados, entre teses, dissertações e artigos, aproximadamente 100 resultados, a partir da busca com a palavra-chave “filmes Disney”. A quantidade de pesquisas encontradas nessa plataforma de modo algum invalida o debate em torno do tema, mas, pelo contrário, ratifica e legitima a produção de pesquisas que cumpram responder a questões contemporâneas.

À guisa de explicação, foram feitas leituras dos títulos, dos resumos e leituras parciais dos trabalhos, até que se configurasse, à vista dos objetivos propostos para construção deste capítulo, um painel de análise que convergisse com a pesquisa em tela. Do total de 100 trabalhos, apenas nove (APÊNDICE B) convergiram com a temática deste projeto.

Dentre esses, destaca-se a dissertação de Wander Lúcio Araújo Quintão, intitulada *O aprendiz de feiticeiro: Walt Disney e a experiência norte-americana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação.* Nesta, o autor apresenta o desenvolvimento técnico e as mudanças estéticas do filme de animação dos estúdios Disney. Seu interesse de estudo concentrou-se nas técnicas cinematográficas da arte de animação, ou seja, “[...] o desenho animado no cinema industrial é objeto deste estudo” (QUINTÃO, 2007, p. 29).

No primeiro capítulo, Araújo Quintão apresenta as divergências históricas sobre a data e o local exato de nascimento do filme de animação. Ele exemplifica as características do cinema de animação e do desenho animado e ressalta o trabalho do “animador”– responsável por conferir “vida” a objetos inanimados. Para Quintão

(2007, p. 19), “[...] O cinema de animação consiste numa contínua busca e numa conquista dos animadores espalhados pelo mundo, desde os primeiros anos”.

Em seu estudo deu relevo ao processo de profissionalização dos estúdios de animação, sobretudo os estúdios Disney.

> O desenho animado clássico é uma vertente que tem em Disney, com a essencial participação de sua equipe, o seu mais importante realizador e desenvolvedor, mas não único. Walter Disney foi um aprendiz do cinema. Ele iniciou-se ainda no Kansas, aprendendo através de manuais os príncipios dessa magia e através dos filmes que chegavam a sua cidade. Disney foi um aprendiz de feiticeiro que se tranformou no grande mestre da criação do desenho animado clássico (QUINTÃO, 2007, p. 19).

Para exemplificar os aspectos “evolutivos” do desenho animado, desde seu surgimento no final do século XIX, na Europa, até sua consolidação entre as décadas de 1930 e 1940 nos Estados Unidos, Quintão (2007) apresenta as peculiaridades dos principais expoentes do desenho animado, suas técnicas apuradas e o desenvolvimento dos seus traços estéticos.

Segundo o autor, a tentativa de superação e de adequação aos diversos conflitos de ordem pessoal ou econômica, entre os desenhistas, foi a tônica dos estúdios de animação estadunidense na primeira década do século XX. Impulsionados por suas ambições pessoais ou pela saturação de crises econômicas, os desenhistas criavam personagens com novas técnicas, a fim de torná-los rentáveis ao consagrá-los entre o público.

Conforme Quintão, durante o processo de desenvolvimento do desenho animado e, consequentemente, do cinema de animação pairava certa animosidade entre os desenhistas e animadores, expressada na excessiva preocupação em assegurar a patente de suas invenções. Explicitou que

> Jonh Radolph Bray marca o vigor e o ambiente competitivo que existia dentro da indústria do filme animado que, naquela época, se concentrava em Nova York. Solomom atribui à esposa de Bray e ao seu *staff* de advogados a vitória que conseguia impor em seus concorrentes. Dividindo os direitos da patente do celsystem com Earl Hurd, Bray ainda patenteou outras técnicas desenvolvidas, dentre elas o conceito de linha de montagem e o *perf-and-peg system,* ambos desenvolvidos pela dupla Barré-Nolan (QUINTÃO, 2007, p. 86).

Após a descrição do nascimento da indústria do desenho animado, Quintão (2007) detalha a “onipotência e onipresença” dos estúdios Disney. Assegura que “[...] a primeira impressão, ao se ouvir falar em Disney, é a de uma tranquilizante familiaridade. Seu nome soa como de um velho conhecido de quem não se precisa

falar muito" (QUINTÃO, 2007, p. 132). E sobre o criador – Walt Disney, afirmou ser "[...] o nome mais importante da história da indústria do cinema de animação e, por consequência, também uma das mais importantes influências da arte de animação do século XX" (QUINTÃO, 2007, p. 132). A biografia "rica e controversa" de Walt Disney não foi vertente de análise deste pesquisador. Seu interesse foi resgatar a trajetória fílmica e técnica deste criador de desenhos animados. Para Quintão, a fórmula de "sucesso" de Walt Disney foi

> [...] a elaboração de versões criativas e atualizadas de histórias populares e a capacidade de reunir em torno de si profissionais competentes, de quem obtinha dedicação e superação [...]. O estúdio produziu seis *cartoons* baseados em histórias populares e contos de fadas (QUINTÃO, 2007, p. 135).

O primeiro trabalho de animação de Walter Disney foi realizado em 1922 e baseou-se na obra *Os Músicos de Bremmem* dos irmãos Jacob e Wihelm Grimm. Conforme Quintão (2007), essa adaptação sofreu forte influência de uma personagem que já gozava, nesta época, de muito prestígio entre o público: *O gato Félix* de Pat Sullivan e Otto Messmer. Sobre as primeiras dificuldades técnicas e estéticas enfrentadas por Walter Disney, Quintão sustentou que

> [...] os filmes feitos por Walter Disney no Kansas comprovam que, apesar de estar afastado de Nova York, e de ter como recurso para aprender animação apenas a análise dos filmes e a leitura dos manuais básicos, as animações que eles realizaram mostraram-se comparáveis àquelas produzidas por grande parte dos estúdios de Nova York, o principal centro produtor de filmes animados naquela época. Ainda não se equiparavam aos resultados obtidos pelos estúdios de Fleischer e Pat Sullivan, os quais também se destacavam da produção corrente de Nova York (QUINTÃO, 2007, p. 141).

Quintão demonstra os percalços técnicos e artísticos enfrentados por Disney, assim como seus avanços na construção de seus primeiros filmes de animação. Apresentou, ainda, as primeiras criações de Disney: *O gato Julius* e *O coelho Oswald,* e, finalmente, a personagem que consagra: *Mickey Mouse.* A mais significativa personagem dos estúdios Disney sofreu, ao gosto das interferências do público, várias alterações em seu comportamento, as quais lhe conferiram a alcunha de *bom moço*. Dessa forma,

> A maioria dos espectadores quando pensam em Mickey, tem em mente um personagem gentil, um pouco tímido, quase sempre se esmerando por ser correto. Se o nascimento de Mickey está intrinsecamente vinculado a Disney e a Ub Iwerks, esse Mickey que predomina na lembrança da maior parte do público, contudo, foi sendo construído, pouco a pouco, com a participação dos animadores e artistas do estúdio, e, de certo modo, pelo

> seu público, que *"ditava"* como ele deveria se comportar (QUINTÃO, 2007, p. 174, grifo do autor).

Conforme Quintão (2007), os animadores e desenhistas a fim de desonerarem suas produções e obterem maior margem de lucro, talharam a produção, ou seja, desenvolveram linhas de montagem para produção dos filmes de animação – criaram indústrias que poderiam, a partir da divisão de trabalho, operar com garantias de atendimento aos cerrados prazos estipulados pelos investidores e, com isso, manterem-se competitivos no crescente mercado de cinema de animação. Quanto a essas assertivas, afirma que

> [...] o animador inglês Richard Willians definiu o cinema de animação como uma forma de arte industrial[8]. Especificamente, em Disney [...] isso se refletiu através da elaboração de uma narrativa mais complexa que aproximou seus filmes das artes que privilegiam o desenvolvimento da narrativa como base de sua atividade, como grande parte das obras literárias, teatrais e musicais e de outras, mas que, diferentemente destas, o resultado final era *um produto de uma verdadeira linha de montagem*, onde artistas de criação, animadores e outros tantos profissionais davam a sua contribuição para a completa realização do filme. A concepção original e predominante do filme era certamente de um realizador, e se o cinema pode ser a obra de um realizador, Walter Disney é um dos nomes que pode melhor se caracterizado como autor de seus filmes (QUINTÃO, 2007, p. 191, grifo nosso).

O autor desconsidera, nesse excerto, tanto o trabalho alienado – efeito da divisão do trabalho – quanto as contradições inerentes à produção de um filme que tenha como mote as linguagens artísticas (literatura, teatro e música) se tornarem um produto de linha de montagem. Suas descrições passam de largo de análises e interpretações críticas, o que, evidentemente, abre uma lacuna investigativa sobre a relação de criação e de produção de filmes de animação dos estúdios Disney. A ausência dessas ponderações, na pesquisa de Quintão (2007), denota uma investigação de natureza linear dos fênomemos sociais, em que se privilegiam as descrições e não se evidenciam as contradições.

Quintão (2007) nos apresenta Walt Disney como um homem determinado e disposto a vencer quaisquer obstáculos econômicos ou profissionais; um indivíduo tanto resiliente quanto sensível; sempre atento aos anseios do público e aos necessários ajustes técnicos e artísticos em suas produções. Sua capacidade de inovação artística e superação estética tornaram-se a marca de sua cinematografia de

---

[8] Sobre arte industrial, o autor apresenta em nota de rodapé a seguinte explanação: "D'ELIA, Céu, p. 145. Conforme o autor, para o animador inglês, o cinema de animação é uma arte industrial e, como tal, se desenvolve apenas em países industrializados e seu desenvolvimento é proporcional ao desenvolvimento industrial de cada país" (QUINTÃO, 2007, p. 191).

animação, sempre empenhado a criar um vínculo sensível (empatia) entre o espectador e a personagem (QUINTÃO, 2007).

O autor discorre não só sobre a história da industrialização crescente do cinema de animação, mediante ao exponencial avanço técnico, como também delineia o período de protoindustrialização dos filmes de animação da Europa e dos Estados Unidos. Contudo, apesar dos critérios descritivos e das diversas imagens que ilustraram o desenvolvimento das técnicas do cinema de animação, parece não ter sido escopo de Quintão as interpretações analíticas dos efeitos dessas técnicas ou as consequências dos processos artísticos e estéticos sobre o público. Tampouco se apoiou em um quadro teórico-metodológico que ampliasse seu processo empírico – ao longo de seu estudo manteve-se, unidimensionalmente, na descrição da indústria do desenho animado e do cinema de animação.

Na dissertação intitulada *A magia Disney no Facebook: estratégias de comunicação e negócios do conglomerado na rede social,* Cynthia Maciel Duarte desenvolve um estudo sobre os interesses mercadológicos da *Disney Company* disseminados via rede social – *Facebook.* A pesquisa revela que "[...] o grande interesse das empresas nas ditas redes sociais não está na interação com cada internauta, mas nas inúmeras conexões que cada um estabelece. [...] As redes sociais são usadas por empresas como parte de um negócio" (DUARTE, 2014, p. 13).

Para concretização de sua investigação, Duarte (2014) analisa, além de 529 postagens no Facebook feitas entre 2009 e 2014, os relatórios financeiros anuais de 1999 a 2013 da companhia Disney. A partir destes dados, compreendeu que o conjunto organizado destas informações gera o perfil dos usuários, os quais se configuram como cadeia de potenciais consumidores da marca Disney. Para exemplificar a amplitude da página Disney no Facebook, Duarte (2014) afirma que são números "[...] que impressionam. Há posts que suscitam mais de 20 mil compartilhamentos, dois mil comentários e são curtidos por mais de 170 mil pessoas [...]" (DUARTE, 2014, p. 115).

Duarte (2014) destaca certas divergências teóricas entre os estudiosos desse conceito. Assim, se por um lado havia sociólogos que defendiam que as inovações técnicas traziam benefícios para o público, a despeito das questões mercadológicas envolvidas nestas inovações, por outro lado, ela pondera que "[...] Adorno e

Horkheimer consideravam a batalha perdida, tendo como resultado a cultura subordinada ao capital" (ADORNO, 2014, p. 38).

A autora disponibiliza para o leitor um panorama teórico de aspectos econômicos que influenciam na competitividade entre as empresas e, consequentemente, acirram as relações no mercado, a saber: a) competição e concentração; b) criação de estratégias; c) vantagens competitivas; d) desejos e necessidades do consumidor; e) valor e utilidades dos produtos; f) globalização. Todos esses fatores asseguram a compreensão da manutenção das altas margens de lucro do mercado.

No entanto, Duarte (2014) aponta as consequências de uma sociedade que, associada ao mercado, produz desigualdades, pois "[...] estatísticas mostram que na maioria dos países os índices de desigualdade se agravam e que a maior parte da população não tem acesso a um consumo cultural diversificado" (DUARTE, 2014, p. 52). Ou seja, a concentração de recursos impede que grande parte da população usufrua de bens culturais, uma vez que o mercado não tem como objetivo central a garantia deste acesso aos que não podem pagar por eles. De acordo com Duarte (2014, p. 52),"[...] a situação é preocupante, já que o acesso a bens e serviços informo comunicacionais está relacionado a bem-estar social e educativo".

Para explicar o "negócio Disney" e a "era Walt Disney", Duarte (2014) tece considerações sobre o contexto histórico e econômico das primeiras décadas do século XX nos Estados Unidos – o pós-guerra, período que se desdobrou entre recessões e avanços econômicos, marcadamente, lembrados por crises e expectativas da população estadunidense. Quanto à produção dos filmes de animação, Duarte (2014) apresenta as inovações e os maciços investimentos que consolidaram e ampliaram a marca em escala planetária. Explica que para se assegurar o sucesso do "negócio Disney" foi exigida da companhia, além da contínua inovação de técnicas, financiadas pelos elevados investimentos de capital público, privado e empréstimo, também a conjuminação de fatores históricos e econômicos, os quais foram: *babyboom,* política da boa vizinhança e crescimento do consumo no pós Primeira Guerra. Esses fatores[9] propiciaram a consolidação do conglomerado Disney.

[9] Segundo Duarte (2014) esses fatores contribuíram com o "sucesso do negócio Disney", negócio que se expande entre parques temáticos, estúdios de cinema, navios para cruzeiro, redes de televisão, entre outras empresas e negócios. Explicou que o *Babyboom* foi um fenômeno nacional

Duarte (2014) deixa evidente que não só de êxitos monetários vivem os negócios da Disney. O “império” tem sido alvo de intensas críticas ao longo das últimas décadas. Vários estudiosos identificaram e expuseram muitos desvios estéticos ou éticos, os quais eram direcionados à propagação de uma ideologia perquerida por Walt Disney, em que “[...] foi acusado de infantilizar a cultura americana e retirar o perigo dos contos de fadas para popularizá-los, oferecendo a ilusão de uma vida sem problemas, de homogeneizar a imaginação coletiva e promover o conformismo” (DUARTE, 2014, p. 89).

Conforme Duarte (2014), todos os negócios gerenciados pela *The Walt Disney Company,* tais como serviços, contratos, empreendimentos e produtos licenciados são subdivididos em: 1) redes de mídia; 2) parques e resorts; 3) estúdios de entretenimento; 4) produtos de consumo interativo. Investimentos grandiosos que crescem exponencialmente, graças à globalização em escalas planetárias. Em sua pesquisa, Duarte (2014) também descreve a expansão mundial do conglomerado Disney e os recordes de lucro com cifras na casa dos bilhões de dólares, conforme demonstram os relatórios financeiros da empresa.

Duarte (2014) explica a relação mercadológica entre Disney e Facebook. A rede social Facebook tornou-se grande aliada das empresas Disney, por propagar e aproximar o público infantojuvenil dos principais produtos da companhia. De acordo com Duarte (2014), a página da Disney no Facebook possui “[...] mais de 46 milhões de fãs, número que cresce diariamente” (DUARTE, 2014, p. 112). Esse fenômeno de público explica-se pelo conteúdo lúdico da página, que atrelado à vinculação de mensagens de autoestima, bem-estar, amor e paz atraem o público, porém escondem o verdadeiro interesse da empresa, isto é,“[...] enquanto entretém o internauta, as postagens servem ao negócio da companhia” (DUARTE, 2014, p. 119).

Em conclusão às análises da investigação, apresentamos a lucratividade do “negócio Disney”, aspecto fulcral da pesquisa de Duarte (2014). Dessa forma,

---

desencadeado pela elevação da taxa de natalidade dos Estados Unidos de 1946 a 1964, com a volta maciça dos soldados, após o término da primeira guerra mundial – fenômeno que gerou o público infantil da Disney nestas décadas. Quanto à *política de boa vizinhança* foi o método empregado durante o governo de Franklin Delano Roosevelt para assegurar a supremacia ideológica dos Estados Unidos nas Américas – política que conferiu alto investimento do governo nos estúdios Disney, transformando-os em propagandistas dos ideais defendidos pelo *American way of life.*

> A análise da página do Facebook da Disney como estratégia de negócio não deixa dúvidas: é preciso prestar atenção nos números relacionados a Mickey Mouse e seus companheiros. O valor da ação da The Disney Company na manhã de 14 de fevereiro de 2014 deve servir de alerta. Mais do que a inegável competência gerencial de seus profissionais, os US$ 74,94, contra os US$ 64,80 da *Time Warner* e US$ 28 da Vivendi mostram o poder da Disney em nível mundial. O valor das ações do conglomerado de Mickey Mouse está no patamar de empresas de segmentos historicamente lucrativos como o ramo de bebidas, atrás apenas de empresas de biotecnologia e petróleo, considerando as ações da Puma Biotecknology negociadas a US$ 123,59 e da Exxol Mobil Corporation, a US$ 94,11. As ações das maiores multinacionais brasileiras, segundo pesquisa da Fundação Dom Cabral (FDC, 2013), foram negociadas a valores bastante inferiores. Em 14 de fevereiro, as ações da BRF na bolsa de valores de Nova York fecharam a US$ 27,14, da Ultrapar a US$ 21,47, da Vale a US$ 14,40 e da Itaú Unibanco a US$ 13,08 (DUARTE, 2014, p. 143).

Com isso, Duarte (2014) revela o impacto econômico dos conglomerados de mídia, que não demonstram interesses na coletividade, mas apenas aumentar a margem de lucro, principalmente a Disney Company, por “[...] fazer do mundo sua fonte de receitas” (DUARTE, 2014, p. 43). A pesquisa de Duarte (2014) contribuiu, sobretudo, para que compreendêssemos as estratégias de mercado e o apelo midiático desenvolvido pela Disney.

Em *Cinema e política da boa vizinhança: a expedição de Walt Disney ao Brasil*, dissertação de Pablo Santos Ribeiro Hernandez, esse autor explica que os estúdios Disney operam sob a ótica dos interesses mercadológicos e não sob o primado da autenticidade da arte. Na dissertação, Hernandez (2015) analisa a política da boa vizinhança instaurada pelo governo estadunidense, no perído de 1941 a 1945, cujo escopo era (supostamente) garantir a manutenção da política externa perquerida pelos Estados Unidos durante a 2ª Guerra Mundial. Hernandez (2015) sugere que a visita de Walt Disney ao Brasil, em 1941, possuía caráter político e diplomático, cujo intuito era instaurar a “política da boa vizinhança”.

De acordo com Hernandez (2015), com intuito de assegurar o domínio das Américas e mantê-las livres de quaisquer interferências europeias, o governo dos EUA modificou sua política externa com a América Latina, pois demostraram certa brandura na relação, e a figura de Disney foi apropriada porque despertava grande admiração, e quase nunca era vista com desagrado ou desconfiança (HERNANDEZ, 2015, p. 13).

A visita de Walter Disney ao Brasil cumpria uma agenda que beneficiava tanto o governo dos Estados Unidos quanto à indústria cinematográfica de Disney. Todavia,

a presença do empresário no Brasil não deveria, de modo algum, parecer ser de ordem política, mas “[...] como parte de um projeto cinematográfico” (HERNANDEZ, 2015, p. 83).

A política adotada pelos Estados Unidos, assegurada pela presença de Walter Disney na América Latina, deveria afirmar as relações diplomáticas entre essas nações e o meio para efetivá-la passou pela criação de produções cinematográficas, as quais deveriam evidenciar as idiossincrasias culturais dos povos latino-americanos, como reconhecimento de sua cultura local. No entanto, as produções desenvolvidas pelos estúdios Disney tomaram ares caricatos. Para o Brasil, a figura caricata fora *Zé Carioca*.

Durante o período de estada da comitiva Disney no Brasil, diversos eventos foram organizados, inclusive com a presença do então presidente Getúlio Vargas. A missão Disney foi apoiada por jornalistas, personalidades e políticos do Brasil. Todos se mostraram favoráveis à aproximação cultural com os Estados Unidos. Tamanha fora a repercussão causada pela presença de Disney no Brasil, que até mesmo a intelectualidade brasileira da época cantou loas à técnica cinematográfica do animador estadunidense – nomes como Vinícius de Moraes, Manuel Bandeira e José Lins do Rego (HERNANDEZ, 2015).

Segundo Hernandez, em crônica José Lins do Rego elogiou o processo de criação de Walter Disney. O escritor brasileiro destacou as diferenças entre Disney e Chaplin, assegurando que “[...] tudo que Chaplin não pôde dizer, Disney nos disse. Tudo que Chaplin não quis fazer, Disney fez” (HERNANDEZ, 2015, p. 83). Lins do Rego também sugere que as lendas brasileiras e o folclore nacional muito ganhariam com a aproximação de Disney de símbolos culturais como o Saci Pererê, o Lobisomem, a Caipora entre outros. Entretanto, os convites de Lins do Rego não foram sequer considerados pela equipe de Disney, visto que não se beneficiaram das lendas brasileiras para sua criação, mas “inventaram uma personagem” à moda de um estereótipo do malandro carioca.

A partir de um conjunto de reportagens e textos publicados em jornais, à época da expedição Disney, Hernandez (2015) delineia os interesses dos governos brasileiro e estadunidense. Os Estados Unidos pretendiam criar uma política externa de apoio e cooperação pan-americana e o Brasil almejava, por meio dos filmes Disney, criar

uma imagem de país civilizado entre os estrangeiros. Para concretização dessas pretensões os estúdios Disney desenvolveram os filmes *Alô, amigos* e *Os três cavaleiros*. As películas faziam parte do projeto de política da boa vizinhança implantado pelos Estados Unidos, cujo objetivo era assegurar as relações diplomáticas entre os países da América, mantendo-os distante de quaisquer relações com os países que compunham o eixo (Alemanha, Itália e Japão) durante a 2ª Guerra Mundial (HERNANDEZ, 2015).

A pesquisa de Hernandez (2015) descreve um importante período histórico da América Latina, ocorrido durante a 2ª Guerra Mundial, momento em que diversas demandas políticas se alinharam. Segundo o pesquisador, este tempo foi marcado por intenções de controle e manipulação dos Estados Unidos, advindas de sua política externa imposta aos países latinoamericanos. Quanto ao Brasil, devido às aspirações econômicas, políticas e sociais do Estado Novo, implantadas durante o governo de Getúlio Vargas, a aproximação dos Estados Unidos foi vista com *bons olhos* pelo governo brasileiro.

O Vilão desviante: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos Estúdios Disney, dissertação de Caynnã de Camargo Santos, na qual, a partir da semiótica greimasiana, o autor discute as relações de transgressão de heteronormatividade e os gêneros desviantes dos vilões Úrsula, Jafar e Scar, dos filmes de animação Disney – *A pequena sereia* (1989), *Aladdim* (1992) e *O rei leão* (1994).

Santos (2015) identifica, na linguagem cinematográfica dos filmes de animação Disney, uma atividade discursiva responsável por propagar ideologias e valores e, portanto, uma educação moral e não formal, “[...] construindo assim o senso de normatividade social. Ou seja, tais discursos midiáticos atuariam de forma a apresentar persuasivamente ao público infantil os padrões aceitos e não aceitos em uma determinada especificidade histórica e cultural” (SANTOS, 2015, p. 16).

O sutil processo de reiteração da conduta heteronormativa vincula-se ao discurso do filme de animação, originando, segundo Santos (2015), um texto cultural que passa a produzir significados junto ao público infantil. Em seu estudo, busca analisar a identidade negativa atribuída aos personagens Disney, cuja representação tenha culminado em um padrão de gênero desviante.

Em confluência com os estudos culturais, e sob a égide da teoria crítica, Santos desenvolve suas interpretações sobre as produções cinematográficas que compunham seu *corpus* de análise. Dessa forma, busca pela via do marxismo entender questões de dominação de gênero. Para tanto, explica o conceito de "crítica" e de "ideologia" proposto nos estudos culturais em diálogo com o marxismo. Reitera, ainda, que seus esforços teóricos "[...] partem do entendimento de que os artefatos culturais endereçados às massas, longe de serem inocentes, constituem-se uma peça chave para o funcionamento do sistema a contento dos discursos dominantes" (SANTOS, 2015, p. 18).

Santos (2015) desfere ácida crítica à biografia oficial de Walter Elias Disney, que supostamente teria sido um sujeito controverso, ao invés de uma figura asséptica, como querem fazer crer alguns de seus principais biógrafos. Dessa maneira, Santos afirma que

> [...] revelações têm mostrado que por trás dessa fachada apaziguadora reside um personagem complexo não tão "irretocável" quanto a mitologia oficial de inocência e virtude quer fazer crer. Fervoroso patriota e defensor da "caça às bruxas" promovida pelo macarthismo[10], Walter Elias Disney atuou "desde 1940, até sua morte em 1966 como informante secreto do FBI" (MITGANG, 1993). Sob o codinome de S.A.C Contact (*Special Agent in Charge Contact*), Walt Disney estava longe da inocência em sua dedicação em denunciar seus colegas "subversivos", fossem eles sindicalistas (sua empresa é afetada por uma greve em 1941, o que o transforma enormemente) ou simpatizantes comunistas da indústria do cinema, como atores, roteiristas, produtores e técnicos (SANTOS, 2015, p. 43).

A pesquisa de Santos demonstra, em sucintas descrições dos filmes de animação *Aladdin* (1992) e *Pocahontas* (1995), o quanto os filmes Disney legitimam estereótipos construídos pela classe dominante e como essa ação imperialista de imposição de imagens reescreve a história da humanidade. Em síntese, o autor sugere que, "[...] na contemporaneidade, há uma clara ampliação das arenas de prática dos processos de constituição de identidades individuais e coletivas, relações de poder assimétricas e mobilizações específicas de passado, presente e futuro [...]" (SANTOS, 2015, p. 51).

Em sua pesquisa, Santos (2015) apresenta a dicotomia conceitual entre masculinidade e feminilidade desenvolvidas a partir de ideologias de gênero. Ele

---

[10] Segundo Santos (2015, p. 30), "Macarthismo se refere ao movimento norte-americano de intensa perseguição política a simpatizantes e suposto simpatizantes do comunismo, que se estendeu da década de 1940 até meados da década de 1950 [...]. O termo faz referência ao senador Joseph McCarthy, idealizador e líder do movimento".

afirma que grande parte das tradições permite apenas o binarismo entre homem e mulher, anulando quaisquer outras possibilidades insurgentes. Assim, os filmes de animação Disney, a se guiarem por uma matriz heterossexual, impõem sobre algumas personagens desempenho de um padrão desviante psicopático, já que esses escapam à conduta heterossexual pretendida.

A pesquisa de Santos desvela aspectos de práticas simbólicas com função de ideologia de gênero nas produções dos estúdios Disney. Em seu estudo, o autor procura desmistificar modelos sociais binários que normatizam ações heterossexuais como “normais” e estigmatizam quaisquer outros comportamentos como “desviantes” – lógicas que celebram padrões estéticos polarizados entre masculinidade e feminilidade nos filmes de animação Disney, os quais relegam à vilania as diversidades de gênero.

Na dissertação de Paulo Henrique Calixto Moreira Monteiro, intitulada *Alice no país dos signos: uma abordagem peirceana acerca da adaptação disneyficada das personagens de Carroll*, o autor lança a seguinte pergunta: “Como levar ao público norte-americano contos e histórias de tempos e lugares tão diferentes culturalmente, e ainda satisfazer a vários gostos de variadas faixas etárias e, ademais, lucrar com todo esse processo?” (MONTEIRO, 2016, p. 42). Para tanto, explica o método utilizado pelos estúdios Disney para massificar a produção fílmica. A partir da análise intersemiótica, da obra “Alice no país das maravilhas”, de Lewis Carroll, Monteiro desvela o processo de *disneyficação*, conceito desenvolvido pelo escritor Alan Bryan, que consiste em um fenômeno cultural “[...] que cada vez mais o mundo real está se assemelhando a um parque temático da Disney” (MONTEIRO, 2016, p.37).

A partir dos estudos de Alan Bryan, Monteiro (2016) considera que a sociedade sob este regime – disneyficação – está envolvida em cinco constantes: a tematização, o consumo híbrido, o mercantilismo, o trabalho performativo e o controle/vigilância:

> Consumo híbrido refere-se à fusão de serviços e de produtos a fim de fornecer ao público, mantendo clientes por mais tempo no parque; Mercantilismo envolve a propagação da marca através da comercialização de produtos oficiais; Trabalho performativo insere o funcionário no parque na performance do mesmo, sempre com um sorriso no rosto; Controle/Vigilância estabelece todos os padrões comportamentais condizentes tanto para funcionários quanto para os visitantes do parque (MONTEIRO, 2016, p.37).

Conforme Monteiro, a obra de Carroll está carregada de elementos fantásticos e a narrativa não se propõe a um fim específico, ou um objetivo moralizante. Ou seja, "[...] a trama de *Alice no país das maravilhas* não possui um foco preciso, uma estrutura narrativa com uma moral exata ou um curso fechado" (MONTEIRO, 2016, p. 35, grifo do autor).

Foi esse aspecto aberto da obra de Carroll, relata Monteiro, que exigiu de Disney e sua equipe desenvolverem na adaptação elementos que propiciassem linearidade, por meio da inserção de outros personagens à trama adaptada, de modo que "[...] o resultado dessa fusão é uma releitura que produz o efeito moralizante que concerne ao lema *cuidado com o que você deseja"* (MONTEIRO, 2016, p. 36, grifo do autor). Quanto aos efeitos da obra de Carroll adaptada pelos estúdios Disney, Monteiro assegura que

> [...] adaptar uma obra multifacetada como essa, e, de certa forma, restringi-la a um determinado público como Disney o faz, revela o impacto que a produção disneyficada confere à obra de partida. Esse impacto reverbera ao longo das gerações. Embora à época do lançamento do filme, o mesmo não tenha alcançado a fama, ou até mesmo a lucratividade, esperadas e desejadas por Disney, foi através do tempo que Alice, em sua forma animada, recebeu um estatuto de ícone (MONTEIRO, 2016, p. 37).

Para Monteiro (2016), a produção disneyficada é elaborada a partir de uma obra literária (texto de partida), a qual deverá ser adaptada em consonância com os seguintes preceitos: individualismo e otimismo; fuga, fantasia e imaginação; inocência; romance e felicidade e o bem sempre a vencer o mal. Essa receita homogeneizadora, que advém de um processo massificador de obras literárias adaptadas para o cinema.

De acordo com Monteiro, a estética da obra disneyficada sofreu algumas transformações ao longo das décadas. Para a autora, se na era de ouro Disney – *Branca de Neve, Cinderela e Bela Adormecida* eram educadas e predestinadas a amar e ser salvas por um príncipe; nos tempos modernos mudou-se a perspectiva, pois as personagens, de *Pequena Sereia, Bela e a Fera, Aladdim, Pocahontas, Mulan, A princesa e o sapo e Enrolados,* apesar de ainda se casarem com seus respectivos príncipes, não são mais passivas, já que atuam juntamente com seus pares na solução dos conflitos surgidos ao longo da trama. Todavia, tanto na era de ouro[11] Disney quanto nas produções modernas permanece o enredo linear. Já nas

[11]A Era de Ouro Disney expressa o período situado entre 1930 até 1940.

produções contemporâneas, como *Valente* – o casamento não é mais o objetivo central da narrativa. A trama, agora, está centrada na afirmação social da mulher em consonância com o discurso atual (MONTEIRO, 2016). Conclui que o processo de disneyficação

> [...] é uma prática que homogeneíza o texto de partida visando a atrair o público de chegada, ou seja, trata-se de um exemplo claro de tradução domesticadora, mas que, além disso, reitera valores morais e sociais que equivalem aos ideais de cada geração. Na geração clássica, uma preocupação central em estimular o ideal da princesa em busca primordial pelo casamento; na segunda geração, a representação de uma relação de companheirismo aventuresco antes do desfecho matrimonial entre príncipe e princesa, e, na geração contemporânea, há uma necessidade social de representar a princesa como capaz de tomar suas próprias decisões, sendo o casamento não mais o desenlace inevitável (MONTEIRO, 2016, p. 48).

A pesquisa de Monteiro (2016) apresenta uma gama de análises intersemióticas da obra literária *Alice no país das maravilhas*, adaptada para filme de animação pelos estúdios Disney.

Na tese de Celbi Vagner Melo Pegoraro, intitulada *Animação e quadrinhos Disney: Produção Cultural no início do século XXI,* o pesquisador elenca as mudanças na estrutura coorporativa dos estúdios Disney. Enfatiza os períodos cíclicos de esgotamento e estagnação da produção das últimas seis décadas do cinema de animação e dos quadrinhos Disney. Pegoraro (2016) buscou compreender como os estúdios Disney, a fim de conter a saturação de uma receita de “sucesso” usada repetidamente nos filmes das últimas décadas, contornaram esse desafio com “[...] novas possibilidades criativas e de produção” (PEGORARO, 2016, p. 36). Sua análise revela que a aquisição do estúdio *Pixar*[12], companhia *Marvel*[13] e produtora *LucasFilm*[14] foi a saída encontrada pela companhia para o restabelecimento e continuidade dos negócios. Com isso, Pegoraro (2016) considera que tal concentração de capital não só inviabiliza o desenvolvimento de pequenos estúdios, como centraliza e controla a produção de mão-de-obra especializada. Seus estudos também apontam para o surgimento de mudanças estruturais, na percepção do

---

[12] Segundo Pegoraro a “[...] *Pixar* é um estúdio de animação computadorizado norte-americano criado em 1979, ainda parte da divisão Lucasfilm (do cineasta George Lucas)” (PEGORARO, 2016, p. 35). Em 1986 o estúdio foi adquirido por Steve Jobs.

[13]“A Marvel Entertainment é uma companhia americana que inclui a Marvel Comics, responsável pela publicação de diversos sucessos das histórias em quadrinhos” (PEGORARO, 2016, p 35).

[14] *LucasFilm* foi uma “[...] empresa criada por George Lucas formada por divisão de vídeo games, animação, efeitos especiais, som e pós-produção e a produtora cinematográfica” (PEGORARO, 2016, p. 357).

público no início do século XXI; mudanças que têm mantido a indústria midiática em estado de alerta.

Pegoraro (2016) também destaca as modificações na produção cultural e as manobras necessárias para a manutenção do lucro da indústria cinematográfica; as vicissitudes do público e o processo de *sinergia*, o qual consiste no constante esforço de vinculação de produtos licenciados ao filme. Sobre essas alterações, considerou que

> [...] outro ponto de reflexão, em curto prazo, seria o fato de as pessoas, ao ganharem o hábito de assistirem vídeos mais curtos (principalmente na internet), começarem a se preocupar mais com o conteúdo narrativo do que propriamente com os valores de produção, de modo a propiciar novas oportunidades para outras pessoas criativas produzirem novas experiências inovadoras de filmes nos suportes midiáticos. [...] há diversos elementos para pensar a produção cultural no início do século XXI (PEGORARO, 2016, p. 45).

Essa relação dialética entre corporações e público pode ser um fator que desestabilize o primado de onipotência desses conglomerados. No entanto, o que ainda vigora é "[...] o quanto as corporações de mídia – proprietárias de grande parte da produção cultural (estúdios de cinema, rede de TV e editoras, etc.) – [...] influem no processo decisório das políticas nacionais" (PEGORARO, 2016, p. 45), quando não são, também, convocadas a operar mudanças ideológicas nos Estados-nação (HERNANDEZ, 2015).

Sob a hipótese de que a produção Disney passa por um momento de transição criativa e que a companhia se desenvolve por meio de um processo de sinergia econômica, tecnológica e cultural, Pegoraro (2016) defende que os processos cíclicos de estagnação e de saturação dos Estúdios Disney podem ser superados com a ajuda das histórias em quadrinhos, pois essas se apresentam como produção privilegiada, dada sua capacidade de responder aos anseios econômicos da companhia.

A partir de um panorama histórico, que contemplou os estudos culturais e a comunicação de massa, Pegoraro (2016) também recorre às reflexões de Adorno, Benjamin, Umberto Eco e Jean Baudrillard. Ao apresentar a obra de Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, na qual Eco tece críticas aos estudos da Escola de Frankfurt, considerando-os como apocalípticos e pessimistas, pois não só negavam a cultura de massa, como a reduziam a análises da indústria cultural - reducionismo inaceitável a fenômenos culturais tão complexos. Segundo Pegoraro, "[...] Eco

propõe uma defesa de uma nova orientação nos estudos dos fenômenos de cultura de massa" (2016, p. 74). Em confluência com o escritor italiano, o pesquisador destacou a não atualidade do pensamento de Theodor Adorno a regimes democráticos, afirmando que

> Adorno faz uma análise ideológica dos *media,* mas cujo conteúdo da época sobre indústria cultural ou cultura de massa não tem o mesmo significado no contexto atual. Ressaltemos que Adorno e seus companheiros – Benjamin, Marcuse e Horkheimer, entre outros eram judeus que sofreram os efeitos da Segunda Guerra, e seus textos resultaram em análises pessimistas. Adorno enxergava a comunicação alemã sendo manipulada pelo governo nazista (SWINGEWOOD, 1978, p. 14). Portanto, não poderia ter uma visão positiva da comunicação, e por isso está *defasado*. Ainda assim seu conteúdo continua válido para regimes autoritários, embora nem tanto para os democráticos (PEGORARO, 2016, p. 57, grifo nosso).

A afirmação de Pegoraro (2016) de que o pensamento de Theodor Adorno, calcado na Teoria Crítica da Sociedade, esteja defasado merece atenção. Se o vocábulo defasado consiste em algo ultrapassado – no mínimo, essa ideia defendida pelo pesquisador apontaria para a superação de um momento histórico. No entanto, não há superação do sistema capitalista (momento histórico atual), pelo contrário, ele se expande capilarmente por toda a sociedade, e este é o cerne crítico do pensamento de Adorno.

Portanto, a fortuna crítica desse filósofo alemão se mostra tão essencial, quanto fundamental à compreensão da sociedade contemporânea. Seu pensamento orienta análises de fenômenos sociais que desencadeiam a semiformação do indivíduo, refém de um mundo administrado, e que ainda sente os efeitos entorpecentes da indústria cultural na contemporaneidade. E, quanto à atualidade do pensamento de Adorno, vale aqui a reflexão de Seligmann-Silva, para quem "[...] a obra de Adorno ainda é uma referência para muitos trabalhos e áreas de estudo, e hoje ainda vemos suas reflexões sobre estética, [...] como das mais importantes do século XX" (SELIGMANN-SILVA, 2009, p. 93).

Em sua interlocução com o pensamento de Baudrillard e Eco, Pegoraro (2016) evidencia que a *Disney Company*, ao produzir a realidade que lhe convém, perpetua e assegura seu *status quo*, ou seja, produz simulações e simulacros de uma realidade escamoteada com fins pragmáticos e unilateralmente lucrativos. O mundo mágico criado à moda Disney não é para todos, mas aos que por ele podem pagar.

A pesquisa de Pegoraro (2016), de abordagem funcionalista e bibliográfico-documental, foi desenvolvida a partir de uma visita técnica[15] nos estúdios de Hollywood.

> As visitas aos estúdios de Hollywood foram particularmente esclarecedoras. O ambiente é verdadeiramente industrioso e são impressionantes pelo tamanho e pela eficiência e segurança em todas as fases de produção. Dois pontos são destacáveis. Primeiro é o fato dos personagens em quadrinhos serem destaque em todos os estúdios, o que comprova a importância destes como matéria-prima para o cinema. O segundo fato é justamente a eficiência de certas fases de produção. Os estúdios combinam esforços e se utilizam das estruturas alheias não só para filmar em seus *blocklots* com seus cenários gigantes. Por exemplo, a Disney pode produzir cenas internas em um de seus *soundstages* as cenas externas podem ser gravadas na Fox, a trilha musical pode ser gravada no famoso estúdio de Sony (ex. MGM), sendo que um musical pode utilizar o estúdio de som da Warner para gravar as vozes, e finalmente pode fazer a edição final no prédio da Technicolor, que fica no complexo da Paramount (PEGORARO, 2016, p. 49, grifo do autor).

Pegoraro (2016) organiza suas análises em três categorias: 1) produção cultural; 2) produção técnica; 3) produção do capital – nessas categorias ele apresenta particularidades do trabalho desenvolvido pelos desenhistas e animadores, assim como as mudanças tecnológicas sofridas nas últimas décadas e, consequentemente, as implicações sociais que essas mudanças acarretaram aos profissionais dos filmes de animação da Disney.

Descreve as estratégias operacionais, as mudanças técnicas, a gestão empresarial – com ênfase nas substituições de executivos, de diretores e de CEO dos estúdios de animação Disney das últimas décadas. Tais descrições compõem seus ciclos de análise, os quais demonstram como se desenvolveu a produção técnica e artística dos filmes de animação que levam o selo Disney. De suas esparsas análises sobre os conteúdos dos filmes do início do século, destacamos que

> [...] os filmes do começo do século XXI trazem conteúdos mais adultos, porque as crianças já sofreram com a comunicação do conteúdo mais desumanizador. Elas já têm suas primeiras experiências midiáticas (eletrônicos) com conteúdo mais erótico e violento, ainda que num sentido mais psicológico do que propriamente físico. E, assim como os adultos, se tornaram escravos do tempo. [...] No cinema, qualquer forma de comunicação mais lenta é repudiada por grande parte do público. E até mesmo o tempo de assistir à televisão ou ir ao cinema é contado como tempo útil. Esse tempo do ócio precisa entrar no ritmo que o homem vive no cotidiano, e o indivíduo precisa estar adaptado para sentir que seu dia

[15]Pegoraro (2016, p. 47) esclarece que "[...] por sugestão de parecer da Fapesp, agência financiadora desta pesquisa, foram feitas viagens de pesquisa ao exterior. A mais importante delas, realizado no final de 2015, pois foram incluídas visitas ao Museu da Família Disney em São Francisco e aos estúdios de Hollywood em Los Angeles".

> rendeu ao máximo. Esse processo cultural influencia o tempo do indivíduo, que depois influencia a própria cultura (PEGORARO, 2016, p. 279).

Quanto às mudanças estéticas, Pegoraro (2016) observa que a combinação do acentuado processo de saturação na produção dos filmes de animação e a exigência de rápida alteração para linguagem de animação computadorizada, a partir de 2001, desencadearam o processo de *meltdown* (colapso) nos estúdios Disney. Ele também destaca outro fator que constantemente resultava em prejuízos para a companhia: o constante clima de animosidade entre as equipes de produção, de execução e de direção.

Pegoraro (2016) apresenta relevante material de pesquisa aos que intentam desenvolver estudos sobre cultura digital, especificamente sobre a companhia Disney, pois desenvolveu descrições tanto de aspectos técnicos quanto da gestão empresarial e comercial deste conglomerado. No entanto, nas camadas discursivas de sua pesquisa, verifica-se a presença do conturbado debate teórico entre cultura de massa e democratização da cultura. E, nessa celeuma, o pesquisador se aproximou da defesa de que a tecnologia tem sido um instrumento de democratização da cultura e que, por isso a linguagem das produções Disney de animação e de quadrinhos constituem-se como uma alternativa viável a essa democratização. Para concretização de suas análises fundamentou-se nas ideias do historiador Michael Barrier[16] e nos escritores Robin Allan[17] e Robert D. Feild[18], os quais defendem a produção dos estúdios Disney como um fenômeno cultural e, que, segundo esses autores, não se podem desmerecer tais produções, só por estarem vinculadas ao entretenimento, pois,

> [...] do mesmo modo que os quadrinhos galgavam seu espaço a partir da primeira década do século XX. Field afirma que outra força estava emergindo em influência na mente do povo norte-americano. Era o cinema, cujo poder de ascensão seria relacionado ao *desejo natural* do homem comum *por entretenimento direto*: “Suas necessidades de recreação não são apenas para escape (um modo de contraponto à dureza e aos conflitos

---

[16] Segundo Pegoraro, Michael Barrier foi um historiador que desenvolveu vastos estudos sobre a Era de Ouro Disney, período situado entre 1930 até 1940. Seus estudos apontaram para o esgotamento da inovação Disney após a década de 1940.

