

Imaginários no cinema de animação: estetização de corpos na interface do cuidado de crianças e adolescentes

Imagineraries in animation movies: the aestheticization of bodies in the interface of the care for children and adolescents

Regina Zanella Penteadó^a

^aUniversidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho".
Instituto de Biociências. Rio Claro, SP, Brasil.
E-mail: rzpenteadó@uol.com.br

Belarmino Cesar Guimarães da Costa^b

^bUniversidade Metodista de Piracicaba. Faculdade de Comunicação e Informática. Piracicaba, SP, Brasil.
E-mail: bcgcosta@unimep.br

Pedro Henrique Giambromi Neves Rodrigues^c

^cUniversidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba, SP, Brasil.
E-mail: pedro.hgnr@gmail.com

Resumo

O artigo objetiva ilustrar como uma produção cinematográfica de animação é capaz de afirmar imaginários sociais e também evidencia a presença destes nas práticas sociais e profissionais nas áreas de educação, saúde e comunicação voltadas para a infância e adolescência. O estudo parte de elementos do repertório imagético de três formas/versões de corpo do personagem *Baymax*, da animação *Big Hero 6*, da Walt Disney Pictures, e identifica os imaginários sociais expressos na linguagem fílmica da animação, aqui considerados ponto de partida para refletir sobre as representações culturais e os dispositivos de *biopoder* da sociedade, nas lógicas consumistas e nas normatizações, padronizações, discriminações e nos controles do corpo, com atenção para os processos que envolvem as corporeidades de crianças e adolescentes. Os resultados evidenciam imaginários sociais que reforçam a padronização estética corporal, com caricaturização do corpo obeso e espetacularização do corpo atlético. As discussões alinham os imaginários a questões que tratam das corporeidades de crianças e adolescentes, especialmente centradas nas práticas sociais e profissionais e nas interfaces: saúde, educação e comunicação. É realçada a importância de uma cultura do cuidado pautada na integralidade e na interdisciplinaridade, que esteja atenta aos processos culturais, educacionais e formativos que ocorrem no contexto da sociedade consumista e midiática.

Palavras-chave: Saúde Coletiva; Educação; Corporeidade; Cinema; Cuidado.

Correspondência

Avenida 2, n.1571, casa 15, Jardim Claret.
Rio Claro, SP, Brasil. CEP:13503-240.

Abstract

The objective of this article is to illustrate how a movie animation feature can affirm social imaginaries, as well as showing their presence in social and professional practices in the fields of education, health and communication directed towards children and adolescents. This study is based on the imagistic repertoire of three body forms/versions of the character *Baymax* from the *Big Hero 6* animation (Walt Disney Pictures), and identifies the social imaginaries expressed in the animation movie language, which are considered here as a starting point to reflect upon the cultural representations and the biopower devices in society, in its consumerist logic, standardizations, discriminations and body controls, focusing on the processes that involve the corporeity of children and adolescents. The results show social imaginaries that reinforce the standardization of body aesthetics, creating caricatures of the obese body and a spectacle of the athletic body. The discussions align these imaginaries to issues regarding the corporeity of children and adolescents, especially focusing on social and professional practices and on the interfaces: health, education and communication. This study highlights the importance of a culture of care based on completeness and interdisciplinarity that considers the cultural, educational and formative processes occurring in the context of a consumeristic and mediatic society.

Keywords: Collective Health; Education; Corporeity; Movie; Care.

Mídia, potencial educativo e construção de imaginários

Na contemporaneidade, as experiências educativas se difundem para além das fronteiras da educação formal e ocorrem em diferentes espaços sociais, dentre os quais o espaço midiático que, com suas produções e práticas, incorpora, engendra, difunde e afirma imaginários sociais que possibilitam realizar leituras da sociedade e de seus processos sociais, políticos, culturais e educacionais (Díaz, 1998). Na cultura digital, as representações mediadas tecnicamente pelos efeitos da imagem adquirem referências miméticas e de naturalização. Nessa acepção, as produções e práticas midiáticas exprimem, por meio de diferentes linguagens, uma riqueza de imagens, textos, discursos, conteúdos, representações, informações, conhecimentos, verdades, sentidos, ideias, conceitos, concepções, teorias, informações, crenças, hábitos, condutas, valores, gostos, juízos éticos e estéticos que ocorrem e circulam na sociedade (Díaz, 1998; Guimarães; Wiggers; Tocantins, 2015).

Considerando como as pessoas, as comunidades e as populações compreendem, significam, explicam e cuidam dos corpos, da saúde, da vida, não é possível ignorar as produções e práticas midiáticas como repertórios de experiências culturais e lugares de exercício de *Biopoder*/atravessados por imaginários (Bertolini, 2016) na construção do processo saúde-doença-cuidado². A articulação entre cinema, infância e educação apresenta possibilidades de experiências capazes de se aventurar por caminhos que não sejam aqueles traçados, modulados, homogeneizados, normatizados (Leite, 2012, 2013). As tecnologias nas produções imagéticas criam espaços efetivos de afetação e modulação de modos de ser, de pensar e de sentir. Por comportarem cenas e enredos da cultura, indicam leituras para entender muitas práticas difundidas na sociedade e no espaço escolar.

1 Michel Foucault subsidia a compreensão das formas e dos mecanismos e dispositivos de Biopoder que são exercidos pela sociedade e pelas instituições (prisionais, hospitalares, educacionais e outras), produzindo efeitos de força, de regulação, de ordenação, de disciplinamento, de normatização, de padronização, de controle, de governo, de discriminação, de exclusão e de eliminação que recaem sobre as pessoas e os seus corpos, saúde e vida (Foucault, 1984 e 2005).

2 Processo saúde-doença-cuidado diz respeito à ideia de conceito dinâmico e abrangente de saúde que possibilita considerar e relacionar diferentes fatores, dimensões e complexidades envolvidas nos processos de compreensão, explicação, análise, cuidado e intervenção em saúde, mediante os contextos, as experiências e circunstâncias da vida (Buss; Pellegrini Filho, 2007).

Diante disso, o artigo objetiva ilustrar como uma produção cinematográfica de animação pode afirmar imaginários sociais e evidenciar a presença destes nas práticas sociais e profissionais nas áreas de educação, saúde e comunicação voltadas para a infância e adolescência. Inicialmente, são considerados os elementos do repertório imagético de três formas/versões de corpo do personagem Baymax, na animação *Big Hero 6* (2014), para tecer leituras dos imaginários sociais, das representações culturais e dos dispositivos de *biopoder* que atuam nas lógicas consumistas e no governo da vida, e nas normatizações, padronizações, controles e discriminações dos corpos no contexto midiático. Dá atenção para as questões que se desdobram nas corporeidades de crianças³ e adolescentes para destacar elementos críticos, questões, ações e agentes de um cuidado⁴ pautado na integralidade⁵ e na interdisciplinaridade.

A metodologia de análise da linguagem fílmica tem por base os estudos de Vanoye e Goliot-Lété (2008) e Penafria (2009), que propõem a consideração de aspectos internos (elementos da linguagem audiovisual) e externos ao filme (temporalidades - o período ou o contexto social, econômico, cultural, político, estético e tecnológico de produção). Os autores sugerem, com relação à análise interna, decompor os elementos constitutivos do audiovisual para interpretá-lo: separar, descosturar, desunir, extrair, separar,

destacar e descrever seus elementos. Além disso, estabelecer e compreender articulações e relações entre os elementos decompostos, com o propósito de explicar/esclarecer o funcionamento do filme, de modo a obter interpretações a partir da associação entre os elementos encontrados mediante reconstrução que retorna ao filme (esse é ponto de partida para a decomposição e, ao mesmo tempo, ponto de chegada na etapa de reconstrução). A decomposição do filme, seguindo a lógica sugerida, pode ocorrer por partes (sequências e/ou por cenas), cuja divisão feita parte de um critério ou de questões postas previamente à análise (Vanoye; Goliot-Lété, 2008; Penafria, 2009). A obra de Martin (2013) também contribuiu para embasar a leitura da linguagem fílmica, pois considera diversos elementos cinematográficos: atores, texto, diálogos, interpretação, gestos, movimentos, cenário, iluminação, cor, decoração, objetos, adereços, figurino, enquadramentos, planos, ângulos de filmagem, movimentos de câmera, montagem, transições, símbolos e metáforas, som, voz, voz *over*, efeitos sonoros, ruídos de cena, trilha sonora musical e outros.

