Design de museus na filmografia Disney

Museum design in Disney movies

Diseño de museos en la filmografía Disney

Ricard Huerta (Universitat de València-España) [1]

Vicente Monleón Oliva (Generalitat Valenciana-España) [2]

1 Ricard Huerta é artista e professor catedrático de Educação Artística na Universidade de València (Espanha). Diretor-chefe da EARI Art Education Research Journal (EARI Educación Artística Revista de Investigación). ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1430-3198 e-mail: ricard.huerta@uv.es

2 Doutor en Didácticas Específicas, especialidad Artes Visuales, Generalitat Valenciana – Conselleria de Educación. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8357-1316 e-mail: v.monleonoliva@edu.gva.es

RESUMO

Este artigo analisa como a Disney incorporou a ideia de museu como um espaço projetado e acervo patrimonial em seus filmes clássicos e produções cinematográficas. Por décadas, essa multinacional de cultura e entretenimento gerou, para o público mundial, um imaginário visual diretamente ligado a uma ideologia e padrões de comportamento característicos do contexto sociocultural americano. O estudo concentra-se na transmissão do ambiente "museu" nessas produções, observando como esse conceito foi tratado e examinando qual modelo de museu ou acervo interessou aos roteiristas e diretores dos filmes em que essas instituições apareceram. Explora também certos contrastes com filmes que não são produções da Disney, desenvolvendo, assim, uma análise comparativa a partir das perspectivas do design e da educação artística. Para abordar adequadamente a pesquisa, foram selecionados cenas e momentos de filmes da Disney que apresentaram um modelo de museu ou acervo, analisando como essa informação foi transmitida, tanto iconograficamente quanto sob uma perspectiva sociocultural e pedagógica válida para professores e alunos. Foi realizado um estudo fortemente influenciado pela cultura visual, abordando a necessidade de fomentar a alfabetização visual entre crianças em idade escolar. Constatou-se que os museus não eram cenários típicos nos filmes da Disney, mas a marca apresentava um conceito específico de museu em suas produções. Isso levou a uma reavaliação do potencial educativo dessas instituições, especialmente agora que o ICOM redefiniu o conceito de museu.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura Visual; Disney; Design; Arte/Educação; Museus.

ABSTRACT

In this study, an analysis was conducted on how Disney has incorporated the idea of the museum as a space and heritage collection into its classic films and cinematic productions. This multinational company in culture and entertainment has, for decades and among audiences worldwide, generated a visual imaginary directly linked to an ideology and behavioural patterns characteristic of the North American sociocultural framework. The research focused on the transmission of the "museum" environment in these productions, examining how this concept was addressed and identifying what model of museum or collection interested the screenwriters and directors of the films in which such institutions appeared. It also explored certain contrasts with non-Disney films to create a comparative analysis from the perspective of Art Education. In order to adequately approach the study, scenes and moments from Disney films that conveyed an idea of a museum or collection were selected to determine how this information was communicated -both iconographic and from a sociocultural and pedagogical perspective-making the findings relevant for both teachers and students. This research was strongly influenced by visual culture, emphasizing the need to foster visual literacy among school audiences. It was observed that museums were not common settings in Disney films, yet the brand did present a specific concept of the museum in its productions. This led to a reflection on the educational power of such institutions, especially now that ICOM has reformulated the definition of the museum institution.

KEY-WORDS

Visual Culture; Disney; Design; Art Education; Museums.

RESUMEN

En este trabajo se analiza cómo ha incorporado Disney en sus películas clásicas y producciones cinematográficas la idea de museo como espacio diseñado y colección patrimonial. Esta empresa multinacional de la cultura y el entretenimiento ha generado durante décadas, y entre públicos de todo el mundo, un imaginario visual directamente relacionado con una ideología y patrones de comportamiento propios del engranaje sociocultural norteamericano. El estudio se centró sobre la transmisión del entorno "museo" en dichas producciones, observando el modo con que se trató dicho concepto, y revisando qué modelo de museo o colección ha interesado a guionistas y directores de las películas en las que aparecían estas instituciones. También se indaga en base a determinados contrastes con cintas que no son producciones Disney, para elaborar así una comparativa desde el diseño y la Educación Artística. Con el fin de abordar adecuadamente la investigación, se rescataron escenas y momentos de las películas Disney en las que se ofrecía un modelo de museo o colección, analizando de qué modo se transmitía dicha información, tanto iconográficamente como desde una perspectiva sociocultural y pedagógica que resultara válida tanto para el profesorado como para el alumnado. Se elaboró un estudio muy impregnado por la cultura visual, atendiendo a la necesidad de generar una alfabetización visual entre el público escolar. Se detectó que los museos no eran espacios habituales en las películas Disney, pero la marca ofrecía un determinado concepto de museo en sus producciones, lo cual llevó a revisar el poder educativo de dichas instituciones, ahora que ICOM ha reformulado la definición de la institución museística.

PALABRAS-CLAVE

Cultura Visual; Disney; Diseño; Educación Artística; Museos.

Introdução

Este estudo centra-se no cinema da Disney como exemplo de cultura visual que influencia profundamente a educação infantil e a sociedade em geral. Tendo perdurado por décadas, a Disney tornou-se uma produtora líder no mundo ocidental, criando e disseminando produtos de entretenimento que resistiram ao teste do tempo. Isso levou à influência de inúmeras gerações por esse modelo ideológico e cultural, que fomentou um estilo de design poderoso e motivador. A pesquisa analisa o conceito de design museológico por meio de ambientes virtuais, utilizando o cinema da Disney como ponto de partida. Começamos com o paradigma da cultura visual (Duncum, 2015), que é definido como o estudo de um conjunto de produções de imagens estáticas ou em movimento que, devido à sua apresentação e disseminação no cotidiano dos cidadãos (Hernández, 2000), influenciam diretamente aqueles que as consomem (Palacios, 2006). De fato, trata-se de uma representação ficcional da realidade, mas assimilada como verdadeira e inquestionada pela maioria do público (Valle & Sirtoli, 2024). Precisamente por essa razão, a alfabetização visual e audiovisual é necessária (Borrego De Dios, 2000) para fornecer aos cidadãos os recursos, as ferramentas e as habilidades de pensamento crítico para decifrar discursos que tendem a ser consumidos de um ponto de vista passivo (Huerta & Monleón, 2021). A estrutura desses discursos é meticulosamente elaborada para influenciar a formação da personalidade, dos comportamentos, dos padrões de ação e da visão de mundo de grandes segmentos da população. Diante do medo e do ocultamento, do preconceito e da arbitrariedade, a memória torna-se um repositório pessoal e social que deve ser nutrido e cultivado por meio da experiência cultural e da reflexão crítica. A memória recente e a memória midiática devem contribuir para a exploração do que está sendo feito na educação, na arte, no design e no ativismo e, se possível, para o desenvolvimento de uma pedagogia da memória (Huerta & Rodríguez-López, 2024). A necessidade urgente de ativar uma pedagogia da memória é apresentada aqui, visto que a memória recente se torna um "ponto de referência" para as gerações mais jovens.