[17] O inglês Robin Allan foi um entusiasta das produções de Walt Disney. Seus estudos apontaram influência e diálogo entre as “[...] diferentes linguagens das artes nobres e a criação Disney” (PEGORARO, 2016, p. 87). Levou 35 anos para defender seu sonho de realizar um estudo sobre a produção Disney, posto que pesquisas sobre essa temática não eram consideradas acadêmicas (PEGORARO, 2016).

[18] Robert D. Feild foi professor assistente na Universidade de Havard, na década de 1930. De acordo com Pegoraro “[...] Feild teve a ousadia de tentar equiparar as qualidades artísticas da produção Disney com as criações das chamadas artes nobre” (PEGORARO, 2016, p. 82).

> do dia a dia); *é uma parte essencial do desenvolvimento cultural das pessoas"* (PEGORARO, 2016, p. 83, grifo nosso).

Pegoraro (2016) não invalidou as contradições econômicas e sociais, que impõem ao homem a busca pelo entretenimento, tendo em vista sua alusão ao escape das agruras da vida cotidiana. No entanto, essa busca pela diversão não é algo "natural", como demonstra o pesquisador, mas, sim, o reflexo de uma falta produzida por um sistema capitalista, porque "[...] a arte séria recusou-se àqueles para quem as necessidades e a pressão da vida fizeram da seriedade um escárnio e que têm todos os motivos para ficarem contentes quando podem usar como simples passatempo o tempo que não passam junto às máquinas" (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 94). Portanto, defender que o entretenimento é uma necessidade natural ao homem e parte fundamental ao desenvolvimento cultural da humanidade é, na perspectiva materialista-dialética, refutável.

Virgínia Therezinha Kestering, em *Da princesa em perigo ao príncipe descartado: o amor romântico nos filmes de princesa da Disney*, analisa a representação do amor nos filmes Disney, assim como "[...] os estereótipos associados a ele, ou seja, os padrões de relacionamento e as representações dos papéis de gênero internos a esse sentimento" (KESTERING, 2017, p. 16).

Segundo a autora, no século XX, foi o cinema um dos responsáveis por difundir a construção aurática do amor evocado no ocidente. Nesse sentido, as produções dos estúdios Disney adaptadas de contos de fadas condicionaram a formação do imaginário social, pois

> [...] por muito tempo poderiam ser colocados [adaptações] na categoria de manutenção do *status quo,* conservador, principalmente no que concerne às relações e aos papéis sociais do gênero. Além disso, o enorme poder de difusão da marca criada por ele [Walter Disney] fez com que suas adaptações suplantassem as histórias originais do imaginário popular. As alterações impostas às tramas se tornaram tão enraizadas a ponto de confundi-las com os contos dos autores clássicos (KESTERING, 2017, p. 15).

Com intuito de demostrar que as práticas sociais amorosas são reguladas, a pesquisadora reuniu um vasto *corpus* constituído a partir da franquia *Princess* assinada pela Disney em 2000. Franquia que reúne os seguintes filmes: *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Cinderela* (1950), *A Bela Adormecida* (1959), *A pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdim* (1992), *Pocahontas* (1995),

Mulan (1998), *A princesa e o sapo* (2009), *Enrolados* (2010), *Valente* (2012) e *Frozen* (2013).

Kestering (2017, p. 23) defendeu que esses filmes “[...] apresentam um caráter coercitivo em relação não só a dominação dos contos de fadas, mas também do estabelecimento de um padrão amoroso a ser seguido”. Segundo a autora, os filmes Disney, cujo mote evidenciam a jornada da princesa indefesa em busca do final feliz (lê-se casamento), foram, desde a primeira animação em 1937, um trabalho cuidadoso de se preservar a imagem do hiperfeminino, que se intensificou com a criação lucrativa da franquia “Princesas Disney”, pois afirmou que

> [...] os três primeiros contos de fadas da Disney – “Branca de neve e os sete anões”, “Cinderela” e “A Bela Adormecida” – solidificaram uma imagem de princesa que mesmo as mais modernas vindas depois delas teriam que seguir. O poder de difusão da Disney acobertou outros contos notadamente mais feministas e igualitários. A construção do imaginário do que é uma princesa ficou ainda mais forte e interligado à Disney com a criação da franquia “Princesas Disney” nos anos 2000, uma ideia sugerida pelo presidente de consumo Andy Mooney. Apenas um ano de sua criação, a franquia arrecadou o número impressionante de 300 milhões de doláres; em 2010, esse número tinha disparado para quatro bilhões de doláres. A franquia princesa Disney oferece atualmente cerca de 26.000 produtos diferentes no mercado (KESTERING, 2017, p. 85).

Ao traçar, a reboque do amor cortês, a história ocidental da “invenção” do amor, Kestering (2017) demonstra as peculiaridades deste sentimento idealizado, assim como as regras de conduta instituídas aos amantes desde a Idade Média. Põe em evidencia os antagonismos sociais entre mulheres e homens. Estes gozavam de liberdade social, cujo alcance era o domínio da esfera pública e política; aquelas, tolhidas em suas dimensões físicas e psíquicas, cumpriam as exigências de uma conduta social ascética, negada a vida pública e confinadas à vida particular.

Sua análise se orientou pela aproximação entre o cinema de animação Disney e os contos de fadas europeus extraídos das obras de Charles Perrault, Hans Christian Andersen e os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm. Ao delinear a gênese dos contos de fadas, a autora ressalta que a formação desse gênero atrelou-se a um processo de construção discursiva que se expressava no espírito histórico da época ou nas convenções sociais em vigor, de modo que

> [...] Dentro dessa estrutura estão expressas ideologias que variam conforme o narrador, o ouvinte e o tempo histórico. Quando esses contos eram majoritariamente da tradição oral camponesa eram seus sistemas de valores que estavam impregnados nas narrativas. Conforme eles foram sendo apropriados pelas classes mais altas por meio da literatura e,

> posteriormente*, para a cultura de massa atráves do cinema norteamericano*, os valores ideológicos passaram a ser outros. Em última análise, portanto, a definição do conto maravilhoso e do conto de fadas que dele deriva pode ser entendida como a forma que um narrador ou autor articula as funções conhecidas do gênero a uma determinada estética e idelogia (KESTERING, 2017, p.51, grifo nosso).

Essa condição de vassalagem dos contos de fadas à classe dominante expresso pela autora não inibiu o potencial dialético do gênero, já que "[...] a ordem simbólica estabelecida pelos contos de fadas não é estática" (KESTERING, 2017, p. 51). Todavia, esse estado de subserviência à ordem vigente denota a força de regulação social que essas narrativas orais, escritas, e agora audiovisuais, a despeito do suporte a que se vinculem, impõem à sociedade.

À luz do biógrafo Neal Gabler[19], Kestering descreve a trajetória do menino Walter Elias Disney – em seus melhores dias na pequena fazenda *Marceline*, propriedade de seus pais, situada na pequena cidade de Missouri e, ainda, as constantes adversidades pessoais e econômicas vividas por *Walt*er e sua família em *Kansas* City. Até que, em 1923, muda-se, definitivamente, com seu irmão Roy Disney para Hollywood e inicia seu processo de ascensão social (KESTERING, 2017).

A autora expõe como os estúdios Disney desenvolvem seu ideal de amor romântico heterossexual. Segundo ela, os filmes Disney que versam sobre princesas desenvolvem-se em micro-camadas discursivas pela seguinte "fórmula": 1) a realização do sonho impossível da protagonista (princesa) pelas vias do amor; 2) os sonhos são traduzidos em músicas pela protagonista em projeção ao seu ideal de amor; 3) as canções desencadeiam empatia entre público e protagonista; 4) pela idealização do casamento a princesa alcança a liberdade que lhe é negada na sua existência real; 5) com a aproximação do príncipe, restaura-se sua condição de princesa e se estabelece o final feliz idealizado; 6) com a união do casal, o vilão é aniquilado.

Suas análises evidenciam que, nas recentes narrativas propostas nos filmes de animação dos estúdios Disney[20], instaura-se certo deslocamento, que aponta para a possibilidade de não ser mais o amor do príncipe a garantia da completude da princesa, mas, agora, a narrativa se concentra na concretização da individualidade

---

[19] GABLER, Neal. In. *Walter Disney*: o triunfo da imaginação americana. Tradução Ana Maria Mandim. São Paulo: Novo Século, 2009.

[20] Segundo Kestering (2017), os dois filmes que demonstram variação na perspectiva de amor heterossexual idealizado são as animações *Valente* (2012) e *Frozen: uma aventura congelante* (2013).

da protagonista. Ou seja, ao tomar nas próprias mãos o seu destino, a princesa não está mais à mercê do príncipe salvador. Nestas histórias, a solução do conflito interno da princesa encontra-se na aceitação própria, e não mais no encontro heterossexual. Sua segurança e afirmação dependem somente de sua relação consigo, e isso a mantém em equilíbrio com o mundo, pois "[...] quanto mais ela [princesa] se torna responsável pela concretização desse sonho, menos o amor romântico é responsável pelo tom da narrativa" (KESTERING, 2017, p. 105).

Em última análise, a pesquisa de Kestering discute as três ondas histórico-discursivas dos filmes Disney sobre princesa. Conforme a pesquisadora, a primeira onda, composta pelos filmes *Branca de Neve e os sete Anões; Cinderela e Rapunzel*, apresenta o casamento e o amor heterossexual como algo idealizado, que ocorre desde o primeiro encontro das personagens. Na segunda onda, com os filmes: *A Bela e a Fera, Aladdin, Pocahontas, Mulan, A Princesa e o Sapo e Enrolados*, o amor heterossexual ainda é constituinte da trama, mas já não é "à primeira vista", pois a princesa responde autonomamente por seus desejos e vontades, embora sua felicidade ainda vincule-se ao casamento. Nesta onda, a princesa não está tutelada pelo príncipe, mas com ele constrói a história de amor do casal.

Já na terceira e última onda, a pesquisadora observa nas recentes produções de animação dos estúdios Disney, *Valente e Frozen: uma aventura congelante,* uma mudança de paradigma, pois nestas animações o romance não é mais apregoado como a solução para os conflitos da narrativa. Agora, a trama centra-se no autoconhecimento da princesa, com ênfase no amor materno, ou fraterno, ou qualquer outro vetor de ação, mas não necessariamente o casamento da princesa que celebra o final feliz. E conclui que, "[...] ao que parece, as novas histórias de princesa da Disney finalmente aderiram às críticas e caminham para uma representação mais igualitária dos papéis sociais de cada gênero" (KESTERING, 2017, p. 155).

A pesquisa de Kestering (2017) é pertinente, pois constata a dominação ideológica produzida pela mídia de massa. Suas análises, embora verossímeis, não aferem a corruptela do psicológico, somente apontam o processo de manipulação advindo de uma produção cinematográfica de alcance interplanetário.

Na dissertação intitulada *Através do espelho mágico: um olhar sobre personagens femininas em animações Disney*, Marcelo Caló Amparo discutiu, a partir de 1937 até 2013, o processo histórico de representação do feminino nas produções de cinema de animação dos estúdios Disney. O pesquisador apresenta o conceito de verossimilhança como constituinte do filme de animação, pois "[...] a construção de uma realidade crível é uma das características essenciais à existência do cinema de animação [...]. Se os laços entre as narrativas cinematográficas e o público não forem estabelecidos, o filme não funciona" (AMPARO, 2017, p. 23).

O pesquisador analisa o processo "criativo" das adaptações de obras literárias pelos estúdios Disney e elenca o vasto painel de produções dos estúdios Disney adaptados de obras literárias. Amparo mobiliza *tanto* autores que criticaram a produção Disney, a exemplo de Henry Giroux, professor e crítico cultural da cultura estadunidense, cuja pesquisa recai sobre a constatação do processo de alienação da realidade em face à produção cinematográfica dos estúdios Disney, *quanto* estudiosos que defenderam o processo de adaptação de obras literárias ou a "narração" da Disney. No entanto, uma ressalva deve ser feita aos apontamentos de Amparo (2016), acerca da contribuição do pensamento benjaminiano às produções de adaptação literárias produzidas pela Disney.

> Adotando a definição benjaminiana de narrador, caracterizada como alguém capaz de intercambiar suas experiências com os ouvintes, pode-se considerar que Walter Disney foi um exímio narrador. Disney acreditava que para garantir o encantamento do espectador ao contar uma boa história, não se deviam poupar recursos técnicos, financeiros ou artísticos. Isso pode explicar a longevidade das animações Disney, principalmente quando Benjamin ([1936], 2012) afirma que uma das maiores qualidades de um bom contador de histórias se encontra na arte de saber recontá-las. Uma narrativa não pode se esgotar em momentos, mas deve conservar suas forças para ser, depois, capaz de desdobrar-se. Disney preservou em suas adaptações as características das histórias que as originaram, assim como soube também adaptá-las para um novo tipo de ouvinte, o espectador de cinema (AMPARO, 2017, p. 32).

Não obstante a perspectiva de Amparo (2017) ao retomar os conceitos de "narrador" e de "história", que perpassam o conjunto da obra do filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940), ressaltamos que, entre seus muitos aforismos, destaca-se a expressão "escovar a história a contrapelo", o qual indicia o quanto Benjamin (1994) não estava disposto a fazer concessões a qualquer realidade imposta por uma tradição impositiva. No bojo de sua obra, encontra-se que a tradição dos oprimidos revela o estado de controle e de barbárie, que sempre recai não como exceção aos mais fracos, mas como a regra imposta a eles por uma tradição dominadora. Dessa

forma, aliar o pensamento deste filósofo a qualquer planificação da realidade ou amputar de seus escritos a dialética pulsante em cada linha, sinaliza uma inadequação à compreensão de sua fortuna crítica (BENJAMIN, 1994).

Amparo (2017) sustenta que o mundo criado pela Disney é androcêntrico, cujo fim é a coisificação femininas por meio de personagens pueris que se mantêm sempre cordatas e abnegadas, poucas são as que exalam libido (AMPARO, 2017). Essa violência simbólica, exercida pelos desenhistas, animadores e roteiristas dos estúdios Disney é, segundo o pesquisador, consequência da ausência do trabalho de mulheres nos setores de produção e de criação dos filmes de animação dos estúdios Disney.

A pesquisa de Amparo desvela o processo de produção cinematográfico de representação feminina sustentada pelos estúdios Disney. O pesquisador descreve as imagens estereotipadas de mãe, de vilã, de guerreira e de princesa impostas às personagens por roteiristas homens, constatando o pouco espaço profissional reservado às mulheres no cinema de animação dos estúdios Disney. Ele também tece críticas à forçosa universalidade psicológica atribuída às personagens femininas criadas pelos estúdios Disney. No entanto, de acordo com Amparo, algumas mudanças no paradigma Disney podem ser vislumbradas nas produções mais recentes, assegurando que há um esforço em atualizar as personagens femininas e com isso atender às demandas dos movimentos feministas.

O estilo Disney de cantar histórias, dissertação de Mário Sérgio Teodoro Silva Júnior, é o último trabalho apresentado nessa revisão de literatura. O autor, à luz da semiótica discursiva greimasiana, discute o estilo musical adotado pelos estúdios Disney. Foram analisados os quatro filmes de animação dos estúdios Disney, formados pelos maiores sucessos musicais da intitulada era da renascença Disney, a partir da década de 1990*: A pequena Sereia* (1989), *A Bela e Fera* (1991), *Aladdin* (1992) e *Frozen* (2013). As análises desenvolvem-se a partir de textos sincréticos, reconhecidamente textos audiovisuais que se compõem de linguagem visual e sonora. O autor afirma que esses textos exigem apurado processo de ligação entre linguagens distintas, “[...] a fim de entender os mecanismos inerentes às linguagens que as fazem significar de tal ou tal modo” (SILVA JÚNIOR, 2017, p. 22).

Para compor o estilo Disney de *cantar* histórias, Silva Júnior pôs em relevo a gênese dessas produções.

> Inicialmente, discute-se a nítida recorrência da inspiração dos filmes Disney em "contos de fadas". De certo, dos longas animados, grande parte baseia-se em material de tradição oral, relida e, filmes como *Branca de Neve, A Bela Adormecida e Aladdim.* A isso, adiciona-se o material proveniente da mitologia grega, *Hércules,* das lendas como no caso de *Mulan*, ou simplesmente provindo de épocas e lugares "exóticos" (não estadunidenses) como a em *Nova Onda do Imperador,* em que a civilização Maia corresponde ao núcleo figurativo dos filmes. Em outros casos, obras literárias de tradição não oral são adaptadas para a película infantil, como *Alice no país das maravilhas*, *Bambi* e o *Cão e a Raposa.* Nota-se que tal pluralidade de inspiração não poderia configurar estilo, apesar de, nas falas de estudiosos Disney, ela estar homologada sob o rótulo de "contos de fadas" (SILVA JÚNIOR, 2017, p. 31).

O autor salienta que mais importante do que constatar recorrências de fontes ou de gêneros nas produções Disney, é compreender a recorrência de um núcleo temático-figurativo que as compõem. Ou seja, suas análises demonstram que tal recorrência se concentra em um *slogan* assumido nas produções Disney. Ele afirma que "[...] o maior *slogan* veiculado pela obra Disney, o *American Dream*. O sonho americano é uma ideologia, uma identidade, que parte do princípio de sucesso profissional e pessoal, baseado em relações meritocráticas e na valorização do indivíduo" (SILVA JÚNIOR, 2017, p. 32, grifo do autor).

Silva Júnior demonstra, a partir da obra do mitólogo Joseph Campbell[21], o paradigma Disney de narrar histórias. Paradigma que consiste em fases, pelas quais o herói deve passar durante sua jornada. Assim, segundo o pesquisador, ao ocorrer o *turning point*[22] - fase de superação dos obstáculos da jornada do herói ocorre a figuração do sonho americano nas produções de animação Disney.

Quanto ao uso das canções como recurso narrativo nas produções Disney, evidencia que se encarrregam das seguintes situações: 1) *canção hino*: sintetiza o tema do filme; 2) *canção de entretenimento*: pura diversão da plateia; 3) *canção de amor*: marca a união do casal; 4) *canção do vilão:* revela sua personalidade e planos; 5) *canção de exposição*: conta uma história que reporte ou não ao filme e 6)

---

[21] CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces.* Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

[22] Segundo Silva Júnior, *turning point* é o "ponto de mudança" na jornada, ou na vida do personagem, em que deixa de ser desacreditado pela sociedade, para enfim se estabelecer como o herói da história, ou seja, "[...] do ponto de vista discursivo, este sujeito, antes descrente de si e descrido pela sociedade, supera o prejulgamento e o preconceito, aperfeiçoando suas habilidades inatas" (SILVA JÚNIOR, 2017, p. 34).

canção motivadora: apontam tarefas, objetivos ou treinamentos à vida do protogonista em sua jornada.

Silva Júnior (2017) organiza as características do estilo Disney e revela as variadas transformações que têm ocorrido, desde a morte de Walter Disney, em 1966. Considera que o *estilo Disney* reúne os seguintes aspectos: 1) configurações discursivas acerca da bondade inata do herói; 2) oposição natureza e mundo urbano; 3) reintegração da vida coletiva com filiação à vida moral vislumbrada nas conquistas individuais do sujeito. Conjunto que alinha o estilo Disney ao *American Dream.*

No entanto, destaca que a companhia Disney, no afã de se estabelecer como uma marca de valor mundial, para além de representar somente os valores estadunidenses, retirou de sua logomarca o nome do seu fundador: *Walter.* A nova logomarca da companhia leva apenas o nome *Disney.* Nesse sentido, a companhia pretende apresentar-se com uma marca de valor global.

O conjunto de pesquisas que compõe esta seção amplia a compreensão relativa à trajetória histórica, social, econômica, discursiva – portanto ideológica – de um dos maiores conglomerados dos media, no mundo. Companhia que se tornou umas das marcas mais valiosas na contemporaneidade e com alcance interplanetário. Lastreada por uma história de mais de 80 anos, com receita anual superior a países independentes, e que reúne a prolífica capacidade de convergir mercadorias entre si.

Com efeito, o agrupamento dessas nove pesquisas, que se distribuem nas mais diversas áreas de conhecimento: Arte (1); Comunicação (2); Estudos da Tradução (1); Sociologia (1); Linguagens (1); Filosofia (1); Linguística (1); História (1) confere tanto legitimidade quanto prescreve a relevância social de trabalhos acadêmicos interessados em continuar a produção de reflexões sobre o conglomerado Disney.

2.3 Educação e Memória: diálogo a partir da reflexão crítica de Walter Benjamin

Nesse item, apresentam-se três pesquisas (APÊNDICE C) que se inspiram no pensamento do filósofo alemão Walter Benjamin, cuja análise do *corpus* privilegia o

conceito de memória. Ressalta-se, porém, que o conceito de memória na obra de Benjamin entrecruza-se com outras discussões, tais como história e narração, as quais se agrupam e irradiam ao longo de toda sua obra.

Sob o espírito de sua época, Walter Benjamin compreendeu a relevância da reprodutibilidade técnica e a discutiu, alinhada ao desenvolvimento dos meios de produção. Afirmou a relevância da reprodutibilidade técnica, contudo, não deixou de mirar as barbáries produzidas pelo espírito pragmático que movia a modernidade. Benjamin, acuradamente, desvelou o saldo negativo da modernidade: a perda – chave interpretativa para compreender muitas das questões desenvolvidas por este autor. Suas discussões sobre memória e história perpassaram a perda da aura, a perda da experiência e a perda da arte de narrar. Para Benjamin, as perdas se avolumaram e empurraram o *anjo da história*, de modo que a modernidade se fez tributária da perda. Tributo que, à moda de um eufemismo, é, hoje, nomeado como: progresso (BENJAMIN, 1994).

Em início, apresenta-se a dissertação de Dianni Pereira de Oliveira, intitulada *Desenhos animados e desenhos infantis: relações de experiência e memória* que, à luz dos conceitos de memória e experiência de Walter Benjamin, alude reflexão sobre os desenhos infantis exibidos na televisão brasileira. Oliveira evidencia prejuízos advindos da indústria cultural à formação da fantasia da criança, destaca que “[...] a criança é um subproduto do meio em que vive e das produções culturais às quais tem acesso [...]” (2012, p. 28).

A autora versa sobre a presença de hábitos e elementos midiáticos na construção da memória infantil. Reflete sobre os desdobramentos do consumo excessivo inerente às produções midiáticas voltadas à infância. Desenvolve extensiva revisão de literatura sobre pesquisas que abordaram o desenho animado como objeto de reflexão. Discute a necessidade da produção do desenho gráfico ao desenvolvimento da criança. Todavia, constata que a referência imagética da criança são suas experiências midiáticas via desenhos animados e filmes de animação. Sua reflexão, acerca da produção gráfica infantil, organiza-se a partir da interlocução com o pensamento de Walter Benjamin, de modo que buscou, “[...] nos conceitos de experiência e memória, as relações que fazem mediação entre produtos da mídia e os desenhos das crianças em fase escolar” (OLIVEIRA, 2012, p. 46).

Ao discutir sobre a memória, a autora salienta a vasta abrangência histórica deste conceito, que desde os gregos tem sido exaustivamente estudado e explanado por diversos pensadores ao longo de séculos. Considera a necessidade de um recorte epistemológico a partir da obra de Walter Benjamin para melhor apreensão e investigação deste conceito aos objetivos de sua pesquisa. A autora enuncia aspectos ligados à memória: a lembrança, o esquecimento e as recordações. Assim, alude a ideia de imagens vindas do pensamento, ou seja, "[...] mais importante do que a própria imagem que se forma são as conexões de conhecimentos associados a sensações e conceitos, advindos da experiência de trazer novamente ao presente o que tem lugar cativo no passado" (OLIVEIRA, 2012, p. 51).

A alegoria de uma colcha de retalho formada, a partir de um trabalho de rememoração, orienta as descrições sobre o conceito de memória da pesquisadora. Ressalta-se, porém, que não fora objeto de suas descrições a relação política, histórica e dialética – aspectos amalgamados ao conceito de memória desenvolvido a partir da reflexão crítica de Walter Benjamin. Oliveira (2012) desenvolveu um estudo de caso, de natureza qualitativa, cuja abordagem participativa se deu com crianças entre 5 e 6 anos, buscou compreender a influência das imagens da mídia no desenho gráfico das crianças.

Conforme Oliveira (2012), as crianças participantes assistiram a vários desenhos animados vinculados tanto ao repertório das concessionárias brasileiras de televisão quanto pertencente aos canais pagos por assinatura. Conclui que o desenho animado vinculado pela televisão tem se tornado um dos mais presentes no repertório imagético da criança.

Os dados gráficos da pesquisa de Oliveira (2012) apontam para a autonomia da criança em ressignificar o conteúdo midiático, assim como a liberdade de expressão associada à consciência gráfica. Oliveira afirma que a "[...] criança se apropria de elementos visuais do desenho que assiste na televisão, para recriá-los a sua própria maneira, traduzindo por meio da linguagem visual os modos de percepção que possui do mundo a sua volta" (OLIVEIRA, 2012, p. 123). No entanto, se por um lado Oliveira destaca as marcas de pessoalidade e de originalidade nas produções infantis, por outro, reconhece as marcas de *grafismo estereotipado* nas produções dos participantes da pesquisa.

Consideramos haver, na pesquisa de Oliveira, certa ambivalência na interpretação dos dados quanto à produção gráfica das crianças participantes. Embora constate que “[...] os desenhos animados que fazem parte do cotidiano e do imaginário infantil povoam suas produções gráficas e pontuam suas escolhas mercadológicas” (OLIVEIRA, 2012, p. 155), a rigor, tal constatação não se alinha criticamente à fundamentação teórica da pesquisa, pois Oliveira defende que o desenho da criança se assenta em uma produção gráfica ressignificada, já que os traços das produções demonstram singularidade. Salienta, ainda, que “[...] foi reconfortante observar que as mídias televisivas, direcionadas ao público infantil e por vezes rechaçadas por muitos educadores, *construíram recordações positivas* nas vidas das crianças das décadas de 1970, 80 e 90” (OLIVEIRA, 2012, p. 173, grifo nosso).

Com efeito, reconhece-se o cuidado ético, estético e metodológico de uma produção acadêmica como esta. No entanto, a despeito do afirmado por Oliveira (2012), quanto aos resultados da produção gráfica de cada criança em diálogo com temáticas subordinadas à indústria cultural, consideramos que tais produções gráficas estão encerradas em uma totalidade, que mais inibe a produção criativa da criança do que a potencializa.

Por certo, o corolário de Walter Benjamin é que, “[...] ao ampliarmos as experiências do presente, diminuímos o futuro fatalista pré-determinado, pois, quanto mais vivas e significativas se tornarem as experiências colocadas diante das crianças, mais possibilidades se abrirão diante delas” (STEN, 2014, p. 105). Dessa forma, consideramos que o convite de Benjamin não é pela repetição do instituído por uma tradição totalizante, mas sua completa rejeição. Essa condição de autômato, imposta à criança pela excessiva massificação de produtos da indústria cultural, reflete substancialmente no processo de construção da memória e da fantasia desse sujeito.

Quanto à compreensão do processo de danificação do ser, Mateus Vinícius Barros Uchôa, na dissertação intitulada *Estéticas da memória: linguagem, origem e imagens na crítica do conhecimento em Walter Benjamin*, reúne uma constelação de conceitos benjaminianos, com intuito de refletir sobre “[...] o vínculo entre o conceito de *sem-expressão* e o aspecto intrinsecamente fragmentário do conhecimento histórico linguístico” (UCHÔA, 2012, p.6).

A pesquisa analisou “[...] a força fisiognômica da linguagem” (UCHOA, 2012, p. 10), produzida por Benjamin em seus constantes processos de imigração enquanto tentava resguardar a própria vida durante a 2ª Guerra Mundial. Sugere que a obra benjaminiana é fragmentária, inacabada e, em muitos pontos, hermética, mas que revela uma condição para o pensamento crítico, capaz de perturbar as grandes linhas das ciências e desestruturar a ordenação do espaço e do tempo, sem a qual não haveria pensamento.

Ao discorrer sobre o quadro conceitual de Walter Benjamin, Uchoa alerta a todo aquele que assim o procurar que “[...] encontrará uma série de dificuldades ao seu caráter desviante de filosofar” (2012, p. 14). Aponta tanto para a contemporaneidade do pensamento de Benjamin quanto para sua aceitação em quase todas as áreas da humanidade. Para ele,

> [...] em se tratando de crítica social e cultural, estamos nos dispondo de um dos melhores pensamentos para compreender criticamente os inúmeros desdobramentos levantados pela escola de Frankfurt, pois o pensamento de Walter Benjamin é uma espécie de pólen ativador das potências adormecidas do pensamento crítico-social. E ele ainda possui potencial suficiente para fertilizar o nosso tempo presente com seus *estilhaços brilhantes* de pensamento (UCHÔA, 2012, p. 120).

O último trabalho, que compõe este subcapítulo de revisão da literatura, além de evidenciar com rigor epistemológico o conceito de memória e sua relação com a educação dos sentidos, apresenta-se como um esforço teórico-metodológico da pesquisadora em organizar rigorosa coletânea sobre pesquisas que versam sobre o conceito de memória no cenário nacional entre os anos de 2002 a 2013. Com lucidez teórica, a dissertação de Sara Rangel Dutra, intitulada *Memória e experiência no cinema de Wim Wenders – evidências de um diálogo com a filosofia de Walter Benjamin: cenas para uma educação dos sentidos,* apresenta o cinema como partícipe da educação estética, sobretudo, aos sujeitos em idade escolar. A autora fornece seguro painel quantitativo e qualitativo sobre pesquisas que dialogam com o conceito de memória. Seu esforço de organização de vasta revisão de literatura acerca desse conceito assegura caminhos a outros pesquisadores que desejam percorrer semelhante via epistêmica.

Ao fim desta seção, considera-se que em um mundo eivado de contradições, onde a coexistência das incompatibilidades abre caminhos para se compreender dialeticamente a realidade social contemporânea, o pensamento de Walter Benjamin

se apresenta como campo fértil de promoção de respostas, as quais contribuem para reflexão crítica sobre a existência do ser e a expansão da vida.

2.4 As pesquisas e o tecido de suas rememorações: entre linhas, fios e nós

> Pois o importante, para o autor que rememora, não é o que ele viveu, mas o tecido de sua rememoração, o trabalho de Penélope da reminiscência.
>
> Walter Benjamin

Dentre as questões que se entrelaçaram às pesquisas aqui elencadas, pelo menos uma emerge, com três aspectos que se interligam, a saber: o cinema e, especificamente, para nós, os filmes de animação dos estúdios Disney é um produto da indústria cultural, da cultura de massa ou democratização da cultura? A polêmica questão cinéfila já foi mote dos missivistas – Theodor Adorno e Walter Benjamin – os quais mantiveram, inicialmente, posições antagônicas acerca do cinema.

A princípio, pretende-se discutir a antagônica dimensão do cinema, à moda do trabalho de rememoração de Penélope, isto é, fios que se fazem e, depois, desfazem-se. Para tanto, o traçado do conjunto de textos que compõem o primeiro eixo deste capítulo, formado pelas pesquisas de Franco (2012), Colombo (2012) e Peres (2016), forneceu-nos indícios de que o cinema é um campo em disputa, o que, dialeticamente, não enfraquece a questão, mas evidencia a necessidade de se continuar a desfazer nós que insistem em naturalizar discursos que negam a potencialidade de emancipação do sujeito e de transformação da sociedade por via da sétima arte.

No segundo eixo, agrupam-se nove pesquisas endereçadas a compreender aspectos da produção dos filmes de animação dos estúdios Disney. A pesquisa de Monteiro (2016) revelou-nos que não se trata de democratização da cultura, pois ao analisar a adaptação fílmica da obra de Lewis Carroll – *Alice no país das maravilhas,* produzida pelos estúdios Disney, o autor desvelou não só a mutilação de partes fundamentais à organização e compreensão da obra de Carroll, como também o processo de *disneyficação* – com o qual se subtraem da obra original os antagonismos da vida, ao se planificarem as personagens e tornar linear a trama. Esse fio puxado por Monteiro (2016) desfaz com propriedade o discurso de

produção artística nos estúdios Disney, posto que sua pesquisa evidencia o não compromisso com a obra original.

Em seguida, na tese de Pegoraro (2016), destacam-se fios que enunciam pontos bem marcados nas tramas da produção Disney. No entanto, nas franjas de seu texto, escapa uma dimensão que, sob o escrutínio da Teoria Crítica da Sociedade, deve ser problematizada, a saber: “[...] a dificuldade encontrada pela *indústria do entretenimento* em produzir *conteúdo original* para consumo de massa” (PEGORARO, 2016, p. 335, grifo nosso). A presença destes antagonismos: conteúdo original e indústria do entretenimento não se sustenta, posto que esses vocábulos não são complementares, pelo contrário, são *per se* antagônicos. Assim, a resposta à dificuldade de a indústria cultural produzir conteúdo original reside em seu traço constitutivo: uma produção ininterrupta da repetição ou mais do mesmo *(Immer Gleich).*

Outro nó bastante atual é a discussão da democratização da cultura. Tal discussão perpassa pela compreensão das mudanças tecnológicas e estéticas do início do século XXI. As pesquisas de Duarte (2014) e Pegoraro (2016) debruçaram-se sobre a atualidade desta questão. A primeira demonstra, por meio de estatísticas, uma massa de indivíduos segregada economicamente sem acesso às tecnologias; a segunda denotou a convulsão da classe média ávida por consumir tecnologia e, por conseguinte, a presença de uma cultura digital de natureza efêmera, a qual produz certo estado de apreensão aos grandes conglomerados midiáticos, pois esses se veem obrigados a profundas mutações em seus sistemas de mídia digital.

Os fios puxados pelos estudos de Pegoraro (2016), Monteiro (2016), Quintão (2007) e Duarte (2014) formam um conjunto bem cerzido de pesquisas que descrevem a história, a produção cinematográfica, as estratégias de expansão de mercado e o desenvolvimento técnico dos estúdios Disney. Cada pesquisa descreveu os estúdios Disney desde a sua fundação, em 1923, até as mais recentes produções; elencaram tanto as técnicas do cinema de animação Disney quanto à robusta influência no mundo ocidental e a sua, já em curso, extensão para o oriente.

As inflexões no discurso dos filmes Disney foi outro nó apresentado por Kestering (2017) e por Amparo (2017). Essas pesquisas evidenciaram que há, em curso, uma abertura de diálogo entre a Companhia Disney e entidades de grupos sociais como

a NAACP (Associação Nacional para o progresso de pessoas de cor), grupos políticos, religiosos e de defesa de direitos de minorias como LGBT, entre outras. Sobre essa questão, Amparo (2017) assegura que tal aproximação está eivada não de benevolência, mas de constatações de mercado – que apontam o alto potencial de consumo desses grupos. Sob tal estado de coisas, questiona-se se essa aparente e motivada mudança de discurso nas produções Disney, do século XXI, deixa entrever uma possível estratificação da memória coletiva ou, ainda, segue a consubstanciação do processo de memória planificada?

Outro nó, nesse emaranhado de intenções mercadológicas dos estúdios Disney, é o acordo tácito entre público e indústria cultural, operado nas lógicas do mercado. Duarte (2014) e Monteiro (2012) revelaram o imodesto lucro do conglomerado Disney com a venda de produtos vinculados à imagem dos personagens dos filmes. Esses produtos são responsáveis por expandir a imagem das personagens em uma infinita combinação de mercadorias. Ressaltaram, em suas pesquisas, que os filmes atualmente servem como vitrine dos futuros produtos a serem oferecidos no mercado mundial.

Tal influência da marca Disney, sobre parte dos indivíduos, sugere um jogo ideológico, o qual já está notadamente enunciado no discurso incauto de um turista que, ao invés de dizer que irá aos Estados Unidos, diz comumente: “Vou à Disney”. Lógica que naturaliza o discurso de que este conglomerado se afirma como um mundo à parte, isto é, o *mundo Disney* com pretensões de se tornar o *universo Disney*.

O último fio, que compõe este tecido de rememoração, é a pesquisa de Silva Júnior (2017), na qual demonstra que há um estilo ou padrão nas produções cinematográficas dos estúdios Disney. Ou seja, suas conclusões revelaram que os filmes de animação Disney se baseiam em um discurso fundado nas promessas de um estilo de vida estadunidense propagados nos *slogans: American Dream* e *American way of life.*

Em linhas gerais, as pesquisas supracitadas, que compõem o segundo eixo desta revisão, discutem particularidades dos filmes de animação dos estúdios Disney. A leitura integral destes trabalhos possibilitou o acesso a um vasto conteúdo sobre a linguagem do cinema de animação Disney e asseguraram a contribuição original

desta pesquisa, posto que nenhum destes trabalhos pesquisou a relação da produção da memória coletiva, social e individual a partir da investigação dos filmes de animação Disney.

3. APONTAMENTOS SOBRE O SÉCULO XX: TENSÃO ENTRE PROGRESSO E MEMÓRIA

> A ideia de um progresso da humanidade na história é inseparável da ideia de sua marcha no interior de um tempo vazio e homogêneo. A crítica da ideia do progresso tem como pressuposto a crítica da ideia dessa marcha.
>
> Walter Benjamin

O historiador Eric Hobsbawm, em sua obra *Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991*, afirma que "[...] *a destruição do passado* – ou melhor, dos mecanismos sociais que vinculam nossas experiências pessoais a das gerações passadas – é um dos fenômenos mais característicos e lúgubres do final do século XX" (HOBSBAWM, 1995, p. 13, grifo nosso).

Perder a capacidade de se relacionar com o passado, tal constatação do historiador não seria um paradoxo? Pois o século XX – herdeiro da tradição burguesa – seguiu em marcha contra a religião, superstição e obscurantismo, reafirmando suas certezas na razão, na ciência e no progresso.

Ora, por que a memória histórica viva seria um obstáculo aos ideais desse século?

> Para a grande maioria das pessoas instruídas, sobretudo os recentemente educados, as antigas verdades intelectuais não estavam em questão. Ao contrário, eram triunfantemente reafirmadas por homens e mulheres para quem o "progresso" estava longe de ter exaurido suas promessas (HOBSBAWM, 1995, p. 402, grifo do autor).

Mas Hobsbawm (1995, p. 13) segue a nos intrigar ao afirmar que "[...] Quase todos os jovens de hoje crescem numa espécie de presente contínuo, sem qualquer relação orgânica com o passado público da época em que vivem". Então, na verdade, podemos supor que Hobsbawm não está a nos revelar um paradoxo, mas uma tensão, que se configura entre o solo firme da ideia de progresso, em que o século XX construiu seus alicerces, e a formação da memória como um entrave à marcha histórica a esse progresso.

Isso posto, a pesquisa em tela concentra estudos no conceito de memória, de modo que essa tensão entre progresso (lê-se capitalismo), *perda do passado* e *presente contínuo* são o ponto de partida à confirmação das hipóteses desta tese. Neste capítulo, apresentaremos o conceito de memória – campo de conhecimento, em que

se vislumbram relações de força e de poder que inervam, sob os determinantes do capitalismo, a vida na contemporaneidade.

Da antiguidade à contemporaneidade, os estudos sobre memória se avolumam e exercem fascínio tanto aos que a estudam como faculdade humana que se relaciona com as funções psíquicas de armazenamento, ligadas à dimensão da existência e da própria consciência do ser (FREUD, 2011; VIGOTSKI, 2009, 2016) quanto aos que nela procuram os fundamentos da história da humanidade (LE GOFF, 2013; HOBSBAWM, 1995, 2017). Estudá-la implica compreender suas relações com o político, com o econômico e com o social. Estudos sobre memória não podem prescindir dessas relações.

Por conseguinte, à luz da antropologia e da história, a memória "[...] é um elemento essencial do que se costuma chamar identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje" (LE GOFF, 2013, p. 435). Desse modo, a memória perpetua tradições, promove ideologias, instaura mitos e ritos, assim como condiciona relações simbólicas e representações sociais.

Desse ponto, é imprescindível situar este estudo sob a perspectiva de que "[...] não é a consciência dos homens que determina o seu ser, mas inversamente, o seu ser social que determina sua consciência" (MARX, 2008, p.52). Portanto, estudar a formação da memória, sob o sequestro de uma ordem social vigente (tal como defendemos em nossas hipóteses), exige pôr em revista os processos sociais, políticos, históricos, culturais e econômicos que engendram e determinam a formação da memória, pois, consoante Le Goff,

> [...] a memória coletiva é não somente uma conquista é também um instrumento e um *objeto de poder*. São as sociedades cuja memória social é, sobretudo, oral, ou que estão em vias de constituir uma memória coletiva escrita, aquelas que melhor permitem compreender esta luta pela dominação da recordação e da tradição (2013, p. 435, grifo nosso).

Ainda de acordo com esse autor:

> A evolução das sociedades, na segunda metade do século XX, elucida a importância do papel que a memória coletiva desempenha. [...] A memória coletiva faz parte das grandes questões das sociedades desenvolvidas e das sociedades em vias de desenvolvimento, *das classes dominantes e das classes dominadas*, lutando, todas, pelo poder ou pela vida, pela sobrevivência e pela promoção (LE GOFF, 2013, p. 435, grifo nosso).

Para Le Goff, “[...] a memória, na qual cresce a história, que por sua vez a alimenta, procura salvar o passado para servir ao presente e ao futuro”, de modo que para esse autor, “[...] devemos trabalhar de forma que a memória coletiva sirva para libertação e não para servidão dos homens” (LE GOFF, 2013, p. 437).

Por conseguinte, Hobsbawm (2017, p. 15) afirma haver uma “[...] zona de penumbra entre a história e a memória; entre o passado como um registro geral aberto a um exame mais ou menos isento e o passado como parte lembrada ou experiência de nossas vidas”. Essa zona nebulosa e aberta, talvez, seja a mais clara possibilidade vislumbrada por Walter Benjamin (1994), em suas famosas teses “Sobre o conceito de história”, em que faz um convite ao materialista histórico, para que se construa um novo conceito de história que reative as consciências.

Em *História e memória,* Le Goff (2013) reitera que, no campo científico global, o estudo da memória é nebuloso. Nessa obra, o autor medievalista se dedica ao estudo da memória coletiva no campo das ciências humanas. Para tanto, realiza vasta revisão histórica e filosófica sobre o conceito de memória. Em sua reflexão, destaca que a “[...] memória, como propriedade de conservar certas informações, remete-nos em primeiro lugar a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas” (LE GOFF, 2013, p. 387). No conjunto de suas reflexões, o autor elucida que

> [...] a memória coletiva foi posta em jogo de forma importante na luta das forças sociais pelo poder. Tornarem-se senhores da memória e do esquecimento é uma das grandes preocupações das classes, dos grupos e dos indivíduos que dominam e dominaram as sociedades históricas. Os esquecimentos e os silêncios da história são reveladores desses mecanismos de manipulação da memória coletiva (LE GOFF, 2013, p. 390).

Sobre o processo de manipulação e de controle da memória por grupos de poder, o autor, ainda, evidencia que “[...] nas sociedades desenvolvidas, os novos arquivos (arquivos orais e audiovisuais) não escaparam à vigilância dos governantes, mesmo que possam *controlar esta memória* tão estreitamente como os novos utensílios de produção desta memória, nomeadamente a do rádio e da televisão (LE GOFF, 2013, p. 436, grifo nosso).

Seguramente, as constatações de Le Goff (2013) nos encaminham a nossas hipóteses, pois ele constata que nas sociedades desenvolvidas há, em curso, uma lógica de controle da memória. Esse *tour de force,* nas sociedades desenvolvidas,

poderia, à primeira vista, soar como uma contradição, sobretudo, porque a ideia de desenvolvimento parece estar intimamente ligada a uma suposta liberdade do indivíduo.