Para a abordagem da animação *Big Hero 6* (2014), foram considerados aspectos internos da produção, sendo que a decomposição se deu mediante o critério da identificação do personagem principal Baymax, na particularidade das suas transformações corporais no decorrer da trama. Foram, assim, priorizadas as sequências e/ou cenas referentes às

3 A noção de corporeidade se mostra pertinente quando se considera a possibilidade de compreender o corpo em sua existência complexa, como apresentação do ser no mundo, espaço de visibilidade humana e lugar de inscrição e criação da linguagem e da história, para si e para o outro. Desse modo, aqui se entende que corpo/corporeidade se apresentam associados à linguagem, à comunicação, à gestualidade, à voz, à fala, ao mito, à história, à cultura, à experiência vivida e à expressividade (Freire; Dantas, 2012). No que diz respeito à dimensão cultural da corporeidade, há que se destacar o papel do discurso dos meios de comunicação de massa na constituição de uma cultura corporal específica (Braga, 2009).

4 Com perspectiva integradora de tensões e capaz de superação das dicotomias e dos binarismos (tais como: *cuidar-educar, natureza-cultura, corpo-mente, emoção-razão, assistencial/pedagógico*). Em Ayres (2004) e Freire (2013) há entendimento do cuidado como interesse, acolhimento, vínculo, empatia, interação, afetividade, diálogo, preocupação, respeito, apoio, proteção e responsabilização, com destaque para processos inclusivos e de valorização das diferenças e das diversidades, que concorrem para formas de empoderamento, de emancipação, de autonomia, de educação e formação humana. Trata-se do movimento de se voltar ativamente à presença do outro (nos diferentes espaços sociais, assistenciais ou educacionais) no enriquecimento dos horizontes de saberes e de fazeres, na perspectiva da integralidade. O cuidado diz respeito às práticas dos profissionais da saúde, dos professores/educadores e das práticas e das produções dos profissionais de comunicação.

5 Condição integral de compreensão do ser humano e de atendimento em todos os níveis de complexidade, com respeito aos sujeitos, suas singularidades, dimensões, contextos e limites das demandas pessoais e coletivo-comunitárias. A integralidade é um eixo estruturante no campo da saúde: dos saberes e práticas no cuidado; da organização dos serviços e práticas profissionais; da formação de políticas públicas de saúde; e valor formativo (Mattos, 2001). As potencialidades de operacionalização da promoção da saúde, mediante concepção de saúde-doença-cuidado, residem no modelo de atenção pautado pela integralidade e pela interdisciplinaridade, que considera a diversidade social, cultural e educacional das populações, na estruturação de políticas públicas favoráveis à saúde e à melhoria das condições e qualidade de vida (Minayo, 1997; Buss; Pellegrini Filho, 2007).

referidas mudanças, conjuntamente com elementos da linguagem fílmica que as integram - o que converge para o repertório imagético de três formas/versões de corpo do personagem. Já a análise dos aspectos externos ao filme ocorre mediante diálogo com temas da saúde, da educação e da comunicação, no contexto da crítica à subsunção da cultura à produção industrial e massiva.

O artigo compreende três momentos: (1) Breve contextualização e caracterização da animação *Big Hero 6* (2014) (desenvolvimento tecnológico e hibridismo); (2) Descrição das três diferentes formas/versões de corpo de Baymax, com base no repertório imagético do personagem para subsidiar leituras dos imaginários e dos aportes culturais expressos na produção; (3) Alinhamentos dos imaginários aos dispositivos de *biopoder* e questões relacionadas às corporeidades de crianças e adolescentes, bem como a determinadas práticas dos profissionais de saúde, educação e comunicação que atuam com esse segmento em diferentes espaços sociais: na educação básica (nas práticas escolares) e na educação superior (nas práticas de formação de professores, de profissionais da saúde e de comunicadores); (4) Encaminhamentos finais que tratam da cultura do cuidado, pautada na integralidade e na interdisciplinaridade com atenção aos processos culturais, educacionais e formativos que ocorrem na sociedade midiática e de consumo.

O personagem *Baymax* assume três diferentes formas/versões corpóreas identificadas como: original, transitória e final. Elementos do repertório imagético dessas três formas/versões de corpo, juntamente com componentes da linguagem fílmica e dos processos comunicacionais e expressivos empregados na produção, configuram leituras preliminares acerca do imaginário social expresso na animação, como ponto de partida para pensar desdobramentos da cultura em processos ancorados na realidade brasileira e nas políticas públicas de saúde e de educação. Não pretendemos estabelecer relações diretas ou criar generalizações totalizantes dos elementos, questões, temas, conteúdos e problemáticas multifacetadas relacionadas aos corpos e às corporeidades. Contudo, pretendemos contribuir para o diálogo entre comunicação, educação e saúde, considerando que: (1) a indústria

cultural produz o consumidor para as mercadorias; (2) a educação encontra mediações no campo da linguagem e da produção audiovisual; (3) a saúde tem que ser pensada também com as construções simbólicas dos aparatos midiáticos.

***Big Hero 6* – desenvolvimento tecnológico e hibridismo**

Big Hero 6 (2014) é um longa-metragem do cinema de animação norte-americano, produzido pela Walt Disney Pictures e dirigido por Don Hall e Chris Williams. Em 2015, o filme recebeu o Oscar de melhor filme de animação.

O cenário da animação é a cidade fictícia de *San Fransokyo*, uma referência às metrópoles de São Francisco (Estados Unidos) e Tóquio (Japão). *San Fransokyo* representa metaforicamente o avanço tecnológico, educacional, econômico, industrial e cultural propício para o desenvolvimento de um robô (“agente pessoal de saúde”) disponível para atendimento personalizado a qualquer hora, em resposta a demandas, motivações e desejos de consumo relacionados ao imaginário de facilitar o acesso aos serviços de atenção à saúde (especialmente por considerar que ambos os países não dispõem de rede pública de atenção à saúde com acesso universal). *San Fransokyo* expressa, ainda, o movimento de desterritorialização próprio da cultura mundializada e da composição híbrida dos compostos técnicos e de linguagem das novas ferramentas midiáticas e de consumo de produtos digitais, que têm como característica a imaterialidade, mobilidade, compactação e interação.

A trama está centrada no garoto Hiro, cujo irmão mais velho, Tadashi, trabalha em um laboratório universitário de desenvolvimento tecnológico, sob orientação do professor Callahan. Tadashi tenta motivar Hiro a se matricular na universidade para participar de suas pesquisas. O irmão mais velho apresenta a criação na qual está trabalhando: um robô para ser agente pessoal de saúde e revolucionar a medicina, Baymax. Repousando em uma maleta vermelha similar à de primeiros socorros, o acionamento do robô ocorre por comando de voz (um grito de dor): com isso, a maleta se abre e dela sai o robô, inflando-se como balão (ou airbag) de coloração

branca leitosa, que vai, aos poucos, assumindo forma assemelhada à figura humana (Figura 1).

