



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – RELAÇÕES PÚBLICAS

JAQUELINE DE OLIVEIRA FOFONKA

**ERA UMA VEZ... *DIVERTIDA MENTE*: ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E VISUAIS  
PARA FALAR A CRIANÇAS E ADULTOS EM FILMES DE ANIMAÇÃO**

Porto Alegre

2016

JAQUELINE DE OLIVEIRA FOFONKA

**ERA UMA VEZ *DIVERTIDA MENTE*: ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E VISUAIS  
PARA FALAR A CRIANÇAS E ADULTOS EM FILMES DE ANIMAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação  
apresentado ao Departamento de Comunicação Social  
da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como  
requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em  
Comunicação Social, Habilitação Relações Públicas.

Orientação: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Nísia Martins do Rosário  
Coorientação: Ms. Adriana Pierre Coca

Porto Alegre

2016

## CIP - Catalogação na Publicação

Fofonka, Jaqueline de Oliveira

ERA UMA VEZ... DIVERTIDA MENTE: ESTRATÉGIAS  
NARRATIVAS E VISUAIS PARA FALAR A CRIANÇAS E ADULTOS  
EM FILMES DE ANIMAÇÃO / Jaqueline de Oliveira  
Fofonka. -- 2016.  
127 f.

Orientadora: Nisia Martins do Rosário.  
Coorientadora: Adriana Pierre Coca.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade  
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação  
Social: Relações Públicas, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

1. Filme de animação. 2. Contos de fadas. 3.  
Construção narrativa. 4. Construção visual. 5.  
Divertida Mente. I. Martins do Rosário, Nisia,  
orient. II. Pierre Coca, Adriana, coorient. III.  
Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

JAQUELINE DE OLIVEIRA FOFONKA

**ERA UMA VEZ *DIVERTIDA MENTE*: ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E VISUAIS  
PARA FALAR A CRIANÇAS E ADULTOS EM FILMES DE ANIMAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação  
apresentado ao Departamento de Comunicação Social  
da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como  
requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em  
Comunicação Social, Habilitação Relações Públicas.

Aprovado em: 30 de Junho de 2016.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Nísia Martins do Rosário - UFRGS

Orientadora

---

Ms. Adriana Pierre Coca – UFRGS

Coorientadora

---

Dr. Alexandre Augusti – UFRGS/UNIPAMPA

Examinador

---

Ms. João Batista Nascimento dos Santos – UFRGS

Examinador

## **AGRADECIMENTOS**

Às minhas orientadoras, Nísia e Adriana, agradeço pelo tempo e ensinamentos ofertados durante esse período. Obrigada por aceitarem orientar este trabalho que é tão especial para mim.

Aos meus amigos Fabicanos, obrigada pela amizade e paciência de vocês. Especialmente à Luísa, Manoella, Júlia, Caroline e Henrique: vocês estiveram comigo desde o início da jornada da graduação e são os grandes responsáveis por torná-la mais fácil.

Ao Felipe, meu namorado, obrigada pela paciência, conselhos e por todo o apoio, não somente na construção desta monografia, mas sempre. Tudo fica mais fácil ao teu lado.

Às minhas irmãs Juliana, Joice e Júlia, obrigada por dividirem a vida – com suas felicidades e angústias – comigo desde pequenas. Não consigo imaginar minha vida sem vocês.

Aos meus pais, Sônia e Adelar, obrigada simplesmente por tudo. Tudo o que sou é graças ao esforço e ao exemplo maravilhoso que vocês me proporcionam desde sempre. Cada vitória minha é um pouco de vocês e um pouco para vocês, com todo meu amor.

A Deus, por me proporcionar tantos motivos e pessoas a quem agradecer.

Obrigada!