Nessa lógica, a considerarmos esse processo de manipulação, controle e dominação da memória por grupos sociais hegemônicos, torna-se essencial passar, sob o escrutínio da crítica, os artefatos culturais produzidos nas sociedades “ditas” desenvolvidas. Diante disso, reafirma-se como objeto de estudo os filmes de animação dos estúdios *Disney,* cujos ecos de poder e de controle, conforme as hipóteses desta pesquisa, ressoam na produção da vida privada e coletiva dos indivíduos na contemporaneidade.

Em *Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney*, Giroux (2009), ao discutir a relação entre cultura e poder, insights teóricos das décadas de 1980 e 1990, situa, como principais eixos dos estudos culturais, as questões de identidade, de representação e de memória. O autor afirma serem esses os eixos, onde se travam as lutas mais intensas “[...] como parte de uma tentativa mais ampla por parte dos grupos dominantes para assegurar a hegemonia cultural” (GIROUX, 2009, p. 134). Ainda no mesmo ensaio, o autor adverte sobre o quanto o poder age capilarmente através dos aparatos culturais que “[...] vão desde as bibliotecas, os cinemas e as escolas até os conglomerados *high-tech* da mídia que fazem circular signos e significados através de jornais, revistas, publicidade, programação eletrônica, máquinas, filmes e programas de televisão” (GIROUX, 2009, p. 135).

Este estudo se ocupa em compreender essa tentativa de grupos dominantes assegurarem sua hegemonia cultural por meio da captura da memória. E, para sua concretização, busca-se, na interlocução com a obra do filósofo alemão Walter Benjamin, o conceito de memória, que não está definido em uma obra específica do autor, mas perpassa o conjunto dela e irradia-se pelas constelações de conceitos que formam a obra de Benjamin, tais como: *história, progresso, experiência, vivência, aura, tradição, narração, redenção* entre outros.

Até esse ponto do estudo, constata-se a vasta tradução para língua portuguesa da obra benjaminiana e os limites que uma obra tão vasta impõe a uma pesquisa. Aventamos, ainda, a possibilidade de existirem textos ou mesmo correspondências

entre Benjamin e seus principais interlocutores que, ou não foram traduzidas, ou ainda não passaram por análises dos estudiosos de sua obra.

Entretanto, o conjunto das obras elencadas como referencial teórico desta pesquisa, assim como as contribuições de destacados estudiosos da obra benjaminiana, como: Leandro Konder (1999), Jeanne Marie Gagnebin (2009; 2013; 2014), Michael Löwy (2005; 2013; 2015), Seligmann-Silva (2009), Olgária Matos (2006; 2009), Bernd Witte (2017), entre outros, permitiu-nos esclarecer o conceito de memória desenvolvido por Walter Benjamin e, guardadas todas as especificidades conceituais e históricas que emergem desse conceito, aplicá-lo às análises desta pesquisa que versa sobre questões educacionais.

Seguramente, os vocábulos recordar, rememorar, relembrar, lembrar, lembranças, reminiscências e memória aparecem, ao longo de toda obra benjaminiana, em ensaios, livros e aforismos. Do conjunto de sua extensa obra, com especial atenção, elenca-se o conceito de memória, o qual subsidia o processo de análise interpretativa desta pesquisa. Em termos benjaminianos, pensar a categoria de memória é vislumbrá-la entrelaçada às categorias de experiência – *Erfahrung*, narração e história.

Todavia, um estudo mais detido da obra de Walter Benjamin nos leva a outros conceitos que se entrelaçam ao seu conceito de memória. Para tal esclarecimento, iniciamos pelo tema da *redenção* constantemente apresentado na obra de Benjamin e elucidado por Löwy (2005), a partir das célebres teses *Sobre o conceito de história,* último escrito de Benjamin, antes do suicídio, em 1940.

As dezoito teses e os dois apêndices formam uma coletânea do jogo messiânico-histórico-materialista, em que Benjamin propõe, como tarefa histórica e notavelmente dialética, a redenção da humanidade, a qual só se concretizará pela apropriação do passado. Ou seja, a percepção benjaminiana de transformação social exige a reparação dos males e tormentos infligidos aos que, na marcha histórica da humanidade, foram declarados como vencidos.

Em seu compromisso com o passado, Walter Benjamin assumiu como redenção a exigência histórica de reparação dos mais fracos. No contexto atual, é possível insinuar que nos antípodas da exigência benjaminiana, a sociedade capitalista tem arvorado como uma possível solução para os *vencidos* o acúmulo de mercadorias,

as quais, inevitavelmente, a serviço do capital, “prometem” tal redenção (lê-se felicidade), advinda da relação direta e contínua com a mercadoria fetichizada (MARX, 2010).

Mas, justamente contra uma representação ingênua, de que há, em curso, na sociedade capitalista, qualquer tipo de “redenção” dos mais fracos que, à luz da obra de Walter Benjamin, propomos uma atividade investigativa crítico-reflexiva dos artefatos culturais (filmes de animação da Disney) chancelados pelo sistema capitalista.

Vale ressaltar que Benjamin (1994) denunciou que a humanidade, sob os males do progresso – alcunha do capitalismo, não poderia apropriar-se do passado, da memória, da narração e da experiência. Para Benjamin, enquanto a história não for escovada a *contrapelo* e não for contada pelos vencidos (e não pelo capitalismo) não haverá redenção para humanidade. Sob seu olhar dialético, compreendemos o estado de incivilidade da humanidade, ao nos revelar que

> [...] a tradição dos oprimidos nos ensina que o “estado de exceção” em que vivemos é na verdade a regra geral. Precisamos construir um conceito de história que corresponda essa verdade. Nesse momento, perceberemos que nossa tarefa é originar um verdadeiro estado de exceção; com isso, nossa posição ficará mais forte na luta contra o fascismo. Este se beneficia da circunstância de que seus adversários o enfrentam em nome do progresso, considerando como uma norma histórica. O assombro com o fato de que os episódios em que vivemos nos séculos XX “ainda” sejam possíveis, não é um assombro filosófico. Ele não gera nenhum conhecimento, a não ser o conhecimento de que a concepção de história da qual emana semelhante assombro é insustentável (BENJAMIN, 1994, p. 226, grifo do autor).

Para Benjamin (1994), a arte cinematográfica, em sua *existência serial*, seria uma possibilidade de se construir essa história redentora e reflexiva, já que “[...] podem ser utilizados [cinema] para a formulação de exigências revolucionárias na política artística” (BENJAMIN, 1994, p. 166).

A arte na era de sua reprodutibilidade técnica, diz o filósofo, assumiu uma nova função social, não mais de culto ou de ritual. Agora, fundava-se como uma *práxis política.* Nesse célebre ensaio, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica (1936),* Benjamin trata especificamente de fenômenos do século XX, nele se encontram reflexões sobre o abalo da arte tradicional (pintura) – a perda da aura, o valor de culto, de contemplação e de exposição, os quais foram ressignificados pela fotografia e, por conseguinte, pelo cinema.

Em Benjamin, encontramos que a arte, no século XX, dirigiu-se às massas. O filósofo deixa entrever, sobre as pequenas frestas de uma tímida dialética, a ambivalência em que se encerra o cinema. Por um lado, "[...] o cinema representa *um meio de expressão* incomparável, e na sua atmosfera somente deveriam se movimentar pessoas cujo modo de pensar fosse o mais elevado, nos momentos mais plenos e mais extraordinários de suas trajetórias" (BENJAMIN *et al*., 2012, p. 21, grifo nosso). Por outro lado,

> [...] o cinema reage ao encolhimento da aura com a construção artificial da "personality" fora do estúdio. O culto do estrelato, fomentado pelo capital cinematográfico, conserva aquela magia da personalidade que há muito tempo já se reduziu ao encanto podre do seu caráter mercantil. Enquanto o capital cinematográfico controlar essa atividade, seu único mérito revolucionário será o de fomentar uma crítica revolucionária às concepções tradicionais de arte. Não negamos que o cinema atual, em certos casos, possa ir além dessa crítica, vindo a favorecer uma crítica revolucionária das relações sociais, especialmente das suas relações de propriedade. Mas não é objeto do nosso estudo, nem tem sido desse tipo a maior parte da produção cinematográfica europeia (BENJAMIN et al., 2012, p. 24, grifo do autor).

Nesse ensaio, Benjamin se interessa, prioritariamente, por destacar as alterações na percepção dos espectadores e os abalos sofridos pela arte tradicional decorrentes da reprodutibilidade técnica e, com isso, os acenos progressistas que o cinema projeta nas massas, pois, consoante Benjamin (2012, p. 27), a "reprodutibilidade técnica da obra de arte altera a relação das massas com a arte. Retrógradas diante de Picasso, elas se tornam progressistas diante de Chaplin".

Grande parte dos estudiosos da obra de Benjamin concordam que sua escrita é fragmentária e um tanto hermética. Para compreendê-la, recorremos aos seus intérpretes. Conforme Seligmann-Silva (2009, p. 49), "a crítica de Benjamin era, portanto, antes de mais nada, um ato de reflexão que se desdobrava em cinco níveis, articulando-os". Primeiro, ele reflete sobre sua função de crítico, em seguida, desenvolve "[...] uma leitura detalhada e uma reflexão sobre a obra criticada" (2009, p. 49). Em terceiro, seu pensamento se volta à história da arte e da literatura, por conseguinte, desenvolve uma forte crítica à sociedade. Por fim, aliado a todos esses processos anteriores, encontra-se

> [...] a teoria da história de Benjamin com sua crítica aos modelos da evolução histórica, tanto liberais como marxistas, que acreditavam em um avanço constante e positivo do devir da história. Benjamin opôs a esse modelo uma imagem da história como acúmulo de catástrofes (SELIGMANN-SILVA, 2009, p. 49).

De acordo com Seligmann-Silva, Benjamin não foi um filósofo da ética ou da moral, não se debruçou sobre esses temas no sentido tradicional. Sua verve analítica comprometeu-se com um pensamento ético, cuja gênese é "[...] um modo de tentar salvar nas representações culturais a violência que está na origem da cultura" (2009, p. 53). Nesse sentido,

> [...] Benjamin foi um *profundo teórico da memória*, e sua prática de historiador e de crítico literário apresenta um modo de lidar com seu objeto que podemos classificar como ético. [...] Sua ética da representação e da memória, seu compromisso com os excluídos da história, tudo isso aponta para o fato de que sua obra ainda tem muito a contribuir para o século XXI (SELIGMANN-SILVA, 2009, p. 53, grifo nosso).

Diante dessa constatação, considera-se a atualidade do pensamento crítico de Walter Benjamin – propulsor desse trabalho de pesquisa, cujo intento perpassa a compreensão acerca do cinema de animação Disney que, na contramão, tanto de uma *práxis política* quanto de um caráter emancipatório, sustenta uma memória plasmada em um *presente contínuo*, o qual aparta de seus espectadores (crianças e adultos) a capacidade crítico-reflexiva, essencial a se compreender as contradições da vida na sociedade capitalista.

Notadamente, Walter Benjamin, ao mesmo tempo em que rompe com a ideologia de "progresso linear" propalada pelo materialismo histórico, também desconstrói a "ideologia de progresso" financiada pela burguesia moderna (LÖWY, 2013). Esse movimento dual confere contornos ao pensamento paradoxalmente radical de Benjamin que, a rigor, "[...] "expressa um olhar lúcido, ora irônico, ora trágico sobre o mundo 'civilizado" do século XX'" (LÖWY, 2013, p. 7). Vale dizer que encontram-se referências ao romantismo na obra benjaminiana, as quais "[...] não foram obliteradas pelas descobertas de Marx ou de Lukács" (LÖWY, 2013, p. 7). Tais referências deixam evidente a oposição de Benjamin "[...] ao espírito quantificador do universo burguês, à reificação mercantil, ao utilitarismo raso e, sobretudo, ao desencantamento do mundo" (LÖWY, 2013, p. 8).

Esse pensamento radicalmente crítico de Benjamin, em que se opõe à civilização capitalista-industrial, fornece o aporte teórico necessário à concretização desta pesquisa. Mas como pensar, frente às investidas de apaziguamento das tensões constituintes da sociedade capitalista, sob a ótica de Walter Benjamin, a produção da memória do indivíduo na contemporaneidade?

Quanto a essa questão, destacam-se as contribuições de Jeanne Marie Gagnebin em diálogo com a fortuna crítica de Benjamin. Diz ela que, na atualidade, há uma excessiva preocupação em desenvolver estudos sobre a memória social, coletiva e individual. A autora ressalta que diversos são os campos científicos que fazem da memória não só seu objeto de estudo, como uma "tarefa ética" (GAGNEBIN, 2009, p. 97). Para essa autora, a obra de Walter Benjamin se coloca em dois contextos principais que

> [...] podemos chamar de *teórico literário,* [o qual] está ligado à teoria da narração e à transformação dos gêneros literários, reflexão evidenciada sobretudo nos ensaios sobre Baudelaire e sobre "O narrador"; outro é o *contexto historiográfico*, isto é, de reflexão sobre a escrita da história – que pode ser entendida como história singular do eu, portanto, autobiografia [...], ou como história coletiva, aquilo que a filosofia alemã chamou "história universal" e cujos pressupostos Benjamin questiona notadamente no já citado texto "Sobre o conceito de história". Em outras palavras, a questão da memória é inseparável de uma reflexão sobre a narração, bem como de uma história ficcional da própria vida, da História de uma época ou de um povo (GAGNEBIN, 2014, p. 219, grifo da autora).

Segundo ela, "Benjamin é conhecido, talvez em demasia, por ser um teórico da memória" (GAGNEBIN, 2014, p. 217). No entanto, a autora protesta contra deslizes teóricos que não reconhecem a paradoxal radicalidade proveniente do pensamento do filósofo berlinense, já que,

> [...] nele [Benjamin], a problemática do lembrar sempre surge, nas pegadas de Nietzsche, atravessada pela necessidade de esquecer; e se o narrador rememora o distante, é para entregá-lo a uma salvação que significa, ao mesmo tempo, redenção (*Erlösung)* e dissolução (*Auflösung)* feliz (GAGNEBIN, 2014, p. 217, grifo da autora).

De acordo com a autora, o filósofo alemão Friedrich Nietzsche apresenta crítica às "[...] transformações culturais dos usos e do valor da memória" (GAGNEBIN, 2009, p.98). Diz ela, Nietzsche revelou a paralisia do presente, reflexo de uma conservação do passado, que se apresenta como fruto de "[...] acumulação obsessiva e erudição vazia do historicismo" (GAGNEBIN, 2009, p. 98).

Para ela, no atual contexto, o esclarecimento racional se impõe como emergência. Explica que para se elaborar o passado, exige-se um lembrar ativo, não melancólico, com esforço racional e compromisso intelectual. Sobre essa questão, a autora relembra o filósofo alemão Theodor Adorno, o qual elucida que *elaborar o passado* não se trata de condescendências de celebração ou comemoração em dano do presente, mas de uma ação e intervenção no presente, porque "[...] sacralizar a memória" é "[...] outra maneira de torná-la estéril" (GAGNEBIN, 2009, p. 98).

Nesse veio, o campo de concentração de *Auschwitz* aparece como alegoria do que "não pode e não deve ser esquecido", implica *dever de memória*. Isso posto, as categorias de esquecimento e de lembrança irrompem na experiência do "indizível" dos sobreviventes da 2º Guerra Mundial. Tal contexto de barbárie permite afirmar que o anjo da história – alegoria benjaminiana – ainda observa o crescimento das ruínas até o céu.

Ainda em face às considerações do conceito de memória, Gagnebin (2009), em seu livro *Lembrar escrever esquecer,* retoma a jornada heroica de Ulisses, na *Odisseia* homérica, onde o herói ao voltar para casa é reconhecido, por sua ama Euricleia, pela cicatriz; consequência de um ataque de javali a Ulisses em sua juventude. A cicatriz no herói nauta tornou-se a memória que lhe abre o futuro.

Em termos benjaminianos, a obra homérica é marcada pelas memórias de Ulisses e reúne, por assim dizer, conceitos da obra de Benjamin: a narração, a memória e a experiência autêntica da viagem. Tais alegorias indiciam que a luta de Ulisses para voltar a sua cidade é, sobretudo, "[...] uma luta para manter a memória e, portanto, manter a palavra, as histórias e os cantos que ajudam os homens a se lembrarem do passado [...]" (GAGNEBIN, 2009, p. 15). A história de Ulisses, incrustada de suas jornadas e narrativas, chega, ao fim, com o retorno do herói redimido por uma cicatriz, marca de dor e de sofrimento, mas que lhe permitiu, enfim, apropriar-se de seu passado de rei e de seu presente de herói. Não há, portanto, um apagamento ou esquecimento das memórias de sofrimento, na verdade, são elas – as cicatrizes do passado que permitem a Ulisses a alteração de seu presente.

Em *Limiar, aura e rememoração*, Gagnebin (2014) destaca a saturação de estudos, na atualidade, da obra benjaminiana. Adverte que essa sanha mercadológica tende a transformar os livros de Benjamin em "[...] novos fetiches de um certo liberalismo de esquerda" (GAGNEBIN, 2014, p. 199). Entretanto, em uma clara oposição a essa relação com a cultura, a autora lembra a posição do filósofo alemão, "[...] de que as obras da cultura humana possam ser não só produtos de sucesso e de venda, mas também, e principalmente, sinais extemporâneos – diria Nietzsche – e, por isso, antecipatórios – diria Bloch – de uma outra vida e de um outro tempo" (GAGNEBIN, 2014, 199). Nessa obra, a autora destaca a tensão existente entre presente e passado, exata proposição de Benjamin, e, ainda, os prejuízos de um "[...] falso universalismo do método da história cultural" (GAGNEBIN, 2014, p. 200).

Em sua reflexão sobre essa tensão, a autora destaca a distinção entre dois conceitos de “atualidade” na obra de Benjamin. Primeiro, a *presentificação* que diz respeito a atualização de ideias, conteúdos e conceitos procedentes do passado e forçosamente equânimes ao presente. Ou seja,

> [...] trata-se de uma concepção rasa, pois parte de uma imagem acrítica do presente e procura no passado algo que se assemelhe, mesmo que levemente, com as preocupações desse presente insosso. Por isso, as imagens e valores mais vagos e amplos são aqueles geralmente reconhecidos como “ainda ou sempre atuais”, apesar da roupagem caduca. Em vez de ressaltar as *diferenças* entre passado e presente, que permitiriam colocar em questão o narcisismo epistemológico do presente, esses valores ditos “sempre atuais” são designados como valores eternos que fortalecem as certezas da cultura dominante. A “presentificação” obedece a uma concepção de cultura como “inventário”, diz Benjamin enfaticamente: “O inventário do butim, que os vencedores pegaram dos seus adversários vencidos e que colocam à vista, não pode ser considerado senão de maneira crítica pelo historiador materialista”. Esse inventário é chamado de cultura (GAGNEBIN, 2014, p. 202, grifo da autora).

Acrescenta a autora que a *presentificação* sustenta o contínuo estado de dominação dos indivíduos. Não há na historiografia dominante, diz Gagnebin, interesse em irromper com esse ciclo de dominação cultural, já que “[...] a narração da história cumpre uma função precisa: encobrir os “[...] momentos revolucionários do curso da história”, isto é, os momentos nos quais a história poderia ter sido outra e não poderia mais caber numa narrativa lisa e coerente” (GAGNEBIN, 2014, p. 203). Contra um presente narcísico, com valores ditos sempre atuais, que fortalecem os interesses paradigmáticos da cultura dominante, Benjamin assumiu posição de arauto, opondo-se à *historiografia burguesa*, uma visão compatível à sua inclinação de escovar a história a contrapelo.

Dessa maneira, em oposição a esse conceito de *presentificação*, como presente contínuo e linear, segundo Gagnebin, Benjamin seguiu nas trilhas de Nietzsche, Freud e Proust, os quais “[...] cunharam uma relação com tempo e memória que não se esgotam nem na cronologia linear nem na posse de bens” (GAGNEBIN, 2014, p. 206). Benjamin desenvolveu, à luz de Marcel Proust (1871-1922) e Sigmund Freud (1856-1939), um conceito de atualidade (*Aktualität*), em que o “esquecido” e o “recalcado” criam uma nova temporalidade – “[...] atualidade plena, em que ressurge o encoberto” (GAGNEBIN, 2014, p. 204) – com vistas a impedir tanto o contínuo histórico quanto a pretensa ideia de linearidade, dimensões essas que garantem a ideologia e, por conseguinte, favorecem a perpetuação do *status quo.*

Em Benjamin, a história não é linear e, portanto, passado e presente devem ser confrontados, de modo que "[...] deve ser construído um segundo contexto histórico – não tanto por uma descrição tranquila e erudita de uma época, mas sim a partir de uma confrontação entre presente e passado" (GAGNEBIN, 2014, p. 201), caso contrário, conforme Walter Benjamin, perde-se o "índice histórico" – "[...] confronto entre tempo presente e tempo passado, entre obra e sua *transmissão*" (GAGNEBIN, 2014, p. 213, grifo da autora).

Nessa direção, encontra-se, na obra *Rua de mão única: infância berlinense: 1900*, de Benjamin (2013b), o aforismo *O anãozinho corcunda*, em que, ao relembrar acontecimentos de sua infância, Benjamin realiza um prenúncio do processo cultural contemporâneo, herdeiro do acúmulo histórico de catástrofes. Pela alegoria do anãozinho corcunda, Benjamin remonta o processo de diminuição ou perda de experiências do indivíduo na contemporaneidade, onde quanto mais se avolumam as perdas tanto menos se produzem *experiências autênticas*.

Sobre o anãozinho corcunda, explica que

> [...] onde ele aparecesse, quem ficava a perder era eu. E o que perdia eram as coisas, até que no decorrer do ano o jardim se transformava em um jardinzinho, o meu quarto num quartinho e o meu banco num banquinho. As coisas minguavam, e era como se lhes crescesse uma corcunda que as tornava coisas do anãozinho. O anãozinho antecipava-me em tudo. Antecipando-se lá estava ele no meu caminho. De resto não me fazia nada, esse bailio pardo, a não ser cobrar metade do *esquecimento* de cada coisa de que me aproximasse (BENJAMIN, 2013b, p 114, grifo nosso).

Esse *bailio* pardo que cobra metade do esquecimento de cada coisa é, talvez, a fórmula que nos aponta o potencial crítico do pensamento benjaminiano, ante os fenômenos culturais da atualidade. Nesse aforismo, Benjamin descortina como os indivíduos sucumbem às insídias de um "fiscal" [capitalismo] que não permite que as experiências sejam inteiras.

É fundamental à segurança do capitalismo que esqueçamos. O capitalismo opera sobre o esquecimento social, somente pelo esquecimento é possível manter a *presentificação*. O processo de esquecimento, imposto aos indivíduos, é o salvo-conduto que permite aos engenheiros do capital trafegar livremente e construir o imaginário social. Lembrar e esquecer são questões de monta para manutenção do sistema capitalista. Se a cada "nova" experiência do indivíduo houver uma parcela de esquecimento, jamais ele alcançará a compreensão da totalidade dos eventos

que circundam a produção da vida em sociedade. Nesse sentido, “para que a invariância do *sempre mesmo* retorne a roupagem de novidade, o preço que se paga é o enfraquecimento da consciência temporal” (LOUREIRO, 2006, p. 46).

Walter Benjamin viveu sob a *Era dos extremos* e, no limiar de sua agonia pessoal, reflexo desses extremos, cometeu suicídio. Benjamin vislumbrou, na ambivalência de seu tempo, a existência simultânea da barbárie e da técnica. Revelou, com acuidade, o progresso – ceifador de experiências autênticas e, ao mesmo tempo, criador de aparatos de propulsão revolucionária [cinema] – capaz de inocular nos sujeitos modernos a transformação social ou a manutenção da ordem burguesa. Em suas reflexões, encontram-se, ao mesmo tempo, a afirmação de que “[...] não há progresso. O que chamamos progresso está enclausurado em cada terra e desaparece com ela”. E, ainda, “[...] o século não soube responder às novas virtualidades técnicas com uma nova ordem social” (BENJAMIN, 2018, p. 89-90).

À luz de suas reflexões, trazemos à lume a tensão existente entre progresso e memória, itinerário que orienta tanto o desenvolvimento dos objetivos desta pesquisa, quanto nos ocupa de uma reflexão crítica da formação da memória social na contemporaneidade. Em face disso, privilegiamos, como objeto de estudo, o cinema – meio de expressão que, comparado à literatura, à pintura, à fotografia, à música, ao desenho, ao teatro e, até mesmo, à arquitetura possui uma história recente. Contudo, ele é um amálgama dessas artes que o precederam e, por certo, uma herança histórica delas (MASCARELLO, 2012). Nesse contexto, ao pesquisarmos filmes de animação, compreendemos, como Loureiro, que,

> [...] por serem parte de uma expressão social e histórica, os filmes também participam na formação de valores éticos e juízos de gosto e, nesse sentido, revelam uma faceta educacional. Na sociedade contemporânea, eles concretizam práticas educativas à medida que se ocupam da transmissão e de sensibilidades e conhecimentos (LOUREIRO, 2006, p. 12).

Essa particularidade, evidenciada por Loureiro, de que os filmes possuem um lado educacional carrega sua contradição imanente, pois meio de expressão, no âmbito da indústria cultural hegemônica, “determina” o que transmitir e como assegurar certos “valores” e, consequentemente, como “domesticar” o gosto do espectador.

Esclarecida a tensão existente entre progresso[23] e memória, questiona-se a tentativa de estado de sítio, imposta à memória, por uma lógica que só se estabelece enquanto se mantiver em curso, sob a égide do capitalismo, o domínio amplo de uma política cultural do que deve ser *lembrado* e do que deve ser *esquecido.* Este projeto, engendrado pela Disney Company, visa garantir a naturalização das assimetrias históricas. Ele se instala na memória social sob a máscara da felicidade passiva, invariavelmente guiada pelos pressupostos da indústria cultural hegemônica.

A aproximação, entre o pensamento do filósofo Walter Benjamin e o objeto de estudo [filmes de animação Disney] desta tese, possibilita problematizar essa dinâmica da produção de mecanismos de "domesticação" da memória que, conscientemente direcionados às crianças, sugere como devem ser os contornos da vida na sociedade capitalista. Nesse sentido, afirma Giroux que

> [...] as práticas culturais são produzidas e reproduzidas numa variedade de locais sociais e o peso de sua "gravidade social" se manifesta na forma como elas estão inscritas no corpo e como movem as pessoas à ação e colocam limites à gama de possibilidades através das quais os indivíduos negociam suas identidades e seu sentido de agência social (GIROUX, 2009, p. 135).

Diante do exposto, considera-se que a "marcha linear e triunfal" da humanidade rumo ao progresso só se processa se a memória estiver sob o sequestro da ordem capitalista, pois "a história é massacre que o presente sem memória converte em progresso" (MATOS, 2009, p. 76). Nesse horizonte, somente pela superação da tensão entre progresso e memória dar-se-á a transformação do atual estado de opressão.

Nas próximas seções deste capítulo, seguem apontamentos entre a história biográfica de Walter Benjamin e Walter Elias Disney. Em seguida, demonstra a relação entre a *Disney Company* e os pressupostos da indústria cultural – conceito desenvolvido, durante o período de exílio nos Estados Unidos da América, pelos filósofos alemães Theodor Adorno e Max Horkheimer.

---

[23] Neste estudo, compreendemos a ideia de *progresso*, a partir dos estudos do filósofo alemão Walter Benjamin, o qual confere ao termo um tom negativo, sobretudo, em suas famosas *Teses sobre o conceito de história* (BENJAMIN, 1994).

3.1 Benjamin e Disney: de um Walter a outro

> Ao cansaço segue-se o sonho, e não é raro que o sonho compense a tristeza e o desânimo do dia, realizando a existência inteiramente simples e absolutamente grandiosa que não pode ser realizada durante o dia, por falta de forças. A existência do camundongo Mickey é um dos sonhos do homem contemporâneo (BENJAMIN, 1994, p. 118).

Apesar de contemporâneos, Walter Benjamin e Walter Elias Disney tiveram trajetórias bastante opostas. Se Benjamin gozou de infância afortunada, Disney alcançou fortuna somente na maturidade. Os dois viveram boa parte do *Breve século XX*, e, portanto, sentiram os efeitos das duas grandes Guerras Mundiais e assistiram de perto as transformações tecnológicas que sacudiram a vida cultural no início do século.

Walter Benedix Schönflies foi filósofo e ensaísta, nasceu em Berlim, no ano de 1892 e suicidou-se em PourtBou, fronteira da Espanha com os Pirineus, em 1940. Benjamin, figura de proa da crítica literária alemã, viveu feliz e confortavelmente a infância. No entanto, a fase adulta foi sob os efeitos cáusticos das duas grandes guerras mundiais, respirou, ainda, os sufocantes ares nazifascistas da primeira metade do século XX. Apesar de suas privações econômicas, conforme carta ao amigo Scholem – “[...] não é fácil encontrar-se na soleira dos 40 anos sem posses e colocação, casa e patrimônio” (SELIGMANN-SILVA, 2009, p. 36) – deixou-nos uma obra ensaística de grande relevância.

Já Walter Elias Disney, figura notavelmente pública, nasceu nos Estados Unidos da América, no ano de 1901 e morreu em 1966. Sua morte, cercada por boatos futurísticos de congelamento de seu corpo, reflete não só sua notoriedade como certa mitificação de sua vida particular (GABLER, 2009). O mito *Walt Disney* se processa à sombra da profusão sinergética de suas produções cinematográficas, combinadas com parques temáticos e uma infinidade de produtos licenciados, que garantem, desde a década de 1920, a extensão e a visibilidade do império Disney.

Parte da biografia de Walter Elias Disney fora apresentada, anteriormente, nas pesquisas de Duarte (2014); Hernadez (2015); Santos (2015); Pegoraro (2016) e Kestering (2017), de modo que retomá-la, nesta seção, redundaria em excesso de descrições. No entanto, uma dimensão de sua biografia interessa-nos observar:

> Durante uma infância nômade, de carência material e emocional, ao menos como ele a recorda, começou a desenhar e a se recolher para dentro de seus próprios mundos imaginários. Isso estabeleceu um padrão. Sua vida se tornaria um esforço contínuo para criar o que os psicólogos chamam de "paracosmos", um universo inventado que ele poderia controlar, já que não podia controlar a realidade. Desde Mickey Mouse, passando por Branca de Neve e os Sete Anões, Disneylândia e EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow), ele continuou a tentar refazer o mundo de acordo com sua própria imaginação, assegurar seu lugar como uma grande força e evitar que a realidade o invadisse, para recapturar a sensação de poder da infância que nunca sentira ou que perdera muito tempo atrás (GABLER, 2009, p. 13, grifo do autor).

A confluência entre a infância de Disney e a produção de seus filmes é constantemente propalada por estudiosos de sua obra (GABLER, 2009). Embora, à primeira vista, possa sugerir um despretensioso saudosismo em seus filmes de animação, cujos conteúdos em grande parte são adaptados de obras literárias[24], julga-se que tal convergência, na verdade, esconde uma subversão proposital das obras literárias originais.

Essa inversão das obras literárias, associada à força de profusão dos filmes de Disney, ao longo de seus mais de oitenta anos de produção, certamente ajuda a confirmar parte de nossa hipótese, de universalização da linguagem Disney ante o tecido social. O que não é difícil comprovar, tendo em vista a intensa circulação das imagens estereotipadas de personagens Disney, que quanto mais se espalham pela sociedade tanto mais obliteram as obras literárias originais. Ou seja, "seu crescente poder para controlar a palavra escrita é uma má notícia para leitores/as e para escritores" (WIENER, *apud* GIROUX, 2009, p. 137).

Em *Como e por que ler os clássicos universais desde cedo*, Ana Maria Machado (2009) apresenta algumas obras literárias, *Aventuras de Pinóquio* (1883) de Carlo Collodi e *Winnie Puff* (1926) de A. A. Milne, que ao ser adaptadas pelos estúdios Disney, conforme a escritora, tornaram-se versões que, apesar de graciosas e repletas de "[...] imagens fofinhas" (2009, p. 119), produzem uma deturpação das obras originais. A autora ainda explica que

---

[24] Destacamos alguns títulos produzidos pelos estúdios Disney e adaptados da literatura universal: *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Bambi* (1942), *Cinderela* (1950), *Alice no país das Maravilhas* (1951), *Peter Pan* (1953), *A dama e o vagabundo* (1950), *A Bela Adormecida* (1959), *Os 101 dálmatas* (1961), Os músicos de Bremem (1965), *Robin Hood* (1973), *As aventuras de Bernardo e Bianca* (1977), Pooh: o ursinho guloso (1977), *Oliver e sua turma* (1988). Disponível em: https://filmow.com/listas/lista-de-todas-as-animacoes-walt-disney-l34684/. Acesso em: 12 mar. 19.

> É o caso de Lewis Carroll, por exemplo, que escreveu *Alice no País das Maravilhas* e *Alice do Outro Lado do Espelho.* Fica até difícil escrever sobre esses livros, geralmente considerados as maiores obras-primas do gênero, e assunto de uma enorme quantidade de estudos. Em versões simplificadas (como a de Disney) que só contam alguns episódios, ou em traduções fracas, ficam sem pé nem cabeça e são meio chatos (MACHADO, 2009, p. 112).

Não se trata apenas de simplificação das obras literárias, mas de um proposital processo de *disneyficação* (MONTEIRO, 2016). Essa descaracterização das obras literárias, operada pelos estúdios Disney, não deve ser analisada como mera polarização entre *apocalípticos* e *integrados* (ECO, 2015). O argumento de que os aparatos tecnológicos garantem a difusão da cultura não exclui a compreensão de que o cinema é um meio de expressão e, portanto, uma linguagem artística. Desse modo, as possibilidades criativas e emancipatórias inerentes à arte cinematográfica não podem ser reféns de um conglomerado, muito menos do olhar pessoal e reducionista de um único indivíduo. Contudo, nossa observação não desconhece que

> [...] com o advento da era industrial e o acesso das classes subalternas ao controle da vida associada, estabeleceu-se, na história contemporânea, uma civilização dos *mass media*, cujos sistemas de valores deverão ser discutidos, e em relação à qual será mister elaborar novos modelos ético-pedagógicos. Nada disso exclui o julgamento severo, a condenação, a atitude rigorista: mas aplicados em relação ao novo modelo humano, e não em nostálgica referência ao velho (ECO, 2015, p. 35).

Reitera-se que essa discussão não deve cair nas malhas do discurso nostálgico. Não se trata disso. Por certo, ela avança para a estreita relação entre herança e tradição cultural. Acerca disso, Gagnebin (2014, p. 214) desenvolve ampla discussão sobre a formação dos cânones (obras literárias) e apresenta a *transmissão* como uma chave interpretativa de Walter Benjamin para se compreender o conceito de *tradição,* na história burguesa, e o conceito de *herança*, na história da esquerda. Vale ressaltar que Benjamin, herdeiro das transformações técnicas iniciadas no século XIX, “[...] foi um dos primeiros autores a tratar da mudança nas formas de arte e na experiência em virtude da influência das mídias” (SCHÖTTKER, 2012, p. 43). Desse modo, o filósofo berlinense problematiza que, na turbulenta luta histórica e política, algumas obras crescem e se transformam outras, porém, sofrem encolhimentos e podem até desaparecer da memória dos homens (GAGNEBIN, 2014).

Nessa direção, consideramos ser esse o processo em curso, na filmografia Disney. Ou seja, um apagamento ou encolhimento, no tecido social, de aspectos locais no qual se processam por meio da transmissão de uma tradição aceita como universal, de "*valores ditos eternos"* e centrais, os quais aparecem nos filmes de animação Disney com um tom que migra do nostálgico-saudosista ao bucólico. Nessa lógica, a Disney afirma-se como uma *tradição* (lê-se valores sociais) que se coloca como verdade inquestionável, mas que parece esquecer que a arte cinematográfica é, também, *herança* dos homens aos homens.

Walter Elias Disney é constantemente lembrado por seus feitos técnicos, com destaque à produção do primeiro longa-metragem de animação, *Branca de Neve e os sete anões* de 1937 e, sobretudo, pelo desenvolvimento das técnicas de som e de imagem nos filmes e desenhos de animação. Técnicas já detalhadas nas pesquisas de Pegoraro (2016) e Quintão (2014). Sobre isso, Gabler confirma que,

> No final dos anos 1920, [Disney] começou a reinventar a animação, transformando-a, gradualmente, em uma novidade que enfatiza o movimento e a elasticidade do traço, criando uma forma de arte que destacava o personagem, a narrativa e a emoção. Ao fazer isso, também ajudou a reinventar o desenho gráfico, mediante a introdução de formas suaves, cheias, ousadas e coloridas que, décadas depois, seriam adotadas e adaptadas por uma vanguarda de excelentes artistas (GABLER, 2009, p. 8).

É consenso, entre estudiosos e pesquisadores do processo de animação (BARBOSA JÚNIOR, 2002; DENIS, 2007; FOSSATTI, 2011), apresentar a Disney como um fenômeno da animação mundial. No entanto, sem desconsiderar os avanços técnicos na produção Disney, tais méritos tecnológicos dessa cinematografia não excluem a necessária discussão ética, política e estética desses filmes. Os louros, advindos de sua apurada técnica, servem mais como um disfarce à característica mais profunda dessas produções: a assepsia social.

Nessa lógica, ajustada às lentes da indústria cultural, a Disney insiste no idêntico e foge de qualquer conteúdo que acentue contrastes ou embates inerentes à vida em sociedade.

Em *Como funciona a ficção*, o crítico inglês James Wood, ao descrever os fundamentos da boa prosa, destaca que

> [...] raramente comentamos que ela realça o detalhe expressivo e brilhante; que privilegia um alto grau de percepção visual; que mantém uma compostura não sentimental e que se abstém, a qual bom criado, de comentários supérfluos; que é neutra ao julgar o bem e o mal; que procura a

> verdade, mesmo que seja sórdida; e que traz em si marcas do autor, que, embora perceptíveis, paradoxalmente não se deixam ver (WOOD, 2017, p. 47).

Notadamente, a narrativa visual Disney não peca por falta de verossimilhança ou de ficcionalidade (CANDIDO et al.,2014), ao contrário, seus elementos antropomórficos não prescindem da realidade imanente. No entanto, é em não se mostrar neutra e em julgar com parcialidade a produção da vida em sociedade, que a *Disney*, por meio da empatia com seu público (VOGLER, 2015), consciente e discursivamente, promove a dinâmica de sua pseudofelicidade.

Vale destacar que parte das transformações ocorridas no século XX não são estranhas, nem ao filósofo alemão, tampouco ao desenhista estadunidense. Aliás, Benjamin (1994), em suas reflexões críticas, não ignorou o maior símbolo da *Disney Company,* e, sobre *Mickey Mouse,* protestou:

> Ao cansaço segue-se o sonho, e não é raro que o sonho compense a tristeza e o desânimo do dia, realizando a existência inteiramente simples e absolutamente grandiosa que não pode ser realizada durante o dia, por falta de forças. A existência do camundongo Mickey é um desses sonhos do homem contemporâneo. É uma existência cheia de milagres, que não somente superam os milagres técnicos como zombam deles. Pois o mais extraordinário neles é que todos, sem qualquer improvisamento, saem do corpo do camundongo Mickey, dos seus aliados e perseguidores, dos móveis mais cotidianos, das árvores, nuvens e lagos. A natureza e a técnica, o primitivismo e o conforto se unificaram completamente, e aos olhos das pessoas, fatigadas com as complicações infinitas da vida diária e que veem o objetivo da vida apenas como o mais remoto ponto de fuga numa interminável perspectiva de meios, surge uma existência que se basta a si mesma, em cada episódio, do modo mais simples e mais cômodo, e na qual um automóvel não pesa mais que um chapéu de palha, e uma fruta na árvore se arredonda como a gondola de um balão.
> Podemos agora tomar distância para avaliar o conjunto. Ficamos mais pobres (BENJAMIN, 1994, p. 119).

Não é coincidência que a menção ao camundongo *Mickey Mouse* apareça no ensaio benjaminiano, intitulado *Experiência e pobreza* e, ao final do trecho supracitado, o filósofo destaque a pobreza em que a humanidade se encontra. Benjamin (1994), implicitamente, alude às prensas do capitalismo que diuturnamente imprimem cansaço ao indivíduo contemporâneo, a restar apenas o sonho como fuga. Em suas palavras, a saída para invariável situação é o sonho, que surge como escape à esmagadora realidade e não como uma possibilidade de criação para alteração da vida ordinária.

A figura de *Mickey,* no ensaio benjaminiano*,* aparece como solução *imediata* ao inevitável esgotamento social e, consequentemente, à conformação de um mundo a-

histórico. A vivência ordinária, via *Mickey*, não é uma ascese. Longe disso, está muito próximo ao *esquecimento* sobre a possibilidade de alteração da realidade concreta.

Sob tais condições materiais, de esgotamento e de frustração, a experiência sugerida por Benjamin (1994; 2015) da narrativa compartilhada com outrem, capaz de resgatar a memória individual e coletiva (dimensões que incitam a reflexão crítica sobre a vida estrangulada pelo capitalismo), portanto, de uma *prática social,* torna-se cada vez mais distante do horizonte de vida do indivíduo contemporâneo.

Benjamin também cita o personagem *Mickey* no célebre texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*[25] (1935-1936) e, mais uma vez, relaciona-o ao sonho. Entretanto, nessa seção de seu ensaio, interessa a Benjamin discutir as implicações das técnicas e dos recursos do cinema articulados ao consciente e inconsciente. Benjamin afirma que o cinema capta situações e momentos que nossa percepção do mundo ignora. Incapazes de *closes*, do recurso da câmera lenta e dos cortes, os seres humanos têm no cinema a ampliação de sua percepção do mundo. Psicoses, alucinações e sonhos, reservados ao particular, podem agora ser apresentados como representações cinematográficas. Nesse veio, Benjamin associa *Mickey* a personagens criadas pelo sonho coletivo, o qual "[...] hoje percorre o mundo inteiro" (BENJAMIN, 1994, p. 190).

Nesse mesmo ensaio, Benjamin destaca a tensão entre a *tecnicização* e as massas – "[...] tensões que em estágios críticos assumem um caráter psicótico" (BENJAMIN, 1994, p. 190). No entanto, ele percebe uma dimensão dialética entre *tecnicização* e massas, pois, ao mesmo tempo em que a *tecnicização* produz um efeito destrutivo, também produz a *imunização* destas psicoses sobre as massas. Assim, explica que

> A enorme quantidade de episódios grotescos atualmente consumidos no cinema constitui um índice impressionante dos perigos que ameaçam a humanidade, resultantes das repressões que a civilização traz consigo. Os filmes grotescos, dos Estados Unidos, e os filmes Disney, produzem uma explosão terapêutica do inconsciente (BENJAMIN, 1994, p. 190).

---

[25] Ressaltamos que na análise deste ensaio, recorremos às traduções e versões das seguintes obras:
BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas 1:* magia e técnica, arte e política. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.
BENJAMIN, Walter et al. *Benjamin e a obra de arte*: técnica, imagem, percepção. Tradução de Marijane Lisboa e Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
DUARTE, Rodrigo. *O belo autônomo*: textos clássicos de estética. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

Sem eufemismos, Benjamin afirma a qualidade duvidosa dos filmes Disney. Outra referência, às produções de *Walt Disney, encontra-se* na obra de Benjamin intitulada *Passagens*, cujas versões dos *exposés* são respectivamente dos anos de 1935 e 1939. Essa obra foi organizada a partir de um conjunto de citações e reflexões reunidas por Benjamin durante o período em que viveu na França. Dessa obra, apenas os dois *exposés* foram concluídos pelo autor, as demais partes foram posteriormente organizadas por editores para publicação (TIEDEMANN, 2018).

No fragmento *B-Moda,* Benjamin reflete sobre os efeitos nocivos do poder da moda na vida do homem moderno. Afirma que ela emite sinais e, quem souber lê-los ou decifrá-los, será capaz de antecipar "[...] não só tendências da arte, mas também a respeito de novas legislações, guerras e revoluções" (BENJAMIN, 2018, p. 138). Diz o autor que a "[...] enigmática necessidade de sensações foi desde sempre satisfeita pela moda" (BENJAMIN, 2018, p. 140). Para ele, "a moda consiste de extremos [...]. Seus máximos extremos: a frivolidade e a morte" (2018, p. 146). No conjunto dos fragmentos, destacam-se discussões acerca da tensão existente entre morte e moda. Nesse sentido, explica o autor que

> [...] a moda nunca foi outra coisa senão a paródia do cadáver colorido, provocação da morte pela mulher, amargo diálogo sussurrado com a putrefação entre gargalhadas estridentes e falsas. Isso é a moda. Por isso ela muda tão rapidamente; faz cócegas na morte e já é outra, uma nova, quando a morte a procura com os olhos para bater nela. Durante um século, a moda nada ficou devendo à morte. Agora finalmente ela está prestes a abandonar a arena (BENJAMIN, 2018, p. 136).