No entanto, Hiro não se interessa e segue investindo na criação de um robô lutador para, com ele, ganhar dinheiro em lutas clandestinas - sob a reprovação de Tadashi. Hiro realiza, ainda, outra criação: os *microbots*. Ao compartilhá-la com Tadashi, recebe incentivo para apresentar sua invenção na feira universitária de tecnologia. No evento, os *microbots* chamam atenção do professor Callahan e de poderoso empresário; e a invenção rende a Hiro carta-convite para matrícula na universidade. Mas, ocorre um incêndio na universidade e Tadashi morre tragicamente. O incêndio atinge também a exposição e Hiro perde os seus *microbots*.

De volta para casa, e em meio a sentimentos e estados negativos de luto, sofrimento, frustração e angústia, Hiro tende ao isolamento, à revolta e à agressividade, quando acaba por se machucar, emitindo assim um grito de dor que aciona o robô. Tendo sido programado para agir em prol do bem-estar dos “pacientes”, Baymax exprime traços marcantes: preocupação com o outro e o cuidado que envolve atenção, interesse, ocupação, preocupação, acolhimento, proteção, vinculação e responsabilização. Baymax não mede esforços para produzir o bem-estar de Hiro e estabelece, com ele, relação de parceria, cumplicidade e apoio incondicional, além de realizar uma série de eventos para seu cuidado relacionados a práticas médicas de ordens diversas: preventivas, clínicas, diagnósticas, aconselhamentos, terapêuticas, medicamentosas, todas permeadas pelas tecnologias. Ao tomar ciência, por Hiro, da morte precoce de Tadashi, Baymax exprime surpresa e incompreensão, já que o fato contraria a lógica de vida longa supostamente garantida por hábitos de alimentação saudável e prática de atividades físicas.

O corpo multifuncional de Baymax atua, também, como arquivo de memórias e historicidades, com potencial de exercer função formativa e educativa. O robô dispõe de chip com arquivos informativos e gravações pessoais de Tadashi, bem como protótipos, experiências e ensaios de sua gênese e processo de criação. Assim, sua barriga pode ser convertida em tela de projeção das imagens gravadas por Tadashi em vida, o que possibilita a Hiro a sensação de

“presença” do irmão e o acesso às suas experiências e lembranças, com seus anseios, desejos, valores e ética. Com ajuda de Baymax, Hiro descobre que seus *microbots* foram roubados e estão sendo usados por um homem mascarado com intenções obscuras. Paira a suspeita de não ter sido acidental o incêndio na universidade. Hiro conta com apoio irrestrito de Baymax e dos pesquisadores amigos de Tadashi (personagens secundários) para descobrir o responsável pelas circunstâncias que culminaram na morte do irmão e no sequestro dos *microbots*.

O desejo de vingança da morte do irmão mobiliza Hiro e seus amigos para as ações de perseguição, fuga, luta que demandam habilidades de movimentos, força física e agilidade corporal. Os protótipos em desenvolvimento no laboratório são ajustados aos personagens secundários na criação de roupagens capazes de transformá-los e dar-lhes vantagens físicas. Nesse processo de recriação, os esforços de Hiro são destacados na reprogramação e transformação de Baymax, de modo a superar o seu descontentamento e sua insatisfação com a forma/versão original que, em função das formas arredondadas, acarretava restrições, limitações e dificuldades para a movimentação, a mobilidade e a locomoção.

O processo de transformação é realizado em três momentos e envolve três versões: a original, a intermediária e a final; cada qual expressada na linguagem da animação por diferentes elementos de imagem referentes aos movimentos, dinâmicas, formas, cores, texturas, proporções, densidades. Em todas as formas/versões, a tecnologia é destacada, especialmente com suas aplicações na robótica, na medicina, na saúde e na manutenção e recriação da figura humana. Com isso, são configuradas chaves de expressão dos diferentes papéis sociais que o personagem assume e representa, perpassando os de mãe, pai, irmão, amigo, profissional da saúde (médico, enfermeiro, farmacêutico, agente comunitário de saúde, paramédico, psicólogo e outros), agente de segurança pública (policial, bombeiro e outros) e, principalmente, o de super-herói.

A animação prossegue no campo da ficção e da ação futurista, ultrapassando os limites atuais da medicina, da física, da engenharia civil e de transportes e da própria vida humana. Contudo, mesmo que a animação comporte temas e conteúdos

com variadas discussões, o interesse está no seguinte recorte: das formas/versões de corpo/corporeidade do personagem Baymax. Para tanto, foram consideradas leituras dos imaginários sociais, dos aportes culturais e dos dispositivos de *biopoder* que atuam nas lógicas consumistas e no governo da vida e nas normatizações, padronizações, discriminações e nos controles dos corpos. A discussão perpassa espaços de práticas sociais com potenciais formadores: a sociedade, a escola e a pedagogia universitária nos cursos de formação profissional para realçar a importância de uma cultura do cuidado pautada na integralidade e na interdisciplinaridade.

Baymax e suas formas/versões de corpo: imaginários e aportes culturais

Forma/versão original

Na primeira parte, em sua forma/versão corpórea original (Figura 1), aquela idealizada por Tadashi para ser *agente pessoal de saúde*, o corpo de Baymax tem aspectos peculiares: o tamanho exageradamente grande, com formas e contornos arredondados, compondo silhueta avantajada; o perfil destacando a barriga branca, enorme, flexível, saliente e caída. Apresenta braços largos, ombros

flácidos, pernas curtas, cabeça pequena, falta de estruturas e partes corpóreas como: articulações, pés, joelhos, cotovelos, pescoço, pulsos, mãos (quatro dedos saem diretamente do antebraço), incluindo ausência de elementos da face, como cabelos, sobrancelhas, nariz, boca e orelhas – e das expressões faciais. O corpo/corporeidade de Baymax apresenta ampliações, excessos, extravagâncias anatômicas, desproporções, deformidades e *malformações* que correspondem às representações culturais expressivas do corpo grotesco, na modalidade expressiva grotesca que integra a cultura popular (Bakhtin, 1999; Sodré; Paiva, 2002).

Elementos imagéticos e sonoros são empregados nas cenas de Baymax para obter efeitos cômicos, conduzindo o público ao riso e ao divertimento. Isso é evidente nas situações em que o personagem, em decorrência das formas e do tamanho do seu corpo, depara-se com restrições, constrangimentos e dificuldades de movimentação, acomodação e acessibilidade, geralmente associadas às suas formas (deformações) e funções (disfunções) de corpo/corporeidade – diante das quais outros personagens expressam reações de estranhamento, incômodo, desconforto, nojo, riso, aborrecimento e falta de paciência.

Figura 1 – Baymax: forma/versão original



Fonte: Big Hero 6, 2014

Destacam-se as limitações da motricidade que dificultam deslocamentos; as cenas de mobilidade lenta; e o ruído ao andar, oriundo do raspar das coxas volumosas. Também, os atos e situações de esbarrar constantemente em objetos e derrubá-los; *entalar* em passagens de portas, corredores e janelas atrapalhando estratégias de fuga coletiva; apresentar *vazamento* de *gás* do seu corpo acompanhado de ruído (na acepção bakhtiniana, a flatulência, os arrotos e as excreções também configuram características expressivas do corpo grotesco); ser transportado sobre o capô por não caber no carro e demais cenas de exposição ao ridículo que, no entanto, são vistas com comicidade. A forma/versão corpórea original de Baymax é, portanto, a imagem grotesca, estereotipada, caricata e cômica da obesidade. A obesidade - objetificada na forma física e/ou na estética corporal a ela associada - é ridicularizada, negada e rechaçada pela sociedade.