Seguindo a tradição do design, o conceito de imagem (Martínez-Luna, 2019) está diretamente ligado ao de cultura visual (Maeso-Broncano & Martínez-Morales, 2023). Esta última é um compêndio do primeiro em formatos fixos (fotografias, pinturas, *outdoors*, etc.) ou em movimento (cinematografia, séries de televisão, produtos distribuídos em plataformas digitais, vídeos do *TikTok*, etc.). Não podemos perder de vista a realidade implacável dos *videogames*. Todos esses exemplos são cruciais na formação de uma identidade coletiva por meio de um imaginário que permeia a vida das pessoas que habitam os territórios onde coexistem com esse imaginário audiovisual (Granado, 2003). O cinema tradicional é um bom exemplo desses ambientes compartilhados. Atualmente, alguns meios de comunicação de massa altamente influentes se destacam, impactando os cidadãos e atingindo uma ampla faixa etária, desde a educação infantil até a idade adulta ou a velhice. Entre as plataformas de mídia social, *Facebook, Instagram, Telegram, X, TikTok* e muitas outras assumem o papel de transmissoras de imaginários coletivos (Gil-Ibáñez et

Revista Apotheke, Florianópolis, v. 12, n. 1 | p. 4-20 | 2026.
Universidade do Estado de Santa Catarina. ISSN: 2447-1267.
DOI:

al., 2022). Por meio dessas plataformas, discursos, pensamentos e posicionamentos materializados em imagens são compartilhados, afetando procedimentos sociais, ações, mentalidades e valores. Paralelamente a essas plataformas de disseminação em massa de imagens, existem outros produtos mais tradicionais e clássicos que perduraram ao longo do tempo, adaptando-se a novos contextos e continuando a influenciar a maioria das pessoas, especialmente as crianças. Esse público infantil é mais maleável e impressionável devido às fases da vida pelas quais está passando e à situação de desenvolvimento geral à qual está exposto (Monleón, 2022). Um exemplo disso é a influência da cultura audiovisual da Disney (Huerta & Monleón, 2022).

O estúdio de animação Disney iniciou sua trajetória na década de 1920 e, mais de um século depois, continua produzindo e distribuindo conteúdo sem perder de vista sua missão inicial (Montoya-Rubio, 2018). Originalmente, surgiu como uma forma de escape para os cidadãos americanos e como um meio de entretenimento para evitar a realidade imediata dos conflitos armados e das crises econômicas vivenciadas durante a primeira metade do século XX (Mollet, 2013). Simultaneamente, o estúdio forjou uma narrativa comum, focada na exaltação dos valores normativos, ocidentais e tradicionais da sociedade americana pós-colonial. A Disney, como empresa e produtora audiovisual, caracteriza-se por cultivar uma iconografia e um sentimento paternalistas únicos e duradouros (Huerta & Monleón, 2020). De fato, o simbolismo da Disney transcende os recursos cinematográficos, materializando-se inclusive em parques temáticos, produtos licenciados e outros. Isso ocorre porque a empresa sabe como manter uma base de clientes fiéis, adaptando-se superficialmente a novos contextos sociais e eliminando a concorrência potencial à medida que surge em seu mercado. Exemplos significativos disso incluem a incorporação de perspectivas feministas em seus filmes (Gómez, 2017), a aquisição da Pixar para produzir conteúdo em formatos digitais e a disponibilidade de todo o seu conteúdo em uma plataforma online como o Disney+ (Vacas-Aguilar, 2021).

Por mais de um século, a Disney concebeu todos os aspectos de seus filmes, abordando cada faceta a partir de sua própria perspectiva estética altamente elaborada (Piai, 2025). A influência que a Disney exerce sobre as crianças — devido à sua estética singular, à coleção de melodias que acompanham suas imagens e histórias e às suas mensagens (às vezes benéficas para o progresso da comunidade, mas, na maioria das vezes, contraproducentes) — é considerada ao avaliar o papel que esses filmes devem desempenhar nos processos educacionais formais e não formais (Osuna-Acedo et al., 2018). Isso também inclui sua utilidade como recursos que podem ser utilizados (Silva & Hinkel, 2025). Tudo isso leva a considerar o próprio estúdio de animação como uma "fábrica de sonhos" (Leiva & González, 2000). Nas últimas décadas, testemunhamos uma série de rupturas e transições que estão remodelando os territórios da arte, da estética, da educação e, naturalmente, do ensino da arte (Sinãni, Dias & Accorssi, 2025). Passamos de um modelo em que predominava o papel do artista criativo para uma nova realidade em que se torna urgente abordar o papel do público engajado e dos usuários (Freire, 2015). Isso está provocando uma mudança em nossas prioridades, especialmente para aqueles dedicados ao ensino

da arte (Rodrigues, Souza & Silva, 2025). Algo semelhante está acontecendo em relação aos comportamentos ideológicos e políticos, uma vez que as certezas da modernidade do século XX levaram à polarização e ao distanciamento, enquanto atualmente há uma tendência maior em direção a pedagogias fluidas e abordagens educacionais que enfatizam a participação dos alunos (Rancière, 2013).