Em um dos pequenos excertos, Benjamin faz alusão à obra de *Walt Disney*,

> [...] Mac-Orlam, que enfatiza as analogias com o Surrealismo encontradas em GrandVille, chama a atenção nesse contexto para a obra de Walt Disney, sobre quem afirma: "Ele não contém nenhum germe de mortificação. Nisso ele se afasta do humor de Grandville, que trouxe consigo a presença da morte (BENJAMIN, 2018, p. 149).

Mac-Orlam (1872-1970), escritor francês, *Grandville* (1803-1847), caricaturista francês, e *Walt Disney* compõem o pequeno excerto que consta na coleção de fragmentos intitulado *B-Moda*, cuja discussão central circunscreve a relação entre moda e morte. Benjamin não disserta sobre o excerto, de modo que compreendê-lo exige um exercício de reflexão do conjunto dos demais.

A ausência de elementos de mortificação, nas obras de *Disney*, traz consigo um aspecto que se procura defender nesta tese. Isto é, "[...] o eterno retorno do mesmo"

(BENJAMIN, 2018, p. 147), o que não morre, não cessa e nunca se transforma. Isso posto, conclui-se que

> [...] a seguinte observação permite reconhecer qual o significado da moda como disfarce de determinados desejos da classe dominante. Os donos do poder sentem uma imensa aversão a grandes transformações. Desejam que tudo fique como está por mil anos de preferência. Seria preferível que a lua permanecesse imóvel e que o sol não se movesse! Então ninguém sentiria mais fome e teria vontade de jantar (BENJAMIN, 2018, p. 148).

As considerações aventadas do conjunto dessas aproximações, entre a produção filosófica de Walter Benjamin e a produção cinematográfica de Walter Elias Disney, apontam para um possível princípio manifesto nos filmes de animação Disney: *o eterno retorno do mesmo.* Para fundamentá-lo, na próxima seção dá-se atenção à relação entre o conceito de indústria cultural e a *Disney Company*.

3.2 *Disney*: capital da Indústria Cultural?

Benjamin (2018), em seu trabalho das *Passagens [Das Passagen-Werk]*, afirmou que, no século XIX, Paris era a capital do capital. Hoje, século XXI, é razoável afirmar que a *Disney* se tornou uma das capitais da ordem econômica vigente. Tal qual nas *Passagens*, "[...] uma nova invenção do luxo industrial" (BENJAMIN, 2015, p. 39), a *Disney Company* também suscita admiradores, ao redor do mundo, que, à moda de um transeuntes, visitam seus parques temáticos do ocidente ao oriente[26] e "encantados" consomem seus produtos licenciados[27]. No entanto, a ascensão desse conglomerado internacional não aconteceu sem impasses.

Assim, após algumas tentativas frustradas, em *Kansas City, em 1923,* Walter Elias Disney, então com vinte e dois anos, chegou a *Hollywood*, onde três anos depois, com o irmão Roy fundou a *Disney Bros*. Walt Disney não fora, na juventude, uma figura abnegada, cujos ideais estivessem a serviço dos mais elevados gestos de altruísmo. Na verdade, ele foi um *bussinessman*, um "homem de ação*"* (GABLER, 2009). Esforço e obstinação tornaram-se um revide à vida de insucessos e privações dos seus primeiros anos de trabalho.

---

[26] Disponível em: https://turismo.ig.com.br/destinos-internacionais/2018-12-27/disney-toquio-atracoes-novidades.html. Acesso em 19 mar. 2019.

[27] Disponível em: https://exame.abril.com.br/marketing/disney-fatura-us-25-bilhoes-por-ano-com-licenciamento-de-marcas/. Acesso em 19 mar. 2019.

Quanto à aproximação ao campo da animação, Gabler (2009, p. 72) descreve todo o entusiasmo e dedicação de *Disney* pelos desenhos animados. No entanto, observa que o desenhista "[...] não precisaria de muita atualização. Em 1920, quando começou a movimentar-se em sua garagem, a animação mal fazia 20 anos de existência". Nesse horizonte, a recente história da animação confirma que

> [...] se envolvia muito pouca habilidade visual ou narrativa, a animação tinha, apesar disso, um poderoso significado subjacente que iria emergir lentamente e, no mínimo, subliminarmente ecoar no público um significado de que nem os próprios animadores pioneiros podiam estar conscientes (GABLER, 2009, p. 75).

O exponencial crescimento da animação, nas últimas décadas do século XX, pode ser aferido tanto pelas bilheterias quanto pelo lucro líquido[28] desses filmes o que confirma a "[...] lógica de mercantilização da cultura que ganha expressão no termo *indústria cultural"* (LOUREIRO, 1996, p. 22, grifo do autor).

O conceito de indústria cultural, largamente estudado, desenvolvido por Adorno e Horkheimer (2006), trata, em síntese, dos mecanismos de produção e de manipulação que insurgem contra o indivíduo na contemporaneidade. No período em que estiveram exilados nos Estados Unidos (décadas de 1930 e 1940) os autores observaram que os indivíduos daquela sociedade se resumiam a consumidores de mercadorias idênticas e que, por isso, sacrificavam o desenvolvimento de uma consciência individual, crítica e reflexiva. Dessa lógica surgia uma massa amorfa movida por necessidades iguais, implantadas à revelia de sua consciência.

Para estes filosófos alemães, a democracia lareada pelos Estados Unidos produzia apenas um verniz de liberdade. Verniz assegurado pelas ideologias propagadas pela indústria cultural aos trabalhadores explorados e alienados de si e da própria realidade. A circunscrita particularidade dos Estados Unidos permitiu aos filósofos compreender o meticuloso sistema constituído de cinema, rádio e revistas. Sistema de produção de ideologias que não se distinguia dos sistemas de países autoritários. Adorno e Horkheimer (2006) visualizaram o poder absoluto do capital se espraiar na sociedade e a tudo transformar em mercadoria, até mesmo os artefatos com selo de cultura.

---

[28] Disponível em: https://forbes.uol.com.br/forbeslife/2014/11/10-filmes-de-animacao-que-mais-faturaram-na-historia/. Acesso em: 18 mar. 2019.

Tamanho esforço, à “[...] disseminação de bens padronizados para satisfação de necessidades iguais” (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 100), compõe o engodo que prediz a imposição de uma produção massificada como a única saída para satisfação do excessivo número de consumidores. Essa dinâmica corrobora com a produção exacerbada de padrões não questionados, que supostamente resultam “[...] originariamente das necessidades de consumidores: eis por que são aceitos sem resistência” (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 100).

A diatribe frankfurtiana é direcionada aos sistemas de manipulação, que asseguram tanto uma ilusória concorrência quanto a impossibilidade de escolha. Os filósofos apresentaram o influxo da indústria cultural a produzir necessidades iguais, coesas e uniformes por meio de suas mercadorias, as quais não permitem que ninguém escape ao esquematismo da produção. Nesse sentido, lembramos o conceito de *esquematismo*, apresentado por Adorno e Horkheimer (2006) na obra *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*, a fim de elucidar a perda da capacidade de construir, a partir das relações com a realidade concreta, o sentido de uma determinada experiência. Essa dimensão humana que possibilita construir sentidos, nomeada como esquematismo pelo filósofo Immanuel Kant (1724-1804), fora obliterada pela indústria cultural.

Adorno e Horkheimer (2006) descreveram o controle dos modos de percepção impingidos pela indústria cultural, que usurpa dos indivíduos a capacidade de esquematizar. Duarte (2003), à luz da obra kantiana, demonstra que a faculdade de imaginação está ligada tanto à cognição quanto à sensibilidade. No entanto, embora a imaginação esteja entre essas duas faculdades, exige-se “[...] um relacionamento direto entre o material empiricamente recebido pela sensibilidade e a capacidade organizadora” (DUARTE, 2003, p. 88). Ou seja, a mediação entre a sensibilidade e o conhecimento é o esquematismo. A subtração do esquematismo pela indústria cultural impossibilita a capacidade de imaginação criadora do indivíduo. Ao perder sua capacidade de imaginar e, simultaneamente, tornar-se inventivo, o ser humano está fadado a permanentemente se limitar aos sentidos já dados pelas mercadorias da indústria cultural.

Assim, a indústria cultural promove a produção cíclica da mesmice, em que imperam os clichês; pois nela não se faz arte e, sim, negócio – lógica que liquida a obra de

arte, a qual outrora era “veículo de ideias”. Esse estado de coisas não só tende à atrofia da imaginação como promove a paralisia da atividade intelectual.

Adorno e Horkheimer afirmaram que a indústria cultural aperfeiçoou o feitio da mercadoria e transferiu a arte para esfera do consumo. Ressaltam que o entretenimento existe antes da indústria cultural, porém a ideia de entretenimento possui especial contorno para ela, já que “[...] a diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio” (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 113). Dessa maneira, o trabalhador, em sua tentativa de escapar do trabalho mecanizado, procura no entretenimento o descanso de seu corpo exaurido. Porém, este engodo que o cerca, não lhe permite compreender que sua estafa é, na verdade, consequência de seu trabalho estranhado (MARX, 2010) e, por isso, não poderá ser superado com entretenimento, porque este, contraditoriamente, o mantém alienado de si e da sua realidade de oprimido.

Sob a promissória do prazer, prometida pela indústria cultural, o trabalhador tenta escapar do cotidiano cinzento. Noutras palavras, organiza-se o imbróglio de se voltar a oferecer o mesmo cotidiano a espectadores resignados com “[...] a substituição mentirosa do individual pelo estereotipado” (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 146). Ou seja, o homem perdeu o universal em troca de uma pseudo-individualidade. Eles também denunciam que a indústria cultural, ao oportunizar o entretenimento ao espectador, o que faz, na verdade, é dificultar sua reflexão, seu esforço intelectual e sua necessidade de pensamento próprio para percepção da realidade.

Em suas análises, confirmam o ambiente dissolvente que a sociedade contemporânea se encontra e, sob o escrutínio da *Teoria Crítica da Sociedade,* discutem o simulacro de vida humana com ênfase na massificação e na perda da subjetividade. Na sociedade administrada (pelo capital), o sujeito é impedido de refletir e vive o frenesi da época atual, o qual produzido à revelia de sua própria vontade, que já obliterada pela dominação social, cuja ideologia de consumo é veiculada pelos meios de comunicação, impõe-lhe, em todo tempo, uma falsa consciência da realidade, herdeira da naturalização dos fenômenos sociais.

Considerados esses contrastes referentes ao ciclo de manutenção social e, consequentemente, manipulação sofrida pelo espectador, definiu-se, como critério

metodológico de análise, as três maiores bilheterias dos filmes de animação Disney. A escolha pelos filmes de maior bilheteria se justifica por se entender que este critério comprova o contexto de massificação, o qual se prefigura no alcance de milhões de espectadores e confirma o processo, em curso, de sequestro da memória social por este conglomerado mundial.

Sintomaticamente, na sociedade capitalista a quantificação tornou-se sinônimo de qualidade. Comumente, define-se o valor estético de um artefato cultural ora pelos números (bilheterias, visualizações, venda de exemplares), ora pelas cifras. Ou seja, a medida da sociedade capitalista não é a qualidade (valor de uso), mas sim a quantidade (valor de troca). Se, por um lado, a quantidade legitima aparentemente "o bom e o belo", por outro, naturaliza padrões estéticos que perpetuam as lógicas da indústria cultural: controle e manipulação.

Outro importante aspecto dessa pesquisa é a identificação da *Disney Company* como uma "voz" hegemônica, o que é possível inferir pela profusão mundial das personagens que a representam. Para essa confirmação, no ensaio intitulado *A personagem cinematográfica,* encontra-se concentrada discussão sobre a "longevidade" de personagens teatrais e literárias, bem como seu domínio público. Assim, o texto afirma que, mesmo sem haver contato direto com as obras do teatro ou da literatura, as personagens dessas obras se tornam conhecidas do público independentemente da leitura da obra literária. No entanto, não há "[...] meios de saber se a *personagem cinematográfica adquirirá permanência"* (CANDIDO et. al., 2014, p. 118, grifo nosso).

Embora esse ensaio (CANDIDO et. al., 2014) não trate diretamente de personagens de filmes de animação, cruzada a questão com nosso objeto de estudo, atesta-se, como exemplo de permanência das personagens cinematográficas, a figura de *Mickey Mouse*[29] que em 2018 completou noventa anos. Aniversário celebrado com comemorações em várias partes do mundo. Outro indício, da profusão da companhia *Disney,* e que confirma nossa hipótese, são as imagens das personagens dos contos de fadas adaptadas pelos estúdios *Disney* que povoam o imaginário popular há quase um século, sobrepondo-se, muitas vezes, às obras literárias originais. Nesse horizonte, o conceito de indústria cultural ganha relevo

[29] Disponível em: https://vejasp.abril.com.br/blog/pop/disney-aniversario-mickey-mouse-90-anos/. Acesso em: 25 mar. 19.

nesta pesquisa, uma vez que tal categoria permite identificar as lógicas de manipulação e de controle desta indústria da “magia” que se autointitula: reino mágico (*Magic Kingdom*).

É essencial, ao desenvolvimento desta pesquisa, analisar essas lógicas da indústria cultural, cuja operação técnica não segue nenhuma “lei evolutiva”, mas a economia atual. Dinâmica que, segundo Denis (2007), comprova-se na história da produção da Companhia Disney.

Consoante esse autor, depois da morte de Walter Disney a companhia passou, entre 1980 e 1985, por um significativo declínio em suas produções. Na tentativa de impulsioná-la, abriram-se filiais como a *Touchstone.* No entanto, somente em 1989, com a animação *A pequena Sereia* a produtora desenvolveu a fórmula de seu êxito, representado no “[...] novo arquétipo das temáticas Disney, com canções populares e uma estrutura narrativa que, com maior ou menor sucesso, serão retomadas em todos os filmes posteriores” (DENIS, 2007, p. 137). Somente no início dos anos de 1990, “[...] a Disney funciona melhor do que nunca: *A Bela e o Monstro* (1991) e *Aladino* (1992) são enormes sucessos, assim como o *Corcunda de Notre Dame* (1996) e *O Rei Leão* (1994)” (DENIS, 2007, p. 137).

Outro declínio na produção Disney, identificado por esse autor, surgiu em consequência ao filme *Toy Story* (1995), da produtora *Pixar*, “[...] que, embora coproduzido e difundido pela Disney, não se limita a fazer sombra às produções da casa: é uma revolução estética” (DENIS, 2007, p. 137). Nas palavras do autor, “A produtora tem dificuldades a adaptar-se e os fracassos mais ou menos importantes vão-se sucedendo” (DENIS, 2007, p. 137).

Ao concluir que a técnica do desenho se esgarçou, com a produção da computação gráfica, coube buscar alternativas para se estabelecer. Para Denis (2007, p. 183), a Disney “[...] não consegue realmente lutar com armas iguais de um ponto de vista plástico e narrativo, preferindo assim puxar do livro de cheques para comprar os competidores”.

Acrescidas essas considerações, cabe ressaltar que a *Disney Company* se configura como um conglomerado empresarial cuja expansão se comprova pelas aquisições de outras companhias tais como a *Pixar*, *Marvel*, *LucasFilm* e, mais recentemente, a

fusão bilionária entre *Disney* e *Fox*[30]. Diante disso, com tais fusões e incorporações, a *Disney Company* passa controlar todo capital intelectual dessas empresas que se compõem de personagens, que pululam o imaginário infantil e adulto. Portanto, não é exagero afirmar acerca da profusão e expansão Disney que "[...] se mais mundo houvera lá chegara" (CAMÕES, Lusíadas, VII, 14) [31].

[30] Disponível em: https://www.istoedinheiro.com.br/disney-fecha-compra-da-fox-apos-15-meses-de-negociacoes/. Acesso em: 21 mar. 2019.

[31] Em outros termos, encontramos este trecho em BECHARA, Evanildo. *Gramática escolar da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Lucerma, 2003, p.689.

4. QUADRO TEÓRICO-METODOLÓGICO

> Sem dúvida, somente a humanidade redimida poderá apropriar-se totalmente do seu passado.
>
> Walter Benjamin

De acordo com Eagleton (2011), os prognósticos marxistas ainda não foram ultrapassados. Eles permanecem atuais, haja vista os infortúnios do capitalismo tardio à sociedade contemporânea. Dessa forma, a expectativa de redenção da humanidade, a que alude Benjamin, ainda está distante de se concretizar, sobretudo a julgar pelas metamorfoses do capitalismo: "[...] porque o sistema está mais forte e difundido do que nunca – porque são os mesmos negócios de sempre, só que mais exacerbados [...]" (EAGLETON, 2011, p. 5). Por não se ter ainda superado o sistema capitalista é que pesquisas que buscam "[...] escovar a história a contrapelo" (BENJAMIN, 1994, p. 225) tornam-se tão emergenciais. Nesse ponto,

> [...] o marxismo é uma teoria científica das sociedades humanas e da prática de transformá-las; e isso significa, de modo muito mais concreto, que a narrativa que o marxismo deve oferecer é a história da luta dos homens e mulheres para se libertarem de certas formas de opressão [...] (EAGLETON, 2011, p. 9).

Os vetores de inventividade, de criação e de originalidade que movem o rigoroso trabalho de pesquisa, em nível de doutorado, são aspectos que exigem do investigador "[...] maior elaboração no que se refere ao domínio teórico" (SEVERINO, 2000, p. 139). Nesse sentido, via de regra, a interação entre investigador e quadro teórico-metodológico supre as exigências postas pela academia. Entretanto, para Severino, a pesquisa é, sobretudo, um trabalho de reflexão aliado ao desenvolvimento de um "[...] projeto político-existencial, em consonância com o momento histórico vivido pela sociedade concreta. Projeto que revele sensibilidade do pós-graduando às condições que sua sociedade vive e às exigências de sua transformação" (SEVERINO, 2000, p. 139).

Para tanto, a fim de verificar qual memória social é estimulada e formada pela estética das produções fílmicas dos estúdios Disney, estabelecemos interlocução com a tradição marxista, especificamente, com a Teoria Crítica da Sociedade, com ênfase tanto na produção teórica do filósofo e ensaísta Walter Benjamin quanto na aproximação da categoria de indústria cultural desenvolvida por Theodor Adorno e Max Horkheimer em meados dos anos de 1940.

O conceito de indústria cultural foi apresentado por Adorno e Horkheimer (2006) no ensaio intitulado *A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas*, que consta na obra *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos* publicada em 1947. Nesta pesquisa, destaca-se a atualidade desse conceito à concretização das análises fílmicas. Assim,

> [...] a indústria cultural segue tendo as características básicas apontadas pelos pensadores frankfurtianos na "Dialética do Esclarecimento", mas exige discussões sobre o seu perfil atual. Segundo Adorno, "A crítica imanente deve captar nos fatos a tendência que os extravasa". Como utilizar uma categoria criada nos anos 1940 para analisar fenômenos atuais 60 anos depois? Há uma historicidade nas categorias; elas também se desenvolvem, incorporam outros elementos em sua trajetória e mantêm-se vivas enquanto conseguem dar conta da interpretação dos fenômenos sob sua jurisdição (PUCCI, 2003, p. 10).

Nessa perspesctiva, Pucci (2003) considera que,

> [...] para os autores frankfurtianos, a cultura dos anos 40 conferiu a todos os seus produtos instrumentais um *ar de semelhança*, de parentesco. Graças ao desenvolvimento tecnológico e à concentração econômica e administrativa, o cinema, o rádio, as revistas se faziam lembrar um do outro se assemelhavam na estrutura, ajustavam-se e contemplavam-se na perspectiva do todo. Ontem (1940-1970), o telefone, o cinema, o rádio, as revistas, a televisão constituíam um sistema: hoje (2002), graças ao espantoso desenvolvimento da técnica nos meios de comunicação e também a não menos espantosa concentração econômica e administrativa, o sistema ganhou mais densidade e articulação, aprimorando aqueles ramos tradicionais, transformando-se em aparatos de última geração, e integrando ao circuito meios novos e mais poderosos: os celulares, a TV interativa, a Internet e outros. Avançou-se no aprimoramento de cada setor em si mesmo e em sua vinculação com a totalidade. A cultura atual, com mais competência ainda, continua conferindo a tudo um ar de semelhança, de identidade, de uniformização (PUCCI, 2003, p. 11-12, grifo do autor).

As análises fílmicas apresentadas nesta tese apontam para a permanência da indústria cultural na organização da estrutura social imposta pelo sistema capitalista. Para a materialização da pesquisa, assumem-se como objeto de estudo os três filmes de animação de maior bilheteria produzidos pelos estúdios Disney. Ressalta-se que a *Disney Company* não só produz filmes como distribui os filmes produzidos por suas recentes aquisições: *Pixar, Lucas Film* e *Marvel. The Walt Disney Productions* ou, também, conhecida como *Walt Disney Animation Studios* possui 58 longas-metragens de animação produzidos ao longo de seus mais de oitenta anos de história. Explica-se que não será objeto de análise desta pesquisa a produção da *Pixar Animation Studio.* Embora, atualmente, esse estúdio pertença à companhia Disney, e seus filmes possuam alta bilheteria mundial, eles são apenas distribuídos

ou lançados pela Disney. No apêndice D, encontra-se quadro com os cinco filmes de maior bilheteria produzidos pela *Pixar*[32] e distribuídos pela *Walt Disney Company.*

Em virtude do volume de produções cinematográficas dos estúdios Disney, esta pesquisa se concentra nas três produções de maior bilheteria produzidas pela Disney. Esse critério de análise, por obras de maior bilheteria, está estreitamente ligado às hipóteses ensejadas à tese. A *Disney Company* é uma voz dominante com extensão simbólica e material. Seu faturamento[33], com a produção de filmes e produtos vinculados a eles, faz dela uma das maiores empresas do mundo. A escolha por esse critério numérico ratifica a presença massiva desta empresa na vida social, o que corrobora com as hipóteses desta pesquisa, as quais apontam para um domínio cultural e simbólico desta companhia na formação da memória social na contemporaneidade.

A seguir, apresentamos o quadro com o *ranking* das bilheterias das produções Disney que compõem o *corpus* de análise desta pesquisa.

Quadro 4. Filmes de animação de maior bilheteria produzidos por Walt Disney Animation Studios

Ranking	Ano	Filme	Bilheteria (US$)	Breves características
1	2013	Frozen: uma aventura congelante *Frozen*	1 276 480 335	53º filme de animação musical produzido pela Disney e adaptado do conto de fadas *A Rainha da Neve,* de Hans Christian Anderson.
2	2016	Zootopia; essa cidade é o bicho. *Zootopia*	1 023 784 195	55º filme de animação computadorizada. Gênero de aventura e comédia. Este filme não é adaptação de nenhuma outra obra.
3	1994	O Rei Leão *The Lion King*	987 483 777	33º longa-metragem produzido pela Disney. Ao contrário dos filmes computadorizados, este filme possui grande parte desenhada à mão. A animação foi inspirada em *Hamlet*, peça de Shakespeare,

Fonte: Box Office Mojo

Consoante Bakhtin (2001, p. 263), "[...] todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem". Cada campo possui suas especificidades e particularidades. A linguagem recobre os objetos das ciências humanas e confere a eles dimensão simbólica, ideológica, estética e estilística (BAKHTIN, 2011). O cinema é um campo da atividade humana que possui

[32] Disponível em: http://www.boxofficemojo.com/. Acesso em: 22 mai. 2018.
[33] Disponível em: https://www.valor.com.br/empresas/5311013/lucro-liquido-da-walt-disney-sobe-784-no-1-trimestre-fiscal-de-2018. Acesso em: 05 dez. 2018.

linguagem própria e como tal, “[...] não foge à condição de campo de incidência onde se debatem as mais diferentes posições ideológicas e o discurso sobre aquilo que lhe é específico é também um discurso sobre princípios mais gerais que, em última instância, orientam as respostas a questões específicas” (XAVIER, 2014, p. 13).

Em consonância com o postulado de que o homem é um ser social, que se faz na e pela linguagem, buscamos problematizar, a partir da linguagem cinematográfica dos filmes de animação Disney, a produção de uma memória social gestada nos moldes do sistema capitalista, o qual prima pela produção de carências entre os indivíduos.

Em suas considerações filosóficas, relativas à propriedade privada, Marx (2010) afirma que “[...] cada homem especula sobre como criar no outro uma nova carência, a fim de forçá-lo a um novo sacrifício, colocá-lo em nova sujeição e induzi-lo a *um novo modo de fruição* e, por isso, de ruína econômica” (MARX, 2010. p. 138, grifo nosso).

Seguramente, fruição, prazer, pulsões de vida, desejos e felicidade estão ligados. Nessa direção, destaca-se, conforme Freud (2018, p. 43), que “[...] o fluxo dos processos psíquicos é regulado automaticamente pelo princípio do prazer”. Em *Além do princípio do prazer,* obra de 1920, Freud afirma que não há nenhuma originalidade em reconhecer o prazer como um princípio que rege a vida dos indivíduos, pois conscientemente buscamos meios de nos assegurar prazer.

A partir dessa análise, suspeitamos que a combinação entre mercadoria e princípio do prazer é o que assegura a profusão mundial da *Disney Company*. Ou seja, ao criar filmes de animação, rigorosamente entrelaçados ao princípio do prazer (felicidade), a Disney afiança seu domínio mundial e perpetua o modo de produção capitalista.

A concretização dessa *gramática Disney* dá-se à moda de uma cortina de fumaça que encobre a dinâmica contraditória que impulsiona a vida social, na qual vigora a exploração de homens e mulheres e, simultaneamente, naturaliza-se esse fenômeno social, em especial, no momento do tempo disponível dos trabalhadores, quando estes são rebaixados à categoria de espectadores. Nesse momento, já com a atenção desviada, torna-se mais difícil perceberem os condicionantes sociais, o esquematismo da indústria cultural que lhes mantém na quase pura heteronomia.

Isso posto, intenta-se, a partir da análise crítica dos conteúdos dos três filmes de animação de maior bilheteria dos estúdios Disney – O *rei leão* (1994); *Zootopia: essa cidade é o bicho* (2016) e *Frozen: uma aventura congelante* (2013) – pôr em evidência o conceito de felicidade, fio condutor desses filmes, a fim de esclarecer como se processa discursivamente o apagamento ou silenciamento das contradições sociais e, como, à vista disso, se impõe, inconscientemente, uma memória social.

Para concretização dessas análises, a pesquisa contou com contribuições *da Teoria Crítica da Sociedade* e da interlocução com o pensamento crítico de Walter Benjamin. Entende-se que filmes são linguagem e, portanto, compostos de plurissignificação, situados em um tempo histórico e, marcadamente, ideológicos. Isso posto, recorreu-se à hermenêutica, à moda benjaminiana, para o trabalho de análise das narrativas fílmicas dos três filmes de maior bilheteria dos estúdios Disney.

Desse modo, buscou-se, em diálogo com a filosofia dialética de Walter Benjamin inspirada no método dialético marxiano – composto por análises e sínteses – a interpretação dos filmes. Nessa direção, o desenho metodológico seguiu o seguinte caminho: 1) partiu-se do real (filmes analisados) como um todo caótico; e 2) a partir das categorias de análise se decompôs esse real para compreendê-lo, por conseguinte; 3) na síntese, voltou-se ao real, agora não mais caótico, mas já organizado pelas categorias de análises (indústria cultural e memória) propostas no trabalho de hermenêutica dialética.

Nessa perspectiva, a atividade analítica proposta à confirmação das hipóteses guiou-se pelas proposições de Vanoye e Goliot-Lété (2012):

> Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, uma vez que o filme é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme [...]. Uma segunda fase consiste, em seguida, em estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante: reconstruir o filme ou o fragmento (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 14-15).

Segundo os autores, o analista deve exercer a atividade de desconstrução que consiste em distanciar-se do filme, com vistas à seleção do que se pretende

analisar. Em seguida, com material selecionado e isolado, passa-se a reconstrução, ou seja, verificam-se como as partes selecionadas do filme podem associar-se entre elas e estabelecer conexões com a realidade (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012), pois,

> [...] consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição de objetos filmados, cores, movimentos, luz etc.) do fílmico (montagem das imagens), do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidades das vozes) e do audiovisual (relações entre imagens e sons) (VANOYE; GOLIET-LETÉ, 2012, p. 10).

Em conformidade com a dialética benjaminiana, destaca-se que a metodologia desta pesquisa segue tanto no trabalho de revisão de literatura quanto na compreensão das narrativas fílmicas, o esforço analítico de apresentar a perspectiva crítica e não linear da história com procedimento de escavação como rememoração, pois

> O que há de específico na concepção benjaminiana é a sua valorização do olhar, que decorre do entendimento de que o presente é o tempo da vivência, por intermédio das imagens do passado (da rememoração), da experiência dialética da temporalidade, da relação contraditória entre passado e presente. No presente deve ser mostrada a possibilidade da destruição da temporalidade vivida como continuidade (COELHO; PERSICHETTI, 2016, p. 58).

Por fim, reitera-se que os trabalhos de pesquisa elencados na revisão de literatura já evidenciaram que as produções Disney evocam representações sociais vazadas por estereótipos e afinadas com os ideais burgueses de comportamento. No entanto, tais pesquisas não se detiveram em compreender o que se supõe ser o principal fundamento dos filmes de animação Disney – a aparência de felicidade, que tende a promover a formação de uma memória social em consonância, com a realidade produzida pela indústria cultural.

5. FILMES DE ANIMAÇÃO: MEMÓRIA, CINEMA E EDUCAÇÃO

Em *O ensaio como forma*, Adorno (2012) explica que desde a Antiguidade a arte sempre incorporou, em suas técnicas, as descobertas científicas, de modo que não faltariam exemplos de tais processos nas artes plásticas, visuais ou em quaisquer outras. Com efeito, o cinema de animação se constitui de técnicas em contínua incorporação de processos científicos e, portanto, seria impossível mensurar quais serão os limites tecnológicos de tais incorporações.

Em sua tentativa de representação do real, o homem, pela técnica, chegou à fotografia e, ainda mais longe, à imagem em movimento. O cinema de animação nasce herdeiro deste conjunto de técnicas: desenho, pintura, fotografia e cinema. Nas palavras de Denis (2007, p. 7), “o cinema de animação é, antes de mais, cinema”.

Historicamente, a técnica de animação, que significa dar “vida” a seres inanimados, surge da contínua evolução do desenho, que consiste, por sua vez, dos elementos básicos da sintaxe visual: linha, superfície, volume, cor e luz. Somente na segunda metade do século XX que foram incorporados a computação gráfica e os recursos digitais à produção das animações (BARBOSA JÚNIOR, 2002). No entanto, neste capítulo, não apresentaremos descrição histórica de todos os esforços despendidos por cientistas e artistas que contribuíram, desde o século XVII, para o avanço técnico da imagem em movimento, conforme explica-nos Barbosa Júnior (2002), na obra *Arte da animação: técnica e estética através da história*.

À luz da estética benjaminiana, compreendida como análise social, crítica cultural (SELIGMANN-SILVA, 2009) e “[...] preocupação com a escritura e a transmissão da hitória” (CASTRO, 2014, p. 55), os filmes serão analisados, a fim de se problematizar tanto a constituição da memória, mediada por esses aparatos técnicos, quanto o desenvolvimento dos processos formativos, amplamente entendidos como Educação.

Nesse sentido, quanto à forte influência da Disney, em escolas brasileiras, Ana Mae Barbosa, pesquisadora no campo da Arte-Educação, destaca que “ainda encontramos escolas ensinando desenho geométrico em lugar de Arte, outras dando *xerox* de personagens de Disney – todos iguais para a classe toda colorir da mesma

cor em nome da Cultura Visual" (BARBOSA, 2015, p. 16). O alerta dessa autora corrobora com esta pesquisa, a qual se ocupa de perscrutar os possíveis efeitos da presença massiva de filmes de animação estadunidenses no contexto brasileiro. Diante disso, urge questionar a "bem-intencionada" e inevitável influência desses artefatos midiáticos na produção da memória social brasileira.

Vale destacar que, ao estabelecer paralelos entre a obra de Charles Baudelaire (1821-1867) e os fenômenos sociais de seu tempo, Benjamin (2015) vislumbrou as transformações da vida na sociedade moderna, cujos efeitos se revelam na alteração tanto da percepção quanto da capacidade sensível dos indivíduos. Uma sociedade que, agora, dispõe do fósforo, símbolo paradigmático do instantâneo, certamente, terá alterada sua capacidade de perceber o mundo, pois

> [...] com a invenção dos fósforos em meados do século assiste-se à entrada em cena de uma série de inovações que têm um aspecto em comum: desencadeiam com um só gesto um processo complexo composto por uma série de momentos. Essa evolução dá-se em vários domínios e é evidente no novo telefone, no qual o movimento contínuo da manivela nos antigos aparelhos é substituído pelo levantar do auscultador. Entre os inúmeros gestos que serviam para ligar, inserir, acionar, etc., um dos de maiores consequências foi o *click* do fotógrafo. Bastava a pressão de um dedo para fixar um acontecimento por tempo ilimitado. O aparelho, por assim dizer, aplicava ao instante um choque póstumo. A essas experiências táteis vieram juntar-se outras, ópticas, como as seções de anúncios num jornal, mas também o trânsito nas cidades. Mover-se através dele significa para o indivíduo sofrer uma série de choques e colisões. Nos pontos de cruzamento mais perigosos, atravessam-nos vários choques nervosos em rápida sequência, como descargas de uma bateria (BENJAMIN, 2015, p. 127-128).

As transformações identificadas por Benjamin, bem ao gosto do homem moderno, parecem naturais à vida. São, na verdade, o estopim dos novos modos de percepção e os principais modificadores de todas as relações sociais na contemporaneidade, cujos efeitos são sentidos nos indivíduos, principalmente, em sua constante impaciência, em seu desejo por velocidade, em sua contínua pressa e, sobretudo, no apreço pelo imediato. Esse estado de coisas compõe o novo arranjo da vida em sociedade.

Benjamin (1994), afeto ao desenvolvimento da técnica, concluiu que tal crescimento exponencial tornar-se-ia símbolo das alterações históricas e materiais da classe

trabalhadora. Em outra ponta, Theodor Adorno, conforme missiva[34], observa, com ressalvas, algumas proposições elencadas por Benjamin no ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Particularmente, questões referentes ao cinema e à arte autônoma.

Assim, em trecho extraído de carta datada de dezoito de março de 1936, Theodor Adorno escreve a Walter Benjamin:

> Aqui o debate transfere-se rapidamente para o campo político. Pois se o senhor trata de forma dialética a tecnificação e a alienação (com toda razão), mas não o mundo da subjetividade objetivada, isso significa politicamente confiar diretamente ao proletariado (como sujeito do cinema) uma tarefa que, de acordo com a concepção leninista, só poderia ser realizada por meio da teoria dos intelectuais como sujeitos dialéticos, os quais pertencem à esfera das obras de arte lançada no inferno pelo senhor (SCHÖTTKER, 2012, p. 137).

Prossegue Adorno:

> Portanto, eu postularia mais dialética. De um lado, uma análise dialética da obra de arte "autônoma", que por sua própria tecnologia transcende até a obra de arte planejada; de outro, uma análise dialética mais rigorosa da arte utilitária em sua negatividade, que certamente não é ignorada pelo senhor, definida por meio de categorias relativamente abstratas como "capital cinematográfico", sem, contudo, conduzir tal análise até o fim, ou seja, até a irracionalidade imanente a ela (SCHÖTTKER, 2012, p. 139).

Contudo, ressaltamos que Adorno concorda quanto ao primado do desenvolvimento técnico. Diz ele ao amigo, "[...] a insistência com que defendo o primado da tecnologia, sobretudo na música, milita nessa direção e poderia ser entendida como sua segunda técnica" (SCHÖTTKER, 2012, p. 135).

Das questões levantadas por Adorno quanto ao cinema, Benjamin, em carta datada de nove de dezembro de 1938, responde:

> Cada vez fica mais claro para mim que o lançamento do cinema falado deve ser encarado como uma ação da indústria, tendo em vista romper o primado revolucionário do filme mudo, que favorecia reações dificilmente controláveis e politicamente perigosas. Uma análise do cinema falado forneceria uma crítica da arte atual que mediaria dialeticamente a sua e a minha posição (SCHÖTTKER, 2012, p. 154).

Consoante às discussões acerca do desenvolvimento da técnica e, consequentemente, das transformações sociais advindas dos fenômenos provocados tanto pela técnica quanto pelas novas formas de organização social, associamos o conceito benjaminiano de *choque*. Segundo Benjamin,

---

[34] SCHÖTTKER, Detlev. Comentários sobre Benjamin e *A Obra de Arte*. In. BENJAMIN, Walter. [Et al.] *Benjamin e a obra de arte*: técnica, imagem, percepção. Tradução de Marijane Lisboa e Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012, p. 135-141.

> [...] Baudelaire refere-se ao homem que mergulha na multidão como num reservatório de energia elétrica. E logo a seguir, descrevendo a experiência do choque, vê-o como "um *caleidoscópio* provido de consciência". Se os transeuntes de Poe [Edgar Allan Poe] ainda lançam olhares para todos os lados, aparentemente sem motivo, os de hoje têm de fazer isso para se orientar nos sinais de trânsito. Assim, a técnica foi submetendo o sistema sensorial humano a um treino complexo. E chegou um dia em que o cinema veio corresponder a uma nova e urgente necessidade de estímulos. No cinema afirma-se a percepção sob a forma de choque como princípio formal. Aquilo que determina o ritmo da produção na linha de montagem corresponde no cinema ao ritmo subjacente à percepção (BENJAMIN, 2015, p. 128).

Em suas incursões sobre a modernidade, Benjamin apresentou um conjunto de considerações desenvolvidas a partir de sua observação das transformações tecnológicas e os consequentes desdobramentos dessas transformações na vida do indivíduo. Ele observou que "na substituição do antigo relato pela informação e desta pela sensação reflete-se a crescente redução da experiência" (BENJAMIN, 2015, p 109). Em outros termos, Benjamin (2015) denuncia que há, em curso, um processo de mudanças perceptivas e sensoriais em consequência do desenvolvimento da técnica, a qual explica como substituição do relato pela informação, da informação pela sensação, traduzida, pelo autor, como redução da experiência. "Um dos indícios do atrofiamento da experiência é justamente a cisão entre memória individual e coletiva. [...] Benjamin incorpora elementos de ambas as memórias, pois, para ele, a experiência consiste na fusão de ambas" (CASTRO, 2014, p. 106).

Diante, disso, pode-se inferir que tanto o desenvolvimento como a consequente hegemonia da técnica de produção fílmica realizada pela Disney, laureada por Quintão (2007) e Pegoraro (2016), a rigor, podem ser considerados cortinas de fumaça, que não só perpetuam seu domínio global como, ao mesmo tempo, sustentam mundialmente sua capacidade de manipulação. Nesse sentido, a partir da contribuição filosófica de Benjamin, é possível considerar que a *Disney Company* é um problema geracional, pois seus produtos, em especial os filmes, tendem a dificultar que o público alcance uma experiência autêntica com a linguagem cinematográfica.

A profusão mundial da Disney, socialmente legitimada pelo domínio da tecnologia cinematográfica é, ao mesmo tempo, o que permite sua difusão, protege as produções de críticas por parte dos espectadores e, ainda, assegura-lhe razoável controle da cinematografia mundial de animação.

Nessa problemática, que emerge do modelo de produção da Disney baseada em um domínio da técnica, é que se pode identificar, simultaneamente, tanto a configuração do acordo tácito entre *Disney Company*, que é parte da indústria cultural, quanto o veio de análise que permite traçar paralelos com o conceito benjaminiano de memória. Consoante Benjamin (1994), somente por um passado redimido é possível a alteração do presente e, portanto, a possiblidade de transformação histórica.

Posto isso, criar uma memória única, plasmada, linear e acrítica perpetuada pelo *sempre mesmo* com o auxílio da técnica (lê-se *high tech*), a qual agora controla as sensações e as percepções do indivíduo, é uma armadilha social que tende a dificultar qualquer iniciativa que vise à alteração da estrutura social. Eliminar as tensões e os conflitos inerentes à vida em sociedade pela retroalimentação, do *mais do mesmo,* auxiliada pela técnica é, fatalmente, impedir ou bloquear as possibilidades de mudança do *status quo,* já que quanto "mais modernos os meios técnicos, [...], maior é a pressão para permanecer no sentido da corrente hegemônica e representar a opinião dominante" (KUBELKA apud MATOS, 2009, p. 82).

Em *Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney,* Giroux (2009) sublinha que "[...] a Disney não ignora a história; ela reinventa como um instrumento pedagógico e político para assegurar seus próprios interesses e sua autoridade e poder" (GIROUX, 2009, p.137). Para que não restem dúvidas, *tanto* do acordo tácito entre Disney e indústria cultural, cujo efeito visado é uma homogeneização assentada na manutenção dos "valores ditos eternos", *quanto* da tentativa de sequestro do imaginário social, Giroux (2009, p. 137) afirma que "[...] a inocência do mundo Disney se torna o veículo através do qual a história é reescrita e expurgada de seu lado menos edificante".

Gagnebin (2014) elucida o pensamento benjaminiano, que sustenta a análise aqui explicitada em oposição à cinematografia Disney.

> Em oposição à concepção achatada e trivial de "atualidade" como presentificação, isto é, como repetição do presente de um valor eterno do passado, concepção apologética e repetitiva, Benjamin forja um conceito intensivo de atualidade.
>
> [...] Momentos esquecidos do passado e momentos imprevisíveis do presente, justamente porque apartados e *distantes*, interpelam-se mutuamente numa imagem mnêmica que cria uma intensidade temporal. Em oposição à representação de linearidade contínua e ininterrupta do tempo histórico – que possui caráter ideológico em seu papel de

> manutenção do *status quo*, – essa concepção disruptiva e intensiva de "atualidade" coloca em questão a narração dominante da história, e propõe uma compreensão do passado cujo sentido pode sempre revelar-se outro e uma auto compreensão do presente que poderia ser diferente (GAGNEBIN, 2014, p. 204).

Atentos à importância desta pesquisa, considera-se, ao final dessa seção, que o conteúdo de imagens fixas e não fixas, nos diferentes suportes, não é assunto menor. Recentemente, na bienal do livro de 2019 (G1, 2019), a imagem de dois jovens se beijando veiculada em uma das páginas de uma produção gráfica da *Marvel* (G1, 2019), propriedade da *Disney Company*, causou dissensões entre o prefeito da cidade do Rio de Janeiro, que a considerou imprópria, e o ministro do Supremo Tribunal Federal, o qual determinou o impedimento de qualquer prática de censura por parte da prefeitura. A celeuma ganhou repercussão nacional, sobretudo, pelo atual recrudescimento do conservadorismo que não se restringe ao privado, mas avança sobre o público com claras intenções antidemocráticas.

As imagens, animadas e inanimadas, dispõem de profusão e difusão no tecido social. Controlá-las, manipulá-las e impedir aquelas que não interessam a um determinado grupo é uma atividade atavicamente consciente dos círculos hegemônicos – assegurados pelo domínio dos meios de produção e desenvolvimento da técnica.

A seguir, à luz do problema de pesquisa, dos objetivos geral e específicos perquiridos, apresentam-se as análises dos filmes de animação Disney. Ressalta-se que o trabalho de hermenêutica, aqui desenvolvido, não seguiu a ordem cronológica destas produções cinematográficas, mas se organizou, segundo a ordem crescente das bilheterias: O rei leão (1994), Zootopia (2016) e, finalmente, Frozen (2013).

5.1. Filmes de animação Disney: felicidade entre a venda e à venda

> Felicidade se acha é só em horinhas de descuido...
>
> Guimaraes Rosa

Quanto à reflexão que aqui se pretende apresentar, incialmente, relembro o conto "Barra da Vaca", de João Guimarães Rosa (1908-1967) em que, na cidade de pouco mais de quinhentas almas, Dona Domenha afirma a epígrafe supracitada, ao perceber que Jeremoavo, jagunço e forasteiro na cidade, não só se recuperara da

enfermidade física como mostrava sinais de inflexão em seu modo de vida. A breve história de infortúnio do jagunço Jeremoavo, contada por Rosa (2017), não confirma a ideia de que felicidade é algo que está longe dos conflitos sociais que cercam a vida em sociedade. Longe disso, o conto evidencia uma tensão constante entre antagonismos, sobretudo, confiar e não confiar.