Os tratamentos cômicos também configuram elementos culturais integrantes do grotesco: o princípio cômico é imprescindível nas expressões grotescas que aludem ao ridículo, ao deboche, ao sarcasmo, à caricatura, e produzem tensões capazes de provocar efeitos de perturbação, riso, espanto, surpresa, estranheza e de absurdo (Bakhtin, 1999; Sodré; Paiva, 2002).

Forma/versão intermediária

Na forma/versão transitória (Figura 2), é iniciado o processo de modificações, adaptações, reprogramações centradas na estética corporal de Baymax. Seu corpo é envolvido por uma couraça verde pastel que destaca especialmente os membros e suas partes (ombros, braços, antebraços, pulsos, mãos, coxas e pernas) avolumando-os de modo específico a construir novos contornos sugestivos de princípio de *ganho de massa* e *delineamento muscular* semelhante aos resultados de quem treina em academias de musculação. Um arcabouço escuro arredondado e rígido cobre a barriga de Baymax escondendo sua cor branca, ainda que mantidos o tamanho grande e a forma redonda e proeminente.

No entanto, as cenas e situações que envolvem o personagem continuam impondo-lhe as mesmas dificuldades, restrições, limitações; e os mesmos desafios e constrangimentos. Mantêm-se latentes os imaginários negativos vinculados ao sobrepeso e à obesidade; e repete-se a abordagem de tratamento cômico. Baymax materializa, assim, em seu corpo, uma exposição preconceituosa e caricaturada do obeso e da condição de sobrepeso/obesidade.

Figura 2 – Baymax: forma/versão intermediária



Fonte: Big Hero 6, 2014

Forma/versão final

Novo processo de mudança é empreendido sobre o corpo de Baymax para lhe dar forma/versão definitiva, com destaque para as imagens de Hiro *produzindo*, *modelando* a nova forma/versão do robô - especialmente quando se esforça por *redefinir* a barriga de Baymax, que não se enquadra na nova estética corporal proposta: Hiro empurra a barriga para dentro do corpo de Baymax até seu desaparecimento; pressionada sob uma espécie de escudo rígido, retificado, de tom escuro e com linhas horizontais (que sugerem musculatura abdominal

obtida em academia de ginástica) com o propósito de reconfigurar o perfil sem barriga, abdômen delineado e cintura fina (Figura 3a).

O corpo de Baymax passa, então, a contar com estruturas rígidas que configuram formas que remetem a representações de grupos musculares hipertrofiados, com contornos bem definidos. A linguagem fílmica - com determinados enquadramentos, como o *contra-plongée*, quando a câmera filma o objeto de baixo para cima - contribui para representar os atributos de grandiosidade, força e poder (Figura 3b).

Figuras 3a e 3b – Baymax: forma/versão final.



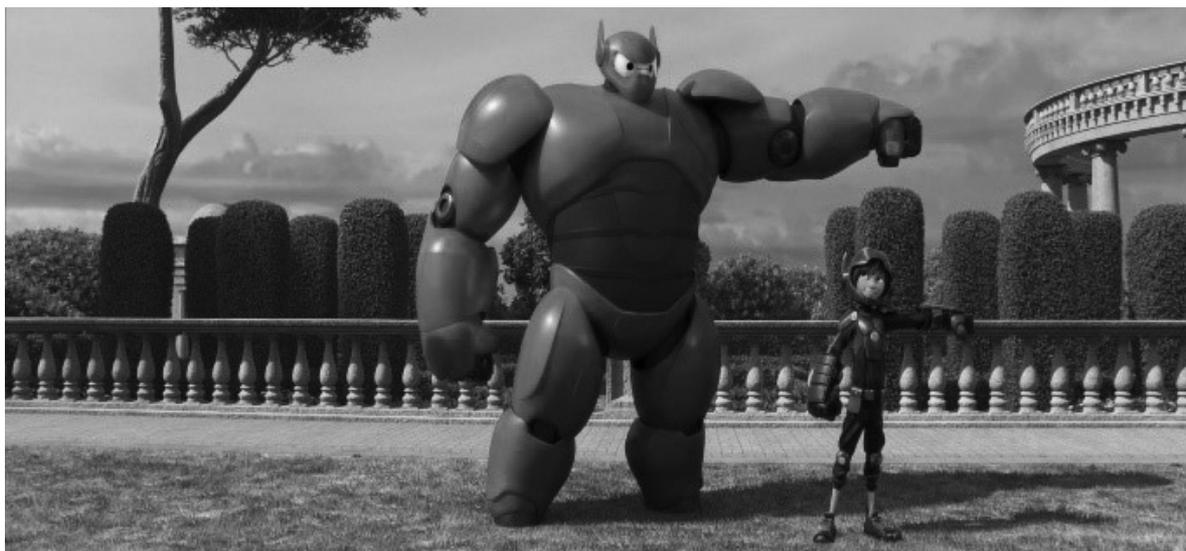
Fonte: Big Hero 6, 2014

O corpo articulado apresenta pés, pernas, pélvis, cintura, antebraços, punho, mãos, pescoço, cabeça (mandíbula, olhos e orelhas) e partes com ampliação de volume: ombros, punhos, costas, peito, braços, coxas e pernas; que acentuam a representação de força (Figura 4).

O repertório imagético da transformação final de Baymax traz novamente representações preconceituosas com relação à estética das curvas e formas físicas da obesidade corpórea e afirma, em contrapartida, os imaginários de valorização

de padrões e modelos de formas acinturadas e abdomens *chapados, enxutos, definidos, delineados*. Na sua forma/versão final, Baymax é transformado em “super-herói”, com atributos de força, mobilidade, agilidade, destreza, rapidez, eficiência, podendo inclusive voar. A condição heroica agrega valorização positiva ao corpo atlético musculoso, fetichizado por corresponder a imaginários espetaculares de masculinidade, saúde, alto rendimento, atividade física e beleza (Costa, 2006; Duarte, 2012).

Figura 4 – Baymax: forma/versão final e Hiro



Fonte: Big Hero 6, 2014

A leitura do repertório imagético das três diferentes formas/versões corpóreas de Baymax evidencia imaginários opostos de corporeidades: caricaturização do corpo obeso e de espetacularização e fetichização do corpo atlético - ambos estetizados a partir de estereótipos. Ao mesmo tempo em que os imaginários rechaçam a condição corpórea de sobrepeso/obesidade, valorizam também a condição física de corpo atlético. Ficam evidenciados os processos de padronização estética de corporeidades polarizadas entre caricaturizações e espetacularizações. São, portanto, favorecidas as abordagens das corporeidades estetizadas e interpostas entre os imaginários de sobrepeso/obesidade e de corpo atlético/musculoso.

Baymax e *biopoder*: alinhamentos dos imaginários às corporeidades de crianças e adolescentes – práticas sociais, escolares e formação profissional

Os imaginários de corporeidades estetizadas e interpostas entre os imaginários de sobrepeso/obesidade e de corpo atlético/musculoso dão suporte para a discussão dos possíveis desdobramentos nas práticas dos profissionais de saúde, de educação e de comunicação voltadas ao segmento infante/juvenil, que apresentamos a seguir, pautada pela questão: quais seriam algumas das possíveis implicações

que a estetização dos corpos, no âmbito midiático, acarreta para os processos de promoção da saúde e de formação de subjetividades, de sociabilidades, de civilidade, de educação e de humanização?

O problema do sobrepeso e da obesidade é mundialmente preocupante, dada a prevalência alarmante em mais de 50% das pessoas de ambos os sexos e em todos os ciclos de vida e níveis de escolaridade (Malta et al., 2014), constituindo fator de risco de doenças crônicas não transmissíveis (Brasil, 2011). Ocorre que o risco de doenças e morte tem sido a principal via para se pensar e lidar com a questão. Sem desmerecer a importância desse enfoque, é preciso não recair numa concepção de saúde fragmentada, que toma o sujeito na aparência, na estrutura corporal em parâmetros orgânicos, físicos, biológicos e bioquímicos. Há que se considerar outras dimensões atreladas à problemática de sobrepeso/obesidade, que extrapolam a prevenção/o tratamento de doenças e se relacionam às corporeidades, às pessoas (e a processos de educação e de formação humana) e às suas vidas (e aos modos de viver em sociedade).