Presume-se que a Disney faça parte do tecido cultural e audiovisual em que vivemos, mas é impossível permanecer alheio a um exame crítico dessa produção de significado. Uma abordagem aos usos culturais pode ser mediada por reflexões semiológicas. O trabalho de Jordi Balló, que promove análises baseadas em motivos visuais, é benéfico (Balló, 2000). No entanto, a paisagem do rizoma mina os postulados anteriores, de modo que as correntes mutáveis colocam o estado de coisas em um estado de incertezas fluidas, mais característico de um certo mal-estar permanente. Este é um paradigma onde a leveza predomina, como defendeu Italo Calvino em suas Lições Americanas (Calvino, 1990). Em todo caso, essas outras perspectivas estão impulsionando novas interpretações do mundo, e devemos celebrar o ímpeto de pontos de vista que emanam do feminismo, da diversidade (Wendt, Silva & Oliveira, 2025), das perspectivas afro-americanas, da ecologia e de todas as outras correntes de pensamento. Tudo isso deve ser feito tendo em mente as contribuições cruciais de Walter Benjamin (2003), que introduziu o conceito aura da obra de arte original, contrastando-o com a produção seriada (cinema) que domina o atual panorama das plataformas de streaming e que assume uma dinâmica de poder que impõe uma interpretação particular dos meios audiovisuais.

A coleção "Clássicos" é uma compilação de produções animadas da Disney, composta por 63 longas-metragens. Esta é uma das criações de maior sucesso da empresa, abrangendo quase um século. Vale ressaltar que se trata de uma coleção aberta, passível de expansão com novos filmes. Dois títulos honorários foram adicionados à lista de 63 clássicos, criados em versões live-action (ação ao vivo ou imagem real, que utiliza atores e atrizes de carne e osso em vez de animação ou desenhos). A maioria dessas produções conta histórias independentes com seus próprios enredos. No entanto, em alguns casos, sequências dos filmes principais também são incluídas na coleção. De fato, o sucesso desta compilação levou à sua expansão com segundos, terceiros e até quartos filmes das histórias originais, bem como à criação de séries de televisão baseadas nas histórias e personagens. Atualmente, a Disney pretende produzir versões live-action desses filmes clássicos, seja para homenageá-los, complementá-los ou incorporar informações mais atuais. Por exemplo, os enredos são apresentados a partir da perspectiva dos personagens considerados vilões. Tudo isso reforça a importância e a relevância da coleção — bem como de suas produções subsequentes — para ser considerada e utilizada como amostra para o estudo apresentado neste artigo científico. Retomando o valor educativo e o uso didático de imagens e design visual para crianças (Granado, 2003), sua importância se destaca e se justifica quando desperta o interesse, estimula a percepção visual, auxilia no desenvolvimento sistemático do conteúdo (conhecimento básico), facilita a compreensão de conceitos, incentiva novas aprendizagens, promove

Revista Apotheke, Florianópolis, v. 12, n. 1 | p. 6-20 | 2026.
Universidade do Estado de Santa Catarina. ISSN: 2447-1267.
DOI:

a participação ativa e desenvolve outros processos mentais. Isso reforça a importância de enriquecer a alfabetização audiovisual de qualidade na sala de aula.

Uma das maiores preocupações entre os profissionais da educação artística é a luta pela equidade e pelo respeito às minorias, algo que também é abordado pelo uso de museus como espaços adequados para a educação (Martínez-Luna, 2019: Navarro Espinach, 2019). Dentro dessa tendência de socialização da educação artística por meio do uso de museus e sítios patrimoniais, são enquadrados os avanços em gênero e diversidade (Souza, 2025). A luta pelos direitos humanos torna-se, assim, uma arena ideal para a implementação de políticas culturais e inovações educacionais. Estamos cientes da importância das plataformas de mídia e entretenimento nesse contexto; portanto, a convivência e o equilíbrio social são promovidos na formação de professores. Os museus são utilizados como fonte de conhecimento e experiência, desenvolvendo projetos em sala de aula, realizando visitas a museus e coordenando atividades por meio da arte, da história e da educação. Entre as características definidoras do século XXI em termos de recepção estética e fruição das artes estão a presença da alteridade (discursos criativos fora do sistema do *heteropatriarcado*) e a fluidez da comunicação popular (o forte impacto da dimensão virtual e o acesso tecnológico pelo público em massa). Nesse contexto, que afeta educadores e alunos, observa-se que as grandes corporações multinacionais de informação e comunicação estão, mais uma vez, competindo para reestruturar novas tendências com base, principalmente, em critérios comerciais e econômicos. A influência da marca Disney é tão imensa que deixa pouco espaço para o desenvolvimento de um discurso sobre visualidade sem considerar sua onipresença na cultura visual de alunos e professores. No entanto, devemos promover outras perspectivas, mais críticas, para que a educação artística seja abordada a partir de pontos de vista inovadores e respeitosos (Navarro Espinach, 2019), e fomentar a criatividade nos museus (Huerta & Alfonso-Benlliure, 2025).

O mundo educacional também está se adaptando às necessidades e questões urgentes inerentes a esse novo ambiente, mais leve e diversificado (Giroux, 2015). Os papéis de alunos e professores no âmbito das relações acadêmicas estão sendo reexaminados. Pesquisas estão sendo conduzidas sobre as possibilidades de aprimorar os ambientes educacionais com base em critérios que não priorizem apenas interesses econômicos, e onde cenários mais generosos e inclusivos possam ser criados. Nesse sentido, o papel dos museus é fundamental (Campeotto & Viale, 2019; Huerta, 2024). Sentimentos e emoções agora são de maior importância na educação, algo que até recentemente não era levado a sério pelas autoridades acadêmicas, mas que a Disney sempre colocou na vanguarda de seus objetivos. Novas direções estão sendo traçadas e uma gama mais ampla de nuances está emergindo. O corpo, os desejos, os impulsos e a liberdade são elementos fundamentais para a gestão de uma melhoria genuína nas condições de vida das pessoas, e é aqui que as intenções da Disney, que defendem um modelo capitalista extremo como objetivo final, devem ser cuidadosamente examinadas. Devem ser feitos esforços para garantir que a abordagem para a gestão dessas novas perspectivas sobre o patrimônio seja familiar ao corpo docente. Portanto, é aconselhável abordar temas que estejam transformando

e aprimorando o panorama dos direitos humanos em questões de diversidade. Todas as iniciativas devem ser pautadas pelo respeito e pela coerência. Esta abordagem aos museus deriva da compreensão do património e da educação patrimonial. Os professores necessitam de uma melhor formação em educação patrimonial, pelo que é necessário promover iniciativas que visem uma maior compreensão do património, o que inclui museus, cinema e meios audiovisuais em geral (Silva & Henning, 2025). Devem ser implementados novos programas educativos para visitas a museus, tendo em conta a definição recentemente adotada pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) da UNESCO: "Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e exibe o património material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus promovem a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus operam e comunicam de forma ética e profissional, oferecendo experiências variadas para a educação, o lazer, a reflexão e a troca de conhecimentos" (adotada na Conferência Geral do ICOM em 24 de agosto de 2022).