Jeromoavo, desterrado, aparece em fuga na pequena cidade e experimenta a felicidade, os poucos dias que ali estivera, antes de ser identificado como perigoso jagunço. Nesse conto, Rosa (2017) deixa-nos uma percepção de que a felicidade está fora do controle, portanto, achada somente "nas horinhas de descuido". Todavia, em um mundo *administrado*, conforme sublinha Adorno (2017), não é fácil achar esse *gap*, um hiato ou a fenda na armadura do sistema capitalista, porque ele não permite intervalos, atrasos ou descompassos em seu *modus operandi*. O capitalismo controla toda a vida imediata do indivíduo com a captura, inclusive, do tempo, paradoxalmente, nomeado como livre.

Em 1871, no conto intitulado *A felicidade* [35], Machado de Assis (1839-1908) também formulou imagem acerca da felicidade – condensada na alegoria de uma mulher branca, bela, rica, com vinte cinco anos e à procura de um marido com 40 anos. A distinta dama que se autointitula como a própria felicidade, não se deixa revelar, se não ao final do conto. A fina ironia de Machado na formulação dessa imagem, provavelmente, não visa a apenas expor o caráter incongruente da desvantajosa união entre a viçosa burguesia, representada na figura de Branca, e a classe trabalhadora, representada na figura de Mendonça, o amanuense. As sutilezas do autor nos levam a outro campo de análise, onde estão presentes não só as impossibilidades sociais de tal união, mas, sobretudo, a incapacidade de essa classe se relacionar com a felicidade – tendo como desfecho reservado a Mendonça a loucura seguida da morte.

De igual modo, no ensaio *Experiência e pobreza*, Benjamin (1994) sublinha a felicidade, que segundo ele toma forma na transmissão da experiência do pai aos filhos. O pai lembra aos filhos o grande tesouro que receberão como herança. Sem entender, os filhos cavam por um tesouro junto aos vinhedos, o qual lhes responde com uma grande produção de uvas. Só então, os filhos compreendem que o pai lhes

---

[35] Disponível em: http://machado.mec.gov.br/obra-completa-lista/itemlist/category/24-conto. Acesso em: 26 set. 2019.

comunicou uma experiência, isto é, “[...] a felicidade não está no ouro, mas no trabalho” (BENJAMIN, 1994, p. 115). Tal conselho (experiência comunicável) é o quinhão do pai aos filhos. A felicidade, nessa reflexão de Benjamin, aparece circunscrita entre um dos conceitos-chave de sua obra: a experiência, que, em reflexo à pobreza sobreposta ao homem pelo desenvolvimento da técnica, viu-se ameaçada.

Nas teses *Sobre o conceito da história*, Benjamin (1994), em sua segunda tese, explicita a “imagem da felicidade”, mostrada como um apelo da geração anterior à posterior. Ou seja,

> [...] a felicidade capaz de suscitar nossa inveja está toda, inteira, no ar que já respiramos, nos homens com os quais poderíamos ter conversado, nas mulheres que poderíamos ter possuído. Em outras palavras, a imagem de felicidade está indissoluvelmente ligada à da salvação. O mesmo ocorre com a imagem do passado, que a história transforma em coisa sua. O passado traz consigo um índice misterioso, que o impele à redenção. Pois não somos tocados por um sopro do ar que foi respirado antes? Não existem nas vozes que escutamos ecos de vozes que emudeceram? Não têm as mulheres que cortejamos irmãs que elas não chegaram a conhecer? Se assim for, existe um encontro secreto, marcado entre as gerações precedentes e a nossa. Alguém na terra está à nossa espera. Nesse caso, como a cada geração, foi-nos concedida uma frágil força messiânica para a qual o passado dirige um apelo. Esse apelo não pode ser rejeitado impunemente. O materialista histórico sabe disso (BENJAMIN, 1994, p. 223).

Para Benjamin, não existirá felicidade enquanto o passado não for redimido, sem o ajuste de contas que, de acordo com o filósofo, o materialismo histórico está ciente – não será possível a representação da felicidade. Sintomaticamente, conforme já demonstrado neste trabalho de pesquisa, o vórtice da indústria cultural é o círculo ininterrupto de um padrão que impede qualquer tentativa de superação dessa *presentificação*.

Em *Walter Benjamin: aviso de incêndio: uma leitura das teses Sobre o conceito da história*, Löwy (2005, p. 48) desenvolve estudo sobre a tese II. Defende que “[...] Benjamin a situa em primeiro lugar na esfera do indivíduo: sua felicidade pessoal pressupõe a redenção de seu próprio passado, a realização do que poderia ter sido, mas não foi”. No entanto, prossegue o autor, acentuando que “[...] a tese II passa gradualmente da redenção individual para a reparação coletiva, no campo da história” (LÖWY, 2005, p. 49).

Quanto ao conceito de felicidade, busca-se compreendê-lo a partir de algumas reflexões freudianas. Em *Além do princípio do prazer* (1920), *O Futuro de uma ilusão* (1927) e *O mal-estar na civilização* (1930), Freud argumenta sobre a necessidade de um avanço na compreensão das alianças firmadas entre o homem e a cultura. Fala sobre a renúncia aos instintos e pulsões como forma de assegurar o processo civilizatório e a imediata relação entre a felicidade e as frustrações impostas à vida em sociedade, sobre a fatura de que "[...] o homem é um ser de inteligência débil, dominado por seus desejos impulsionais" (FREUD, 2018, p. 120). No bojo das exigências à vida em sociedade, a felicidade surge, no horizonte das reflexões freudianas, como inalcançável dadas as condições de vulnerabilidade, desproteção e agressividade humana.

Matos (2009), por sua vez, em interlocução com a tese VII de Walter Benjamin, faz alusão à acedia que, conforme a autora, era fonte de tristeza para os teólogos medievais. Diz a autora:

> Flaubert, que conhecia bem, escreve: 'Poucos adivinharão o quanto foi preciso estar triste para ressuscitar Cartago'. A natureza dessa tristeza se torna mais evidente quando se pergunta com quem, propriamente, o historicista procura empatia. Só há uma resposta, indiscutível: o vencedor (BENJAMIN apud MATOS, 2009, p. 76).

Nesse sentindo, em *O futuro de uma ilusão*, Freud anuncia uma "educação para a realidade", em que pese o encontro do homem com a "vida hostil". Explica que, ao prescindir da ilusão, "o homem certamente se encontrará então em uma situação difícil: terá de reconhecer todo seu desamparo, sua insignificância no mecanismo do mundo, não será mais o centro da criação e o objeto do cuidado terno de uma providência bondosa" (FREUD, 2018, p. 122).

Em suma, não nos faltam referências à representação de felicidade e a outras representações sociais indissociáveis a ela: acedia, tristeza, dor, sofrimento, mal-estar, entre outros. Nesse sentido, escritores, artistas, filósofos, sociólogos, psicanalistas debruçaram-se e debruçam-se nesta investigação. Identificar, formular e construir um conceito, uma imagem metafórica ou metonímica que delimite ou, minimamente, defina a felicidade, é um trabalho que excede tanto o escopo quanto a capacidade temporal desta tese. Portanto, recorre-se aqui a um recorte epistêmico, com vistas a garantir certa margem às discussões teóricas que fundamentam esta tese. Por isso, essa seção expõe a aproximação entre a psicanálise e o marxismo, a

partir da interlocução que Benjamin (2015) estabelece com a fortuna crítica de Sigmund Freud, com vistas à confirmação das hipóteses da tese.

Vale destacar que filmes de animação são produções cinematográficas e que embora possuam técnicas específicas também se integram à categoria de longa-metragem. Portanto, as histórias narradas obedecem a uma lógica interna que se constrói não só pelo conteúdo, mas também pela organização dos quadros e sequências que representam cenas, que nos permitem intervenções analíticas (FOSSATTI, 2011).

Isso posto, apresenta-se a descrição técnica (Quadro 5) dos três filmes de animação que compõem o *corpus* de análise. Não se pretendeu, nas análises, desenvolver descrição linear das produções fílmicas, mas a lógica da indústria cultural orquestrada nestas animações dos estúdios Disney.

Quadro 5. Especificação técnica dos filmes de animação

Ranking	Ano	Filme	Direção	Roteiro	Baseado em	Duração
1	2013	Frozen: uma aventura congelante *Frozen*	Jennifer Lee, Chris Buck	Jenifer Lee	*A Rainha da Neve* de Hans Christian Andersen	102 min
2	2016	Zootopia; essa cidade é o bicho. *Zootopia*	Byron Howard, Rich Moore	Jared Bush, Phil Jonhston	Sem especificação	108 min
3	1994	Rei Leão *The Lion King*	Roger Allers, Rob Minkoff	Linda Woolverton, Irene Mechi, Jonathan Roberts	*Hamlet* de William Shakespeare	89 min

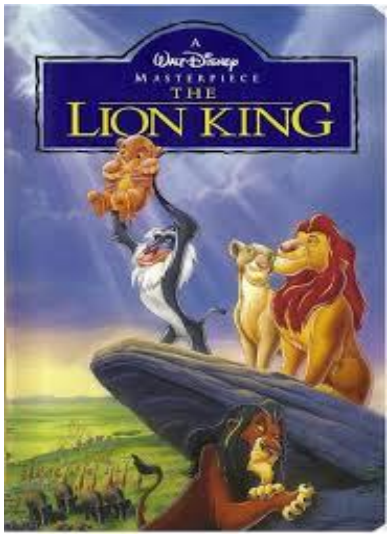
Fonte: O rei leão (1994); Frozen (2013); Zootopia (2016).

Com relação ao quadro 5, no que diz respeito à autoria dos roteiros dos filmes, em percentuais, identifica-se equivalência de 50% quanto à representatividade de gênero. Em um total de seis roteiristas, três são mulheres e três homens. Observa-se, porém, que, no filme *Zootopia* (2016), não há mulheres representadas na produção do roteiro, tampouco na direção do filme, o que é bastante questionável, uma vez que o filme trata da ascensão social da mulher. Em *O rei leão* (1994), embora haja duas mulheres no trabalho de produção do roteiro, identificam-se apenas homens na direção do filme. Em relação à *Frozen* (2013), a roteirista Jenifer Lee divide o trabalho de direção com um homem. Apesar de certa equivalência no

tocante à representatividade de gênero nas áreas de direção e de roteiro desses filmes, desconfia-se que o que prevalece nos trabalhos de roteiro e de direção é a afirmação superficial de pautas identitárias, mantendo-se, assim, cumplicidade com os princípios que orientam a indústria cultural.

Dentre os filmes analisados, *O rei leão* (1994) possui a menor duração, com 1h29min. O filme destaca-se pela qualidade visual realizada com desenhos manuais, apesar das novas técnicas de computação gráfica, aplicadas às produções mais recentes da Disney.

Imagem 1. Capa comercial do filme The Lion King



Fonte: *O rei leão*, 1994.

Em 1994, estreou, nas salas de cinema do Brasil, o filme *O rei leão*, terceiro longa-metragem de animação mais assistido na história da *Disney Company*.

> O filme O Rei Leão tornou-se o maior sucesso de bilheteria da história dos estúdios Disney, permanecendo assim até 2010, [...]. Atualmente, o filme ocupa a terceira posição entre as animações com maior bilheteria de todos os tempos. O longa se mantém ainda como a vigésima terceira maior bilheteria da história do cinema, além de ter dado origem ao musical de maior sucesso da Broadway de todos os tempos. Tais dados evidenciam o alcance da produção, assim como reiteram a importância de análises focadas nos discursos ideológicos presentes na mesma (SANTOS, 2015, p. 81).

Conforme Denis (2010), O *rei leão* (1994), cumpre “[...] com a divisão sexual do trabalho claramente delimitada, colocando as fêmeas como necessariamente cuidadoras da prole e do lar e o macho enquanto univocamente provedor e dominante, sem contar a transmissão do poder de maneira patrilinear” (apud SANTOS, 2015, p. 32). Dito isso, o filme conta a história de *Simba*, personificação

de um leão africano, que representa a figura de um nobre, *hétero*, símbolo social de força e vigor.

Quanto ao cenário, embora seja a representação da savana africana, não há, no filme, sinal algum de reparação política dos agravamentos sociais impostos ao continente africano, consequentes do colonialismo e imperialismo europeus. Sem embaraço, *a Disney Company* usa a paisagem.

Imagem 2. Plano aberto: savana africana

Fonte: *O rei leão,* 1994.

The Lion King, título original, produzido por um conglomerado estadunidense – *Disney Company* –, tipifica o retorno do colonizador à África, como forma de se apropriar (explorar) e, portanto, tornar próprio aquilo que não lhe pertence. Não identificamos, ao longo de todo filme, ajuste de contas sociais entre a história linear dos vencedores e a voz dos vencidos (BENJAMIN, 1994).

Paradoxalmente, Simba, personagem central, significa, em uma de suas variantes etimológicas, *aquele que ouve*[36]*.* Longe disso, o filhote de leão é mimado, egoísta e avesso ao cumprimento de ordens. Seu desacato, às ordens explícitas da família de nunca se afastar para terras distantes, à primeira vista denota certo traço de renovação de comportamentos sociais. Na verdade, o filhote demonstra desapreço às experiências comunicáveis surgidas do conselho de seu pai, ao pedir-lhe que não se afastasse da *Pedra do rei*. O comportamento de Simba é apresentado na canção intitulada *O que eu quero mais é ser rei,* em que o filhote, em companhia da amiga Nala, desautoriza o calau, Zazu – arquétipo que figura entre bajulação e fidelidade ao rei Mufasa.

[36] Disponível em: https://www.significado.origem.nom.br/nomes/simba.htm. Acesso em: 28 set. 19.

Imagem 3. Cena da canção: O que eu quero mais é ser rei

Fonte: *O rei leão*, 1994.

Vogler (2015, p. 340), consultor de histórias da Disney e um dos responsáveis pela análise do projeto *O rei da selva*, que mais tarde recebeu o título de *O Rei Leão,* em *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*, pontua os acertos e os equívocos deste que se tornou "[...] o longa-metragem animado mais bem-sucedido até então e o filme mais lucrativo da história". Vogler (2015) assim descreve o primeiro dos três atos, que compõe o filme.

> Ao ritmo de "O ciclo sem fim", os animais africanos reúnem-se para celebrar o nascimento de um jovem leão, *Simba,* cujo pai, *Mufasa*, é o governante da região ao redor da Pedra do Rei. Um dos convidados da cerimônia é um babuíno estranho e velho, *Rafiki,* que é afastado pelo conselheiro do Rei, um pássaro temperamental chamado *Zazu*. *Simba* se torna um leãozinho petulante que canta "O que eu quero mais é ser rei". Desobedecendo a seu pai, ele escapa para explorar o assustador Cemitério dos Elefantes com sua amiga a leoa *Nala,* e lá a dupla atemorizada por três hienas cômicas e medonhas, servas do irmão ciumento de *Mufasa, Scar. Mufasa* os resgata, mas dá uma bronca séria em *Simba* por desobedecê-lo.
>
> *Simba* está começando a aprender as lições da realeza com seu pai quando *Mufasa* é assassinado com crueldade num estouro de antílopes, graças a um truque dissimulado de *Scar.* Ele faz com que *Simba* pense ter causado a morte do pai, e o leãozinho, temendo que *Scar* o mate, escapa pelo deserto assim como Hamlet deixa a corte da Dinamarca após o tio assassinar seu pai (VOGLER, 2015, p. 333, grifos do autor).

O roteirista advoga acerca das estratégias utilizadas para organização da animação, baseadas na *Jornada do Herói*, mas admite os equívocos da produção. Para ele, "*O Rei Leão* pode ser falho por reservar o centro do palco aos personagens masculinos e relativamente pouca energia aos femininos. Nala é razoavelmente bem desenvolvida, mas a mãe de *Simba* é subutilizada e passiva" (VOGLER, 2015, p. 340).

Imagem 4. Plano de conjunto: corte do rei Mufasa

Fonte: *O rei leão*, 1994.

Somado a isso, em uma das cenas do filme, Simba está entre os braços da mãe, Sarabi e, sob o olhar carinhoso do rei Mufasa; ao fundo, vê-se o que se pode identificar como a corte do rei representada por um grupo de leoas. Não há sinal de outro leão entre as leoas. Com isso, a Disney silencia o fato de que esses são os únicos felinos que, apesar de viverem em bando, só possui um macho responsável por copular todas as fêmeas. Nessa perspectiva, invisibiliza ou coloniza esse traço constituinte dessa espécie e aposta no casamento monogâmico entre os pais de Simba. Em um sinal evidente da tentativa de apagamento de qualquer diferença na estrutura familiar, por conveniência, a Disney se aproxima da moral burguesa.

Em outra cena, vemos *Scar*, tio de Simba, o único leão adulto relativamente fora do convívio da corte. Ele é a figura desviante do filme, não só por ser o vilão, mas por desviar-se do padrão heteronormativo, conforme salientado por Santos (2017) em *O vilão desviante: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos Estúdios Disney.* Conforme o autor,

> [...] um ponto relevante a ser acentuado refere-se ao fato de Scar, talvez o personagem que apresenta performances de gênero mais claramente desviantes na história das animações Disney (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003) ser o único vilão entre todos os antagonistas dos filmes dos estúdios Disney a realmente matar um outro personagem, no caso, Mufasa. Nesta leitura, sua maldade é diretamente proporcional à sua transgressão (SANTOS, 2017, p. 88).

A filmografia Disney não só traça um perfil psicológico para Scar – irônico, dissimulado e perverso – como intensifica esse perfil com gestos ébrios, corpo esguio e disfuncional, transformando-o visualmente em um vilão. Esse desserviço da

Disney, em atrelar características psicológicas a traços físicos ao vilão do filme, mantém acesa a fogueira dos preconceitos e estigmas sociais ligados à imagem.

Imagem 5. Primeiro plano: Scar

Fonte: *O rei leão*, 1994.

Santos (2017) pontua a dimensão patriarcal, preconceituosa e heteronormativa que permeia todas as relações sociais do filme *O Rei Leão* (1994). Não por acaso, Giroux afirma que

> [...] as estratégias de escapismo lúdico, de esquecimento histórico e de pedagogia repressiva nos livros, discos, parques, filmes e programas de TV da Disney produzem uma série de identificações que, incansavelmente, definem os Estados Unidos como branco, de classe média e heterossexual (GIROUX, 2009, p. 140).

Diante disso, é possível reconhecer a condição social de Simba que não parece marginal, nem no exílio, quando convive com dois párias sociais representados pelas figuras de *Timão* (um Suricato) e *Pumba* (um Javali), apesar de as duas personagens representarem a piada disneyana, o humor – traços constituintes de todas as animações. No caso do filme analisado, o que se nota é um caráter pejorativo, também identificado nos filmes *hollywoodianos*, nos quais a piada gira sempre em torno da “inteligência limitada e vulgar” de uma das personagens, neste caso, Timão, e, por conseguinte, a ausência de inteligência de Pumba. Composição essa que, invariavelmente, articula-se a aspectos físicos das personagens, mitificados na estatura e na massa corporal. Por definição, Timão, Pumba, Zazu e Rafiki são arquétipos que simbolizam uma vilania social, que atribui a obesos e, por vezes, aos mais baixos, feios, pobres e fracos a falta de inteligência e postura desastrada nos filmes.

Vogler (2015) observa que esses padrões recorrentes são identificados na fórmula intitulada A *jornada do herói*. Essa jornada consiste em doze estágios[37] vividos pelo herói da história. Segundo Vogler (2015, p. 37), "[...] no caso do *Rei leão* tive a oportunidade de aplicar as ideias da Jornada do Herói como consultor de histórias durante o processo de desenvolvimento do filme, e vi em primeira mão o quanto esses princípios podem ser úteis". Entretanto, é o próprio Vogler (2015), quem destaca a maior contradição dessa técnica – os perigos de um imperialismo cultural advindos de métodos de padronização.

> Mais um perigo da linguagem e dos métodos padronizados é que as diferenças locais, as coisas que acrescentam sabor e tempero às jornadas a lugares distantes, são *assoladas e suavizadas* pelos mecanismos da produção de massa. Artistas ao redor do mundo servem de guardiões contra o "imperialismo cultural", a exportação agressiva de técnicas narrativas de Hollywood e a supressão de uma coloração regional. Valores norte-americanos e premissas da sociedade ocidental ameaçam atenuar os sabores únicos de outras culturas (VOGLER, 2015, p. 22, grifo nosso).

Em matéria de assolar culturas e suavizar contradições, os quadros abaixo reúnem algumas das primeiras cenas do filme. Fazem referência ao ritual de apresentação de Simba, com especial destaque à passividade e à calorosa recepção demonstradas, pelos demais animais que compõem a savana africana, ao novo filhote de leão. As cenas devem ser vistas com cautela, uma vez que aceitar com profunda submissão e deferência que seu maior predador concentre poderes sem limites, certamente, é impor uma política de submissão programada e, ao mesmo tempo, subestimar a capacidade desse coletivo social de compreender tal modelo de dominação imposto por um grupo hegemônico.

[37] Conforme Vogler (2015, p. 46), os estágios da Jornada do Herói são respectivamente: 1. Mundo Comum; 2. Chamado à aventura; 3. Recusa do Chamado; 4. Encontro com o mentor; 5. Travessia do primeiro limiar; 6. Provas, aliados e inimigos; 7. Aproximação da caverna secreta; 8. Provação; 9. Recompensa (Empunhando a espada); 10. O caminho de volta; 11. Ressureição; 12. Retorno com elixir.

Imagem 6. Plano de cenas: Ritual de apresentação de Simba

Fonte: *O rei leão,* 1994.

Sintomaticamente, são essas cenas que permitem inferir que a *Disney Company* ameaça a constituição da memória social, ao ativar um processo de colonização, por meio de um discurso que naturaliza a condição de superioridade de determinados grupos em detrimento de outros. Sem concessões democráticas, essa empresa dedica especial atenção à reprodução de um padrão, que sustenta as lógicas engendradas pela ordem social responsável pelo atual sistema de exploração. Tais condicionantes permitem afirmar que a filmografia Disney perpetua a “tradição dos oprimidos” (BENJAMIN, 1994).

Interessa-nos destacar, conforme Hernandez (2015), Santos (2017), Monteiro (2016), Kestering (2017), Amparo (2017) e Silva Júnior (2017), que a Disney, desde as primeiras produções de animação até as mais recentes, tem mantido o contínuo da história por meio de seu “era uma vez”. Ao narrar histórias que privilegia uma classe social em especial (lê-se vencedores), fertiliza o imaginário social com imagens estereotipadas que conformam gerações a acreditar em um fluxo

ininterrupto de continuidade histórica dessa classe. Contra esse *continuum,* em sintonia com um ideal de valores humanos “naturais e eternos” próprios da ideologia burguesa, é que Walter Benjamin afirma que

> [...] o materialismo histórico não pode renunciar ao conceito de um presente que não é transição, mas para no tempo e se imobiliza. Porque esse conceito define exatamente *aquele* presente em que ele mesmo escreve a história. O historicista apresenta a imagem “eterna” do passado, o materialismo histórico faz desse passado uma experiência única. Ele deixa a outros a tarefa de se esgotar no bordel do historicismo, com a meretriz “era uma vez”.
>
> Ele fica senhor das forças, suficientemente viril para fazer saltar pelos ares o contínuo da história (BENJAMINI, 1994, p. 230-231).

À tese XVI de Walter Benjamin, Löwy sugere a seguinte interpretação:

> Continuando sua polêmica contra o historicismo, Benjamin formula uma curiosa alegoria. Pode-se interpretá-la assim: a prostituta “era uma vez”, instalada no bordel “historicismo”, recebia vencedores um após outro. Ela não tinha escrúpulos para se dar a um e, em seguida, abandoná-lo a outro em prol do seguinte. Sua sucessão constitui o contínuo da história: era uma vez Júlio César, era uma vez Carlos Magno, era uma vez o papa Borgia e assim por diante (LÖWY, 2005, p. 128).

Ao manter os valores sociais de uma determinada classe, a filmografia Disney garante o contínuo da história e esbarra no que Benjamin (apud LÖWY, 2005, p. 90) nomeou, na obra *Das Passagen-Werk,* como a quintessência do inferno: *a repetição do mesmo*.

A imobilidade da *Disney Company* trata, ao fim e ao cabo, de um estrito trabalho – *ideia fixa* – de manutenção de uma suposta história universal, que rejeita particularidades sociais e constrói, sob um discurso *ad infinutum,* a falsificação da realidade, ao se concentrar na aparência de fenômenos sociais e tornar invisível ao espectador a contradição instalada nesses fenômenos. O efeito visado é a constituição de uma memória social que impeça a crítica aos modelos sociais vigentes, pois o que se pretende construir é a ideia de que este é o *único mundo possível.*

Esse processo, capitaneado pelos estúdios Disney, implica tentativa de esfacelamento das lutas sociais, posto que ao cooptar a memória individual e coletiva, por meio de elementos inibidores de reação social, como os difundidos pela cinematografia Disney, perde-se de vista a concepção de que “[...] a história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de ‘agoras’” (BENJAMIN, 1994, p. 229, grifo do autor).

Perdidas essas dimensões de consciência e de luta de classes, bem como de um conceito de história que se alimenta das vozes dos vencidos, os insistentes desequilíbrios e desigualdades sociais, que culminam em toda forma de violência, não serão extintos.

Outro aspecto a ser evidenciado, no filme *O rei leão* (1994), é a presença do místico como forma de consolidar a ideia “natural” de um ciclo sem fim. Ao perpetuar um mundo místico, a filmografia Disney sustenta a ordem existente como a única possível, pois atrelar o conteúdo dos filmes a imagens místicas com sons e efeitos que fortalecem seus ideiais é uma forma de garantir o engodo da naturalização de determinado fenômeno social.

À vista disso, *O rei leão* (1994) inicia com o amanhecer na savana africana e, ao som de *Circle of life* (JONH; RICE, 1994), todos os animais de pequeno e grande porte, como que respondendo a um chamado místico, realizam uma migração à *Pedra do rei,* onde acontecerá o ritual de apresentação de Simba. Os animais seguem ao compasso da música que evidencia aspectos de uma jornada ininterrupta, a qual os guiará *a dor e emoção, pela fé e o amor.*

> Nats’ ingonya ba bagithi Baba
> Sithi uhm ingonya aba
>
> Nats’ ingonya ba bagithi babo
> Sithi uhhmm ingony aba
> Ingonya aba
>
> Siyo ngoba
> Ingony aba
> Ingonyama nengw’ enamabala
>
> Desde o dia em que ao mundo chegamos
> Caminhamos rumo ao sol
> Há mais coisa pra ver
> Mais que a imaginação
> Muito mais pro tempo permitir
>
> E são tantos caminhos para se seguir
> E lugares pra se descobrir
> E o sol a girar sob o azul deste céu
> Nos mantém neste rio a fluir
>
> É o ciclo sem fim que nos guiará
> A dor e emoção, pela fé e o amor!
> Até encontrar o nosso caminho
> Neste ciclo, neste ciclo sem fim!
>
> É o ciclo sem fim que nos guiará
> A dor e a emoção, pela fé e o amor!
> Até encontrar o nosso caminho

> Neste ciclo, neste ciclo sem fim! [38] (O REI LEÃO, 1994).

A jornada Disney não prevê lutas, resistência, desacato ou qualquer modo de subversão da ordem social. O tom proposto, na migração sem fim, aponta para dor aliada à emoção, seguida pela fé e amor. De fato, o estado de dor é uma condição humana e, conforme Freud (2011), não é um sentimento, mas uma sensação que se pretende evitar.

> Um outro incentivo para que o Eu se desprenda da massa de sensações, para que reconheça um "fora", um mundo exterior, é dado pelas frequentes, variadas, inevitáveis sensações de dor e desprazer que, em sua ilimitada vigência, o princípio do prazer busca eliminar e evitar. Surge a tendência a isolar do Eu tudo o que pode se tornar fonte de tal desprazer, a jogar isso para fora, formando um puro Eu-de-prazer, ao qual se opõe um desconhecido, ameaçador "fora" (FREUD, 2011, p. 10).

No entanto, no que concerne à dor, na música, não há indícios de rejeição, apenas a constatação do inevitável, o que sugere passividade e conformismo. Ser guiado à dor e à emoção pela fé e o amor, tal como mostra a música, constitui-se um traço de não conformidade com o princípio de realidade, "[...] que permite, pela orientação intencional da atividade dos sentidos e ação muscular apropriada, distinguir entre o que é interior – pertencente ao Eu – e o que é exterior – oriundo de um mundo externo" (FREUD, 2011, p. 11). Isso posto, não há um trabalho intencional e elaborado de produção e expansão da vida na música, e sim um estado psíquico e físico de conformismo, que se guia pela não ação, mas pela fé e pelo amor.

Nessa toada mística, em que se abre mão da ação e se aposta no etéreo como tradição de um conformismo, Simba é erguido ao céu por Rafiki e um facho de luz incide sobre o filhote em sinal de aprovação dos céus – bem ao gosto da ética teológica medieval, que prevê a liderança monárquica instituída por Deus. Somado a isso, sai do facho de luz um suave som que alude a truques de mágica, comumente ouvidos em cenas que aparecem magos e fadas-madrinhas – personagens ligados à

---

[38] Nats' ingonya ba bagithi Baba/ Sithi uhm ingonya aba/Nats' ingonya ba bagithi babo/ Sithi uhhmm ingony aba/ Ingonya aba/ Siyo ngoba/ Ingony aba/ Ingonyama nengw' enamabala/From the day we arrive on the planet/And, blinking, step into the sun/There's more to see than can ever be seen/More to do than can ever be done/There's far too much to take in here/More to find than can ever be found/But the sun rolling high through the sapphire sky/Keeps great and small on the endless round/It's the circle of life/(Balek' ingonyam'i ya gale'!)/And it move us al/(Ingonyama nengwe wema!)/Through despair and hope/through faith and love/'Till we find our place/On a path unwinding/In the circle/The circle of life/It's the circle of life/ (Balek' ingonyam'i ya gale'!)/And it moves us all/(Ingonyama nengwe wema!)/Through despair and hope/Through Faith and love/'Till we find our place/On a path unwinding/In the circle/The circle of life (JONH; RICE, 1994).

magia. O misticismo toma tamanha proporção nas produções Disney, que Christopher Vogler, consultor e um dos roteiristas do filme *O rei leão* (1994), confunde trabalho de criação com magia, ao afirmar que

> [...] quando nós, escritores, aplicamos as ferramentas ancestrais dos arquétipos e Jornada do Herói às histórias modernas, abraçamos os contadores de mitos e xamãs do passado. Quando tentamos curar nosso povo com a sabedoria do mito, somos xamãs modernos" (VOGLER, 2015, p. 371).

Imagem 7. Plano contra-plonguée: ritual de apresentação de Simba

Fonte: *O rei leão,* 1994.

Vale ressaltar que o mecanismo de contra-plonguée utilizado, nesta cena, para construção do plano imagético não está descolado de intenções discursivas. Todo o enquadramento denota a superioridade desse ser elevado ao ceús. O arranjo sugerido nessa cena, em que os demais animais implicitamente observam de baixo para cima o novo monarca iluminado e aprovado pelos céus, confere os contornos de um mundo criado pelos estúdios Disney e, ainda, tende a determinar a percepção do espectador quanto à realidade.

Não por coincidência, esse mesmo enquadramento é retomado ao final do filme. Ou seja, o ciclo se repete. Na última cena do filme, tem-se a apresentação do novo monarca – filho de Simba e Nala. O filme encerra com a mesma música que o inicia, cujo título é *O ciclo sem fim.* Diante disso, infere-se que a harmonia, o final feliz e, portanto, a imagem de felicidade apresentada pela *Disney Company*, neste filme, não é outra coisa senão o restabelecimento da ordem, advinda da queda de um déspota [Scar] e o retorno de um governo absolutista [Simba]. Parece não haver alternativa para as demais personagens do filme, a não ser, em posição de reverência e com alaridos, saudar o novo rei escolhido pelos céus.

Dessa maneira, é possível concluir que as músicas, as cenas, as personagens e o enredo do filme *O rei leão* (1994) perpetuam uma tradição de conformismo, identificada na resignação ao ciclo sem fim em substituição à luta por sobrevivência, o que mostra que "[...] apesar da aparência mais benigna, a indústria cultural é totalitária, gera e consolida preconceitos e não pensamento autônomo e livre faculdade de julgar, não porque imponha conclusões, mas por impedir que se as formem" (MATOS, 2009, p. 81).

Imagem 8. Plano aberto: ritual de apresentação do filho de Simba e Nala

Fonte: *O rei leão*, 1994.

Os ideais burgueses (individualismo, sociedade estamental, patriarcado, moralismo e propriedade privada) sustentam essa animação, mas vale questionar: onde está o capitalismo em *O rei leão*? Por certo, ele é a espinha dorsal do filme, sustentada pela farsa de bem-estar social, propagada especificamente em cenas emblemáticas: o momento em que Zazu, conselheiro e embaixador para assuntos do reino, informa ao rei Mufasa as demandas do povo – animais que compõem o reino – demonstrando certo zelo e apreço pelas questões sociais.

Imagem 9. Plano médio: Mufasa, Simba e Zazu

Fonte: *O rei leão,* 1994.

O filme *O rei leão* (1994) não é outra coisa, senão a própria tipificação do capitalismo – atual sistema que, por meio de um discurso de estado de bem-estar social, apresenta uma dimensão de igualdade e de justiça social, que é contrária à sua natureza de promotor de desigualdades sociais. Tal alusão é identificada na manobra do rei, ao explicar a Simba, em desenho de plano aberto, a estrutura do reino, cuja organização social, em um ciclo sem fim, depende da servidão e passividade dos outros animais que servem de alimento a eles: os carnívoros. Em contrapartida, é oferecida “proteção e paz” a esses animais. Diante disso, não há que se falar em igualdade e justiça em um governo construído sobre os moldes de exploração dos mais fracos.

Em seguida, apresentam-se cenas que organizam o objetivo do filme, isto é, demonstrar como única alternativa para o povo [demais animais] – deixar-se dominar por um tirano [Scar] ou viver, sob a aparência de paz, promovida por um monarca absolutista [Mufasa], paradoxalmente, um dos maiores carnívoros – o leão.

Imagem 10. Planos de cenas: Mufasa e Simba

Fonte: *O rei leão,* 1994.

Há de se questionar, por que um filme, de 1994, que despreza a ordem democrática, a autonomia e as liberdades individuais, receba versão em *live action* e encontre tantos espectadores ao redor do mundo, no século XXI[39]? Ao responder a essa pergunta, Vogler, um dos roteiristas do filme, faz a seguinte observação: "Parcialmente, porque as pessoas ficaram deliciadas com a animação dos animais, com a música exuberante e com o sabor da África, mas também graça ao poder universal dos padrões da Jornada do Herói em sua história" (VOGLER, 2015, p. 340).

Sua resposta expõe o aspecto colonial deste discurso: pessoas deliciadas, exuberância, sabor da África e padrões universais – o conjunto de suas palavras nos coloca diante da imagem de turistas ávidos por lugares exóticos. O que não parece uma contradição, haja vista que sem nenhum cuidado à diversidade dos grupos étnicos e à vasta cultura das regiões africanas, vende-se a ideia de uma África cuja única personagem que a representaria – o macaco *Rafiki,* com seus rituais que lembram aspectos desta tradição cultural, aparece como uma figura híbrida que combina a tradição africana com a cultura oriental e em uma clara alusão a desajustes psicológicos dessa personagem, pois, conforme Vogler (2015, p. 339), *Rafiki* é "[...] um mestre *zen* irritadiço que dá a Simba conselhos práticos e golpes duros, mas também o dom da inspiração, orientando-o até a visão do espírito do pai".

Compreendida como realização de desejos, de pulsões, expressão de contentamento e de satisfação, ou redenção dos vencidos, em *O rei leão* (1994), a felicidade é unilateral e depende dos arbítrios dos governantes, de modo que se conclui que, em um mundo politicamente administrado, a felicidade sentida em "horinhas de descuido", por Timão e Pumba em seu *Hakuna Matata* (JOHN; RICE, 1994), modo de vida despretensioso, que evita confrontos com os problemas do passado, é um engodo que contribui para o *ciclo sem fim* – fundamento da indústria cultural.

> Hakuna matata! É lindo dizer
> Hakuna matata! Sim, vai entender!
> Os seus problemas você deve esquecer!
> Isso é viver é aprender!

[39] Disponível em: https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/listas/2019/07/todos-os-recordes-de-bilheteria-quebrados-por-o-rei-leao. Acesso em: 04 out. 2019.

> Hakuna Matata!
> Hakuna Matata?
> É! Esse é o nosso bordão!
> O que é isso? Botão?
> Bordão, não confunda com botão
>
> Essas duas palavras resolvem todos os seus problemas!
> É! Tipo a história do Pumba
> Então quando ele era um filhote
> Quando eu era um filhote
>
> Sentiu que seu cheiro era de um porcalhão
> Que esvaziava a savana depois da refeição
>
> Era só eu chegar e era um tormento
> Quando eu via todo mundo sentar contra o vento!
>
> Eu nunca saí do seu lado
> Que absurdo
> Sim, era um vexame
> Quis mudar meu nome
>
> E eu me envergonhava toda vez que eu
> Você não vai me interromper?
> Não vou não
> Você me enoja!
>
> Hakuna matata! É lindo dizer
> Hakuna matata! Sim, vai entender!
> Os seus problemas você deve esquecer!
> Isso é viver é aprender! [40] (O REI LEÃO, 1994)

A música apresenta o método – *Hakuna matata* – utilizado por Pumba como solução imediata contra o problema de incompreensão social vivido por ele. O método consiste em esquecer os problemas. A filmografia Disney prescreve o dever de esquecimento ao sujeito incapaz de elaborar seu passado. Nesse sentido, Gagnebin (2014) explicita, a partir de análise dos crimes cometidos no período da ditadura militar no Brasil (1964-1985), a política de esquecimento imposta pelo Estado brasileiro às famílias das vítimas e aos cidadãos de modo geral. Segundo a autora,

> [...] todas as políticas de esquecimento imposto, porque são o contrário de um processo de elaboração do passado, não vão ajudar a esquecer um passado doloroso, mesmo, que num primeiro momento, o façam calar. Essas políticas preparam muito mais o retorno do passado recalcado, a repetição e a permanência da violência, uma forma de memória pervertida que, na verdade, nos impede de nos *livrar*, de nos desligar, do passado

[40] Hakuna Matata! What a wonderful frase/Hakuna Matata! Ain't no passing craze/It means no worries for the rest of your days/ It's our problem-free philosophy/Hakuna matata! Hakuna Matata?/Yeah. It's our motto!/What's a motto?/Nothing. What's a-motto solve all your problems/That's right. Take Pumbaa her/Why, when he was a Young warthong.../When I was a Young wart hog/Very nice/Thanks./He found his aroma lacked a certain appeal/He could clear the savannah after every meal/I'm a sensitive soul though I seem thick-skinned/And oh, the shame He was ashamed/Thought of changin' my name what's in a name?/And I got downhearted how did ya feel?/Every that I.../Hey!Pumbaa! Not in front of the (JONH; RICE, 1994).

> para poder enfim viver no presente (GAGNEBIN, 2014, p. 263, grifo da autora).

No sistema capitalista, o esquecimento se torna, por um lado, o valor cobrado pelo alívio imediato dos problemas; por outro, uma política de administração da memória. Sem um trabalho de elaboração do passado resta ao indivíduo recorrer ao esquecimento como forma de alienação de sua condição social. Segundo Matos (2006, p, 79), "[...] a memória do sofrimento é arquivada para que o homem possa adaptar-se a um eterno presente". Pela letra da música e na sequência de imagens se infere que os estúdios Disney, em seu filme de animação *O rei leão* (1994), por meio de uma aparência de felicidade, obscurece o *dever de memória* e imprime ao indivíduo um *dever de esquecimento.*

Imagem 11. Cena da canção: Hakuna Matata

Fonte: *O rei leão,* 1994.

Em *O rei leão (1994),* Timão e Pumba vivem fora dos limites do reino de Mufasa e desenvolvem um modo de vida despretensioso que asseguram ser garantia de felicidade. Entretanto, essa tranquilidade, apresentada na canção, possui um preço: esquecer.

À margem da sociedade, Timão e Pumba preenchem a vida à moda de um paradoxo – com um esvaziamento consciente, ou seja, o esquecimento – vazio ilusório – que passa a ser o consolo encontrado, por esses párias, contra as mazelas que os aflige. No entanto, nessa atitude de esquecimento se encontra o obstáculo à transformação da sociedade, pois se diminuem as chances de que a história seja contada "[...] do ponto de vista dos vencidos, dos excluídos, dos párias" (LÖWY, 2005, 79). Mas a lição ensinada pela Disney, ao pária social, é esquecer seus problemas.

Não por acaso, lembrar e esquecer constituem-se temas recorrentes nas reflexões críticas de filósofos como Theodor Adorno e Walter Benjamin, duas testemunhas dos horrores e da sombria herança psicológica de Guerras Mundiais. Posto isso, Adorno (apud GAGNEBIN, 2009, p. 100) defende, como imperativo categórico, que o campo de extermínio de "*Auschwitz* não se repita". Para tanto, é necessária a "luta contra o esquecimento". Benjamin (1994, p. 232), por sua vez, afirma que "[...] o tempo passado é vivido na rememoração: nem como vazio, nem como homogêneo". Portanto, não é no esquecimento que se encontra a solução dos problemas, mas em um trabalho de rememoração – um "lembrar ativo" (GAGNEBIN, 2009).

Finalmente, no último ato, *à moda da Jornada do herói*, chega-se ao *Turning point* – conhecido como virada do herói, característica estrutural da produção disneyana. Simba, agora um leão adulto, tem condições organizar com os amigos (Timão, Pumba, Nala e os demais animais) um plano objetivo contra o governo autoritário de Scar, que subiu ao poder após um Golpe. No entanto, à revelia de qualquer reconhecimento de coletividade e de cooperação mútua, Simba decide agir sozinho, o que confirma a face das produções Disney alinhada tanto à valorização do individualismo quanto à virilidade – aspectos de uma pseudoliberdade consagrada no *American way of life.*

Por analogia, a felicidade vendida pela Disney, em sua animação *O rei leão (1994)*, está próxima à fina ironia machadiana apresentada no conto *A felicidade* – o retrato de um improvável casamento (feliz) entre as classes, mantendo-se rigidamente o *ciclo sem fim* da sociedade estamental, cujos fundamentos exigem tanto a naturalização das relações de poder, ratificada pelas divindades, quanto a estratificação das relações sociais e econômicas.

No esforço analítico, empreendido na "leitura" de *O rei leão* (1994), confirma-se a hipótese de que os estúdios Disney desenvolvem seus filmes de animação em sintonia com um ideal de valores humanos ditos "eternos", próprios da ideologia burguesa; afirmam uma memória social que rejeitam particulares, constroem o universal sob um discurso de felicidade artificialmente produzida, mantêm apenas a aparência de fenômenos sociais e torna invisível ao espectador a essência desses fenômenos.

Cabe ressaltar o que se infere ser uma astúcia dos estúdios Disney. Em seus filmes, apresenta aquilo que é singular ao modo estadunidense de ser e estar no mundo. Esse singular é incorporado arbitrariamente no *modus vivendi* de um determinado grupo social ou de uma comunidade étnica específica e passa a ser apreendido como universal. Os estúdios Disney, efetivamente, não se interessam em fazer uma defesa da diversidade, do *não idêntico*, das idiossincrasias manifestas na variedade de manifestações culturais. Mas, sim, pretendem tornar estranho e anular aquilo que não espelha a imagem e semelhança do discurso hegemônico.