Ao tratar as condições de ser/estar obeso de modo objetificado, caricaturado e cômico (como motivações para o riso e para a diversão pública), a animação reforça os processos de naturalização, banalização e dessensibilização com relação aos sujeitos obesos e às condições de estar com obesidade que podem, inclusive, fomentar desrespeitos e preconceitos.

Não oportuniza brechas para que as percepções do público/da sociedade se voltem para a produção de formas de sensibilidades e de reflexão crítica, igualmente com as problemáticas, dificuldades, desconfortos, sofrimentos e formas de exclusão social e cultural vivenciados pelas pessoas obesas. Ratificamos o questionamento de Bandeira e Zanolla (2016): não seria isso uma forma de barbárie socialmente construída por meio de uma cultura danificada?

Alguns fatos que ficaram obscurecidos e intocados: a falta de planejamento e de adaptação de cidades, arquiteturas, espaços, moradias populares, passagens, acessos, portas, mobiliários e acomodações (mesas, cadeiras, carteiras escolares, bancos, assentos) às pessoas obesas, em veículos de transporte individual e coletivo (carros,

ônibus, metrô, aviões) e em serviços públicos e prestadores de serviços de saúde, educação, cultura, lazer, turismo, e outros locais, como: salas de espera, consultórios, banheiros, vestiários, trocadores, salas de aula, salas de reuniões, bancos, auditórios, cinemas, teatros, casas de espetáculos, hotéis, clubes, lojas, supermercados, lanchonetes, cafés, restaurantes, praças de alimentação e cantinas escolares.

Outro aspecto é a relação do processo de estetização e espetacularização das corporeidades com o consumo, em efeitos que não se limitam à infância/adolescência; a imagem espetacular do corpo atlético, forte e musculoso de Baymax caracteriza a indústria cultural que alia produção midiática, entretenimento e extensão da racionalidade técnico-industrial à esfera do lazer. As produções midiáticas atuam em processos culturais que *encaminham, preparam, educam, direcionam* a infância/adolescência para diversos segmentos de mercado.

A partir da animação/do personagem, surgem produtos e serviços destinados ao público infantil/juvenil: bonecos, jogos, brinquedos, livros, cadernos, mochilas, estojos, lápis, borracha e demais materiais escolares, roupas, calçados, acessórios, itens decorativos de festas e ambientes, alimentos etc. Mas a afirmação de um visual *fit/fitness* agrega, ainda, uma série de interesses, desejos e *necessidades* de consumo a serem atendidos, satisfeitos por homens e mulheres nos ciclos de vida da juventude/maturidade, que engloba eventos (caminhadas, corridas), serviços e produtos associados às práticas de profissionais da saúde (médicos, enfermeiros, farmacêuticos, nutricionistas, esteticistas, psicólogos, medicina alternativa e/ou complementar, fisioterapeutas, educadores físicos e outros) e de comunicação (jornalistas, publicitários, cineastas, dramaturgos, produtores e apresentadores de programas de rádio, televisão e internet, blogueiros, *facebookers* e outros) - além das indústrias de vestuário/calçados/acessórios para prática de atividade física, aparelhos e equipamentos para exercícios físicos e esportes; alimentação (isotônicos, suplementos, esteroides, anabolizantes, dietas e produtos diet, light, funcionais); revistas, canais de televisão, *posts*;

aplicativos para dispositivos móveis; serviços de academias, *personal trainer*, modalidades de aulas de ginástica e treinamentos, entre tantos outros.

Os imaginários sociais empregados encontram, nas ciências biológicas e da saúde, os aportes para sua sustentação, afirmação e validação, com efeitos nas políticas públicas de educação e saúde. A atividade física está diretamente relacionada, não somente com a prevenção e a redução do sobrepeso e da obesidade, mas com o bem-estar, a promoção da saúde, a longevidade e a qualidade de vida. Contudo, é preocupante quando aspectos e discursos das ciências são transformados, pela indústria cultural, como referências miméticas para *justificar* e *legitimar* investimentos na busca da construção e modelagem de corpos/corporeidades e da organização da vida a partir de modelos estetizados, estandardizados, espetacularizados e deformativos de corpo e vida (Barros, 2013; Freitas; Chaves, 2013; Bandeira; Zanolla, 2016).

Estudos como o de Bastos et al. (2013) chamam atenção para a condição denominada “epidemia de *fitness*” referente ao desenvolvimento de hábitos e comportamentos obsessivos com a saúde, a beleza, a vitalidade e a longevidade, que se torna alvo de controle por parte de especialistas - condição esta naturalizada e disseminada pela saúde coletiva e reforçada nos espaços de atuação da educação física. Outro aspecto é a ocorrência de excesso de atividade física e exercícios, que vem sendo relacionada à insatisfação e distorção em relação à imagem corporal, preocupação excessiva com o corpo, transtornos alimentares, adoção de práticas alimentares não convencionais e outros comportamentos que configuram novo transtorno psíquico da imagem corporal, da aparência e as dependências psíquicas a eles associadas, sobre o qual a mídia exerce forte influência: a vigorexia (Camargo et al., 2008; Vasconcelos, 2013).

O processo de estetização e espetacularização das corporeidades - fomentado pelas mídias e imaginários sociais que nelas circulam e, aqui, materializado na animação *Big Hero 6* (2014) - configura exercício do *biopoder* (Foucault, 1984 e 2005) que, no contexto da indústria cultural, atua simultaneamente no governo da vida e nas normatizações, regulações, padronizações,

controles e discriminações dos corpos, como ainda nas lógicas consumistas relacionadas às corporeidades (Bertolini, 2016).

A sociedade de consumo gera constante tensão entre os aspectos e as condições que propiciam e/ou determinam a obesidade/o corpo obeso ou a saúde/o corpo saudável. Nesse contexto, conforme Santos (2009), a mídia interfere nos valores, hábitos e gostos das crianças e dos adolescentes, explorando o ato de comer (particularmente na vertente dos excessos e da má alimentação) na relação com o afeto, as emoções, a compensação, a ludicidade, o divertimento, o lazer, o entretenimento e o prazer, aumentando as condições de riscos de transtornos alimentares.

Como característica da dimensão sistêmica da indústria cultural, quando alia entretenimento, racionalidade técnica e consumo, não podemos desconsiderar que os apelos das empresas de produtos alimentícios e de serviços e lojas de alimentação buscam associar seus produtos, marcas e embalagens às personagens que permeiam o imaginário e que são arquitetadas pela indústria cinematográfica e são encontradas em outros segmentos: brinquedos, jogos, objetos colecionáveis, por exemplo. Além disso, cabe lembrar o papel estratégico exercido pela propaganda nos gostos e nas escolhas em relação à alimentação, contribuindo para que frutas, legumes e verduras sejam substituídos por produtos industrializados, na manutenção e no desenvolvimento da sociedade de consumo e do sistema capitalista (Santos, 2009). Para prolongar a validade dos alimentos industrializados são acrescentados gordura, açúcares, sódio, conservantes e outros aditivos que, apesar de palatáveis, deixam de ser saudáveis. Assim, a fim de prevenir quaisquer doenças e principalmente a obesidade, o Guia Alimentar para a População Brasileira (Brasil, 2014) determina que os alimentos processados sejam consumidos em menor quantidade, e os ultraprocessados evitados; de forma que a base da alimentação seja composta por alimentos *in natura* e alimentos minimamente processados.