Materiais e métodos

Este trabalho parte de uma perspectiva sociocrítica relacionada a objetivos eminentemente educacionais e à promoção do progresso social e comunitário. De fato, o estudo apresentado segue uma abordagem sociocrítica (Díaz-López & Pinto-Loría, 2017) e socioeducacional (Gutiérrez, 1996). Busca revelar uma realidade vivenciada pela comunidade e que influencia suas atitudes, modos de agir, padrões de comportamento, o enraizamento de estereótipos, entre outros.

O objetivo principal desta pesquisa é analisar o tratamento e a aplicação do conceito de "museu" nos filmes clássicos da Disney. Para atingir esse objetivo, a pesquisa foi dividida em objetivos secundários:

- Revisar a crítica e a análise dos filmes que compõem a coleção "Clássicos" da Disney, com foco no conceito de "museu" e nos discursos que o envolvem.

- Comparar o tratamento do conceito de "museu" nos filmes clássicos da Disney com o de "coleções de arte privadas".

- Ampliar a amostra do estudo para incluir sequências de filmes clássicos da Disney, a fim de explorar mais a fundo o posicionamento da empresa em relação à disseminação do termo "museu".

- Complementar o estudo ampliando a amostra para incluir outros filmes da Disney. Isso envolve o uso de longas-metragens destinados a todos os públicos que incorporam aplicações educacionais para estudantes, utilizando o museu como ambiente de aprendizagem. - Incluir análises e resenhas críticas do discurso cinematográfico de séries de animação nacionais e internacionais para compartilhar suas perspectivas sobre o conceito de museu e seu design.

- Estabelecer critérios para a relação entre o museu e seu design característico.

Revista Apotheke, Florianópolis, v. 12, n. 1 | p. 8-20 | 2026.
Universidade do Estado de Santa Catarina. ISSN: 2447-1267.
DOI:

Para atingir esses objetivos, seguiu-se uma metodologia qualitativa (Shaw, 2003). Esta foi entendida como uma metodologia que permite uma análise complexa de uma realidade social (Martínez, 2006). Neste caso, o foco foi a concepção do termo "museu" e da educação dentro desses espaços projetados, disseminada por meio de produções animadas e/ou destinadas a crianças e jovens. O método de pesquisa consistiu em uma revisão crítica (Flecha & Villarejo, 2015) e filmográfica (Pérez-Rufí, 2016) da amostra selecionada. Essas técnicas envolveram a visualização ativa dos produtos audiovisuais indicados a partir de uma perspectiva de investigação crítica, com o objetivo de revelar estereótipos a respeito do espaço museológico e explorar as possibilidades, reais e enviesadas, que ele oferece, disseminadas por meio desses recursos de cultura visual (Huerta, 2021).

Variável de estudo	Produção	Direção	Ano	Título	Produção
A representação de museus nos filmes clássicos da Disney	Hahn, D., et al.	Wise, K. & Trousdale, G	2001	Atlântida: O Império Perdi-do	Walt Disney Pic-tures
Coleções de arte particulares nos filmes clássicos da Disney	Disney, W.	Geronimi, C., et al.	1950	Cinderela	Walt Disney Pro-ductions
	Ashman H. & Musker, J.	Clements, R. & Musker, J.	1989	A Pequena Sereia	Walt Disney Pic-tures, Walt Disney Feature Animation y Silver Screen Partners IV
	Hahn, D.	Wise, K. & Trousdale, G.	1991	A bela e a fera	Walt Disney Pic-tures, Walt Disney Feature Animation & Silver Screen Partners
	Del Vecho, P. & Lasseter, J.	Buck, C. & Lee, J.	2013	Frozen	Walt Disney Ani-mation Studios & Walt Disney Pic-tures
O tratamento dado ao museu nas séries de animação norte-americanas	Groening, M.	Groening, M.	1989	The Simpsons	Gracie Films & 20th Television

Variável de estudo	Produção	Direção	Ano	Título	Produção
O tratamento dado aos mu-seus nas se-quências dos filmes clássicos da Disney	Bates, C. & Hough, L.	Kammerud, J. & Smith, B.	2003	1 0 1 dálmatas 2	Walt Disney Pic-tures & Disney-Toon Studios
O tratamento dado aos mu-seus em outros filmes da Disney	Columbus, C., et al.	Levy, S.	2006	Uma Noite no Museu	1 4 9 2 Pictures, 21 Laps Entertain-ment e Ingenious Films Partners
	Levy, S., et al.	Levy, S.	2009	Uma Noite no Museu 2	2 0 t h Century Fox
	Diner, M., et al.	Levy, S.	2014	Uma Noite no Museu. O Segredo do Faraó	2 0 t h Century Stu-dios y 1492 Pic-tures
A abordagem do museu e suas aplicações edu-cativas junto aos alunos por meio de filmes ade-quados para todos os públi-cos.	Von Scherler, D.	Von Scherler, D.	2006	Madeline	TriStar Pictures
O tratamento dado ao museu nas séries de animação catalãs	Capdevila, R.	Capdevila, R.	1 9 9 9 - 2000	La bruixa avo-rrida	Cromosoma
O tratamento dado ao museu nas séries de animação norte-americanas	Groening, M.	Groening, M.	1989	The Simpsons	Gracie Films & 20th Television

Fonte: Elaboração própria

Apresentação e discussão dos resultados

Na coleção "Clássicos" da Disney, há apenas um exemplo cinematográfico em que um museu aparece como um espaço literário dentro de uma sequência de cenas da trama. Trata-se de Atlantis: O Império Perdido (Hahn et al., 2001). No início do filme, uma cena mostra pessoas passeando pelo Museu Nacional de História Natural

Revista Apotheke, Florianópolis, v. 12, n. 1 | p. 10-20 | 2026.
Universidade do Estado de Santa Catarina. ISSN: 2447-1267.
DOI:

em Washington, D.C., em 1914. Enquanto isso, fragmentos são exibidos mostrando Milo no departamento de pesquisa do museu, preparando uma apresentação para conseguir financiamento para liderar uma expedição com o objetivo de promover a descoberta de Atlântida.