O conglomerado Disney contribui, por meio de seu imperialismo, com a dissolução da memória da cultura local. Não há transformação ou inflexão na produção cinematográfica mais recente do conglomerado Disney, pois mantém seu curso de dirigibilidade social por meio de um amplo processo de domesticação da memória individual e coletiva. A perenidade com que trata os conteúdos de seus filmes atende, sem dúvidas, a um princípio de mitificação e reificação das relações sociais. A filmografia Disney afasta-se do esclarecimento, pois

> [...] no sentido mais amplo do progresso do pensamento, o esclarecimento tem perseguido sempre o objetivo de livrar os homens do medo e de investi-los na posição de senhores. Mas a terra totalmente esclarecida resplandece sob o signo de uma calamidade triunfal. O programa do esclarecimento era o desencanto do mundo. Sua meta era dissolver os mitos e substituir a imaginação pelo saber (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 17).

A *Disney Company* tem interesse no encantamento do mundo. Dito isso, conclui-se, a partir das análises do filme *O rei leão* (1994), o quão distante a filmografia Disney está do progresso do pensamento e o quanto está interessada na servidão humana.

A seguir, apresenta-se outro conjunto de análises, que compõe o *corpus* desta pesquisa, agora com o filme *Zootopia: essa cidade é o bicho*. Produção da *Disney*, lançada no ano de 2016*,* que figura entre as animações com arrecadação bilionária, a segunda maior bilheteria da companhia, ganhadora de prêmios internacionais, dentre eles, o Oscar de melhor animação de 2016.

Imagem 12. Capa comercial do filme *Zootopia*: essa cidade é o bicho

Fonte: *Zootopia*, 2016.

Quanto ao enredo desta animação, é nítida a ambiguidade instalada entre a vida no campo e a vida na cidade. Essa, vinculada "[...] à ideia de realizações – de saber, comunicações, luz"; aquela, "[...] associada a uma forma natural de vida – de paz, inocência e virtudes simples" (WILLIAMS, 2011, p. 11). No entanto, a Disney também explora o contraste entre o campo e a cidade, organizado por associações negativas de que "[...] a cidade é o lugar do barulho, mundanidade e ambição"; já o campo "[...] lugar de atraso, ignorância e limitação" (WILLIAMS, 2011, p.11).

Nessa lógica, Juddy Hopps – uma coelha, filha de pais agricultores – deixa a vida no campo e migra para a cidade numa tentativa de exercitar sua opinião e direito de romper com uma tradição familiar: plantar cenouras. Juddy deixa os pais e os 275 irmãos para viver o sonho de ser "o que quiser" na cidade de *Zootopia* – um lugar onde vivem presas e predadores, sob um aparente contrato social, cuja exigência é o respeito às diferenças.

Imagem 13. Planos de cenas: o campo e a cidade

Fonte: *Zootopia*, 2016.

O filme *Zootopia* centra discussões entre o "[...] governo dos instintos" (FREUD, 2011, p. 23) e a organização da civilização, com vistas à felicidade de todos. Mas, apesar da aparente paz e respeito às diferenças, baluarte da cidade, surge um mal-estar – os mamíferos predadores voltam à origem de sua espécie e se tornam selvagens. Solucionar e entender as causas dessa mudança na estrutura social de *Zootopia* é a tarefa da policial Juddy Hopps, que, por iniciativa pessoal, deixa a função de guarda de trânsito e galga o cargo de investigadora.

Em *Zootopia*, a oficial Hopps buscará ascensão social, por meio de sua determinação individual e comprometimento com a carreira. Entretanto, dados os princípios de força e de mandonismo que sustentam a política burocrata da polícia, a personagem trava uma luta constante por reconhecimento profissional. Contra esse ambiente hostil, Juddy Hopps se insurge com claras intenções de garantir a possibilidade de frágeis mamíferos e não carnívoros lutarem por igualdade em postos de trabalho ocupados pelos mais fortes (leões, lobos, elefantes, rinocerontes, hipopótamos e búfalos) – uma tentativa de a personagem contrariar a seleção natural, projetada no darwinismo.

Em torno desse imbróglio social, provocado por essa tentativa de Juddy, de bloquear preconceitos e de romper com estereótipos, organiza-se a trama do filme. A frágil coelhinha se opõe às leis biológicas. À primeira vista, pode-se supor que, com o desenrolar do enredo, haverá a substituição dessa estratificação social, a partir da ação planejada em direção à ascensão da protagonista. No entanto, o que se instaura é uma aparente discussão de alteração desse *status quo,* mas sem uma mudança concreta nas condições materiais de vida desses sujeitos, o que se tem é uma clara acomodação às relações sociais já instituídas nesta cidade.

Imagem 14. Planos de cenas: o ambiente coorporativo

Fonte: *Zootopia*, 2016.

Isso posto, considera-se que na solução aparente dessa aceitação das diferenças entre os animais, é que se organiza o logro do enredo, a finta no espectador, o corta-luz que serve não só para manipular, mas, sobretudo, para esconder a contradição do filme – o falseamento da realidade: ao jogar com a aparência dos fenômenos sociais, a *Disney Company* perpetua a aceitação das desigualdades sociais.

Imagem 15. Plano Geral: as diferenças individuais

Fonte: *Zootopia*, 2016.

Zootopia é a cidade onde se respeitam as diferenças. Nessa lógica, há no filme uma identificação com os Estudos Culturais – "[...] local onde a nova política da diferença – racial, sexual, cultural e transnacional – possa ser combinada e articulada em toda sua pluralidade" (CARY NELSON; GROSSBERG, 2009, p. 7). Essa corrente de estudos encontrou nos Estados Unidos adesão "[...] especialmente forte, muitas instituições acadêmicas – editoras, revistas acadêmicas, bancas de concurso, conferências, currículos universitários – têm criado oportunidades importantes de investimento em Estudos Culturais [...]" (CARY NELSON; GROSSBERG, 2009, p. 7).

A contradição dessa corrente está no fato de que "[...] os Estudos Culturais apresentam uma promessa intelectual especial porque tentam atravessar, de forma explícita, interesses sociais e políticos diversos e se dirigir a muitas lutas no interior da cena atual" (CARY NELSON; GROSSBERG, 2009, p. 7). Certamente, consideramos um equívoco "atravessar interesses sociais e políticos", pois, minimamente, esses interesses devem ser superados por uma via de organização coletiva dos indivíduos. Essa não superação de interesses sociais e políticos são evidentes no filme *Zootopia.*

Sintomaticamente, há um jogo de aparente cortesia e camaradagem entre as personagens Juddy Hopps, uma coelha entusiasta com sua profissão de policial, e Nick Wilde, uma raposa imodesta – personagens que formam o núcleo central de ação do filme. Notavelmente, o olhar lépido e sonhador da personagem Judy Hopps, durante todo o filme, contrasta com a atitude presunçosa e demasiadamente

irreverente de Nick Wilde. A rigor, nesta animação, os estúdios Disney, em aberto diálogo com a fábula de Esopo – *A raposa e a lebre* – reafirmam os estereótipos da tradição ocidental, cujas relações sociais estratificadas mantêm a oposição entre fracos e fortes.

Embora Judy Hopps mostre-se decidida a romper com o estigma que a qualifica como incapaz de realizar certos papéis sociais, o filme destaca tanto o limite à força física quanto a eficiência da policial Hopps. Emocionalmente, Judy é fraca e precisa de apoio para resolver os problemas que se interpõem entre ela e os seus desejos de sucesso profissional. Ela chora e admite a Nick que é culpada pelos problemas e que se julga incapaz de desfazer os equívocos criados, por ela, ao, em uma entrevista, sugerir que predadores seguem fatores biológicos que os tornam selvagens.

Imagem 16. Plano conjunto: Juddy Hopps e Nick Wilde

Fonte: *Zootopia,* 2013.

No entanto, supomos que, neste longa-metragem, há algo mais nocivo desenvolvido pelos estúdios Disney que perpetuar falácias que reduzem a mulher e o ser feminino

à fraqueza e à sensibillidade no imaginário social. Há uma camada mais profunda, além da manutenção do estigma de mulher emocionalmente fraca. Observa-se que, na verdade, a personagem Juddy Hopps demonstra empatia ou “identificação afetiva” com toda a estrutura social que constitui *Zootopia*.

Essa cidade é seu sonho de infância. À Juddy Hoops interessa que o sistema funcione ainda melhor. A exemplo disso constate-se que culpa e incapacidade estão longe do horizonte de Hopps. Durante todo o filme, a personagem abala estereótipos e se torna a primeira oficial coelha de *Zootopia*. Ela conta ao chefe, Boggo, que foi a primeira de sua turma na academia, obteve as melhores notas e que sonha desde a infância se tornar uma policial. A personagem é determinada, pontual, inteligente, eficiente, responsável, disciplinada e tenta, todo tempo, se superar a cada nova etapa da vida.

Juddy é a personificação da superação e do compromisso com as atividades profissionais. Ela toma para si a responsabilidade de fazer de *Zootopia* um lugar melhor. Propositalmente, quando Juddy é tomada pela acedia ou por um fatalismo de uma possível não melhora de *Zootopia,* observa-se um esforço ainda maior por parte dela para não perder a marcha no cortejo dos vencedores. Esse conjunto de análises, acerca das relações sociais e de trabalho, no filme *Zootopia,* encontra eco na interpretação de Löwy (2005) da tese VII de Benjamin (1994), em que

> [...] Benjamin introduz, aqui, um conceito novo: a Einfühlung, cujo equivalente mais próximo traduzira por “identificação afetiva”. Ele acusa o historicismo de identificação com os vencedores. Evidentemente, o termo “vencedor” não se refere, aqui, às batalhas ou às guerras comuns, mas à “guerra das classes”, em que um dos campos, a classe dirigente, não cessou de vencer os oprimidos [...]. A origem da empatia que se identifica com o cortejo dos dominadores encontra-se, segundo Benjamin, na acedia, no termo latino que designa indolência do coração, a melancolia. Por quê? Qual a relação entre a acedia e a Einfühlung? A tese VII não a explica de maneira alguma, mas é possível encontrar a chave do problema em Origem do drama barroco alemão (1925): a acedia é o sentimento melancólico da todo-poderosa fatalidade, que priva as atividades humanas de qualquer valor. Consequentemente, ela leva a submissão total à ordem das coisas que existem. Enquanto meditação profunda e melancólica, ela se sente atraída pela majestade solene do cortejo dos poderosos. O melancólico, por excelência, dominado pela indolência do coração – a acedia – é o cortesão. A traição lhe é habitual porque sua submissão ao destino o faz sempre se juntar ao campo do vencedor (LÖWY, 2005, p. 71, grifo do autor).

Se, em *O Rei leão* (1994), o cortejo dos vencedores tem como alegoria um membro da classe dominante, em *Zootopia* (2016), é uma trabalhadora explorada e

sonhadora que não só concorda, mas *“dá tudo de si*” para a eficiência e manutenção da estrutura social que constitui a cidade de *Zootopia*. Isso posto,

> Se analisada do ponto de vista do sistema, a indústria cultural é plenamente educativa, se preocupa com o enforme integral da concepção de vida e do comportamento moral dos homens no mundo de hoje; se vista a partir dos pressupostos da teoria crítica, a indústria cultural é marcadamente deformativa, mesmo esboçando espaços, elementos, cada vez mais reduzidos, de autonomia (PUCCI, 2003, p. 17).

Ou seja, se se analisar as atitudes de Judy Hopps do ponto de vista do sistema, não há contradição alguma em “dá tudo de si”, mas se analisada sob a perspectiva da teoria crítica da sociedade, emergem os aspectos da política neoliberal de individualização do sujeito com sua culpabilização pelos fracassos sociais. Essa manobra, imposta pela ideologia da indústria cultural, impede o sujeito compreender a totalidade da estrutura social de exploração imposta pelo sistema capitalista.

Imagem 17. Planos de cenas: identificação afetiva de Juddy Hopps com *Zootopia*

Fonte: *Zootopia*, 2016.

Em contraposição a esse comprometimento de Juddy Hopps, surge a raposa Nicolas Wilde. Ao longo do filme, pode se supor que essa raposa, apesar do empreendedorismo, seria a representação de um inconformismo social e subverteria o sistema de ilusão perpetuado na cidade de *Zootopia.* Longe disso, Nick Wilde, ao final do filme, também passa a se identificar com o cortejo dos vencedores e se torna um policial dedicado e satisfeito com sua atual integração aos ideais de *Zootopia*. Nick, agora, é "[...] um membro inquestionável, exatamente no mesmo sentido em que a burguesia atual encara seus integrantes economicamente inativos" (BENJAMIN, *apud* LÖWY, 2013, p. 25).

Imagem 18. Plano conjunto: oficial Nick Wilde

Fonte: *Zootopia*, 2016.

As relações de trabalho são evidenciadas em todo o conteúdo do filme. Outra cena que merece destaque é o cerco contra o Estado. Em uma clara alusão ao discurso de ineficiência estatal, os produtores do filme decidem nomear bichos preguiças como representantes dos servidores públicos. Essa associação (bichos preguiças e funcionalismo público) induz a audiência a tratar como ineficiente toda e qualquer prestação de serviço público realizado pelo Estado. Como se vê, aliada à política de Estado mínimo, a Disney perpetua uma memória a favor das políticas engendradas pelo neoliberalismo.

Além disso, denegrir a imagem das instituições públicas é atentar contra a democracia. Segundo Lefort,

> [...] uma democracia não depende dos vícios ou virtudes dos governantes, mas da qualidade de suas instituições. Acrescente-se que instituições privadas são empresas e, por sua natureza, não criam sociabilidade, sociabilidade que se consolida pelas instituições públicas. As megaempresas monopolistas – que dominam a economia mundial, forçando os Estados Nacionais a adotar suas políticas e o Mercado máximo – com as

> privatizações das empresas públicas –, enfraquecem os elementos críticos do capitalismo liberal que barravam, através de direitos sociais, civis, políticos, a dissolução do tecido social. A indiferença e a descrença em instituições públicas resultam na perda da “dignidade da política”, o que abre espaço para diversas formas de totalitarismo – econômico, político e ao genocídio cultural (LEFORT apud MATOS, 2006, p. 12).

Imagem 19. Plano aberto: o funcionalismo público

Fonte: *Zootopia,* 2016.

No panorama geral, *Zootopia* pode representar um apelo “bem-intencionado” da *Disney Company* na tentativa de se mostrar progressista, prezando pela ascensão social e respeito às diferenças. No entanto, conforme evidenciado até aqui, o filme Disney sequer esbarra no mal-estar estrutural do sistema e do modo de produção social vigente – o capitalismo. Na verdade, essa animação preenche todo seu enredo com acenos indecorosos ao neoliberalismo. Tal como se observa no “negócio de Nick Wilde”, que consiste na venda de *patolés* (picolé em formato de pata). O “negócio próprio” de Nick Wilde é organizado em etapas de preparação, reutilização do produto e estratégias de venda. A distribuição da mercadoria segue uma logística tão rigorosa, que não seria delírio supor que as cenas do filme poderiam ser utilizadas como conteúdo virtual para formação de lideranças empreendedoras.

Imagem 20. Planos de cenas: empreendedorismo de Nick Wilde

Fonte: *Zootopia*, 2016.

No entanto, a propaganda de empreendedorismo sustentada pela Disney não vem desacompanhada de uma lição de compromisso com o Estado, já que a policial Juddy Hopps flagra a confissão de Nick Wilde, fraudador do imposto de renda. Assim, o espectador é induzido a se convencer, simultaneamente, a não depender do Estado, tornando-se um empreendedor, mas sem esquecer o compromisso com o contrato social na hora de devolver ao Estado parte da renda obtida com o trabalho.

Imagem 21. Plano conjunto: oficial Juddy Hopps e Nick Wilde

Fonte: *Zootopia*, 2016.

No aforismo *Mercadoria chinesa,* Benjamin (2013b) denuncia que “[...] nos tempos que correm ninguém pode agarrar-se àquilo que ‘sabe fazer’. O triunfo é a improvisação. Todos os golpes decisivos serão desferidos com a mão esquerda” (BENJAMIN, 2013b, p. 13, grifo do autor). Em matéria de improvisação, Nick Wilde mostra sua *expertise,* ao longo de todo filme, desde que sofreu uma decepção na infância que o transformou em um sujeito esperto, uma “raposa”. A lição dialética do filme *Zootopia* vem da personagem Nick Wilde, pois o filme mostra que Nick não era uma raposa, tendo em vista o sentido simbólico que esse termo possui (sujeito esperto e não confiável), mas que se transformou em uma raposa, dadas as condições materiais e sociais que o levaram a “tentar de tudo” e a improvisar sempre. Porém, apesar dessa fenda na armadura Disney, que deixa entrever as relações sociais de exploração que incidem na formação da subjetividade do indivíduo, o que há, em curso, neste filme, é uma propaganda neoliberal que, aliada à “cultura da convergência” (JENKINS, 2009), revela toda uma engenharia de produção, típica da indústria cultural, capaz de influenciar na formação da memória coletiva.

A convergência, entre os interesses do mercado e a filmografia Disney, segue uma dinâmica de “cooperação”, preconizada por Henry Jenkins, na obra, *Cultura da convergência*, em que o autor explicita como se associa um produto midiático (anúncios, filmes, música, *games*, séries, *reality shows*) aos interesses de um grupo social. Dentre os exemplos, o autor apresenta a solução encontrada pelo exército estadunidense para promover entre os jovens estadunidenses, o desejo de se

alistarem, já que foi identificada uma desmotivação generalizada dos jovens. Dessa maneira,

> [...] reconhecendo que o ritmo do entretenimento eletrônico ao consumidor estava mais acelerado do que o ritmo da pesquisa de defesa no desenvolvimento de simulações e técnicas de inteligência artificial, o Departamento de Defesa buscou maneiras de cooperar com a indústria para desenvolver games que pudessem auxiliá-lo no recrutamento e treinamento da nova geração de combatentes (JENKINS, 2009, p. 112).

Assim, a solução, para dirimir o problema, foi a convergência entre a cultura midiática e o exército.

> Na medida em que informações sobre o serviço militar moldam os planos de carreira de jovens americanos, as decisões são influenciadas por filmes, revistas, livros e anúncios. Consequentemente, não surpreende que jovens americanos com pouco ou nenhum contato com soldados provavelmente não incluam o serviço militar como uma carreira potencial. Para enfrentar essa situação, o criador do game argumentou que o exército reduziria os custos de recrutamento se adaptasse as informações sobre carreira militar ao contexto de entretenimento e imersão de um game. Um game ofereceria experiências e vislumbres virtuais do desenvolvimento, da organização e do emprego dos soldados em *America's Army* (JENKINS, 2009, p. 114).

Notavelmente, desenvolver um sistema de controle com aderência no tecido social e impacto nas escolhas dos indivíduos é uma tarefa de engenharia social, que hoje possui a ajuda das mídias digitais, responsáveis por promover, em grande parte da população mundial, a cultura ou, nas palavras de Benjamin, a perda da experiência, e, consequentemente, a memória no século XXI.

Diante disso, questionamos o que faz as pessoas lotarem os cinemas para assistirem aos filmes de animação da Disney e, em seguida, consumirem massivamente seus produtos licenciados? Com certeza, há inúmeras possibilidades de responder a essa questão. Particularmente, consideramos que talvez seja a garantia de previsibilidade de um conteúdo de apelo afetivo. Nesse sentido, encontramos semelhante afirmação na pesquisa, intitulada *O estilo Disney de cantar histórias.* Segundo Silva Júnior (2017),

> O último ponto a ser abordado quanto às isotopias de nível discursivo é o amor. Quando tomado em sentido amplo, o amor está em todas as animações Disney, como no caso de *Pinóquio*, *Dumbo, O caldeirão Mágico*, entre outros, em que a afetividade e o apelo passional é paternal, maternal ou fraternal, além da amizade e do companheirismo sempre presentes. Mas quando tomado no sentido romântico, próprio de um casal, é a produção musical dos anos de 1990 que se destaca por esse uso. Ariel, Bela, Aladim, assim como Simba, de *O Rei Leão, Pocahontas, Hércules, Mulan* e *Tarzan,* encarnavam paixões por seus amados e amadas. Assim, o apelo ao amor é forte marca estilística Disney (SILVA JÚNIOR, 2017, p. 40).

A sinergia e a integração entre plataformas de mídia, parques, filmes e mercadorias permitem à Disney manter suas expectativas de lucro, mas é pela fidelidade do espectador que a Disney garante o *continuum* da história.

Parece-nos, depois de todas as análises, que o vínculo entre o filme *Zootopia* e o neoliberalismo mostra-se na estreita relação entre o enredo proposto às personagens, tal como evidenciamos, e se encerra na música tema do filme: *Try Everything* (ERIKSEN; FURLER; HERMANSER, 2015) – *Tentar de tudo*, cantada pela famosa Gazela – *pop star* da cidade *Zootopia*.

> Eu fiz besteira esta noite
> Perdi outra luta
> Tiro a poeira do meu corpo e começo de novo
> Eu continuo caindo
> Eu continuo caindo no chão
> Sempre temo não ver o que virá em seguida
>
> Aves não apenas voam
> Elas caem e se levantam
> Ninguém aprende
> Sem errar
>
> Eu não vou desistir, não, não vou ceder
> Até chegar no fim
> E depois começarei de novo
> Não, não irei embora
> Quero tentar de tudo
> Quero tentar mesmo que eu possa falhar
>
> Oh, oh, oh, oh
> Tentar de tudo
> Oh, oh, oh, oh
> Tentar de tudo
> Oh, oh, oh, oh
> Tentar de tudo
> Oh, oh, oh, oh
>
> Olhe quão longe você chegou
> Você enche seu coração com amor
> Querido, você fez o suficiente
> Respire fundo
> Não desconte em si mesmo
> Não precisa correr tão rápido
> Às vezes chegamos em último
> Mas fizemos nosso melhor
>
> Eu não vou desistir, não, não vou ceder
> Até chegar no fim
> E depois começarei de novo
> Não, não irei embora
> Quero tentar de tudo
> Quero tentar mesmo que eu possa falhar
>
> Eu não vou desistir, não, não vou ceder
> Até chegar no fim

E depois começarei de novo
Não, não irei embora
Quero tentar de tudo
Quero tentar mesmo que eu possa falhar

Continuarei cometendo esses novos erros
Continuarei cometendo-os todos os dias
Esses novos erros

Oh, oh, oh, oh
Tentar de tudo
Oh, oh, oh, oh
Tentar de tudo
Oh, oh, oh, oh
Tentar de tudo
Oh, oh, oh, oh
Tentar de tudo[41] (*Zootopia*, 2016).

A canção embala os sonhos de Juddy Hopps, em uma espécie de trem bala, enquanto viaja para a cidade de *Zootopia*. A letra da canção retoma os pilares do filme: compromisso pessoal (lê-se individualidade) e autossuficiência. *Try everything* (ERIKSEN; FURLER; HERMANSER, 2015) é reapresentada, ao final do filme, cantada, em um espetáculo, para todas as personagens. A música é interpretada pela cantora colombiana Shakira, provavelmente, um aceno Disney à integração dos povos, com vistas ao fortalecimento do respeito às diferenças. Mas, certamente, a imagem ilustra mais que isso, já que a gazela, representada por uma cantora latino-americana, surge como um símbolo de sensualidade, durante todo o filme, o que indicia o desserviço Disney em perpetuar a objetificação do corpo da mulher e, ainda, promover o estereótipo de volúpia e erotismo às mulheres latino-americanas.

[41] I messed up tonight, I lost another fight/I still mess up but I'll just start again/I keep falling down, I keep on hitting the ground/I Always get up now to see what's next/Birds don't just fly/They fall down and get up/Nobody learns without getting wrong/I won't give up, no, I won't give in/'Til I reach the end, then I'll start again/No, I won't leave, I wanna try everything/I wanna try even though I could fail/I won't give up, no, I won't give in/'Til I reach the end and then I'll start again/No, I won't leave, I wanna try everything/I wanna try even though I could fail/Oh, oh, oh, oooh,/Try everything/Oh, oh, oh, oooh/Try everythig/oh, oh, oh, oooh/Try evrything/Look at how far you've come/You filled your heart with love/Baby, you've done enough/That cut your breath/Don't beat yourself up/Don't need to runs o fast/Sometimes we come last/But we did our best/I won't give up, no, I won't give in/Until I reach the end and then I'll start again/No, I won't leave, I wanna try everything/I wanna try even though I could fail/ I won't give up, no, I won't give in/'Til I reach the end and then I'll start again/No, I won't leave, I wanna try everything/I wanna try even though I could fail/ I'll keep on making those new mistakes/I'll keep on making them every day/Those new mistakes/Oh, oh, oh, oh, oooh/Try everything (ERIKSEN; FURLER; HERMANSER, 2015).

Imagem 22. Plano de cena da canção: *Try everything*

Fonte: *Zootopia,* 2016.

Os desajustes sociais, impostos pela mundializada política neoliberal, obrigam os indivíduos a “tentarem de tudo”, uma vez que os direitos sociais sofrem profundos abalos por uma política de mercado. Nesse sentido, a felicidade vendida pela Disney, em *Zootopia* (2016), exige a elevação da individualidade pela afirmação das diferenças e com o apagamento dos interesses sociais e políticos, uma vez que a garantia do reconhecimento às diferenças justifica tanto as desigualdades sociais, inerentes ao sistema capitalista, quanto às políticas neoliberais de mercado, as quais obrigam o indivíduo *tentar de tudo* para manter sua sobrevivência.

> Se antes, para Kant e para Adorno, a autonomia era a faculdade de o indivíduo falar com a própria boca, ser senhor de si mesmo, atingir sua maioridade; em tempos de capitalismo neoliberal, a autonomia que o sistema espera do assalariado é que ele “dê ordem a si mesmo”, “se autodiscipline, se torne um trabalhador polivalente e flexível”, desenvolva “seu capital humano”, se transforme em um “empreendedor” bem-sucedido: que ele se adapte integralmente ao mercado. A autonomia se transforma em seu contrário (PUCCI, 2018, p. 10, grifo do autor).

Em seu desfecho, *Zootopia* (2016) apresenta uma tentativa de romper com a obviedade do vilão tradicional, ao transformar a ovelhinha Bellwether, vice-prefeita de Zootopia, na vilã do filme. *Bel Suéter* é o apelido dado à Bellwether pelo prefeito Leãonardo. Ela é uma ovelha prestativa e gentil, que durante todo filme tenta adotar medidas que incluam os mamíferos e as presas em programa sociais. Somente ao final do filme, sua sagacidade é revelada: Bel Suéter pretende manter as presas dominadas pelo medo de seus predadores. Contudo, ao revelar como vilão do filme um animal inofensivo, a Disney perpetua inconscientemente, entre seus espectadores, tanto a impossibilidade de a transformação da sociedade advir de um indivíduo socialmente “fraco”, quanto reafirmar que os vencedores de sempre, ou

melhor, o “[...] inimigo não tem cessado de vencer” (BENJAMIN, 1994, p. 225). Fatalmente, a indústria cultural objetiva controlar a capacidade de os indivíduos resistirem, rasurarem e subverterem a “tradição dos oprimidos”.

Imagem 23. Planos de cenas: vice-prefeita Bellwether

Fonte: *Zootopia,* 2016.

Em termos benjaminianos, pode-se considerar que o ideário que compõe a maior parte dos roteiros da *Disney Company* aproxima-se da tese de Benjamin, sobre a transmissão historicista. Os filmes Disney, com auxílio da linguagem cinematográfica em seus múltiplos recursos de comunicação visual (montagem e efeitos visuais), transmite a história dos vencedores. Contra essa *transmissão da história* é que esta tese se insurge com o compromisso político de escovar essas histórias (*Rei leão*, *Frozen* e *Zootopia*) a contrapelo.

No próximo item, o objeto de análise será *Frozen: uma aventura congelante*, último filme que compõe o *corpus* desta pesquisa.

Imagem 24. Capa comercial do filme: *Frozen: uma aventura congelante*

Fonte: *Frozen*, 2013.

Frozen: uma aventura congelante estreou nos cinemas em 2013. Trata-se, sem dúvida alguma, de um *blockbuster* dos estúdios Disney. A animação venceu o Oscar de 2014, em duas categorias: melhor filme de animação e melhor canção original, com a música *Let it go*. O longa-metragem acumula prêmios e alcançou recordes mundiais de arrecadação e de bilheteria, em todo o mundo. Por sua sinergia capilar, *Frozen* (2013) inerva o mercado mundial. Atualmente, o filme possui uma franquia com alta penetração comercial, cujos produtos invadem prateleiras e vitrines, ajustando o sonho de meninas de se transformarem em princesas, mesmo que o casamento heterossexual não seja o apelo principal do filme.

Da adaptação do conto *A Rainha da neve*, de Hans Christian Andersen (1805-1875), e, sob a promessa de se relacionar com as aspirações do público contemporâneo, surgiu o projeto Disney, de construir um longa-metragem de animação que apresentasse “um ato de amor verdadeiro” (ZAVALA, 2014).

Algumas curiosidades, em torno do filme *Frozen* (2013), estão disponíveis em *sites*[42], que defendem certa semelhança entre o Rei Agnarr de Arendelle, pai de Elsa e Anna, e Walter Elias Disney; identificam, ainda, a imagem de *Mickey Mouse* – personagem emblemática dos estúdios Disney, em uma das cenas do filme, camuflado em uma estante próxima à Anna.

[42] Disponível em: https://emais.estadao.com.br/blogs/gabriel-perline/mickey-e-rapunzel-fazem-participacao-especial-em-frozen-nova-animacao-da-disney/. Acesso em: 24 mar. 20.

Imagem 25. Rei Agnarr e Walter Elias Disney

Fonte: https://easyscienceforkids.com/walt-disney-fun-facts/

Quanto ao roteiro, a dinâmica do filme se processa, em torno de uma ascensão feminina, pelo vínculo das irmãs Elsa e Anna – com isso a Disney afasta para segundo plano a relação emocional entre homem e mulher, que culminava sempre em casamento entre aristocratas e monarcas. Essa clara rejeição aos valores simbólicos e discursivos proclamados nos filmes tanto da *primeira onda Disney* quanto da *segunda onda*, conforme explicita Kestering (2017)*, aparece* como uma renovação da *terceira onda* dos estúdios *Disney*. Contudo, ao contrário do que defende Kestering (2017), tudo sugere que não há "ajustes de contas" ou inflexão nas recentes produções de grande bilheteria da Disney. Nessa lógica, *Frozen* (2013) é uma produção cinematográfica que abarca e reitera todos os princípios dos estúdios Disney, convenientemente ajustada às "leis" do mercado e à moral burguesa.

No filme, não há maçã envenenada, tampouco bruxa má ou príncipe encantado que case com a princesa. No entanto, Anna, irmã mais nova de Elsa, acumula os estereótipos tão comuns às princesas Disney: a universal amabilidade feminina e o irrepreensível desejo de amor heterossexual. Sonhadora, sensível e romântica, Anna representa a clássica personagem feminina dos estúdios Disney. A música For *the first time in forever* (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013), tradução *Por uma vez na eternidade*, cantada por Anna e Elsa, reflete a condição emocional das duas princesas. Na primeira parte, Anna desabafa o tédio de viver em um palácio sem grandes diversões, na segunda; Elsa, sua condição de reprimida.

Aquela janela destrancou
E tudo por aqui já se animou
E temos pratos pra oito mil porções
Vazio é sempre esse lugar
Pra que salão se não dançar?
Finalmente vão abrir os portões

Vai ter gente de verdade
Eu vou até estranhar
Mas como eu estou pronta pra mudar

Por uma vez na eternidade
Essas luzes vão brilhar
Por uma vez na eternidade
A noite inteira vou dançar

Não sei se é emoção ou são gases
Mas assim é bem melhor
Por uma vez na eternidade
Eu não vou estar só

Vou ter uma noite de gala e tal
Em um vestido especial
Com graça e muita sofisticação. Uh!
Então de repente eu vejo alguém
Esbelto e bonito ali também
Me encher de chocolate é tentação
Depois os risos e conversas
Bem do jeito que eu sonhei
Nada como a vida que eu levei

Por uma vez na eternidade
Há magia e diversão
Por uma vez na eternidade
Vou estender a minha mão
Eu seu que é muita loucura
Por um romance suspirar
Mas por uma vez na eternidade
Ao menos vou tentar

A chance de encontrar o verdadeiro amor
Eu sei que tudo termina amanhã
Por isso, tem que ser hoje
Porque pela primeira vez na eternidade
Pela primeira vez na ternidade
Nada está no meu caminho[43] (*Frozen,* 2013).

[43]The window is open, so's that door/I didn't know they did that anymore/ who knew we owned eight Thousand salad plates?/ For years I've roamed these empty halls/ Whay have a ballroon with no balls?/ Finally they're opening up the gates/ They're be actual real live people it'll be totally strange/ But wow, am I so ready for this change/ 'Cause for the first time in forever/ There'll be music, there'll be light/ For the first rim in forever/ I'll be dancing through the night/ Don't know if I'm elated or gassy/ But I'm somewhere in that zone/ Cause for the first time in forever/ I won't be alone/ I can't wait to meet evryone! What if I meet the one?/ Tonight imagine me gown and all/ Fetchingly draped against the wall/ The Picture of sophisticated grace! I suddenly see him standing there/ The beautiful stranger, tal and fair/ I wanna steiff some chocolate in my face/ But then we laugh and talk all evening/ Wich is totally bizarre/ Nothing like the life I've lead so far/ For the first time in forever/ I could be noticed by someone/ And I know it is totally crazy/ To dream I'd find romance/ But for the first time in forever/ At least I've got a chance/ A chance to find true love/ I know it all ends tomorrow/ So it has to be today/ 'Cause for the first in forever/ Nothing's in my way (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013).

Imagem 26. Plano de cena da canção: *Por uma vez na eternidade*

Fonte: *Frozen,* 2013.

Em uma das estrofes, Anna diz que “vai ter gente de verdade”. Com desconfiança, vemos as cenas do filme, pois em grande parte delas surgem trabalhadores empenhados nos preparativos do baile de coroação de Elsa. A distorção social, propositalmente construída pela Disney, demonstra, por um lado, desapreço à classe trabalhadora e, por outro, um processo identificado por Williams (2011), ao analisar as imagens idealizadas nos poemas ingleses dos séculos XVII e XVIII.

> Mas essa negação mágica da maldição do trabalho só pode se dar pela simples negação da existência dos trabalhadores. Os homens e mulheres que criam os animais e os levam até a casa, que os matam e preparam sua carne; que fazem armadilhas para os faisões e perdizes e pegam peixes; que plantam, estrumam, podam e colhem frutos – essas pessoas estão ausentes; o trabalho é todo feito por uma ordem natural (WILLIAMS, 2011, p. 60-61).

No entanto, a Disney vai um pouco além, porque não negou a existência física desses trabalhadores, pelo contrário, aparecem em quase todas as cenas da canção. Perversamente, a Disney os desumanizou.

“Mas toda mistificação exige esforço” (WILLIAMS, 2011, p. 59). Por isso os estúdios Disney seguem a investir na mesma paleta: monarquias multicoloridas e súditas caladas e acinzentadas, como uma tentativa de desenvolver, entre os espectadores, uma relação de empatia com o “cortejo dos vencedores” (BENJAMIN, 1994).

Imagem 27. Plano de cena da canção: *Por uma vez na eternidade*

Fonte: *Frozen*, 2013.

Conforme Matos (2006), “[...] a incapacidade de identificação e do reconhecimento do outro foi a questão a partir da qual Adorno analisou *Auschwitz*” (MATOS, 2006, p. 81). Adorno “[...] definiu o campo de extermínio de Auschwitz como a maior distância de uma experiência altruísta. Suas constatações partem de uma inquietação solidária à educação e se formam sobre a exigência de que *Auschwitz* não ressurja” (*apud* STEN, 2018a, p. 595-596). Essas advertências nos mostram o perigo latente nessas cenas. Ao não identificar nem reconhecer o outro como “gente de verdade”, abre-se um corte profundo nas relações sociais, que pode culminar em todo tipo de vilania.

Paradoxalmente, *Frozen* (2013) traz, à cena principal, o gesto de *amor verdadeiro* entre as duas irmãs (Elsa e Anna) como uma resposta de superação à tradição Disney de reafirmar o casamento heterossexual. No entanto, o amor verdadeiro ditado pela Disney não se estende à coletividade, tampouco possui um caráter de sociabilidade, posto que os trabalhadores do castelo estão à margem de vínculos sociais e sequer são considerados “gente de verdade”. Nesse filme, a Disney de modo intencional aprofunda as diferenças sociais e econômicas, esvazia valores imprescindíveis à vida em sociedade como coletividade e solidariedade. E, contra essa ótica de *amor verdadeiro,* ditada pelos moldes Disney, afirmamos que

> [...] a própria sociabilidade é participação na injustiça, porquanto dá a um mundo frio a aparência de um mundo em que ainda se pode dialogar, e a palavra solta, cortês, contribui para perpetuar o silêncio, pois, pelas concessões feitas ao endereçado, este é ainda humilhado [na mente] do falante. O funesto princípio que já reside na condescendência desdobra-se no espírito igualitário em toda a sua bestialidade. A condescendêscia e o não se ter em grande monta são a mesma coisa. Pela adaptação à

> debilidade dos oprimidos confirma-se, em tal fraqueza, o pressuposto da dominação e revela-se a medida da descortesia, da insensibilidade e da violência de que nescessita para o exercício da dominação (ADORNO, 2017, 22-23).

Como visto nas análises das imagens da canção *Por uma vez na eternidade* (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013), a Disney é, na verdade, um mundo frio e insensível. Assim, sob a assinatura de um influxo com aparência de sociabilidade, a Disney substitui o casamento heterossexual por uma relação de afeto que se restringe aos da mesma classe, portanto, "iguais". Diante disso, não há condescendência social por parte da Disney *Company*, tampouco, há que se falar em *amor verdadeiro* em filmes de animação Disney, uma vez que "[...] o amor é a capacidade de perceber o semelhante no dissemelhante" (ADORNO, 2017, p. 199).

Quanto à dimensão individual de Elsa, irmã de Anna, rainha de Arendelle, cabe algumas ressalvas. Elsa representa a *rainha do gelo*. Seus poderes, de a tudo transformar em gelo, devem ser evitados, escondidos e nunca revelados, desde que acidentalmente feriu a pequena Anna, durante uma brincadeira no palácio. A severa condição de repressão imposta à Elsa, pelo pai, uma vez que a mãe silenciosamente a tudo acata, ressoa na formação da personalidade amedrontada de Elsa. Nesse ambiente, a princesa cresce distante da irmã e profundamente reprimida. Como mostra os versos da canção, *Por uma vez na eternidade* (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013).

> Não podem vir, não podem ver
> Sempre a boa menina deve ser
> Encobrir, não sentir encenação
> Um gesto em falso e todos saberão
> Se é só hoje, seja então
> A espera é uma aflição
> Diga aos guardas para abrir o portão[44] (FROZEN, 2013).

A coroação, expressão dos compromissos sociais de Elsa, surge como um desafio que lhe exigirá a negação de seus poderes mágicos. Esse aceno Disney, às idiossincrasias do sujeito, acompanha a intenção de se perpetuar um postulado do neoliberalismo: o individualismo fortalecido pelo princípio de isolamento dos indivíduos. Assim, o incômodo social sentido por Elsa é solucionado com seu isolamento nas montanhas de gelo, em um magnífico castelo de cristal. O

[44] Don't let them in, don't let them see/ Be the good girl you Always have to be/ Conceal, don't feel, put on a show/ Make on wrong move and everyone will kwow/ But it'a only for today/ It's only for today/ It's agony to wait/ Tell the guard to open up the gate (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013).

isolamento é consequência de uma nova ordem social, conforme explicita Walter Benjamin,

> [...] Valéry, com seu olhar crítico sobre o complexo de sintomas chamado "civilização", caracteriza um dos seus aspectos mais significativos: "o habitante dos grandes centros urbanos", escreve, "volta a cair no estado selvagem, o mesmo que dizer, no isolamento. A sensação de depender dos outros, antes sempre estimulada pela necessidade, vai decaindo progressivamente no funcionamento sem atritos dos mecanismos sociais. Cada aperfeiçoamento desse mecanismo pressupõe a eliminação de determinados tipos de comportamento e de certas emoções..." O conforto isola (BENJAMIN, 2015, p. 127).

Certamente, *Frozen* (2013) é um filme datado, o que é possível evidenciar por meio do seu figurino. No entanto, a questão que se coloca são as consequências de uma política de isolamento do indivíduo, e o quanto isso dilui o conceito de comunidade e sociabilidade entre as próximas gerações.

Mais uma vez, perpetua-se um processo de idealização e mistificação do senhor (WILLIAMS, 2011), já que é Elsa que constrói sozinha seu próprio palácio de cristal por meio de magia. Contudo, o trabalho, atividade laboral, é aniquilado. Em seu lugar, cresce uma ordem social idealizada, harmônica e mística.

> Não por acaso, Adorno e Horkheimer (1985) observam que a indústria cultural é a própria ideologia da sociedade capitalista, a qual, eficientemente, manifesta o vigor da racionalidade técnico-instrumental que de tudo faz para encobrir qualquer indício nivelador do suor e do trabalho subsumido; do sofrimento e da exploração escamoteados pelo verniz reluzente da mercadoria cultural que promete prazer, felicidade, esclarecimento e prosperidade, mas não passa de enganação/decepção (*Massenbetrug)* das massas. Tudo que deixe rastros de suas efetivas finalidades deve ser jogado para o limbo do não conhecimento: a ignorância. Prevalecem a reprodução, a manutenção e a ampliação da ordem social estabelecida (LOUREIRO; RAMALHETE; STEN, 2020, p. 12).

Em *Frozen* (2013), assistimos uma "[...] terra onde todas as coisas vêm naturalmente até o homem (lê-se Elsa e Anna), para que ele as use e desfrute sem esforço" (WILLIANS, 2011, p. 59).

Imagem 28. Plano de cena da canção: *Let it go*

Fonte: *Frozen,* 2013.

Outro ponto a ser observado é que Anna, durante a canção *Por uma vez na eternidade* (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013), conversa com animais e conta-lhes que talvez conheça o "escolhido" no baile de coroação da irmã. De fato, nas adaptações dos filmes Disney, é comum as princesas de contos de fadas encontrarem, nos animais, amigos sinceros para os quais contam seus desejos. Essa aproximação não reflete apenas apreço e carinho pelos animais. Ela evidencia a tentativa, da filmografia Disney, de reforçar uma essência feminina, pois "[...] todas [princesas] apresentam essa capacidade especial de se relacionar com eles [animais], dando um indicativo de sua pureza e inocência" (KESTERING, 2017, p. 106, grifo nosso).

Em *Através do espelho mágico: um olhar sobre personagens femininas em animações Disney,* Amparo (2017) descreve o estereótipo de mulher desenvolvido pela Disney nas últimas décadas. Esse autor também evidencia as peculiaridades do discurso antropocêntrico representado na conduta moral e estética das personagens femininas, cujas expectativas existenciais parecem se reduzir ao casamento heterossexual. Amparo (2017) destaca que a frágil figura feminina produzida pela Disney é solitária e tímida, de modo que quase nunca interage com outros indivíduos, restando-lhe apenas o convívio fraterno e dialógico com animais da floresta ou com seus "bichinhos de estimação". Nesse espaço de silêncio, a saída encontrada pela personagem para sublimar suas frustrações e elencar seus anseios e desejos são as canções, que, segundo Amparo (2017), estão atravessadas por um discurso de redenção da mulher encerrado na figura masculina. No entanto, sua pesquisa apontou que nas últimas duas décadas o estúdio Disney alinhou-se ao

discurso de mulher emancipada, perquirido por movimentos sociais de defesa dos direitos das mulheres. Nesse sentido,

> [...] o mundo Disney começa a se render *à força e aos enormes lucros protagonizados por mulheres*. Nessas novas construções narrativas, elas não possuem o ideal de casamento, mas lutam para preservar suas identidades e a integridade de suas convicções, assim como buscam descobrir quem são, quais os seus limites sociais, físicos e mentais (AMPARO, 2017, p. 76).

Para o autor, a visão disneyana da figura feminina tem sido questionada pelos ideais da sociedade contemporânea. Todavia, as alterações superficiais, que parecem sofrer essas novas personagens, tal qual Anna e Elsa, não demonstram compromisso ou engajamento social da companhia. Na verdade, é a abertura de novos nichos de mercado, uma vez que a Disney poderá retroalimentar as antigas animações com os novos anseios das espectadoras, pois, "[...] enquanto estiver rendendo lucros, a *disneyficção* mantém o seu foco na construção de histórias que enfatizam a concretização de sonhos em realidade, porém os sonhos femininos já não se resumem em conseguir marido, casa e filhos" (AMPARO, 2017, p. 77, grifo do autor).