*“O espírito sem limites é o  
maior tesouro do homem”*

*J.K. Rowling, Harry Potter e as Relíquias da Morte*

## RESUMO

Este trabalho pretende compreender as estratégias visuais e narrativas utilizadas em filmes de animação para atingir o público infantil e adulto; para isso, o objeto empírico eleito para análise foi o filme de animação *Divertida Mente* (Pixar, 2015). Através de uma contextualização sobre o surgimento do cinema de animação com suporte de Mannoni (2003), Lucena Júnior (2011), Arlindo Machado (2005) e Nader (2007), uma investigação sobre as características e significações dos contos de fadas através de Cashdan (2000), Bettelheim (2014) e Diana e Mario Corso (2006), e de uma averiguação das questões que envolvem a construção visual no cinema de animação sob a luz de Dondis (2007), Arnheim (2013) e Haake (2009), foi possível identificar que o filme estudado possui diversos modos narrativos e visuais para falar aos públicos observados. A metodologia utilizada foi revisão bibliográfica, coleta de informações sobre a produção e análise utilizando, principalmente, os quatro momentos narrativos elencados por Cashdan (2000): Travessia, Encontro com Presença Diabólica, Conquista e Celebração. As relações encontradas permitem um maior entendimento sobre como o cinema de animação se comporta atualmente.

**Palavras-chave:** Filmes de Animação. Contos de Fadas. Narrativa. Construção Visual. *Divertida Mente*. Pixar.

## **ABSTRACT**

This study aims to understand the visual and narrative strategies used in animated films to reach the childish and adult audiences; to do so, the empirical object chosen for analysis was the animated film *Inside Out* (Pixar, 2015). Through a contextualization about the origin of animated films with support from Mannoni (2003), Lucena Júnior (2011), Arlindo Machado (2005) e Nader (2007), an investigation about the characteristics and meanings of fairy tales through Cashdan (2000), Bettelheim (2014) e Diana e Mario Corso (2006) and an investigation of the issues surrounding the visual construction in animated films in the light of Dondis (2007), Arnheim (2013) e Haake (2009), it was possible to identify that the studied movie has several narrative and visual ways to talk to the studied publics. The used methodology was literature review, information collecting on the production and analysis using mainly the four narrative moments listed by Cashdan (2000): Crossing, Encounter with an Evil Presence, Conquest and Celebration. The relations found allow a greater understanding of how the animated films currently behave.

**Keywords:** Animated Films. Fairy Tales. Narrative. Visual Construction. *Inside Out*. Pixar.



## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Sala de Comando da mente de Riley .....	35
<b>Figura 2</b> – Sala de Comando da mente da mãe e do pai de Riley .....	35
<b>Figura 3</b> – Círculo Cromático.....	55
<b>Figura 4</b> – Exemplo de sobreposição (Sala de Comando).....	58
<b>Figura 5</b> – Emoções e suas formas básicas.....	59
<b>Figura 6</b> – Tela da Sala de Comando.....	60
<b>Figura 7</b> – Emoções discutindo .....	66
<b>Figura 8</b> – Riley confusa .....	66
<b>Figura 9</b> – Destruição do Mundo das Princesas .....	71
<b>Figura 10</b> – Castelo de cartas .....	71
<b>Figura 11</b> – Cena dos fatos e opiniões (I).....	72
<b>Figura 12</b> – Cena dos fatos e opiniões (II) .....	72
<b>Figura 13</b> – Alegria no Lixão das Memórias.....	74
<b>Figura 14</b> – Conversa entre Riley e os pais .....	75
<b>Figura 15</b> – Nova Memória Base .....	75
<b>Figura 16</b> – Novo painel de controle .....	76
<b>Figura 17</b> – Novas Ilhas de Personalidade .....	76
<b>Figura 18</b> – Emoções da mente de Riley .....	79
<b>Figura 19</b> – Textura da Alegria .....	80
<b>Figura 20</b> – Textura do Raiva.....	80
<b>Figura 21</b> – Manchete de jornal 01 .....	82
<b>Figura 22</b> – Manchete de jornal 02.....	82
<b>Figura 23</b> – Bing Bong .....	84
<b>Figura 24</b> – Esquecedores.....	84
<b>Figura 25</b> – Policiais da mente .....	84
<b>Figura 26</b> – Primeira memória de Riley .....	85
<b>Figura 27</b> – Cena do brócolis .....	86
<b>Figura 28</b> – Linhas para Ilhas de Personalidade.....	86
<b>Figura 29</b> – Linha para Sala de Comando .....	86
<b>Figura 30</b> – Roupa de Riley no primeiro dia em São Francisco.....	87
<b>Figura 31</b> – Memórias amarelas (maioria) .....	87
<b>Figura 32</b> – Memórias coloridas.....	87
<b>Figura 33</b> – Medo, Raiva e Nojinho sozinhos na Sala de Comando .....	88
<b>Figura 34</b> – Ilhas de Personalidade apagadas .....	89
<b>Figura 35</b> – Sala de Comando da Mãe.....	90
<b>Figura 36</b> – Sala de Comando do Pai .....	90
<b>Figura 37</b> – Almofadas sobre a lava .....	91
<b>Figura 38</b> – Troféus na Terra da Imaginação .....	91
<b>Figura 39</b> – Sombra no sonho de Riley .....	91
<b>Figura 40</b> – Subconsciente.....	91
<b>Figura 41</b> – Riley antes de roubar o cartão de crédito.....	92