Fig. 1. Walt Disney (2001). Museu Nacional de História Natural dos Estados Unidos em Washington DC [Figura]. Em Atlântida: O Império Perdido, Hahn et al. (2001).

Este exemplo da Disney dissemina um discurso sobre o "museu" como um espaço letrado para o consumo público, mas no qual os componentes investigativos, analíticos e documentais de todos os seus elementos são fundamentais (Burgos & Guallar, 1984). No entanto, persistem estereótipos e/ou normas tradicionais quanto ao consumo da documentação reunida nesses espaços: o silêncio, a recepção da informação exclusivamente pelo canal visual, etc. É necessário romper com a recepção tradicional e passiva da pesquisa disseminada nos museus para alcançar uma alfabetização audiovisual experiencial e de alta qualidade. Dando continuidade à análise da coleção de clássicos da Disney, não foram encontrados outros exemplos cinematográficos que retratem espaços museológicos como ambientes de ensino e aprendizagem (Huerta, 2024). Em contraste, coleções de arte privadas aparecem em filmes com membros da realeza. Essas coleções privadas enfatizam o componente classista que a Disney dissemina em suas produções (Monleón, 2020) e perpetuam um estereótipo tendencioso em relação ao consumo de arte, tornando-o acessível apenas a uma elite da sociedade. Em filmes como *Cinderela* (Disney, 1950), A *Bela e a Fera* (Hahn, 1991) e *Frozen* (Del Vecho & Lasseter, 2013), os castelos são espaços proeminentes nas histórias de vida de seus personagens. Através deles, são compartilhadas cenas que transmitem visualmente o conceito de coleções privadas entre a realeza. Uma visão estereotipada do termo "arte" também é compartilhada nos filmes da Disney (Monleón, 2021).



Fig. 2. Walt Disney (1950, 1991 e 2013). Coleções particulares de arte em filmes clássicos da Disney [série de fotos]. Em (da esquerda para a direita e de cima para baixo): Cinderela, Disney (1950), A Bela e a Fera, Hahn (1991) e Frozen, del Vecho & Lasseter (2013).

O conceito de coleção de arte privada também é disseminado pela produção audiovisual de *A Pequena Sereia* (Ashman & Musker, 1989). Neste filme, Ariel possui uma coleção pessoal de objetos da superfície da Terra que encontra dentro dos cascos de navios naufragados. Após anotar suas possíveis funções, usos, etc., e categorizar as informações com a ajuda da gaivota Sabidão, ela os coloca em sua própria gruta. Isso reforça a relação entre pesquisa e museus (Estepa, 2013).

Revista Apotheke, Florianópolis, v. 12, n. 1 | p. 12-20 | 2026.
Universidade do Estado de Santa Catarina. ISSN: 2447-1267.
DOI:

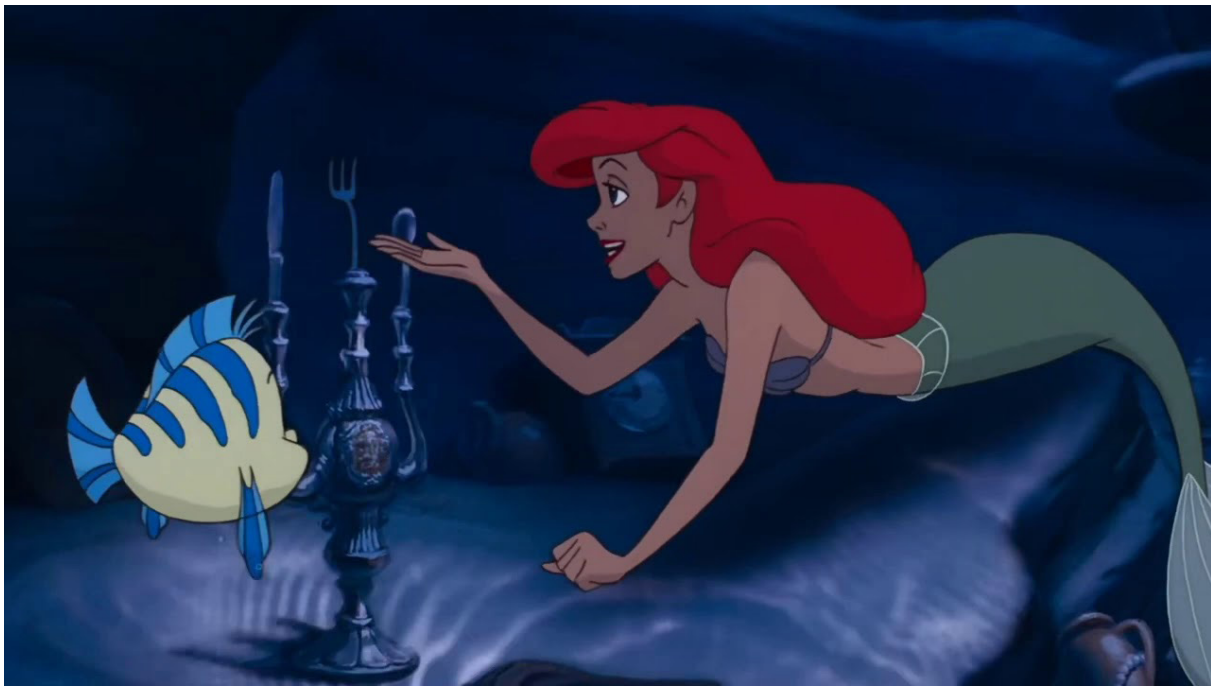


Fig. 3. Walt Disney (1989). Coleção particular de Ariel [Figura]. Em A Pequena Sereia, Ashman & Musker, 1989.

Expandindo o estudo, a sequência da Disney, *101 Dálmatas 2* (Bates E Hough, 2003), apresenta o conceito da galeria de arte como um espaço público (Arenas E Castro-Salas, 2006) e como uma força motriz para a educação artística (Moreno, 2014). Neste filme, Cruella de Vil visita uma galeria de arte para preencher o vazio deixado por sua incapacidade de comprar roupas de pele após seu aprisionamento.