A obesidade se apresenta como um problema da cultura do consumo, da necessidade de acumulação (que passa a atingir o corpo) e da satisfação com a posse de bens (no caso, os alimentos). Portanto, é

uma questão social atinente às políticas públicas e que não se dissocia da discussão sobre os direitos dos cidadãos - do consumidor, à saúde e à educação (Santos, 2009).

A seguir são tecidos alguns alinhamentos dos imaginários e das corporeidades, com atenção especial para um dos espaços sociais de experiências significativas de crianças e adolescentes: o da educação básica, o das práticas escolares.

No Brasil, as instituições educacionais configuram um espaço social que centraliza uma série de políticas públicas, programas e planos de ação para atendimento, desenvolvimento, educação e promoção da saúde de crianças e adolescentes (Mota, 2016). Mas há que se questionar: quais seriam as concepções e os imaginários que sustentam tais ações? Nelas não estariam as abordagens dos corpos e da obesidade sendo, igualmente, perpassadas por concepções estreitas de saúde (quase sempre percebida de modo reduzido, fragmentado, como ausência de doenças) e pressupostos de ação e imaginários estetizantes? Em que medida não estariam as nossas próprias práticas profissionais, como educadores, profissionais da saúde e comunicadores, atuando na afirmação e difusão dos mesmos imaginários e dispositivos?

Além da necessária reformulação das práticas educativas em saúde, implicando a reorientação na formação dos profissionais na perspectiva da integralidade, é preciso destacar o preparo dos educadores para o cuidado atento às corporeidades de crianças e adolescentes, nos espaços e práticas escolares, com especial atenção para: crítica à cultura midiática e percepção sobre seus produtos, linguagens e imaginários, muitas vezes construídos com fundamento na circulação da mercadoria e em sua composição fetichizante; além de representações polarizadas.

Outro aspecto dos imaginários expressos no corpo de Baymax é que ele expressa polarizações entre representações ligadas aos movimentos, funcionalidades, ritmos, expressividade, posturas e gestualidades dos corpos: de um lado, a existência de corpo obeso estagnado, desajeitado, lento em movimentos e limitado em expressões faciais, em gestos e em deslocamentos; por outro lado, um corpo atlético ativo, ágil, veloz, eficiente. Então,

perguntamos: não haveria similitude entre tais polaridades e aquelas das demandas das inscrições *autorizadas* de corpos/corporeidades de alunos nos espaços, tempos e práticas escolares?

De um lado, na configuração física da sala de aula, e com roteiro de aula tradicional, as demandas apresentadas aos alunos são, geralmente, de excessivo disciplinamento e controle corporal (Oliveira; Damiano; Pereira, 2015) no tocante às: posturas (estática e alinhada); formas de acomodação (imobilidade, assentados em cadeiras/carteiras); expressividade (os olhares: para frente/para o professor; falas silenciadas, temporalizadas, direcionadas para certos interlocutores; expressões faciais e gestos corporais por vezes ausentes e outras contidos, neutralizados, centrados na realização das tarefas de atenção, leitura, escrita). Por outro lado, nas aulas de educação física, particularmente nas práticas esportivas competitivas, dos alunos se espera desempenho corporal que implica movimento, força, precisão, resistência, agilidade, destreza, rapidez (Andrade, 2015).

Outra faceta que envolve estetização de corpos/corporeidades diz respeito aos processos de *bullying* no espaço escolar. Crianças e adolescentes com sobrepeso e obesidade são estigmatizados e sofrem atos de violência como exclusão, preconceitos e humilhações, fundados em construções sociais e culturais demarcados por padrões de beleza e de patologização do corpo que não excluem a participação da mídia. Os processos de *bullying* geram sofrimentos e prejuízos físicos, psicológicos, emocionais, sociais e educacionais que atingem negativamente o aluno, seus amigos e familiares. Produzem sobrecargas ao professor no trabalho docente por lidar com a questão em sala de aula e junto com a comunidade escolar (Costa; Souza; Oliveira, 2012; Mattos et al., 2012). É outra faceta do *biopoder* com efeitos nos processos sociais seletivos, discriminatórios, desqualificadores e excludentes que acarretam sofrimentos e prejuízos formativos e educacionais, com implicações para o sujeito e a sua forma de vida em sociedade.

Nas aulas de educação física, os alunos com sobrepeso e obesidade podem apresentar dificuldades em algumas modalidades esportivas e em determinadas atividades e exercícios

tradicionais - especialmente em competições - e não se trata de questionar a importância da participação dos alunos obesos em práticas competitivas. Ocorre que a frequente desvantagem no desempenho físico pode produzir sentimentos de fracasso, frustração e desânimo; e contribuir mais para o afastamento/exclusão e pouco para a produção de formas de acolhimento, de aderência e de sentimentos de satisfação. Esses mesmos alunos podem ter aptidões para outros exercícios, atividades esportivas e modalidades que se apresentem adequados para a sua estrutura e forma física corpórea, nos quais eles possam apresentar desempenhos positivos e obterem sentimentos de prazer, plenitude e realização. Nesse sentido, os professores de educação física escolar podem favorecer a produção de experiências inclusivas com potencial formativo e (re)formador de corporeidades e de subjetividades, para a valorização dos sujeitos, sua autoestima e na construção de processos de emancipação. Verificamos a necessidade de atenção, na formação inicial e continuada de professores de educação física, para desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas aos alunos com sobrepeso/obesidade.

Ainda referente ao espaço escolar, outro aspecto a ser desenvolvido é o da relação entre a alimentação escolar e a formação de hábitos alimentares. Há uma corresponsabilidade entre os Ministérios da Saúde e da Educação em assegurar a implantação da Política Nacional de Alimentação e Nutrição e parte da Política Nacional de Promoção de Saúde nas escolas, em consonância com o Programa Nacional de Alimentação Escolar, que tem objetivos voltados para as necessidades nutricionais do aluno no período escolar e para a promoção de hábitos alimentares saudáveis. Além disso, a lei nº 11.947/2009 inclui a educação alimentar e nutricional no currículo escolar, abordando o tema alimentação e nutrição e o desenvolvimento de práticas saudáveis voltadas para a segurança alimentar e nutricional (Cervato-Mancuso et al., 2013). Contudo, a alimentação na escola não vem sendo percebida nem discutida pelos professores, coordenadores pedagógicos e diretores como ação pedagógica sob suas responsabilidades para a promoção dos hábitos alimentares saudáveis entre escolares ou na condição de parceiros das famílias. Há uma desconexão entre o ambiente

familiar, o escolar e a sociedade na perspectiva do direito humano à alimentação (Cervato-Mancuso et al., 2013).

Em sentido amplo, há que se considerar a necessidade de estudos e de discussão acerca do lugar e das possibilidades atribuídas ao corpo/às corporeidades e às questões relacionadas nas práticas escolares, na perspectiva da construção de formas de cuidado que façam do ato educativo um lugar de resistências, de rupturas e de (re)criação de processos sociais. Entendemos ser aqui relevante realçar a importância de uma cultura do cuidado que, pautada na integralidade e na interdisciplinaridade, esteja atenta aos processos culturais, educacionais e formativos que ocorrem no contexto da sociedade consumista e midiática. Nesse sentido, faz-se necessário voltar o olhar sobre a formação de profissionais de educação, saúde e comunicação.