Imagem 29. Plano de cena da canção: *Por uma vez na eternidade*

Fonte: *Frozen*, 2013.

De espírito livre e sonhador, Anna cresce no palácio, sem compreender a ausência de Elsa. Até que, durante a coroação da irmã, ao buscar por sua bênção, agora rainha, Anna anuncia um casamento precipitado com Hans, príncipe que acabara de conhecer. Profundamente contrariada, Elsa, por um descuido, causa pânico e histeria entre os convidados e súditos do reino. Sem opção, a rainha foge para as montanhas, onde entoa a música *Let it go* (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013a), cuja tradução é *deixe ir* ou *deixe para lá*, com dublagem em português – *livre estou*.

A música tema do filme, *Let it go*, recebeu o Oscar de melhor canção original de 2014.

A neve branca brilhante no chão
Sem pegadas pra seguir
Um reino de isolamento e a rainha está aqui
A tempestade vem chegando e já não sei
Não consegui conter, bem que eu tentei

Não podem vir, não podem ver
Sempre a boa menina deve ser
Encobrir, não sentir, nunca saberão
Mas agora vão

Livre estou, livre estou
Não posso mais segurar
Livre estou, livre estou
Eu saí pra não voltar
Não me importa o que vão falar
Tempestade vem
O frio não vai mesmo me incomodar

De longe tudo muda
Parece ser bem menor
Os medos que me controlavam
Não vejo mais ao meu redor
É hora de experimentar
Os meus limites vou testar
A liberdade veio enfim
Pra mim

Livre estou, livre estou
Como o céu e o vento andar
Livre estou, livre estou
Não vão me ver chorar
Aqui estou eu e vou ficar
Tempestade vem

O meu poder envolve o ar e vai ao chão
Da minha alma fluem fractais de gele em profusão
Um pensamento se transforma em cristais
Não vou me arrepender do que ficou pra trás

Livre estou, livre estou
Como o sol vou me levantar
Livre estou, livre estou
É tempo de mudar
Aqui estou eu
Vendo a luz brilhar
Tempestade vem
O frio não vai mesmo me incomodar[45] (FROZEN, 2013).

[45] The snow glows white on the mountaim tonight,/Not a footprint to be seen./A kigdom of isolation/ And it looks I'm the queen./The wind is howling like this swirling storm inside./Couldn't keep it in,/Heaven knows tried./ Don't let them in, don't let them see./Be the good girl you Always have to be./Conceal, don't feel, don't let them know.../Let it go, let it go,/Can't hold it back anymore./Let it go, let it go,/Let the storm rage on./Turn away and slam the door,/I don't care./What they're going to say,/Let the storm rage on,/The cold never btothered me anyway./It's funny how some distance,/Makes everything seem small,/And the fears that once controlled me./Can't get to me at

A música, *Let it go* (ANDERSON-LOPEZ; LOPES, 2013a), e o conjunto das cenas do filme apresentam o dilema de Elsa, que se situa entre cumprir com os papéis sociais que lhes foram impostos ou fugir da estrutura que a cerca para produzir uma nova realidade. Tomada a decisão, a fuga de Elsa reflete sua vontade de construir, em outro lugar, uma realidade diferente. A partir da contribuição da teoria psicanalítica (FREUD, 2011), pode-se considerar que a estratégia de escapismo, fornecida pela Disney, não passa de um delírio, algo prejudicial ao bom desenvolvimento psíquico.

> Mais enérgico e mais radical é um outro procedimento, que enxerga na realidade o único inimigo, a fonte de todo o sofrimento, com a qual é impossível viver e com a qual, portanto, devem-se romper todos os laços, para ser feliz em algum sentido. O eremita dá as costas a este mundo, nada quer saber dele. Mas pode-se fazer mais, pode-se tentar refazê-lo, construir outro em seu lugar, no qual os aspectos mais intoleráveis sejam eliminados e substituídos por outros conforme os próprios desejos. O indivíduo que, em desesperada revolta, encetar este caminho para a felicidade, normalmente nada alcançará; a realidade é forte demais para ele. Torna-se um louco, que em geral não encontra quem o ajude na execução de seu delírio (FREUD, 2011, p. 26).

Nessa exata medida, encontramos Elsa, “eremita” que, de costas para sua realidade, substitui o palácio, em Arendelle, por um novo palácio de vidro nas montanhas geladas, com a convicção de que essa substituição será a concretização da liberdade almejada. Precisamente, substituir um palácio por outro, transformar roupas de tom escuro em roupas reluzentes e soltar o cabelo apresentando-os como solução à concretização da liberdade é um método Disney amplamente questionável, pois “[...] a liberdade na sociedade é inseparável do pensamento esclarecedor” (ADORNO; HORKHEIMER, 1996, p. 13).

---

all./It’s time to see what I can do,/To test the limits and break through no right, no wrong, no rules for me./I’m free./Let it go, let it go./I amo ne with the Wind na sky./ Let it go, let it go./You’ll never see me cry,/Here I stand,/And here I’ll stay./Let the storm rage on,/My power flurries through the air into the ground,/My soul is spiraling in frozen fractals all around,/Ando ne thought crystallizes like na icy blast./I’m never going back the part is in the past./The cold never bothered me anyway (ANDERSON-LOPEZ; LOPEZ, 2013a).

Imagem 30. Planos das cenas da canção: *Let it go*

Fonte: *Frozen*, 2013.

Inevitavelmente, a liberdade é uma questão de monta em *Frozen* (2013), não por acaso é também um ideal da sociedade burguesa, o que em si não é uma contradição, haja vista que os principais valores (liberdade, igualdade e fraternidade) proclamados pela burguesia revolucionária foram, em seu conjunto, ideais que favoreceriam o surgimento de uma sociedade disposta a reconhecer e dissipar as desigualdades sociais. Todavia, no momento em que ela deixa de ser revolucionária e se mostra reacionária, surge o verniz social das ilusões necessárias, a fim de se perpetuarem os desequilíbrios sociais (MARX; ENGELS, 2005).

Nessa perspectiva, *Frozen* (2013) não é um libelo em favor da liberdade, muito menos da liberdade das mulheres. O filme não se dispõe a *escovar a história a contrapelo*. Na verdade, ele é a feição exata daquilo que retrata e expõe os interesses comerciais dos estúdios Disney, cuja produção cinematográfica se orienta pela concepção naturalista.

> Sistema consolidado depois de 1914, principalmente nos Estados Unidos, ao lado da aplicação sistemática dos princípios da montagem invisível,

> elaborou com cuidado o mundo a ser observado através da “janela” do cinema. Desenvolveu um estilo tendente a controlar tudo, de acordo com a concepção do objeto cinematográfico como produto de fábrica [...].
>
> Tudo neste cinema caminha em direção ao controle total da realidade criada pelas imagens – tudo composto, cronometrado e previsto. Ao mesmo tempo, tudo aponta para invisibilidade dos meios de produção desta realidade. Em todos os níveis, a palavra de ordem é “parecer verdadeiro”; montar um sistema de representação que procura anular a sua presença como trabalho de representação (XAVIER, 2014, p. 40, grifo do autor).

Construir ilusões de apelo afetivo é a missão da *Disney Company*. Contudo, talvez alguns saiam em defesa deste conglomerado empresarial, do ramo de entretenimento e, até mesmo, considerem-nos exagerados, quando o acusamos de obliterar, em escala mundial, a capacidade de reflexão dos sujeitos. Contra qualquer defesa da cinematografia Disney, vale a resposta de Theodor Adorno a Walter Benjamin, em carta de 18 de março de 1936.

> O riso do espectador do cinema – sobre isso conversei com Max [Horkheimer] e certamente ele lhe terá dito o mesmo – não tem nada de bom e revolucionário, não sendo nada mais que o pior dos sadismos burgueses; [...] e a teoria da distração não é capaz de me convencer plenamente, apesar da sua sedução chocante, que mais não seja pelo simples motivo de que na sociedade comunista a organização do trabalho se dará de tal forma que as pessoas não ficaram tão exaustas, nem serão tão embrutecidas, de modo a necessitar de distração (SCHÖTTKER et al., 2012, p. 138).

Contra qualquer defesa à indústria cultural, Adorno em *Résumé sobre indústria cultural* contra-argumenta que “[...] se os defensores da indústria cultural respondem que aquilo que ela fornece não tem nada a ver com a arte, também esta é ideológica, pois pretende declinar a responsabilidade precisamente daquilo sobre o que se trabalha” (ADORNO, 1967, p. 3).

Adorno e Horkheimer, na década de 1940, demonstraram profunda sensibilidade ao construírem análises sociais de seu tempo, as quais ainda reverberam na contemporaneidade. Nesse sentido, Pucci (2003) defende a atualidade do pensamento desses filósofos, ao retomar que

> [...] a indústria cultural transformou a Aufklärung (esclarecimento) kantiana em engodo das massas. É o que nos mostra com propriedade e detalhes o ensaio de Adorno e Horkheimer (1986), “Indústria cultural: o esclarecimento enquanto mistificação das massas”. Adorno analisando o título deste ensaio no texto “Indústria Cultural”, de 1967, enfatiza que o objetivo último da indústria cultural é a *dependência e a servidão dos homens*. Nela, a Aufklärung, desenvolvida com a dominação progressiva da técnica, transforma-se em engodo das massas, em instrumento de entorpecer a consciência e seu efeito imediato é o de uma “antidesmistificação” a de um anti-iluminismo (PUCCI, 2003, p.17, grifo do autor).

Há uma contradição, ao se propalar liberdade, dentro de um sistema social que manipula vontades, reifica as relações sociais e entorpece os sentidos do indivíduo com mercadorias. Notavelmente, o que a Disney apresenta, nesta animação, é a mitificação das relações sociais, por meio de duas dimensões que se processam simultaneamente nos anseios das protagonistas. Por um lado, a liberdade tomada como dimensão de individualidade, confinada ao particular, sem apreço à produção da vida coletiva, traço constituinte das relações sociais desenvolvidas sob a égide do capitalismo; por outro, o amor tomado como solução isolada e única para o problema estrutural que paralisa o reino de Arendelle: a forte nevasca. Fatalmente, à sua maneira, a *Disney Company* dita regras de consumo, modos de perceber a vida e, por sua difusão, captura o imaginário social há várias gerações.

Mas, para garantir a aparência de liberdade, algumas acomodações são necessárias por parte da Disney. Primeiro, busca aproximação com o conceito de feminismo, mas o que realmente faz é aprofundar o “eterno feminino” (BEAUVOIR, 1970), pois reitera os mesmos padrões estéticos de beleza, de seus filmes anteriores, centrados na pele branca, no cabelo liso e no corpo esguio das protagonistas. Certamente, não há liberdade no aprisionamento das mulheres a padrões de beleza idealizados, unilateralmente, com fins comerciais. Outra amostra é que os fins, que levam as princesas a agirem no filme – Elsa, a liberdade; e Anna, o amor – possuem idênticas motivações: o forte sentimento de inadequação social e insegurança das princesas. Anna sente-se culpada pela fuga da irmã. Elsa, por sua vez, sente-se amedrontada, insegura e vítima das pressões sofridas pela figura masculina do pai. Inevitavelmente, características atribuídas socialmente às mulheres e reiteradas nesta produção dos estúdios Disney. Mas, na contramão do que os estúdios Disney entendem como liberdade feminina, afirmamos que “[...] a liberdade da mulher se dará à medida que esse mito (eterno feminino) for negado” (RAMALHETE; STEN, 2018, p. 442), pois só se “[...] negando a mulher se pode ajudar as mulheres a se considerarem seres humanos” (BEAUVOIR, 1970, 244).

No conjunto, as duas princesas são representações sociais de uma ideia de mulher, por conseguinte, de um feminino. Nessa lógica, “[...] ao se instaurar o discurso do eterno feminino pelas representações de musa, virgem, prostituta, deusa, mãe, bela, fêmea viril, moça casta, sogra, madrasta má, entre outras, fortificaram-se os grilhões da mulher” (RAMALHETE; STEN, 2018, p. 437). Anna e Elsa são, igualmente,

princesas educadas, recatadas e, por conseguinte, à luz dos ditames Disney, femininas. Isso posto, em vez de os estúdios Disney promoverem a liberdade, o que fazem é manter intactos os grilhões do *eterno feminino*.

Em *Minima Moralia,* Adorno (2017, p. 114) afirma que "[...] a voz da mulher ao telefone permite dizer se quem fala é bonita. O timbre reflete como segurança, naturalidade e tranquilidade todos os olhares de admiração e de desejo que alguma vez lhe foram dirigidos". Na base do pensamento de Theodor Adorno, Petry (2014) reafirma que

> [...] as qualidades como "segurança" e "naturalidade" poderiam ser vistas como características de uma relação harmoniosa, a qual concilia a imagem que a mulher tem de si própria com aquela que os outros sustentam em relação a ela. Ou seja, aquela que é tratada como uma mulher bela e assim se sente, exibe na própria maneira de se expressar e de se dirigir aos outros a segurança de quem não se encontra de algum modo excluída do convívio social pela inadequação aos padrões aceitos. A beleza que lhe é atribuída reforça a própria "feminilidade", a qual então se manifesta no trato amável, agradecido e condescendente que se apresenta assim, porém, somente porque tal atitude já expressa em si a alienação sobre a situação da mulher. Ela reproduz como se lhe fosse natural, a imagem que se constrói para ela, age segundo modos que lhe são socialmente atribuídos e reflete, dessa maneira, uma dominação oculta na aparente harmonia entre seu ser e o outro. Adorno aponta, assim, para a conformidade existente entre a representação da mulher e aquela que se origina no exterior, as quais, uma vez unidas, constituem a identidade feminina, de tal modo que se torna possível reconhecer uma mulher bonita simplesmente por ela se comportar de acordo com o que se espera de mulheres com tal característica (PETRY, 2014, p. 345, grifo da autora).

Diante disso, outro aspecto que merece destaque, no filme *Frozen* (2013), é a conciliação entre afirmação pessoal e sensualidade. É conveniente à indústria cultural conciliar a afirmação pessoal da mulher à dimensão de sensualidade feminina, pois isso garante a manutenção do "eterno feminino" (BEAUVOIR, 1970) e ainda reverbera no consumo desse nicho de mercado.

Quanto mais Elsa se afirma tanto mais se torna sensual. As curvas do corpo da personagem são evidenciadas durante a canção *Let it go* (ANDERSON-LOPEZ; LOPEZ, 2013a), assim como o andar de Elsa ganha, na canção, um balanço sensual. No filme, a imagem de segurança feminina e afirmação pessoal são reforçadas pela beleza e sensualidade, dimensões promovidas na substituição das roupas da personagem, no penteado do cabelo e na maquiagem.

Quanto à beleza, Freud (2011, p. 27) assegura que "[...] não há utilidade evidente na beleza, nem se nota uma clara necessidade cultural para ela; no entanto, a civilização não poderia dispensá-la". Com efeito, parece que a indústria cultural (o

conglomerado Disney) tem uma finalidade concreta para a beleza, que inclui reforçar padrões de conduta social e sustentar a inverdade de que a beleza garante a afirmação pessoal e, ainda, a liberdade das mulheres.

Imagem 31. Planos de cenas da canção: *Let it go*

Fonte: FROZEN, 2013.

Sem dúvidas, a *Disney Company,* parte da engrenagem que põe a funcionar o sistema da indústria cultural, mantém, em seus filmes de animação, representações sociais que naturalizam, como imagem de mulher, um estado de ser feminino, que inclui sensualidade, recato e beleza afinado a um padrão eurocêntrico. Tal distorção social é um pilar estético da filmografia Disney o que afeta a formação da memória individual e coletiva.

> A indústria cultural opera no sentido não de fornecer aos seus consumidores aquilo que eles desejariam, mas de provocar neles as reações que ela necessita para a sua própria manutenção. Por ser parte e instrumento de uma sociedade que se estrutura sobre a dominação, os produtos da indústria cultural mantêm os padrões tradicionais sobre aquilo que consistiria na natureza do feminino, fazendo com que tanto as mulheres se comportem de acordo com eles, quanto com que os homens também os sigam. Seria preciso uma atitude crítica para romper com esse processo, a

> qual, porém, é precisamente negada pela forma com que a indústria cultural atua na formação da consciência dos indivíduos (PETRY, 2014, p. 356).

Em conclusão, fica entendido que a felicidade, vendida no filme *Frozen*, é um verniz publicitário de apelo fácil a um modelo de feminismo ingênuo e romantizado nas pranchetas dos designers dos estúdios Disney. E, ao mesmo tempo, uma artimanha a encobrir tanto as contradições próprias do amor enquanto afeto, o qual isoladamente, no filme, é tomado tanto como garantia de solução aos problemas da vida em sociedade quanto uma aparência de liberdade feminina. Tudo isso conjuminado a ditames econômicos, invariavelmente, interessados em uma imagem estereotipada de mulher.

Desse modo, na próxima seção, apresenta-se discussão acerca das tensões entre o particular e o universal, a fim de explicitar como os estúdios Disney operam uma lógica de tentativa de se tornar universal, o que reduz o movimento histórico e, ao mesmo tempo, invisibiliza o particular.

5.2 Filmes de animação Disney: o particular é vendado e vendido

Quanto à dialética do particular e do universal, não desenvolveremos estudo histórico e filosófico dessas categorias. Limitar-nos-emos, em cumprimento aos objetivos desta pesquisa, aos aspectos gerais que envolvem as tensões que se estabelecem entre o particular e o universal, especialmente a partir das contribuições advindas do materialismo histórico dialético.

Em princípio, nos *Manuscritos econômicos-filosóficos,* Karl Marx apresenta crítica ao modo de conceber a realidade proposto no sistema hegeliano. Diz ele: “Hegel parte do estranhamento (logicamente: do infinito, do abstratamente universal), da substância, da abstração absoluta e fixa; isto é, expresso popularmente, parte da religião e da teologia” (MARX, 2010, p. 118). Da abstração da consciência-de-si ao espírito absoluto, Marx (2010) assegura o estranhamento e a suprassunção como constituintes do sistema de abstrações desenvolvidos por Hegel, o qual reduz o movimento histórico e sua relação com o mundo a uma vaidade espiritualista (MARX, 2010). No entanto, essa relação entre religião e teologia, vinculadas ao sistema hegeliano, foi anteriormente criticada por Feuerbach. Segundo Marx, “[...] Feuerbach é o único que tem para com a dialética hegeliana um comportamento

sério, crítico, e (o único) que fez verdadeiras descobertas nesse domínio, (ele é) em geral o verdadeiro triunfador (Überwinder) da velha filosofia" (MARX, 2010, p. 117).

A tradição filosófica empenhou-se em estudar as relações entre o particular, o universal e o singular. Conforme Adorno (2013), "[...] se Hegel tivesse levado a identidade entre o universal e o particular até uma dialética no próprio particular, ele teria feito jus ao particular, que segundo ele é o particular mediatizado, tanto quanto a esse universal" (ADORNO, 2013, p. 273).

Com efeito, expor o projeto de universalização da cultura Disney, que não é ético, tampouco é o real, mas a naturalização dos interesses de grupos hegemônicos, apresenta-se como alternativa à compreensão de espaços sociais que estão em disputa e que concorrem para a formação da memória coletiva. Para Giroux (2009),

> [...] em suas incursões à cultura popular, a Disney gera representações que asseguram imagens, identificações e desejos, através dos quais os/as espectadores/as produzem a si próprios/as e suas relações com outras pessoas. Ao ordenar e estruturar essas representações, a Disney mobiliza uma ideia de memória popular que aparece sob o disfarce de um anseio por inocência infantil e aventura saudável (GIROUX, 2009, p. 139).

No entanto, a Disney se defende e, em oposição à incisiva crítica de Giroux, afirma o reconhecimento do universal com respeito ao local no relatório de Responsabilidade Colaborativa da Disney (WALT DISNEY COMPANY, 2017). Mas, prossegue Giroux (2009),

> [...] a pedagogia, nos textos da Disney, funciona como uma lição de história que exclui os elementos subversivos da memória. Narrar o passado torna-se um veículo para racionalizar as tendências autoritárias e normatizadoras da cultura dominante, estendendo-se ao presente.
>
> O "Maravilhoso Mundo da Disney" é mais que uma logomarca. Ele demonstra como o terreno popular tornou-se central ao processo de mercantilização da memória e de reescrita de narrativas de identidade nacional e expansão global. O poder e o alcance da Disney na cultura popular combinam uma desinteressada ludicidade com a fantástica possibilidade de fazer com que os sonhos da infância se tornem verdadeiros, mas isso ocorre apenas através de papéis estritos de gênero, de um nacionalismo questionável e de uma noção de escolha que está ligada à proliferação de mercadorias (GIROUX, 2009, p. 140).

Em *Inquietações e mudanças no ensino da Arte*, Ana Mae Barbosa (2012), pesquisadora do campo da Arte-Educação, discorre acerca das transformações ocorridas, nas últimas décadas, concernentes ao ensino das imagens fixas e não fixas no contexto escolar. Segundo a pesquisadora, atualmente transitam nas escolas os conceitos de *multiculturalismo, pluriculturalidade e interculturalismo*.

Dentre esses termos, o mais significativo seria *interculturalismo,* pois pressupõe interação entre as diferentes culturas (BARBOSA, 2012):

> Esse deveria ser o objetivo da Arte-Educação interessada no desenvolvimento cultural. Para alcançar tal objetivo, é necessário que a escola forneça um conhecimento sobre a cultura local, a cultura de vários grupos que caracterizam a nação e a cultura de outras nações (BARBOSA, 2012, p. 20).

Esclarecemos que não é objeto desta pesquisa versar sobre questões de ensino das Artes Visuais. No entanto, as observações de Barbosa (2012) ratificam a exigência, em contexto escolar, do estudo da cultura local em diálogo com a cultura de outras nações, condição que ampliaria a perspectiva de interação entre culturas.

Como ponto de contato, entre nossa pesquisa e as observações de Barbosa (2012), interessa-nos ratificar o apreço à cultura local. Ou seja, concentrar estudos na cultural local e em aspectos regionais é uma prescrição do currículo da Educação Básica, assegurado na legislação nacional (BRASIL, 1996). Desse modo, uma invasão cultural que invisibilize, ou mesmo, que se sobreponha a essa orientação normativa, deve passar por análises críticas, pois se vislumbra uma “[...] experiência formativa que exige da escola um ritual contrário à lógica da produção industrial” (LOUREIRO; RAMALHETE; STEN, 2020, p. 19).

Dito isso, umas das hipóteses que se defende, nesta pesquisa, é que a linguagem fílmica *Disney* asfixia a cultural local e, por isso, compromete uma fração do potencial de imaginação coletiva de crianças e jovens em idade escolar. Em *Desenhos animados e desenhos infantis: relações de experiência e memória,* Oliveira (2012) demonstrou o quanto a produção do desenho infantil está associada às produções da *Disney Company.* Já, em *A imagem no ensino da Arte*, Barbosa (2014) apresenta dados de pesquisa, realizada na década de 1980, que revelam que, desde lá, “[...] a percepção pura da criança sem influência de imagens não existe realmente, uma vez que está provado que 82% de nosso conhecimento informal vem das imagens” (BARBOSA, 2014, p. 22).

Nessa dinâmica, há, em curso, um processo de colonização visual desenvolvido por um conglomerado midiático de produção fílmica exponencial, que em tese, expõe a construção da memória social a uma domesticação. Portanto, fraturar o particular importa à cinematografia *Disney*, na medida em que lhe permite consolidar valores

“ditos eternos”. Em sua tentativa de universalizar a cultura, a Disney garante sua ambição de se tornar a *Disney Word* – o mundo Disney.

Inescapavelmente, a produção cinematográfica dos estúdios Disney possui uma ambiguidade, gerada pela tensão entre técnica apurada e dimensão estética dos filmes (no modelo do *cinema transparente*), disso resultam várias compreensões acerca dessa filmografia. Isto posto, as pesquisas aqui elencadas apontam que a *Disney Company* se projeta como universal. Nesse sentido, os filmes analisados, nesta pesquisa, constatam essa projeção da Disney de se organizar em narrativas fílmicas conservadoras e reacionárias que se alinham a valores burgueses que, portanto, não podem ser tomados como universais. À vista disso, Debord (2003, p. 9) elucida que “[...] o espetáculo não é, simplesmente, a difusão e acumulação massiva de imagens, mas uma visão cristalizada do mundo”. Contra essa nociva cristalização do mundo é que se deve pensar que

> [...] o espetáculo, compreendido na sua totalidade, é simultaneamente o resultado e o projeto do modo de produção existente. Ele não é um complemento ao mundo real, um adereço decorativo. É o coração da irrealidade da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares de informação, propaganda, publicidade, ou consumo direto do entretenimento, o espetáculo constitui-se o modelo presente da vida socialmente dominante (DEBORD, 2003, p. 9).

Ou seja, quando os estúdios Disney produzem um filme, cuja dimensão estética parece abrir diálogo com o particular (aqui compreendido como cultura local), o que realmente acontece é um processo de colonização cultural. Em semelhante elaboração, Duarte (2012) destaca que Theodor Adorno assinalou que:

> [...] a cultura popular autêntica nada tem de condenável, tendo inclusive, juntamente com a cultura erudita, sido vitimada pela exploração econômica e ideológica da indústria cultural. Sua maior simplicidade formal se constitui, no entanto, como um fator de fragilidade da cultura popular diante da indústria cultural, sendo que aquela parece estar com os dias contados, onde ela ainda não desapareceu completamente (DUARTE, 2012, p. 8).

Certamente, não há transformação na base econômica desta multinacional. Nessa lógica, a ossatura da *Disney Company* permanece encerrada no sistema capitalista de produção, de modo que a superestrutura não sofre alteração. Conclui-se que, a despeito de possíveis ajustes sociais, os filmes de animação dos estúdios Disney, *O rei leão* (1994), *Frozen* (2013) e *Zootopia* (2016), devem ser vistos com desconfiança, pois neles vigoram tendenciosa margem de manipulação social,

regida por valores moralizantes e sanha mercadológica, aspectos contrários à urgência de substituição da atual ordem social.

As narrativas Disney estão separadas de uma dimensão ampla de formação humana, com vistas à liberdade e autonomia do sujeito. É um engodo e não passa de aparência o diálogo com os anseios sociais de superação da ordem vigente (da exploração à qual sofre parcela considerável da sociedade), que se evidencia nos filmes *Frozen* (2013) e *Zootopia* (2016). Na verdade, como evidenciado nas análises, esses filmes refletem uma risível dimensão de balizamento com o sistema capitalista, cujos limites sempre esbarram na perpetuação de processos manipulatórios do indivíduo, o que torna urgente, no âmbito escolar, a educação dos sentidos, pois

> O ser humano é uma unidade. Ao atingir seus sentidos, atingi-lhe ao mesmo tempo sua capacidade de entender, de refletir, de especular, de ser ele mesmo, atingi-lhe sua autonomia, sua capacidade de fazer experiências. É tocado como um todo, despedaçado que já se tornou. Seu corpo é reajustado, seus sentidos readaptados, sua percepção degradada, seu espírito enformado, sua linguagem esvaziada, sua experiência enviesada (PUCCI, 2000, p. 11).

À guisa de explicação, as pesquisas sobre cinema e educação aqui apresentadas e, especialmente as constatações de Peres (2016), evidenciam que os professors e as professoras tem por hábito utilizarem filmes em contexto escolar. Contudo, a autora denuncia os limites da inserção do filme como arte no contexto escolar. Ela considera que em reflexo à semiformação do professor, o filme possui um uso restrito na escola: serve ora para divertir e descansar os alunos, ora como suporte para o ensino de algum conteúdo escolar.

Interessada em compreender o processo de semiformação imputado pela indústria cultural em seus variados desdobramentos, Peres (2016) desenvolve, a partir do pensamento dos filósofos Immanuel Kant e Christoph Türcke, considerações tanto sobre a dessensibilização, provocada pelos excessos de choques imagéticos, quanto sobre os efeitos do esquematismo imposto pela indústria cultural. Nesse sentido,

> Quando Adorno & Horkheimer (1985, p. 117) identificam que o esquematismo é tomado do sujeito pela indústria, passando a constituir o primeiro serviço que esta nos disponibiliza isto não significa nada menos do que a reprodução da reificação no nível de nossas capacidades mais subjetivas, de modo a predeterminar nossa forma de compreensão da realidade. Isto significa que as categorias apriorísticas de entendimento, em que a reciprocidade das percepções ordenadas pela intuição sensível espaço-temporal deveria ocorrer pela mediação dos esquemas

> transcendentais, agora é tomada pela indústria cultural – que se torna *a priori* de nossa percepção (PERES, 2016, p. 100).

Diante disso, a pesquisa de Peres (2016) nos ajuda compreender que a escola se tornou, à moda da análise de Marx (2010) de trabalho estranhado, um lugar *estranhado*, pois os frutos da formação humana que ali deveriam surgir, e, por conseguinte, serem apropriados por professores, professoras e alunos, ao contrário, não pertencem mais a eles ou sequer podem ser produzidos naquele contexto, porque a esterilidade da indústria cultural, que impiedosamente destrói qualquer possibilidade de uma formação autêntica, sitiou a escola.

Com base nas entrevistas feitas durante a pesquisa, Peres (2016) apresentou as seguintes constatações, nas respostas dos professores/as: a) busca pelo final feliz e enredos de apelo fácil; b) predileções dos entrevistados a partir do enquadramento de categorias (aventura, romance, drama, comédia, terror); c) desconsideração de aspectos formais do filme (montagem, corte, enquadramento e edição); d) imersão na narrativa do filme, com objetivo de extrair uma mensagem; e) predominância de filmes com conteúdo moralista e maniqueísta; f) desconsideração da intenção comercial do filme.

A autora conclui, a partir dos relatos dos professores/as, que, “[...] em detrimento de uma abordagem fundamentada e crítica da estética fílmica, as atividades escolares emergem em primeiro plano – fato que se torna um limite para reeducação dos sentidos” (PERES, 2016, p. 208). Em síntese, no âmbito escolar, o que ganha destaque é a narrativa do filme atrelado ao ensino de um conteúdo escolar – aspecto que invisibiliza a estrutura e a estética fílmica, impedindo que o filme restaure sua possibilidade contestatória contra os esquemas e os produtos da indústria cultural.

Isto posto, esta tese aponta para a difusão e profusão dos filmes dos estúdios Disney na contemporaneidade. Neles, identificam-se a reprodução do sempre igual, portanto, de uma tentativa de reforço de uma memória dos vencedores especialmente junto as crianças, talvez o maior público da Disney. Portanto, corroboramos com Peres (2006), de que é imprescindível pensar a formação estética dos/as professores/as, para que estejam aptos a trabalhar com o cinema/filmes, em sala de aula, a partir de uma proposta para além do final feliz, do

enredo fácil e dos conteúdos moralistas, os quais reforçam os interesses comerciais e permitem a manutenção da *disneyficção* em contexto escolar.

Segundo Amparo (2017), a disneyficação é um processo de hibridação social ou descaracterização brusca de uma manifestação cultural, ou seja, “[...] como elemento narrativo e comercial que busca construir, por meio de filmes animados, representações femininas que utilizam um padrão comportamental comum” (AMPARO, 2017, p. 51). Para o autor, as representações da imagem feminina, desenvolvidas pelos estúdios Disney, consagram um padrão que, entranhado no inconsciente da criança, reverbera por toda a vida adulta. Por extensão, este padrão produz mensagens subliminares que decretam a impossibilidade de o indivíduo ser desejado, caso o padrão não seja alcançado.

Ainda, conforme Monteiro (2016), a *disneyficação* propõe um verniz à realidade concreta, a despeito de todas as contradições inerentes a ela. Esse apagamento, desenvolvido nos enredos das obras literárias adaptadas pelos estúdios Disney, aponta para uma forçosa presentificação da vida, em que se impõe ao público uma realidade linear e não contraditória, ao se introjetar no espectador uma apreensão única da realidade.

As pesquisas aqui apresentadas apontam que a produção Disney possui uma tanto uma inclinação patriarcal (KESTERING, 2017), (AMPARO, 2017) quanto reforça um discurso de heteronormatividade (SANTOS, 2015). A supremacia dessas temáticas é evidente não só nas narrativas fílmicas como também nas franquias Disney e em seus mais variados produtos, posto haver criações específicas para meninos e para meninas. Tal acepção de realidade prediz preconceitos e polaridades em contexto escolar. Certamente, essas poderiam ser temáticas recorrentes no âmbito do processo formativo dos professores e das professoras, tendo em vista que a escola é tanto um espaço de socialização do saber historicamente elaborado, como também é *lócus* de promoção do desenvolvimento omniltateral do ser.

As pesquisas sobre cinema e educação (acima analisadas) são uníssonas em assegurar que, apesar do efeito imperativo da indústria cultural e da semiformação do espectador, mister observar a dimensão contraditória do cinema: na tensão entre arte e mercadoria se encontra a possibilidade dialética de criar condições e possibilidades de o público perceber as intenções não explícitas da indústria cultural.

Isso é evidenciado em Colombo (2012), ao demonstrar, a partir dos prognósticos de Walter Benjamin, possibilidades de transformação perceptiva, cognitiva e estética no pensamento do espectador. Nesse sentido, a promessa de o cinema promover, pela linguagem estético-política, uma arte revolucionária para as massas, mas, sem perder de vista a compreensão da totalidade dos fenômenos históricos que impedem a concretização dessa promessa. De igual modo, em Franco (2012) vislumbra-se um trabalho que, à luz das contribuições teóricas de Theodor Adorno, realçam-se as possibilidades e as impossibilidades formativas do cinema. A autora expõe as sucessivas perdas estéticas, forjadas nas prensas ideológicas da indústria cultural, que seguem de contínuo a perpetuar o processo de semiformação do espectador. Entretanto, também apresenta as possibilidades formativas, pois a pesquisa aponta que, com o rompimento da dimensão ideológica, é possível colocar em curso o reestabelecimento do cinema como arte autônoma, negando as totalidades naturalizadas – fontes de impedimento do pensamento crítico e reflexivo do público.

Nesse sentido, promover reflexões, no âmbito da educação, sobre a produção fílmica da Disney e seus ataques à constituição da memória é “[...] intervir, pois, com força e determinação na análise dos mecanismos que constroem a regressão dos sentidos, do entendimento, da autocracia do sujeito, significa acreditar que é possível o seu contrário” (PUCCI, 2000, p. 11).

Feitas estas considerações, a última seção deste capítulo apresenta como se organiza o processo de domesticação da memória engedrado pelos estúdios Disney, segundo os filmes analisados.

5.3 Filmes de animação Disney: fim da experiência e domesticação da memória

> Podemos agora tomar distância para avaliar o conjunto. Ficamos pobres. Abandonamos uma depois da outra as peças do patrimônio humano, tivemos que empenhá-los muitas vezes a um centésimo do seu valor para recebermos em troca a moeda miúda do ‘atual’.
>
> Walter Benjamin

Essa constatação de Walter Benjamin, acerca de nossa pobreza, esbarra na percepção de que “[...] o homem moderno tanto mais preenchido pela técnica e

‘progresso’ tanto menos consciente de sua miséria” (STEN, 2018a, p. 598). Nesse sentido, como não tivemos a força necessária para as mudanças sociais indispensáveis à vida em sociedade, decidimos pagar o preço inflacionado de uma realização pessoal na forma de uma felicidade camuflada. Por um pequeno apanágio, assumimos o vezo de entregar a mudança da realidade ao sonho da noite ou ao final feliz de um filme.

Freud (2018) admite, em *O futuro de uma ilusão*, que “[...] uma mocinha plebeia, por exemplo, pode ter a ilusão de que um príncipe virá buscá-la” (FREUD, 2018, p. 87). Ao que parece as experiências autênticas e comunicáveis foram substituídas por ilusões.

> Com efeito, subtrair do indivíduo as vias de experiência autêntica ou impedi-lo de se apropriar de todo patrimônio cultural da humanidade, a exemplo das artes e, propositalmente, substituí-las por vivências imediatas produzidas pela indústria cultural é, inevitavelmente, receber o torrão de açúcar que anuncia o adestramento do indivíduo contemporâneo, em que se troca autonomia pela heteronomia (STEN, 2018a, p. 598-599).

Nesse sentido, Umberto Eco (2015) avalia que a indústria de massa, especificamente as histórias em quadrinhos em escala internacional, faz morrer “[...] a arte popular, a que vem de baixo, morrem as tradições autóctones, não nascem mais lendas contadas ao pé do fogo, e aos cantadores não mais exibem os seus folhetos narrativos durante as festas, no eirado ou na praça” (ECO, 2015, p. 282). Tal análise corrobora com a perda da experiência (*Erfahrung*), consequência da ascensão do capitalismo, preconizada pelo filósofo Walter Benjamin.

No entanto, em sua avaliação, Eco (2015) pondera tanto sobre o processo oculto de persuasão vinculado ao produto industrial quanto sobre uma pedagogia ou sistema intrínseco a esses produtos, em que se reforçam mitos e valores em voga, os quais são produzidos à revelia do consumidor. Para comprovação de sua tese, descreve um conjunto de estórias em quadrinhos estadunidenses que reflete certos comportamentos sociais e psicológicos, os quais se espraiam por meio de vícios e costumes em “[...] uma sociedade opulenta fundada no consumo” (ECO, 2015, p. 283).

O autor questiona se esses produtos, encerrados em leis de ferro de consumo e de padronização, têm como fim mascarar a realidade. A questão levantada por Eco (2015) ajuda-nos a questionar certo tom “progressista” nos recentes filmes dos

estúdios Disney, especificamente em *Frozen* (2013) *e Zootopia* (2016). Seria possível que produtos da indústria cultural concedessem ao espectador a percepção e o necessário confronto às contradições da sociedade vigente? À luz do otimismo de Umberto Eco, há alguma autonomia na produção desses artistas, ao que explica que

> [...] mesmo que só teoricamente, poderíamos responder que, desde que o mundo é mundo, artes maiores e artes menores só tem, quase sempre, podido prosperar no âmbito de um dado sistema que permitisse ao artista certa margem de autonomia em troca de certa porcentagem de condescendência para os valores estabelecidos: e que todavia, no interior desses vários circuitos de produção e de consumo, viram-se agir artistas que, usando das oportunidades concedidas a todos os demais, conseguiram mudar profundamente o modo de sentir dos seus consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória (ECO, 2015, p. 283).

Ressaltamos que no tom de protesto e de crítica a produtos programados pela própria indústria cultural é que se destaca a contradição, já que é na debilidade cultural do produto que se encerra o impeditivo ao esclarecimento.

> Quando se sabe que o universo simbólico produzido e consumido no âmbito da esfera pública reduz-se à dimensão ética e estética da racionalidade técnico-instrumental, típica da sociedade administrada, percebe-se que a capacidade de percepção crítica do mundo tende a ficar diminuída, exaurida e, principalmente, a dimensão estética – a formação dos sentidos – é ampla e propositalmente empobrecida (LOUREIRO; RAMALHETE; STEN, 2020, p. 11).

À vista disso, a questão que se coloca é que o sistema capitalista, em sua ambivalência constituinte (sistema de produção de carências que, ao mesmo tempo, produz o *modo de fruição* que supostamente elimina tais carências), falseia a realidade por meio da manipulação do indivíduo. E, como forma de garantir que a produção das mercadorias fetichizadas perpetue esse ciclo de carências e, consequentemente, de fruição, se combinam a mercadoria fetichizada e a ilusão fixada na mercadoria. Essa manipulação rege a vida dos indivíduos na contemporaneidade e se produz, ao longo de décadas, por meio de um jogo de controle. Conforme Adorno e Horkheimer (2006),

> [...] os filmes de animação eram outrora expoentes da fantasia contra o racionalismo. Eles faziam justiça aos animais e coisas eletrizados por sua técnica, dando aos mutilados uma segunda vida. Hoje, apenas confirmam a vitória da razão tecnológica sobre a verdade. Até poucos anos atrás, tinham enredos consistentes que só se esfacelavam no torvelinho da perseguição dos últimos minutos do filme. Seu procedimento assemelhava-se nisso ao velho costume da *slapstick comedy* (comédia-pastelão). Mas agora as relações temporais deslocaram-se. As primeiras sequências do filme de animação ainda esboçam uma ação temática, destinada, porém, a ser demolida no curso do filme: sob a gritaria do público, o protagonista é

> jogado para cá e para lá como um farrapo. Assim, a quantidade da diversão organizada converte-se na qualidade da crueldade organizada (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 114).

A *Disney Company* pretende ser a concretização de um sonho universal da humanidade na busca pela felicidade. No entanto, suas produções seguem eivadas por contradições e só podem manifestar vacuidade, aliada à sua natureza de mercadoria. Assim, encerrada em uma ilusão aparente, a filmografia Disney esconde a essência e as tensões inerentes aos fenômenos sociais e, exatamente, por isso não prepara o indivíduo para a mudança concreta da ordem vigente, tampouco estabelece diálogo com uma agenda mundial democrática.

Investigar essa ambivalência constituinte do capitalismo que tem na indústria cultural seu braço forte de controle e manipulação dos sentidos e, portanto, das subjetividades, a partir de objetos-filmes da *Disney Company*, é uma forma de resistir ao sequestro da memória social, porque

> [...] divertir significa estar de acordo. [...] Divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado. A impotência de sua própria base. É na verdade uma fuga, mas não, como afirma, uma fuga da realidade ruim, mas da última ideia de resistência que essa realidade deixa subsistir (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 119).

A *Disney Company*, dado ao seu alcance, eleva a crise de formação cultural a níveis globais e acirra o movimento de aparência, como se fosse a única realidade. Ao vender ilusões capitalistas, a *Disney* provoca o fim da experiência e recruta gerações a não só proceder à moda de sua bula, mas a acreditar que este é o único mundo, que nos é possível viver – um evidente processo de domesticação da memória social.

Isso posto, elencam-se reflexões do que, nesta pesquisa, nomeia-se como domesticação da memória, engendrada por parte de um dos maiores conglomerados midiáticos da contemporaneidade. Em termos benjaminianos, os estúdios de animação Disney promovem uma aparência de harmonia (felicidade) sustentada por um processo de *presentificação* (presente contínuo e linear) que impede a emergência de elementos encobertos (exploração, humilhação e danificação do ser) e, portanto, impossibilitam o confronto entre passado e presente, com vistas a substituir “valores ditos eternos”. Nesse sentido, os filmes de animação Disney dificultam uma experiência autêntica, pois “[...] onde há experiência no

sentido estrito do termo, entram em conjunção, na memória certos conteúdos do passado individual com outros do passado coletivo” (BENJAMIN, 2015, p. 107).

À vista disso, conforme descrito nas análises fílmicas, a Disney impede a elaboração do passado, portanto, a redenção – exigência histórica de reparação dos mais fracos. Sob a máscara de felicidade, seus filmes sugerem como devem ser os contornos da vida em sociedade. Essa programada “domesticação da memória” tende a inibir e reprimir, no espectador, a capacidade crítico-reflexiva responsável por romper com o *continuum* da história e com o “progresso” do capitalismo, os quais não cessam de acumular destruição. A Disney impõe ao público uma posição inerme ante ao sistema capitalista – posição que obscurece o *dever de memória* e, simultaneamente, imprime *um dever de esquecimento* aos antagonismos da vida em sociedade.

Os filmes de animação Disney analisados nesta pesquisa são responsáveis pela formação de uma memória que, produzida no *set de filmagem*, prolonga-se nas telas e tem efeito no imaginário e na fantasia das crianças. E, aqui se encontra um *nó górdio*, pois a criança está em processo de formação e constituição de sua faculdade de memória. Então, seria o caso de permitir a elas, desde a primeira infânica, o contato com uma narrativa fílmica estético-progressista, cujos aspectos crítico-emancipatórios, conforme alude esta tese, vêm sendo reprimidos pela indústria cultural.

No momento em que encerramos a escrita desta tese, está em cartaz o novo filme da *Disney Company – Frozen 2* (UOL, 2020). Ainda não é possível apurar os números exatos de bilheteria e de arrecadação do filme no Brasil e no mundo. No entanto, ainda que não oficialmente, já se vislumbra os recordes de bilheteria e o lucro bilionário do filme. Os números exatos dessa produção só estarão disponíveis, a partir de 2021, no relatório da Agência Nacional de Cinema (Ancine). Ainda que não seja escopo deste trabalho analisar esse filme, ao fim desta pesquisa, estamos certos de que, no que diz respeito à filmografia Disney, o método de análise deve ser o sugerido por Walter Benjamin: escovar esses filmes (a história) a contrapelo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A questão central desta tese foi responder em que medida os filmes de animação dos estúdios Disney, a partir do apelo à felicidade, desenvolvem uma linguagem, em suas narrativas fílmicas, que sedimenta os pressupostos da indústria cultural, com vistas a sustentar uma memória acrítica da realidade social, promovida pelo capitalismo.