Fig. 4. Walt Disney (2003). Cruella de Vil em uma galeria de arte exibindo obras pictóricas de manchas pretas em telas brancas. Em 101 Dálmatas 2, Bates & Hough (2003).

Além das produções clássicas da Disney e suas sequências, outros recursos cinematográficos da empresa americana também são considerados. Os longas-metragens *Uma Noite no Museu* (Columbus et al., 2006), *Uma Noite no Museu 2* (Levy et al., 2009) e *Uma Noite no Museu: O Segredo da Tumba* (Columbus et al., 2014) oferecem uma abordagem da realidade mágica do museu, apresentando-o como um espaço através do qual a sociedade recebe e percebe experiências, realidades e, claro, aprende sobre design (Huerta, 2023). Essa mesma situação se materializa no episódio 21, "*Un museu de somni*" *(Um Museu de Sonhos),* da série de animação catalã *La bruixa avorrida (A Bruxa Entediada),* Capdevila (1999–2000). Nesse episódio, a bruxa entediada viaja ao Louvre, em Paris, para desfrutar da experiência estética de suas obras de arte (Campeotto & Viale, 2019). Durante essa visita, ele consegue capturar a essência das obras, assim como em produções audiovisuais anteriores da Disney. Além disso, ele apresenta aos telespectadores da série obras de arte como "O Pensador", de Auguste Rodin, "Mona Lisa", de Leonardo da Vinci, e "A Vênus de Milo".



Fig. 5. Walt Disney (2006, 2009 e 2014) e Roser Capdevila (1999-2000). Experiência estética ao vivo no consumo ativo do espaço letrado do museu [série fotográfica]. Em (da esquerda para a direita e de cima para baixo): *Uma Noite no Museu*, *Columbus et al.* (2006), *Uma Noite no Museu 2*, Levy et al. (2009), *Uma Noite no Museu: O Segredo do Faraó*, Columbus et al. (2014) e *A Bruxa Entediada (La bruixa avorrida),* Capdevila (1999-2000).

Revista Apotheke, Florianópolis, v. 12, n. 1 | p. 14-20 | 2026.
Universidade do Estado de Santa Catarina. ISSN: 2447-1267.
DOI:

Vale a pena mencionar o tratamento dado ao museu e suas aplicações educativas (Zapatero, 2007) junto aos alunos por meio de filmes adequados a todos os públicos. No filme Madeline, von Scherler (2006), um grupo de meninas de um internato francês visita o Louvre para reinterpretar as obras expostas no museu e, como projeto final, recebem a liberdade de criar suas próprias versões utilizando técnicas de desenho.



Fig. 6. Daisy von Scherler Mayer (2006). Propostas didáticas com alunos baseadas na visita ao museu como um espaço letrado [série fotográfica]. Em Madeline, von Scherler (2006).

Contudo, as aplicações educativas dos museus e seu potencial como espaços de ensino e aprendizagem também são exploradas em séries de animação americanas como The Simpsons (Groening, 1989). Por um lado, no episódio "Orbe de Ísis", Homer e sua filha Lisa descobrem acidentalmente que o orbe de Ísis em exposição em um museu de arte egípcio é, na verdade, uma caixa de música contendo uma melodia de uma das civilizações mais antigas da história. Por outro lado, o episódio "A Arte da Mamãe e do Papai" oferece uma crítica à falta de compreensão do público em relação à arte contemporânea. Nesse episódio, Homer é aclamado como artista por uma prestigiada crítica de arte após ela avaliar sua tentativa fracassada de construir uma churrasqueira de tijolos.

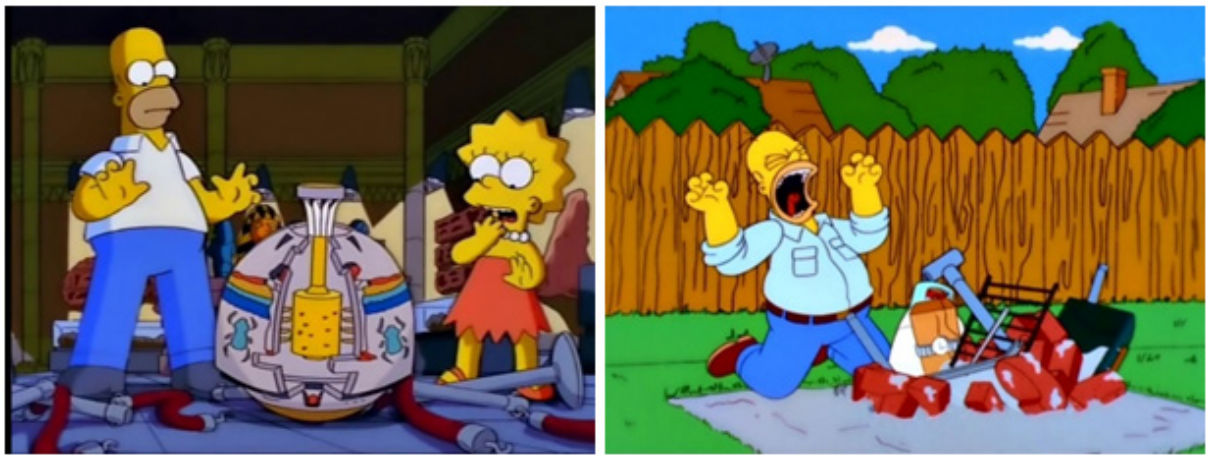


Fig. 7. Mat Groening (1989). Os conceitos de "museu" e "arte contemporânea" na animação norte-americana [série de fotos]. Nos episódios "Orb of Isis" e "Mom and Dad's Art" de Os Simpsons, Groening (1989), da esquerda para a direita.