A formação dos profissionais de comunicação (graduações em jornalismo, cinema e audiovisual, rádio, TV e internet, publicidade e propaganda e outras) pouco contempla, nas matrizes curriculares, disciplinas com conteúdos referentes às formas de se conceber, compreender, tratar, mediar e divulgar fatos, temas, problemas, questões, conteúdos, ações, informações ligadas à saúde e à vida das pessoas. Poucos subsídios dispõem os profissionais de comunicação para compreender as mudanças paradigmáticas e as políticas públicas em saúde. Comumente são observados problemas como contrastes, contradições, antagonismos, equívocos, distorções, conflitos de interesses, disfunções e diferenças que se fazem evidentes entre as lógicas, os pressupostos, as estratégias, as perspectivas, as linguagens e outros fatores que se apresentam como dificuldades e se interpõem à concretização de ações integradas entre as áreas de comunicação e de saúde coletiva (Kucinski, 2002; Gomes, 2012).

A formação de profissionais de comunicação e de educação poderia contar com espaços formais para conhecimento, estudo e discussão do conceito de saúde e compreensão abrangente do processo saúde-doença-cuidado relacionado à qualidade de vida, com destaque para: os modelos de atenção e as implicações nos discursos educativos e midiáticos; a promoção da saúde e os processos educativos em saúde; a política pública nacional de saúde e

dos seus princípios norteadores (integralidade, universalidade e equidade); a produção da saúde nas práticas sociais: os imaginários, as representações, a produção de sentidos, os discursos e as narrativas nos espaços educacionais, midiáticos e de atenção; as formas e dispositivos de exercícios de *biopoder* nos cenários educacional, assistencial e midiático contemporâneo, entre outros.

Quanto aos profissionais da saúde, é importante que a formação oportunize o desenvolvimento de formas de cuidado destinadas às crianças e aos adolescentes com sobrepeso/obesidade capazes de superação das abordagens de cunho higienista e as disciplinas que enfocam a promoção da saúde, a educação em saúde e a saúde das comunidades passe a incorporar a discussão da cultura midiática na construção da saúde.

Contudo, é importante ressaltar que, nas mediações que se estabelecem entre cultura, educação e formação, é preciso ir além da análise de produtos e produções midiáticas e do uso instrumental das mídias em práticas educacionais escolares e não escolares. Nos dizeres de Serra (2006), a articulação entre cinema e escola/educação demanda olhar, também, aquilo para o que propende, o que não tem lugar, o que acontece e o que potencialmente poderia acontecer. Nesse sentido, processos pertinentes são aqueles que potencializam diálogos e experiências que, na diversidade, viabilizam frestas para outras vivências, leituras, desvelamentos de sentidos, trazendo à tona conteúdos, vozes, discursos, afetos e sensibilidades.

Cabe pensar na ampliação do envolvimento, do compromisso e da responsabilidade da sociedade - especialmente das famílias e dos profissionais de saúde, educação e comunicação - em reconsiderar as oportunidades, as vivências e as experiências às quais estão expostos crianças e adolescentes e que afetam a constituição de corporeidades e subjetividades. Para tanto, são relevantes olhares e escutas atentos às crianças e aos adolescentes, nas questões, necessidades, anseios, expectativas, alegrias, preocupações, frustrações, sofrimentos relacionados com as corporeidades engendradas na cultura e na educação; no diálogo aberto para as diferentes linguagens, a criatividade e as maneiras como são por eles percebidas, vivenciadas,

expressadas (se o fazem e como o fazem) e como se permitem (ou não) por elas se afetar. Há necessidade de produção de experiências que apontem para possibilidades diferentes daquelas traçadas, moduladas, homogeneizadas, normatizadas, estetizadas, espetacularizadas. Isso se aplica às crianças, aos adolescentes, às suas famílias, aos educadores, aos profissionais da saúde, aos comunicadores, com a seguinte perspectiva: que as produções midiáticas e as suas linguagens sejam reconhecidas e incorporadas às práticas sociais e profissionais, como potências para mediações, presenças e encontros entre sujeitos, cultura, educação, formação ambientadas numa cultura do cuidado, consigo e com os outros.

Considerações finais

As leituras empreendidas a partir do repertório imagético das três formas corpóreas do personagem Baymax mostraram como a animação *Big Hero 6* (2014) se vale da linguagem fílmica e de representações culturais grotescas na difusão de imaginários sociais estereotipados e atrelados a valorações maniqueístas que reforçam, de um lado, modelos de caricaturização e rejeição do corpo obeso e afirmam abordagens desrespeitosas, preconceituosas e excludentes em relação às pessoas com sobrepeso/obesidade; e, por outro, salientam a espetacularização e dignificação do corpo atlético e das suas múltiplas funcionalidades. Por se tratar de animação, portanto, uma forma de entretenimento, *Big Hero 6* (2014) sutilmente mascara o que é próprio da sociedade do espetáculo: o fetiche da imagem.

Os alinhamentos realizados no artigo - que envolvem os imaginários sociais expressos na animação e aqueles presentes nas práticas sociais, escolares e de formação de profissionais das áreas de educação, saúde e comunicação - contribuem para afirmar a necessidade da discussão acerca das contribuições das produções midiáticas nos processos de formação cultural e educacional, especialmente levando em conta uma sociedade de consumo na qual o corpo é fragmentado, objetificado, estetizado e transformado em mercadoria. Nesse contexto, o estudo evidencia que as produções midiáticas não se encontram distantes das

capacidades de atuar como mais um dos dispositivos de *Biopoder* e produz efeitos potencialmente dessensibilizantes, prejudicantes e deformantes em processos formativos de diferentes ciclos de vida.

É importante observar a formação dos profissionais de educação, de saúde e de comunicação, com preocupação na construção de uma cultura do cuidado pautada pela integralidade e pela interdisciplinaridade, cultura essa que possa estimular a discussão da importância do papel desses profissionais nas mediações das experiências culturais de uma sociedade de consumo e midiática e nos processos educacionais e formativos envolvendo corpos/corporeidades das pessoas, nos diferentes espaços sociais.

Ao considerar uma produção midiática ficcional, com técnicas de produção e linguagem formatadas para animação e consumo massivo e escala global, esta pesquisa buscou dar visibilidade para produções características da indústria cultural que afirmam imaginários sociais que são difundidos pela repetição e conformação do gosto do público. É importante identificar como tais imaginários estão presentes nas práticas sociais e profissionais nas áreas de educação, saúde e comunicação voltadas para a infância e a adolescência, como um exercício de percepção e de interpretação dos mecanismos que estruturam a forma e a mensagem dos artefatos simbólicos de entretenimento e se tornam referências miméticas e não de autonomia individual.

Salientamos que as possibilidades de mediações educativas significativas para o debate das práticas culturais, pedagógicas e de cuidado pautado pela integralidade e interdisciplinaridade se encontram em diferentes e variados espaços sociais: nos escolares e não escolares, na mídia, na pedagogia universitária, no desenvolvimento profissional de professores, nas práticas de atenção à saúde. Contudo, há necessidade de formação, dos diferentes atores sociais, orientada para a educação para a cidadania que respeite subjetividades nos processos de socialização e de formação humana. Isso implica educar o olhar, a percepção e a compreensão dos mecanismos utilizados pela indústria cultural no contexto da sociedade de consumo, para esclarecer a relação imanente entre mercadoria, lazer administrado e cultura.