Ressalta-se que analisar filmes Disney, a partir do pensamento crítico radical de Walter Benjamin, tornou-se um trabalho de pesquisa imprescindível, tendo em vista o enredo conservador desses filmes, alinhados a valores “ditos eternos”, e sua alta penetração social, cujas consequências incidem sobre a formação da memória individual e coletiva. Nesse sentido, por meio da abordagem hermenêutica crítico-objetiva, assumiu-se como objeto de análise, nesta pesquisa, os três filmes de animação de maior bilheteria dos estúdios Disney: *O rei leão* (1994), *Frozen: uma aventura congelante (*2013) e *Zootopia: essa cidade é o bicho* (2016).

O escopo maior da tese foi identificar os pilares da indústria cultural que sustentam os filmes de animação Disney e, por conseguinte, a memória social estimulada por essas produções. Em diálogo com a teoria crítica da sociedade, problematizou-se os processos sociais que organizam as narrativas dos filmes *O rei leão* (1994), *Frozen* (2013) e *Zootopia* (2016), com vistas a recuperar os aspectos da indústria cultural que orientam a cinematografia de animação Disney e, em consequência, produz a *disneyficação* da realidade (GIROUX, 2009), responsável por inibir e reprimir os aspectos contestatórios e progressistas que subjazem a memória do ser social.

O conjunto das análises confirmou que a *Disney Company* ajuda tecer o véu das ilusões perpetradas pelo sistema capitalista. Ou seja, este conglomerado empresarial do ramo do entretenimento, por meio da venda de ilusões, mostra-se solidário ao sistema capitalista, que faz cair, “[...] sob as rodas de carruagens majestosas [...] denominadas civilização, progresso e modernidade” (LÖWY, 2005, p. 72), os indivíduos na contemporaneidade.

Os filmes analisados possuem suas especificidades temáticas. No entanto, quanto ao conteúdo, possuem semelhanças que concorrem para um único fim: reforçar valores burgueses, vendidos como se eternos e naturais fossem. Em *O rei leão* (1994), evidenciou-se a corruptela da ação coletiva. Ação que foi substituída pela

resignação dos animais, ao aceitarem um governante que afirma zelar por um *ciclo sem fim,* natural à vida em sociedade, o que contestamos, uma vez que "[...] certo discurso nivelador, pretensamente universal, que se vangloria de ser a história verdadeira e, portanto, a única certa e, em certos casos, a única possível" (GAGNEBIN, 2009, p. 40), é um discurso que deve ser amplamente combatido.

Em *Zootopia* (2016), as análises mostraram que a *Disney Company* mantém, por meio da "identificação afetiva" da personagem Juddy Hopps, o presente estado de coisas, responsável por assolar os mais fracos economicamente: os inúmeros seguimentos pauperizados da classe trabalhadora. Para concretização dessa empatia social com a ordem vigente, a Disney: a) desmoraliza os serviços públicos (associados a bichos-preguiças); b) promove a ilusão da autossuficiência e exacerba o discurso que enaltece o individualismo (Juddy Hopps); c) reforça o empreendedorismo entre os indivíduos (Nick Wilde); d) inibe qualquer subversão dos descontentes (Bell Wether); e) coopta os conhecedores do sistema (Nick Wilde).

O conjunto dessas alternativas aparece, no filme, como solução aos problemas mais imediatos dos indivíduos. Sem dúvida, o conglomerado Disney flerta com o neoliberalismo como uma artinha propagandista – estratégia recorrente em seus filmes (HERNANDEZ, 2015).

Por fim, em *Frozen* (2013), a Disney promove uma distorção social, que prejudica a luta pela emancipação das mulheres. Irresponsavelmente, os estúdios Disney aliam sensualidade e beleza à dimensão de afirmação pessoal e de liberdade das mulheres e, assim, aumenta a distância entre a mulher e a necessária mudança na estrutura social que a aprisiona (BEAUVOIR, 1970). Nesse filme, a Disney tenta superar, em resposta às pautas femininas da contemporaneidade, a tradição patriarcal, que impera em seus filmes de animação. Para tanto, o enredo é preenchido por um "gesto de amor verdadeiro", afastado, agora, do casamento heterossexual. A rigor, o filme *Frozen* (2013) confirma o *ethos* Disney. Ou seja, confirma a impossibilidade desse conglomerado midiático, comprometido com ideais burgueses "ditos universais", de assumir pautas que dialoguem com princípios éticos, políticos e sociais fora de uma perspectiva da racionalidade técnica-instrumental. Na verdade, o que se vê em *Frozen* (2013), em sentido amplo, não é amor, mas uma ação isolada de um indivíduo dentro de uma estrutura social dividida em classes.

Em todos os filmes, identificou-se o aceno Disney à agenda neoliberal no que concerne ao discurso que enfatiza o individualismo, o isolamento do sujeito e, sobretudo, a inviabilização de práticas sociais pautadas no princípio da cooperação e da coletividade. Essa programada instrumentalização das narrativas dos filmes de animação Disney segue a enfraquecer o trabalho ativo de elaboração do passado e torna-se um impeditivo ao esclarecimento.

O tratamento e a abordagem, aparentemente belicistas, contra a produção cinematográfica dos estúdios Disney, é uma tomada de posição consciente e pretende salvaguardar a constituição da memória individual e coletiva em oposição ao atual modelo de tirania social: o midiático. Nesse percurso, outras pesquisas (DUARTE, 2014; SANTOS, 2015; MONTEIRO, 2016; KESTERING, 2017; AMPARO, 2017) nos ajudaram a confirmar que não se trata apenas de despretensiosa diversão/entretenimento, mas há intenções nos filmes de animação Disney, amplamente apresentadas nesta pesquisa. A aparente discussão sobre diversidade, respeito às diferenças e feminismo, por certo, esconde as intenções do conglomerado Disney: promover um estado de passividade e conformismo que segue a garantir a desigualdade entre dominados e dominadores.

Os filmes de animação Disney excluem as possibilidades de se evidenciar as contradições e as tensões da vida em sociedade e a elas respondem à moda de um final feliz, fundado na superioridade de uma classe cujos prestígios sociais e econômicos são garantidos pela hereditariedade (em um *ciclo sem fim*) sempre representados pelas figuras aristocráticas de príncipes, princesas, reis e rainhas (Elsa e Simba). Ou, como suposta alternativa a esse padrão aristocrático, dá-se como resposta aos anseios mais progressistas da sociedade contemporânea, uma frágil coelha (Juddy Hopps) que “dá tudo de si”, cuja representação se associa à figura da mulher, solteira e da classe trabalhadora, que à custa de forte oposição social, vê-se obrigada a “provar” sua capacidade física e intelectual. Tal personagem parece estar de costas para a tradição patriarcal, mas, paradoxalmente, é auxiliada de perto pela figura de uma raposa (Nick Wilde) que alude ao homem viril, esperto, sem o qual ela não venceria os obstáculos que enfrenta na cidade grande.

Ocorre, portanto, que a ideia de liberdade e apreço às diferenças, moldura dos filmes, *O rei leão* (1994), *Frozen* (2013) e *Zootopia* (2016), são, na verdade, aspectos decorativos que pretendem descaracterizar as distorções sociais. Esse

verniz Disney sobre a realidade, com claras intenções de naturalizar as desigualdades sociais e tornar eficiente o discurso de *que todos devem ser aceitar como são, ou melhor, como estão*, desfoca a questão do âmbito político para o âmbito individual. Na contramão da *Disney Company*, consideramos que *ver* a sociedade sob o ângulo das diferenças não é o mesmo que *ver* sob o ângulo das desigualdades sociais.

Os filmes de animação Disney, por meio de um discurso universalizante e, por vezes, místico, parecem ocupar o lugar do particular e o local de uma falsa totalidade, como demonstrado nas análises que apontam para o colonialismo ocidental, sedimentado na animação *O rei leão* (1994). A garantia dessa universalização passa pela construção de uma aparência de real, que se sustenta pela naturalização do falso. Nessa medida, conforme elucida Debord (2003, p.11), "[...] no mundo realmente invertido, o verdadeiro é um momento do falso". Dito isso, os três filmes analisados, nesta tese, podem soar como o verdadeiro, mas são, na verdade, um momento do falso. Apoiados nos pressupostos teóricos que embasam essa tese, concluí-se que os enredos de final feliz, produzidos pelos estúdios Disney, são a expressão dos interesses de grupos hegemônicos, portanto, não são universais, tampouco verdadeiros.

Ao fim desta tese, vale destacar, a exemplo, do impacto da domesticação da memória promovida pela Disney, o filme *Projeto Flórida* (2017), que trata dos dilemas e dos desafios da classe média baixa, que vive à sombra do sonho Disney. O filme retrata pessoas, em situação de vulnerabilidade social, que moram aos arredores do parque temático mais importante da *Disney Company – Disneyland Park,* situado em Orlando, no estado da Flórida, Estados Unidos.

Na cena final desse filme, veem-se duas crianças correndo até o parque da Disney para fugirem da assistente social, responsável por garantir a dignidade física e intelectual de uma das crianças, Moonee, cuja mãe está envolvida com prostituição e uso ilegal de drogas. Na tentativa de salvar a amiga, Jancey, a outra criança, busca solucionar o problema social de Moonee, levando-a, às pressas, até a Disney. Ao chegarem ao símbolo máximo do parque, o castelo da Cinderela, o filme termina. A fuga para a Disneylândia, orquestrada por duas crianças de seis anos de idade, constitui-se o paradoxo do filme, momento, em que se borra a fronteira entre a realidade concreta e a produção simbólica administrada pela indústria cultural.

Projeto Flórida (2017) discute como a Disney impacta a formação do imaginário social infantil, trazendo à tona o simulacro de felicidade vendida pela Disney. Dito isso, buscou-se evidenciar, nesta pesquisa, a estrutura ideológica dos filmes *Disney,* que, em tese, age justamente contra a criança, ser social que se encontra na fase inicial de constituição de sua individualidade.

Em sua socialização, as crianças, ao assistirem aos filmes Disney, tendem a introjetar os valores e as concepções de mundo engendradas por esse conglomerado midiático. Em geral, elas assistem aos filmes Disney "encantadas" e assim permanecem, seduzidas pelas músicas, pelas personagens e pelos efeitos visuais da "película". Ludibriadas passam a consumir, com a anuência de seus responsáveis, um sem número de produtos licenciados, que seguem uma organizada sinergia (JENKINS, 2009).

Sob esse ponto vista, encontra-se na Tese X de Walter Benjamin, ressonâncias com este trabalho de tese, visto que se reconhece "[...] o quanto custa a nosso pensamento habitual elaborar uma concepção da história que evite toda e qualquer cumplicidade com aquela a que esses interesses políticos continuam a se apegar" (BENJAMIN *apud* LÖWY, 2005, p. 96).

Nessa perspectiva, a fim de evitar a cumplicidade com interesses políticos, que negam esclarecimento e autonomia ao sujeito, há, pelo menos, duas dimensões que devem ser consideradas ao fim desta pesquisa: 1) a necessidade do desenvolvimento de políticas públicas para o campo do audiovisual/cinema para além da produção, distribuição e exibição, "[...] para não deixar o setor cultural ao sabor do mercado" (CESÁREO, 2007, p. 32); 2) a preocupação com a formação estética e cultural dos professores da educação básica, no que diz respeito ao trabalho educativo com filmes no âmbito escolar.

A preocupação com essas dimensões levanta a seguinte questão: "Será o cinema não uma arte de massas, mas apenas algo manipulado para o engano das massas?" (ADORNO, 2017, p. 2012). Essa questão deve estar no horizonte das políticas de formação inicial e continuada de professores/as, especialmente, da Educação Infantil, etapa na qual as crianças possuem, em sua rotina semanal, horário destinado à videoteca. Em minha pesquisa de mestrado, verifiquei o quanto a socialização profissional do professor de Artes na Educação Infantil se desenvolve

represada em ações cotidianas que valorizam uma prática espontaneísta em detrimento da elaboração teórica (STEN, 2014). Esse estado de coisas, porém, não pode ser visto como ação isolada e individual, mas surge em uma totalidade social que abdica da formação estética e crítica dos professores/as, o que afeta o desenvolvimento integral das crianças e concorre para uma ação educativa refém da indústria cultural.

Essas constatações nos encaminham às hipóteses apresentadas nesta tese: a filmografia de animação Disney, ao produzir uma plasmada aparência de felicidade, dificulta que o público perceba a dinâmica constituitiva das relações sociais. Ou seja, a contradição, inerente ao sistema capitalista. E, como consequência, a Disney inibe e reprime, no espectador, a possibilidade de ele acessar os elementos progressistas (enfrentamento, embate, luta, revolta, revolução) latentes na memória social e, dessa forma, imprime no indivíduo uma memória acrítica, descolada da atividade de reflexão sobre a dinâmica histórica de constituição da sociedade e do próprio sujeito. Tal memória torna-se um impeditivo à compreensão das contradições inerentes a essa ordem antidemocrática, apartando do indivíduo a possibilidade de superá-la. Nessa lógica, a *Disney Company* vende felicidade – modo de fruição embalado a vácuo na forma de filmes de animação.

Portanto, reafirma-se que a venalidade da felicidade Disney é a linha mestra das hipóteses gestadas nesta pesquisa. Isto é, por ela, confirma-se a tese de que a felicidade, *vendida* pela Disney, venda os sentidos dos espectadores. Com efeito, a Disney, ao produzir uma política cultural do que deve ser *lembrado* e do que deve ser *esquecido*, perpetua, pela via de seus filmes de animação, a naturalização das assimetrias sociais e históricas, que instaladas na memória individual e coletiva, sob a máscara de felicidade, sugerem como devem ser os contornos da vida em sociedade.

Esse processo midiático, de “domesticação da memória”, engendrado pela *Disney Company*, inibe o trabalho de memória responsável por romper o *continuum* da história e o progresso do capitalismo, os quais não cessam de acumular destruição.

Diante disso, seus filmes (Disney) têm aprisionado as consciências, pois a ideologia dominante de tudo faz para impedir que as massas acessem e, de fato, tenham uma experiência autêntica e revolucionária com a cultura (BENJAMIN, 1994). No entanto,

também se reconhece o processo dialético do cinema, em oposição à ideologia dominante. Mesmo sendo parte constituinte da sociedade, no momento em que nega a ideologia que o sustenta, e a ela se opõe plenamente, o cinema legitima sua autonomia, restabelece seu conteúdo de verdade e pode concretizar a emancipação do sujeito e a transformação da sociedade (FIANCO, 2010).

Por fim, esta pesquisa foi desenvolvida em oposição a todo e qualquer tipo de capitalismo, em especial, o tardio (contemporâneo), impregnado pela lógica da mercantilização e da semiformação. Por isso, a defesa de uma educação teórico-crítica, contrária à acedia, ao conformismo, à passividade e à adaptação cega ao existente que só faz confirmar o colapso da promessa de uma sociedade livre. Definitivamente, não se submeter aos interesses capitalistas que impedem a emancipação, a autonomia e o esclarecimento do sujeito. Enfim, não aceitar que este seja o único mundo possível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: _____. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 99-138.

_____. **Educação e emancipação**. São Paulo, Paz e Terra, 1995.

_____. **Minima Moralia**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2017.

_____. **Notas de literatura I**. Tradução de Jorge de Almeida. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2012.

_____. Crítica cultural e sociedade. **Prismas**: crítica cultural e sociedade. Tradução: Augustin Wernet e Jorge Mattos Brito de Almeida. 2. ed. São Paulo: Ática, 2001. p. 7-26.

_____. **Resumé sobre indústria cultural**. Disponível: http://pessoal.utfpr.edu.br/marcelolima/Resume%20sobre%20industria%20cultural.doc/view.

_____. **Teoria da Semicultura** [Semiformação]. Disponível: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:cI1NlcXG4A4J:www.primeiraversao.unir.br/atigos_pdf/191_.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br.

_____. **Três estudos sobre Hegel**. Tradução de Ulisses Razzante Vaccari.1. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

AMPARO, Marcelo Calo. **Através do espelho mágico**: um olhar sobre personagens femininas em animações Disney. 150 f. Dissertação (Mestrado na área de concentração em Leitura, Literatura e Identidades) – Programa de pós-graduação em estudos de Linguagem, Universidade Estadual da Bahia, Bahia, 2017.

ANCINE. **Segmentos de salas de exibição**: informe anual preliminar 2017. 2017. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/wp-content/uploads/2018/01/informe_preliminar_2017-ancine-.pdf> Acesso em: 23 mai. 2018.

ANDERSON-LOPEZ, Kristen; LOPEZ, Robert. **For the first time in forever.** Estados Unidos, Walt Disney, 2013. Disponível em: https://www.letras.mus.br/frozen/for-the-first-time-in-forever/traducao.html. Acesso em: 27 jun. de 2020.

_____. **Let it go**. Estados Unidos, Walt Disney, 2013a. Disponível em: https://www.vagalume.com.br/frozen-trilha-sonora/let-it-go-idina-menzel.html. Acesso em: 27 jun. 20.

AUMONT, Jacques. et. al. **A estética do filme**. Tradução de Marina Appenzeller. 9. ed. São Paulo: Papirus, 2012.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 16. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino de arte**: anos 1980 e novos tempos. São Paulo: Perspectiva, 2014.

_____**. Redesenhando o desenho**: educadores, política e história. São Paulo: Cortez, 2015.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte de animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2002.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo:** fatos e mitos. Tradução de Sérgio Milliet. 4. ed. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1970

BENJAMIN, Walter. **Baudelaire e a modernidade**. Tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

_____. **Ensaios sobre Brecht**. Tradução de Claudia Abeling. São Paulo: Boitempo, 2017.

_____. **Escritos sobre mito e linguagem**. 2. ed. Tradução de Susana Kampff Lages e Ernani Chaves. São Paulo: Duas cidades; Editora 34, 2013c.

_____. **Imagens de pensamento/Sobre o haxixe e outras drogas**. Tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2013a.

_____**. Obras escolhidas 1**: magia e técnica, arte e política. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. **Origem do drama trágico alemão**. Tradução de João Barrento. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

_____. **O capitalismo como religião.** Tradução de Nélio Schneider e Renato Ribeiro Pompeu. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2013d.

_____. **Passagens.** In: Willi, BOLLE; Olgária, MATOS (Orgs). Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.

_____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução de Marcus Vinícius Mazzari. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. **Rua de mão única**: infância berlinense: 1900. Tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2013b.

_____. **Walter Benjamin e Mickey Mouse.** Tradução de Wolfgang Erger. Madrid: Casimiro Libros, 2018.

BENJAMIN, Walter et al. **Benjamin e a obra de arte**: técnica, imagem, percepção. Tradução de Marijane Lisboa e Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é o cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

BRASIL. **Lei 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretirizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 1996.

CÂNDIDO, Antônio. et. al. **A personagem de ficção**. 13. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

CARY NELSON, Paula; GROSSBERG, Lawrence. Estudos Culturais: uma introdução. In. SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

CASTRO, Érica Gonçalves de. **A aprendizagem da crítica**: literatura e história em Walter Benjamin e Antonio Candido. São Paulo: Fapesp, Intermeios, 2014.

CERVANTES, Miguel de. **Dom Quixote de La Mancha.** Tradução de Ernani Ssó. São Paulo: Penguim Clássicos Companhia das Letras, 2012.

CESÁREO, Lia Bahia. Reflexões sobre as atuais políticas públicas para o cinema no Brasil em meio à transnacionalização da cultura. **Famecos**. Porto Alegre, n. 18, p. 31-39, dez. 2007.

COELHO, Claudio Novaes Pinto. PERSICHETTI, Simonetta. Benjamin, o método da compreensão e as imagens dialéticas. **Líbero.** São Paulo, v. 19, n. 37-A, p. 55-62, jul./dez. 2016.

COLOMBO, Angélica Antonechen. **Cinema, linguagem e sociedade**. 105 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Programa de Pós-graduação em Filosofia, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2012.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Editoração, tradução do prefácio e versão para e-book: eBooksBrasil.com, 2003. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/socespetaculo.pdf>.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Gabinete Editorial Texto & Grafia, 2007.

DUARTE, Cynthia Maciel. **A magia da Disney no Facebook**: estratégias de comunicação e negócios do conglomerado na rede social. 157 f. Dissertação (Mestrado na área de concentração em comunicação social) - Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

DUARTE, Rodrigo. Desartificação da arte e construtos estéticos-sociais. In: **Viso**: Cadernos de estética aplicada. v. VI, n.11, jan-jun, 2012, pp. 1-10. Disponível em: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:jhhGCIMRwVwJ:revistaviso.com.br/pdf/Viso_11_RodrigoDuarte.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br.

DUARTE, Rodrigo. O esquematismo kantiano e a crítica à indústria cultural. **Studia Kantiana**, v. 4, n. 1, 2003, p. 85-105. Disponível em: < http://www.sociedadekant.org/studiakantiana/index.php/sk/article/view/36/112>.

DUTRA, Sara Rocha Rangel. **Memória e experiência no cinema de Wim Wenders – evidências de um diálogo com a filosofia de Walter Benjamin**: cenas para uma educação dos sentidos. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2014.

EAGLETON, Terry. **Marxismo e crítica literária**. Tradução de Mateus Corrêa. São Paulo: Unesp, 2011.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015.

_____. **Como se faz uma tese**. Tradução de Gilson Cesar Cardoso de Souza. 26. ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.

FIANCO, Francisco. Adorno: Ideologia, cultura de massa e crise da subjetividade. **Revista Estudos Filosóficos**, nº 4, DFIME – UFSJ, 2010, São João Del-Rei-MG, p. 128-142.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FOSSANTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação**: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANCO, Renata Rosa. **O cinema com (im)possibilidade formativa**: uma discussão a partir da perspectiva de Adorno. 100 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.

FRANCO, Renato. **10 Lições sobre Walter Benjamin**. Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer**. Tradução de Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2018.

_____. **O mal-estar na civilização**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

_____. **Psicologia das massas e análise do eu**. Tradução de Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2017.

G1. **“Fato gravissímo”, diz ministro Celso de Mello sobre a censura a livrosda bienal do livro do rio**. Disponível em: https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/09/08/fato-gravissimo-diz-ministro-celso-de-mello-sobre-censura-a-livros-da-bienal-do-livro-do-rio.ghtml. Acesso em: 08 set. 2019.

GABLER, Neal. **Walt Disney**: o triunfo da imaginação americana. Tradução de Ana Maria Mandim. São Paulo: Novo Século, 2009.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **História e narração em Walter Benjamin**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

_____. **Lembrar escrever esquecer**. São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. **Limiar, aura e rememoração**: ensaios sobre Walter Benjamin. São Paulo: Editora 34, 2014.

GIROUX, Henry A. **A Disneyficação da cultura infantil**. In. SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antônio Flávio B. (Org.) Territórios Contestados: o currículo e os novos mapas políticos culturais. Petrópolis: Ed. Vozes, 1995.

_____. Memória e Pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In. SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

GOMES, Paulo Emílio Salles. **A personagem cinematográfica**. In. CÂNDIDO. Antônio et. Al. A Personagem de ficção. 13. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 105-119.

HERMANSEN, Tor Erik; ERIKSEN; Mikkel Storleer; FURLER, Sia. **Try Everthing**. Estados Unidos: Walt Disney Records, 2015.

HERNANDEZ, Pablo Santos Ribeiro. **Cinema e política da boa vizinhança**: a expedição de Walt Disney ao Brasil.168 f. Dissertação (Mestrado em História Social) – Programa de Pós-graduação em História, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

HOBSBAWM, Eric J. **A era dos impérios**. Tradução: Sieni Maria Campos e Yolanda Steidel de Toledo. 24. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

_____. **A era dos extremos**: o breve século XX: 1914-1991. Tradução de Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia da Letras, 1995.

JENKINS, Herry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. De Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JONH, Elton; RICE, Tim. **Circle of life**. Estados Unidos: Walt Disney Mercury, 1994. Disponível em: https://www.letras.mus.br/o-rei-leao/467353/#radio:o-rei-leao. Acesso em 18 jan. 20.

_____. **Hakuna Matata.** Estados Unidos: Walt Disney Mercury, 1994. Disponível em: https://www.google.com/search?q=hakuna+matata+letra&oq=hakuna+&aqs=chrome.1.0l2j69i57j0l3j69i61l2.6332j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8. Acesso em: 14 jan. 20.

KESTERING, Virginia Therezinha. **Da princesa em perigo ao príncipe descartado**: o amor romântico nos filmes de princesa da Disney. 162 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Programa de Pós-graduação em Sociologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2017.

KONDER, Leandro. **Walter Benjamin**: o marxismo da melancolia. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

LEAHY-DIOS, Cyana. **Educação literária como metáfora social**: desvios e rumos. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Tradução: Bernardo Leitão. 7. ed. São Paulo: Editora Unicamp, 2013.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1993.

LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. 5. ed. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2000.

LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal**: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. Tradução: Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LOUREIRO, Robson. **Da teoria crítica de Adorno ao cinema crítico de Kugle**: educação, história e estética. 295 f. Tese (Doutorado em Educação) Programa de pós-graduação em Educação. Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.

_____. Aversão à teoria e indigência da prática: crítica a partir da filosofia de Adorno. **Revista Educação e Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 99, p. 522-541, maio/ago. 2007.

_____. Fantasia e memória na sociedade do espetáculo. **Revista de Estética e Filosofia da Arte**, Ouro Preto, n. 19, p., 2015.

LOUREIRO, Robson; ZUIN, Antônio Álvares Soares (Org.). **A teoria crítica vai ao cinema.** Vitória: Edufes, 2010a

LOUREIRO, Robson. RAMALHETE, Mariana Passos. STEN, Samira Costa. Os livros mais vendidos: literatura juvenil e experiência estética. **Revista Perspectiva**. Florianópolis, v. 38, n.1, p. 01-21, jan/mar. 2020.

LÖWY, Michael. **Walter Benjamin**: aviso de incêndio: uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”. Tradução: Wanda Nogueira Caldeira Brant. Tradução das teses: Jeanne Marie Gagnebin, Marcos Lutz Müller. São Paulo: Boitempo, 2005.

_____. Walter Benjamin, crítico da civilização. Prefácio. In: Walter Benjamin. **O capitalismo como religião**. Tradução de Nélio Schneider e Renato Ribeiro Pompeu. São Paulo: Boitempo, 2013.

MACHADO, Ana Maria. **Como e por que ler os clássicos universais desde cedo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

MARX, Karl; Friedrich, Engels. **Manifesto comunista**. Tradução de Álvaro Pina. 4 reimpr. São Paulo: Boitempo, 2005.

_____. **Manuscritos econômicos-filosóficos**. Tradução de Jesus Ranieri. 4 reimpr. São Paulo: Boitempo, 2010.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywodiano Contemporâneo. In:_____. **História do Cinema Mundial**. 7.ed. São Paulo: Papirus, 2012. p.333-359.

MATOS, Olgária. **Discretas esperanças**. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2006.

_____. **Contemporaneidades**. São Paulo: Lazuli Editora: Companhia Editora Nacional, 2009.

MEDEIROS, Sergio Augusto L. de. Cinema na escola com Walter Benjamin. **32º Reunião da ANPED, GT 16**: Educação e Comunicação, 2009.

METZ, Christian. **A significação do cinema**. Tradução de Jean-Claude Bernardet. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MONTEIRO, Paulo Henrique Calixto Moreira. **Alice no país dos signos**: uma abordagem peirceana acerca da adaptação disneyficada das personagens de Carroll. 134f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) Programa de pós-graduação em estudos da tradução. Universidade Federal do Ceará, 2016.

MORAES, Tatyane Pereira. Educação, mídias e indústria cultural: a (de) formação do sujeito na atualidade. **37ª Reunião da ANPED, GT 16**: Educação e Comunicação, 2015.

OLIVEIRA, Dianni Pereira de. **Desenhos animados e desenhos infantis**: relações de experiência e memória. 196 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2012.

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. **Animação e quadrinhos Disney**: Produção Cultural no início do século XXI. 417 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

PERES, Helga Carolina. **Entre choques, cortes e fissuras – A (semi)formação estética**: uma análise crítica da apropriação de filmes na educação escolar. 236 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Programa de Pós-graduação em Educação Escolar, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2016.

PETRY, Franciele Bete. Theodor W. Adorno: imagens do feminino nas *Minima moralia. ethic@* - Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, v.13, n. 2, p.339-362, jul./dez., 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/287689448_Theodor_W_Adorno_imagens_do_feminino_nas_Minima_Moralia. Acesso: 20 fev. 2020.

PUCCI, Bruno et. Al. **Atualidade da teoria crítica na era global**. São Paulo: Nankim, 2016.

_____. Indústria cultural e educação. In: **Indústria Cultural e educação.** VAIDERGORN, José. BERTONI, Luci Mara (orgs.), São Paulo: JM Editora, 2003.

_____. A ontologia da semiformação em tempos de neoliberalismo. **Veritas**. Porto Alegre, v.63, n.2, p. 595-613, maio-ago, 2018.

_____. Walter Benjamin confidente de Adorno e Horkheimer na Dialética do esclarecimento. **Eric**. Piracicaba, v 7, n.2, 2000. Disponível em https://eric.ed.gov/?id=EJ636209. Acesso em 10 ago. 2020.

QUINTÃO, Wander Lúcio Araújo. **O aprendiz de feiticeiro**: Walt Disney e a experiência norte-americana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do

cinema de animação. 257 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de pós-graduação da Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, 2007.

RAMALHETE, Mariana Passos; STEN, Samira Costa. Crítica ao eterno feminino em Anne de Green Gables, de Lucy Maud Montgommery. Revista: **Travessias Interativas**, Sergipe, v.8, nº16, 2018, p. 432-443.

RODRIGUES, Luciana Azevedo; FARIAS, Marcio Noberto. A onipresença do cinema na formação docente. **36ª Reunião da ANPED, GT 16**: Educação e Comunicação, 2013.

ROSA, Guimaraes. ROSA, João Guimarães. Barra da Vaca. In: ***Tutameia***: terceiras histórias. 10. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017, p. 53.

SANTOS, Caynna de Camargo. **O Vilão desviante**: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos Estúdios Disney. 142 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Programa de Pós-graduação em Estudos Culturais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 43. ed. rev. São Paulo: Autores Associados, 2018.

SCHÖTTKER, Detlev. Comentários sobre Benjamin e *A obra de arte*. In: BENJAMIN, Walter [Et al.] **Benjamin e a obra de arte**: técnica, imagem, percepção. Tradução de Marijane Lisboa e Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. **A atualidade de Walter Benjamin e Theodor Adorno**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 21. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

SILVA JÚNIOR, Mário Sérgio Teodoro. **O estilo Disney de cantar histórias**. 179 f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa) – Programa de pós-graduação em Linguística e Língua Portuguesa, Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara, São Paulo, 2017.

SOUZA, André Barcellos Carlos de. Cinema infantil, arte e indústria cultural. **36º Reunião da ANPED, GT 24**: Educação e Arte, 2013.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução de Fernando Mascarello. 5. ed. São Paulo: Papirus, 2013.

STEN, Samira Costa. Educação Estética: implicações de uma formação humana para além da indústria cultural. In: XI Congresso Internacional de Teoria Crítica, 2018a. São Paulo, **Anais do XI Congresso Internacional de Teoria Crítica**: Estado de Exceção e Racionalidade na Idade da Mídia. São Paulo: UNESP, v.1. 595-601p.

STEN, Samira Costa. Educação estética e experiências dialógicas: um encontro de potencialidades ante aos desafios à formação do leitor. Espírito Santo, **Anais da 5ª Semana de Letras do Ifes. Língua e Literatura**: resitência na educação, 2018b. Espírito Santo: IFES, v.1. 192-199p.

STEN, Samira Costa. **Diálogos sobre os processos formativos socioprofissionais do professor de arte no contexto da Educação Infantil do município de Serra/ES**: um estudo de caso. 147f. Dissertação (Mestrado em

Educação) – Programa de pós-graduação em Educação. Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2014.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2014.

TIEDEMANN, Rolf. Introdução à edição alemã (1982). In: BENJAMIN, Walter. **Passagens**. BOLLE; MATOS (Orgs), Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada**: filosofia da sensação. Tradução de Antônio A. S. Zuin et. Al. São Paulo: Unicamp, 2010.

UCHÔA, Mateus Vinícius Barros. **Estéticas da memória**: linguagem, origem e imagens na crítica do conhecimento em Walter Benjamin. 126f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) Programa de pós-graduação em Filosofia. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, CE, 2012.

UOL. **Frozen 2 se torna a maior bilheteria de todos os tempos.** 2020. Disponível em: https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/01/05/frozen-2-se-torna-a-animacao-de-maior-bilheteria-de-todos-os-tempos.htm. Acesso em: 07 fev. 2020.

VANOYE, Francis. GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. 7. ed. São Paulo: Papirus, 2012.

VILELA, Rita Amélia Teixeira; NAPOLES-NOACK, Juliana. “Hermenêutica objetiva” e sua apropriação na pesquisa empírica na área da educação. **Linhas Críticas**, Brasília, DF, v.16, n.31, p. 305-306, jul./dez., 2010.

VIGOTSKI, Lev S. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico - livro para professores. Apresentação e comentário de Ana Luiza SmolKa. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

_____. **Psicologia pedagógica**. Tradução de Paulo Bezerra. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

VOGLER, Cristopher. **A jornada do escritor***:* estrutura mítica para escritores. Tradução: Petê Rissatti. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

WALT DISNEY COMPANY. **Atualização de responsabilidade social corporativa,** 2017. Disponível em: https://www.thewaltdisneycompany.com/wp-content/uploads/2018/05/Disney-CSR-Update-v01.37_PRB.pdf. Acesso em 11 dez. 2018.

WILLIAMS, Raymond. **O campo e a cidade:** na história e na literatura. Tradução de Paulo Henrique Britto. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

WITTE, Bernd. **Walter Benjamin**: uma biografia. Tradução de Romero Freitas. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: SESI-SP Editora, 2017.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

ZAVALA, Rodrigo. **Animação Frozen atualiza história de Hans Christian Andersen**, 2014. Disponível em: https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/animacao-frozen-atualiza-historia-de-hans-christian-andersen/. Acesso em: 24 mar. 20.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

DIVERTIDA mente. Direção: Pete Docter. Animação, 1 (DVD) (94 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney/Pixar, 2015.

FROZEN. Direção: Cris Buck e Jennifer Lee. Animação, 1 (DVD) (102 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney Animation Studios, 2013.

PROCURANDO Dory. Direção: Andrew Stanton. Animação, 1 (DVD) (97 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney/Pixar, 2016.

PROCURANDO Nemo. Direção: Andrew Stanton. Animação, 1 (DVD) (100 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney/Pixar, 2003.

PROJETO FLÓRIDA. Direção: Sean Beaker. Drama. 115 minutos, son., color., dublado (português). EUA, A24, 2017. Disponível em: https://filmow.com/projeto-florida-t205655/ficha-tecnica/. Acesso em: 29 mar. 20.

REI Leão. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Animação, 1 (DVD) (89 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney Animation Studios, 1994.

TOY Story. Direção: Lee UnKrich. Animação, 1 (DVD) (103 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney/Pixar, 2010.

UNIVERSIDADE Monstro. Direção: Dan Scanlon. Animação, 1 (DVD) (100 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney/Pixar, 2013.

ZOOTOPIA: essa cidade é o bicho. Direção: Byron Howard e Rich Moore. Animação, 1 (DVD) (108 minutos), son., color., dublado (português). EUA, Walt Disney Animation Studios, 2016.

APÊNDICE A

Quadro 6. Dissertações e teses que versam sobre a relação entre Educação, Cinema e Indústria Cultural

	Pesquisa/ Local/ Ano	Título	Autores	Breve resumo
1	Dissertação, Unesp, 2012	Cinema, linguagem e sociedade.	Angélica Antonechen Colombo	A pesquisa discute a tênue relação entre a sétima arte como fator de promoção e experiência para o sujeito, e sua transformação em produto mercadológico. As análises, inspiradas na teoria benjaminiana, partem das narrativas clássicas de David. W. Griffth e da montagem de Sergei Eisenstein.
2	Dissertação, UFG, 2012	O cinema como (im)possibilidade formativa: uma discussão a partir da perspectiva de Adorno.	Renata Rosa Franco	A dissertação analisa, a partir da perspectiva teórica de Theodor Adorno, a dinâmica entre a possibilidade de o filme tornar-se expressão artística a promover uma formação cultural emancipatória ou um veículo indutor dos efeitos de alienação e de reificação da indústria cultural, impossibilitando o processo de formação.
3	Dissertação, Unesp, 2016	Entre choques, cortes e fissuras – A (semi)formação estética: uma análise crítica da apropriação de filmes na educação escolar.	Helga Carolina Peres	Trata-se de pesquisa que busca problematizar a reprodução de filmes em ambiente escolar, a fim de se compreender como os professores atuam. E, para tanto, discorre sobre a natureza contraditória do filme e apresenta um caráter intrínseco ao filme e, outro, extrínseco de objeto – como mero recurso didático. Defende que a natureza intrínseca do filme pode promover a educação dos sentidos abalada pela intensificação dos mecanismos da indústria cultural.

Fonte: Quadro elaborado pela autora a partir dos dados em COLOMBO, 2012; FRANCO, 2012; PERES, 2016.

APÊNDICE B

Quadro 7. Dissertações e teses que versam sobre a Disney Company

	Pesquisa/ Local/ Ano	Título	Autores	Breve resumo
1	Dissertação, UFMG, 2007[46]	O aprendiz de feiticeiro: Walt Disney e a experiência norte-americana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação.	Wander Lúcio Araújo Quintão	Trata-se de estudo que evidencia as contribuições de Walter Disney e seus colaboradores no desenvolvimento da cinematografia nos filmes de animação. A pesquisa se concentra no início do século XX, na Europa, até o final da década de 1930 nos Estados Unidos, traçando o percurso histórico do desenvolvimento técnico e as mudanças estéticas do cinema de animação.
2	Dissertação, UFRJ, 2014	A magia da Disney no Facebook: estratégias de comunicação e negócios do conglomerado na rede social.	Cynthia Maciel Duarte	A partir de um estudo de caso a pesquisa evidencia as estratégias de Marketing adotadas pela Disney Co. em redes sociais, cujo fim é a aproximação dos usuários entre 9 e 15 anos aos apelos midiáticos (filmes, desenhos animados e jogos) da empresa disponibilizados na rede para este público.
3	Dissertação, UFRJ, 2015	Cinema e política da boa vizinhança: a expedição de Walt Disney ao Brasil.	Pablo Santos Ribeiro Hernandez	Trata-se de estudo que apresenta o cinema como principal meio de sustentação e fortalecimento da "política de boa vizinhança" entre Brasil e Estados Unidos.
4	Dissertação, USP, 2015	O Vilão desviante: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos Estúdios Disney.	Caynnã de Camargo Santos	A pesquisa buscou desvelar e analisar criticamente, a partir da semiótica greimasiana, as estratégias discursivas impostas nas relações de normatividade sócio histórica de masculinidade e de feminilidade propostas em filmes de animação Disney.
5	Dissertação, UFCE, 2016	Alice no país dos signos: uma abordagem peirceana acerca da adaptação disneyficada das personagens de Carroll.	Paulo Henrique Calixto Moreira Monteiro	O estudo apresenta análise intersemiótica da adaptação em animação para o cinema da obra literária "Alice no país das maravilhas". Objetiva-se examinar o impacto da disneyficação sobre as personagens de Lewis Carroll.
6	Tese, 2016 USP	Animação e quadrinhos Disney: Produção Cultural no início do século XXI.	Celbi Vagner Melo Pegoraro	A tese apresentou as mudanças na estrutura coorporativa dos estúdios Disney em resposta à descentralização do processo de produção e de criação de cinema de animação e quadrinhos. Defende-se que a produção cultural Disney passa por um período de

[46]Embora o ano de 2007 não faça parte do recorte temporal estabelecido para esta revisão (2008 a 2017). Identificamos na plataforma da Capes um único trabalho com data de 2007. Por não haver nesta plataforma registros de pesquisas sobre filmes Disney, entre os anos de 2008 a 2010, consideramos relevante a análise desta pesquisa.

				transição criativa e que o início da década aponta para uma nova dinâmica de produção cultural e digital.
7	Dissertação, UFMG, 2017	Da princesa em perigo ao príncipe descartado: o amor romântico nos filmes de princesa da Disney.	Virginia Therezinha Kestering	A pesquisa problematiza a herança social produzida pelos filmes Disney adaptados de contos de fada. Herança que ajuda a promulgar a construção do amor no ocidente. No entanto as últimas adaptações têm sofrido alterações no enredo, sinalizando novas configurações nos relacionamentos e nas relações de gênero.
8	Dissertação, UEBA, 2017	Através do espelho mágico: um olhar sobre personagens femininas em animações Disney.	Marcelo Calo Amparo	Trata-se de dissertação, cujo objetivo é evidenciar como o conglomerado Disney nos últimos 70 anos moldou suas personagens femininas nos seus filmes de animação e o impacto social dessa regulação discursiva, proposta na imagem idealizada da figura feminina da Disney.
9	Dissertação, Unesp, 2017	O estilo Disney de cantar histórias.	Mário Sérgio Teodoro Silva Júnior	O estudo analisou por meio da semiótica discursiva quatro filmes de animação Disney da intitulada era da Renascença. Demonstrou que o estilo e a dimensão plástica musical das produções Disney estão ligados à ideologia do sonho americano.

Fonte: Quadro elaborado pela autora, a partir dos dados em: QUINTÃO, 2007; DUARTE, 2014; HERNANDEZ, 2015; SANTOS, 2015; MONTEIRO, 2016; PEGORARO, 2016; KESTERING, 2017; AMPARO, 2017; SILVA JÚNIOR, 2017.

APÊNDICE C

Quadro 8. Dissertações que versam sobre o conceito de memória a partir da interlocução com a obra de Walter Benjamin

Pesquisa/ Local/ Ano		Título	Autores	Breve resumo
1	Dissertação, Ufes, 2012	Desenhos animados e desenhos infantis: relações de experiência e memória.	Dianni Pereira de Oliveira	Trata-se de estudo de caso de natureza qualitativa, cujo objetivo foi ampliar as discussões sobre o ensino da Arte a partir das relações sobre memória e experiências em desenhos animados infantis. O quadro teórico-metodológico configurou-se partir dos conceitos de infância, memória e experiência em Walter Benjamin.
2	Dissertação, UFCE, 2012	Estéticas da memória: linguagem, origem e imagem na crítica do conhecimento em Walter Benjamin	Mateus Vinícius Barros Uchôa	A pesquisa visou a reflexão do conceito de *sem-expressão* – crítica de Walter Benjamin a falsa totalidade da aparência.
3	Dissertação, Ufes, 2014	Memória e experiência no cinema de Wim Wenders – evidências de um diálogo com a filosofia de Walter Benjamin: cenas para uma educação dos sentidos.	Sara Rocha Rangel Dutra	Trata-se de pesquisa de cunho teórico que versa sobre a obra fílmica de Wim Wenders. A partir do conceito de memória e experiência apropriados da obra de Walter Benjamin desenvolveram-se as análises entre a estética de Wenders, a filosofia e a educação estética.

Fonte: Quadro elaborado pela autora, a partir dos dados em: OLIVEIRA, 2012; UCHOA, 2012; DUTRA, 2014.

APÊNDICE D

Quadro 9. Filmes de animação de maior bilheteria distribuídos pela Disney Company

Ranking	Ano	Filmes	Bilheteria	Produtora
1	2010	*Toy Story 3*	1 063 171 911	Pixar
2	2013	Procurando Nemo *Finding Nemo*	936 743 261	Pixar
3	2016	Procurando Dory *Finding Dory*	897 415 060	Pixar
4	2015	Divertida Mente *Inside out*	856 130 132	Pixar
5	2013	Universidade Monstros *Monsters University*	743 559 607	Pixar

Fonte: Quadro elaborado pela autora a partir de resultados de bilheterias.