Conclusões

A coleção "Clássicos" da Disney, composta por longas-metragens de animação do estúdio, caracterizou-se pela perpetuação de exemplos sociais altamente estereotipados, arquetípicos e tradicionais. Isso influenciou a própria visão da empresa sobre o museu como um espaço literário. Os museus eram apresentados como locais exclusivos para pessoas de alto status social. De fato, o uso de coleções de arte privadas como facilitadoras do conhecimento para a sociedade era mais comum nos próprios filmes do que o uso de museus. Estes últimos, apresentados de forma bastante limitada, continuaram a ser entendidos como meios de receber passivamente informações e cultura, sem participação ou experiência ativa. Dando continuidade às sequências da Disney, o uso do termo "galeria de arte" também era proeminente, mas o estereótipo classista persistia em seu consumo. Para além da coleção "Clássicos" da Disney e suas sequências, a tradição cinematográfica revela outros exemplos da mesma produtora que ajudaram a compreender o museu como um espaço de ensino e aprendizagem, uma viagem pela cultura, entre outros. Dessa forma, as possibilidades educativas desse espaço cultural, repleto de significado, tornaram-se visíveis. Da mesma forma, essa ideia e metáfora do museu, aliada ao desenvolvimento da imaginação e da criatividade, foi encontrada e apresentada em outros exemplos audiovisuais de produções de animação catalãs, bem como em filmes que foram muito bem recebidos pelo público. É extremamente necessário e significativo sensibilizar o público para o potencial educativo do museu e os meios que ele proporciona para promover a alfabetização em assuntos audiovisuais, culturais, de design e artísticos na comunidade. Assim, o conhecimento do patrimônio se abre para a sociedade e para os diversos indivíduos que a compõem.

Revista Apotheke, Florianópolis, v. 12, n. 1 | p. 16-20 | 2026.
Universidade do Estado de Santa Catarina. ISSN: 2447-1267.
DOI:

Referências

FERNANDES, F. **A revolução burguesa no Brasil**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SAES, D. Uma contribuição à crítica da teoria das elites. **Sociologia e Política**, Curitiba, v.1, n.3, p.7-20, 1994.

ARENAS, Paula, & CASTRO SALAS, Gonzalo. La galería de arte como espacio público. Santiago de Chile: Universidad de Chile, **Instituto de la Comunicación e Imagen**, 2006.

BALLÓ, Jordi. Imágenes del silencio. **Los motivos visuales en el cine**. Barcelona: Anagrama, 2000.

BENJAMIN, Walter. **La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica**. Barcelona: Itaca, 2003.

BORREGO DE DIOS, Concepción. Perspectivas sobre la alfabetización audiovisual. **Revista Investigación en la Escuela**, v. 41, p. 5-20, 2000.

BURGOS, Carmen, & GUALLAR, Ismael. La investigación pedagógica en los museos. **Aspectos metodológicos**. Guiniguada, vol. 1, p. 33-52, 1984.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio:** Lições americanas. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1990.

CAMPEOTTO, Fabio, & VIALE, Claudio M. Educar a través de la experiencia estética. El museo según John Dewey. **Diálogos Pedagógicos,** vol. 17, n. 34, p. 153-177, 2019.

DÍAZ-LÓPEZ, Camila, & PINTO-LORÍA, María Lourdes. Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma socio crítico. **Praxis educativa**, vol. 21, n. 1, p. 46-54, 2017.

DUNCUM, Paul. Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures, **Anadolu Journal of Educational Sciences International, Art Education Special Issue**, p. 47-64, 2015.

ESTEPA, Jesús. **La educación patrimonial en la escuela y el museo:** investigación y experiencias. Huelva: Universidad de Huelva, 2013.

FLECHA, Ramón, & VILLAREJO, Beatriz. Pedagogía Crítica: Un Acercamiento al Derecho Real de la Educación. RIEJS, **Revista Internacional de Educación para la Justicia Social**, vol. 4, n. 2, p. 87-100. 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

GIL-IBÁÑEZ, Marta, RUIZ VIÑALS, Carmen, & DEL OLMO, José Luis. Instagram y Tiktok: El rol de la mujer en las redes sociales. **Revista Internacional de Cultura Visual,** vol. 9 (monográfico), p. 1-11, 2022.

GIROUX, Henry. Flipping the Script: Rethinking Working-Class Resistance. **Truthout,** vol. 8, p. 16-29, 2015.

GÓMEZ, Iván. Princesas y príncipes en las películas Disney (1937-2013). Análisis de la modulación de la feminidad y la masculinidad. Filanderas. **Revista Interdisciplinar de Estudios Feministas**, vol. 2, p. 53-74, 2017.

GRANADO, Manuel. Educación audiovisual en educación infantil. **Comunicar**, vol. 20, p. 155-158. 2003.

GUTIÉRREZ, Lidia. Paradigmas cuantitativo y cualitativo en la investigación socio-educativa: proyección y reflexiones. **Revista Paradigma,** vol. 14, p. 1993-1998, 1996

HERNÁNDEZ, Fernando. **Educación y Cultura Visual**. Barcelona: Octaedro, 2000.

HUERTA, Ricard. Silk Road Museums: Design of Inclusive Heritage and Cross-Cultural Education. **Sustainability**, vol. 13, n. 11, e6020, 2021. https://doi.org/10.3390/su13116020

HUERTA, Ricard. Diseño de museos: estéticas educativas y patrimoniales en la Ruta de la Seda. **Aisthesis**, vol. 74, p. 264-289, 2023. https://doi.org/10.7764/Aisth.74.13

HUERTA, Ricard. Educação artística para adultos com visitas a museus e prática fotográfica. **Revista Apotheke**, vol. 9, n. 3, p. 171–192, 2024. https://doi.org/10.5965/24471267932023171

HUERTA, Ricard, & ALFONSO-BENLLIURE, Vicente. Museums as Catalysts for Creativity in Adolescence: **A Review. Heritage,** vol. 8, p. 327, 2025. https://doi.org/10.3390/heritage8080327

HUERTA, Ricard, & MONLEÓN, Vicente. Diseño de letras en carteles y cabeceras del imaginario Disney. **Icono** 14, vol. 18, n. 2, p. 406-433, 2020. https://doi.org/ri14.v18i2.1574

HUERTA, Ricard, & MONLEÓN, Vicente. Disney y Ghibli: Educación sin migraciones en la cultura visual. El cine de animación como recurso didáctico en las aulas. **Pulso Revista de Educación,** vol. 44, p. 63-89, 2021. https://doi.org/10.58265/pulso.4652

HUERTA, Ricard, & MONLEÓN, Vicente. Motivos visuales en el cine Disney. Retórica de la imagen como mediación educativa para la inclusión. Arteterapia. **Papeles de arteterapia y educación para la inclusión social**, vol. 17, p. 49-60, 2022. https://doi.org/10.5209/arte.76274

HUERTA, Ricard, & RODRÍGUEZ-LÓPEZ, Ramona. El diseño de los recuerdos. Arte y tecnología en la formación del profesorado. **Educación**, vol. 33, n. 64, p. 135-156, 2024. https://doi.org/10.18800/educacion.202401.A002

LEIVA, Encarna, & GONZÁLEZ, José Luís. Análisis de "El Rey León". La "disneylandización" social. **Comunicar**, vol. 14, p. 147-152, 2000.