Referências

- ANDRADE, M. P. Escola, educação física e técnica desportiva: a (des)construção do corpo humano. In: OLIVEIRA, W. C.; DAMIANO, G. A.; PEREIRA, L. H. P. (Org.). *Corporeidade, educação e tecnologias: experiências, possibilidades e desafios*. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.
- AYRES, J. R. C. Cuidado e reconstrução das práticas de saúde. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, Botucatu, v. 8, n. 14, p. 73-92, 2004.
- BAKHTIN, M. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 1999.
- BANDEIRA, L. B.; ZANOLLA, S. R. S. Mercadorização da beleza corporal: um estudo a partir da teoria crítica da Escola de Frankfurt. In: PUCCI, B.; COSTA, B. C. G.; CAMPOS N. M.; SILVA, L. B. (Org.). *Atualidade da teoria crítica na era global*. São Paulo: Nankin, 2016. p. 205-221.
- BARROS, J. P. P. Biopolítica e educação: relações a partir das discursividades sobre saúde na escola. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 38, n. 1, p. 361-381, 2013.
- BASTOS, W. et al. Epidemia de Fitness. *Saúde e Sociedade*, São Paulo, v. 22, n. 2, p. 485-496, 2013.
- BERTOLINI, J. O corpo na esfera da mídia: entre representações sociais e biopoder. *Ação Midiática*, Curitiba, n. 11, p. 33-47, 2016.
- BIG Hero 6. Direção: Don Halls; Chris Williams. Produção: Roy Conli; John Lasseter; Kristina Reed; Brad Simonsen. Intérpretes: Scott Adsit; Ryan Potter; Daniel Henney; T. J. Miller; Jamie Chung e outros. Roteiro: Jordan Roberts; Robert L. Baird; Daniel Gerson. Burbank: Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios; FortyFour Studios, 2014. (102 min), son., color, 35 mm.
- BRAGA, A. Corpo, mídia e cultura. *Razón y Palabra*, Quito, v. 14, n. 69, 2009. Disponível em: <<https://bit.ly/2LngeQE>>. Acesso em: 13 jan. 2018.
- BRASIL. Ministério da Saúde. *Plano de ações estratégicas para o enfrentamento das doenças crônicas não transmissíveis (DCNT) no Brasil 2011-2022*. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2011.

- BRASIL. Ministério da Saúde. *Guia alimentar para a população brasileira*. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2014.
- BUSS, P. M.; PELLEGRINI FILHO, A. A saúde e seus determinantes sociais. *PHYSIS: Revista Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, p. 77-93, 2007.
- CAMARGO, T. P. P. et al. Vigorexia: revisão dos aspectos atuais deste distúrbio de imagem corporal. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte*, Brasília, DF, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2008.
- CERVATO-MANCUSO, A. M. et al. O papel da alimentação escolar na formação dos hábitos alimentares. *Revista Paulista de Pediatria*, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 324-330, 2013.
- COSTA, B. C. G. Corpo, mediação tecnológica e desumanização. In: MOREIRA, W. W. *Século XXI: a era do corpo ativo*. Campinas: Papyrus, 2006. p. 183-203.
- COSTA, M. A. P.; SOUZA, M. A.; OLIVEIRA, V. M. Obesidade infantil e bullying: a ótica dos professores. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 38, n. 3, p. 653-665, 2012.
- DÍAZ, E. *La ciencia y el imaginario social*. Buenos Aires: Biblos, 1998.
- DUARTE, J. F. Representações dos corpos masculinos na revista Men's Health. *Ciências Sociais Unisinos*, São Leopoldo, v. 48, n. 3, p. 235-247, 2012.
- FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. 54. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.
- FREITAS, L. M.; CHAVES, S. N. Diga-me tuas medidas e direi quem és: a padronização estética dos corpos pelos discursos biológicos. *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 47-63, 2013.
- FOUCAULT, M. *História da sexualidade 2: o uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 1984.
- FOUCAULT, M. *Em defesa da sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- FREIRE, I. M.; DANTAS, M. H. A. Educação e corporeidade: um novo olhar sobre o corpo. *HOLOS*, Natal, v. 28, n. 4, p. 148-157, 2012.
- GOMES, E. S. Jornalismo de saúde: prevenir ou remediar? *Estudos em Jornalismo e Mídia*, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 340-352, 2012.
- GUIMARÃES, J. S.; WIGGERS, I. D.; TOCANTINS, G. M. O. Mídia-educação e escola: meios digitais e cultura popular. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 45, n. 158, p. 995-999, 2015.
- KUCINSKI, B. Jornalismo e saúde na era neoliberal. *Saúde e Sociedade*, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 95-103, 2002.
- LEITE, C. D. P. Infância, cinema e formação: contornos de modulações, subjetividades e singularidades. *Educação Temática Digital*, Campinas, v. 14, n. 1, p. 314-331, 2012.
- LEITE, C. D. P. Cinema, educação e infância: fronteiras entre educação e emancipação. *Fermentario*, Campinas, v. 2, n. 7, p. 1-14, 2013.
- MALTA, D. C. et al. Evolução anual da prevalência de excesso de peso e obesidade em adultos nas capitais dos 26 estados brasileiros e no Distrito Federal entre 2006 e 2012. *Revista Brasileira de Epidemiologia*, São Paulo, v. 17, p. 267-276, 2014. Suplemento 1.
- MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- MATTOS, R. A. Os sentidos da integralidade: algumas reflexões acerca de valores que merecem ser defendidos. In: PINHEIRO, R.; MATTOS, R. A. (Org.). *Os sentidos da integralidade na atenção e no cuidado à saúde*. Rio de Janeiro: Uerj, 2001. p. 39-64.
- MATTOS, R. S. et al. Obesidade e bullying na infância e adolescência: o estigma da gordura. *Demetra*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 71-84, 2012.
- MINAYO, M. C. S. Saúde e doença como expressão cultural. In: AMÂNCIO FILHO, A.; MOREIRA, M. C. G. B. (Org.). *Saúde, trabalho e formação profissional*. Rio de Janeiro: Fiocruz, 1997. p. 31-39.

MOTA, M. R. A. Políticas públicas de assistência à infância e as reconfigurações do cuidado/ educação no contexto contemporâneo. *Cadernos de Educação*, Pelotas, v. 55, p. 77-93, 2016.

OLIVEIRA, N. R. C. Infância, corpo e movimento: notas para (re)pensar os tempos e espaços na educação infantil. In: OLIVEIRA, W. C.; DAMIANO, G. A.; PEREIRA, L. H. P. (Org.). *Corporeidade, educação e tecnologias: experiências, possibilidades e desafios*. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

OLIVEIRA, W. C.; DAMIANO, G. A.; PEREIRA, L. H. P. (Org.). *Corporeidade, educação e tecnologias: experiências, possibilidades e desafios*. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

PENAFRIA, M. *Análise de filmes - conceitos e metodologia(s)*. In: CONGRESSO SOPCOM, 6., 2009, Lisboa. *Anais...* Lisboa: Sopcom, 2009. p. 1-10. Disponível em: <<https://bit.ly/1BGfzTa>>. Acesso em: 13 jan. 2018.

SANTOS, A. M. *Sociedade do consumo: criança e propaganda, uma relação que dá peso*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2009.

SERRA, M. S. El cine en la escuela. ¿Política o pedagogía de la mirada? In: DUSSEL, I.; GUTIERREZ, D. (Org). *Educación y pedagogías de la imagen*. 1. ed. Buenos Aires: Manantial OSDE, 2006. p. 145-154.

SODRÉ, M.; PAIVA, R. *O império do grotesco*. Mauad: Rio de Janeiro, 2002.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Trad. Marina Appenzeller. 5. ed. Campinas: Papirus, 2008.

VASCONCELOS, J. E. L. Vigorexia: quando a busca por um corpo musculoso se torna patológica. *Revista Educação Física Unifafibe*, Bebedouro, v. 1, n. 2, p. 91-97, 2013.

Contribuição dos autores

Penteado orientou a pesquisa inicial que deu origem à ideia do presente artigo e foi a responsável pela concepção e redação inicial do manuscrito, adequação às normas da revista, submissão, reformulação e revisão final. Costa participou da redação e revisão crítica do artigo, adequação às normas da revista e reformulação do texto. Rodrigues participou da pesquisa inicial, coleta de dados e formatação das imagens.

Recebido: 04/10/2017

Reapresentado: 14/01/2018

Aprovado: 13/03/2018