MAESO-BRONCANO, Aa, & MARTÍNEZ-MORALES, María. Cómo hacer cosas con imágenes.

Posibilidades educativas de las imágenes desde un enfoque performativo. **Artseduca**, vol. 34, p. 137-150, 2023. https://doi.org/10.6035/artseduca.6686

MARTÍNEZ, Miguel. La investigación cualitativa (síntesis conceptual). **IIPSI**, vol. 9, n. 1, p. 123-146, 2006.

MARTÍNEZ-LUNA, Sergio. Cultura visual. La pregunta por la imagen. Madrid: **Sans Soleil,** 2019.

MOLLET, Tracey. "With a smile and a song…": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. **Marvels & Tales**, vol. 27, n. 1, 109-124, 2013.

MONLEÓN, Vicente. El mantenimiento de una estructura social de clases a través de los largometrajes de la colección Los clásicos Disney (1937-2016). **Communiars**, vol. 3, p. 76-94, 2020.

MONLEÓN, Vicente. Concepto estereotipado de arte en películas clásicas Disney. **Antropología Experimental**, vol. 21, p. 387-406, 2021. https://doi.org/10.17561/rae.v21.6223

MONLEÓN, Vicente. Una pedagogía crítica para el tratamiento de la Cultura Visual Disney. **Revista de Investigación y Pedagogía del Arte**, vol. 12, n. 2, p. 1-24. https://doi.org/10.18537/ripa.12.01 2022.

MONTOYA-RUBIO, Alba. El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: la importancia de la música en su construcción y su influencia en películas producidas por otros estudios. **Con a de animación**, vol. 8, p. 178-191, 2018.

MORENO, Francisco Manuel. **La galería de arte como agente dinamizador de la Educación Artística** [Tesis Doctoral]. UGR Universidad de Granada, 2014.

NAVARRO ESPINACH, Germán. La Edad Media a través del cine: La Trilogía de la Muerte de Pasolini. **Educación Artística Revista de Investigación**, vol. 10, p. 286-302, 2019. https://doi.org/10.7203/eari.10.14089

OSUNA-ACEDO, Sara, GIL-QUINTANA, Javier, & CANTILLO VALERO, Carmen. Building Children's Identity in the Disney World. **Revista Latina de Comunicación Social,** vol. 73, p. 1284-1306, 2018.

PALACIOS, Alfredo. El dibujo infantil y la influencia de la cultura visual: todas las imágenes del mundo caben en un dibujo. **Aula de infantil,** vol. 32, n. 4, p. 12-16, 2006.

PÉREZ-RUFÍ, José Patricio. Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. **Razón y palabra**, vol, 20, n. 95, p. 534-552, 2016.

PIAI, Maria Aparecida Lima. A Continuidade e o Elemento Estético da Experiência no Fazer Docente. **Revista Apotheke**, vol. 11, n. 1, p. 039–051, 2025. https://doi.org/10.5965/244712671112025039

RANCIERE, Jacques. **Le maître ignorant**. Paris: Fayard, 2013.

RODRIGUES, Jordana Belem, SOUZA, Marco Aurelio da Cruz, & SILVA, Ursula Rosa da. Profartistar e o ensino de arte na formação inicial de professores em artes visuais. **Revista Apotheke**, vol. 11, n. 3, p. 178-196, 2025. https://doi.org/10.5965/244712671132025178

SILVA, Alison Douglas D., & HINKEL, Jaison. A estética como dimensão formativa: uma análise das publicações sobre a formação de professores de artes visuais no sul do Brasil (2014–2024). **Revista Apotheke,** vol. 11, n. 2, p. 033-050, 2025. https://doi.org/10.5965/244712671122025033

SILVA, Flavio Honorio da, & HENNING, Leoni Maria Padilha. A experiência estética com o uso didático do cinema nas aulas de Filosofia: uma perspectiva a partir de John Dewey. **Revista Apotheke,** vol. 11, n. 2, p. 126-139, 2025. https://doi.org/10.5965/244712671122025126

SINÃNI, Marília Claudia F., DIAS, Vanessa C., & ACCORSSI, Aline. De(s)colonizar o olhar: as imagens no ensino de artes visuais. **Revista Apotheke**, vol. 10, n. 3, p. 049–065, 2025. https://doi.org/10.5965/244712671032024049

SOUZA, Fabiana Loes de. Imagem, gênero e sexualidade no currículo de Artes Visuais: receios, excessos e olhares conformados. **Revista Apotheke**, vol. 11, n. 2, p. 067–079, 2025. https://doi.org/10.5965/244712671122025067

VACAS-AGUILAR, Francisco. El mercado del vídeo en streaming: un análisis de la estrategia de Disney+. **Profesional de la información,** vol. 30, n. 4, p. 1-17, 2021. https://doi.org/10.3145/epi.2021.jul.13

VALLE, Lutiere Dalla, & SIRTOLI, Guilherme Susin. Entre Imagens-Metáfora e Narrativas Visuais: metodologias artísticas para acionar o Ensino e a Pesquisa na Universidade. **Revista Apotheke**, vol. 10, n. 1, p. 052–071, 2024. https://doi.org/10.5965/244712671012024052

WENDT, Lucas de B., SILVA, Adineia Aaraujo da, & OLIVEIRA, Valeska Fortes de. Cinema e Educação Especial: Debates em gênero e inclusão através da série Percy Jackson. **Revista Apotheke**, vol. 11, n. 2, p. 051–066, 2025. https://doi.org/10.5965/244712671122025051

Submissão: 15/10/2026
Aprovação: 01/05/2026