<b>Figura 42</b> – Rua com névoa.....	92
<b>Figura 43</b> – Memórias desbotadas .....	93
<b>Figura 44</b> – Precipício do Lixão das Memórias.....	93
<b>Figura 45</b> – Céu da mente com Riley acordada.....	93
<b>Figura 46</b> – Céu da mente na fuga.....	93
<b>Figura 47</b> – Novas Memórias Base coloridas.....	94
<b>Figura 48</b> – Alarme de puberdade .....	94
<b>Figura 49</b> – Sala de Comando do menino .....	94
<b>Figura 50</b> – Ginásio de Hóquei com céu escurecido .....	95
<b>Figura 51</b> – Ginásio de Hóquei com céu claro .....	95

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>2 DOS PRIMEIROS PASSOS À MAGIA: TRAJETÓRIA DA ANIMAÇÃO</b> .....	18
2.1 DE PLATÃO AO CINEMATÓGRAFO.....	18
2.2 “O AMBIENTE ERA PROPÍCIO A FANTASIA”: SURGE A ANIMAÇÃO .....	21
2.3 O FENÔMENO DISNEY EM BUSCA DA “ILUSÃO DA VIDA” .....	24
2.4 PIXAR + DISNEY + COMPUTAÇÃO GRÁFICA= AO INFINITO E ALÉM! .....	29
<b>3 NA PRESENÇA DO MARAVILHOSO: UMA IMERSÃO NA MAGIA DOS CONTOS DE FADAS</b> .....	33
3.1 CONTOS DE FADAS: UMA TRADIÇÃO DE MUITAS HISTÓRIAS .....	34
3.2 NOS BASTIDORES DA FANTASIA: ENTRE O “ERA UMA VEZ...” E O “FORAM FELIZES PARA SEMPRE” .....	37
<b>3.2.1 Espelhos, beleza e vaidade</b> .....	41
<b>3.2.2 Da fome ao canibalismo: os poderes da gula</b> .....	41
<b>3.2.3 A grama mais verde, a irmã mais bonita, a inveja mais mortal</b> .....	42
<b>3.2.4 A mentira que faz crescer o nariz</b> .....	42
<b>3.2.5 Impulsos luxuriosos</b> .....	43
<b>3.2.6 Vontades e avareza</b> .....	43
<b>3.2.7 Sobre preguiça e lassidão</b> .....	44
3.3 DAS RELAÇÕES FANTÁSTICAS E O SÉCULO XXI .....	44
<b>4 CRIAÇÃO VISUAL NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: FORMAS, CORES E MODOS DE CONTAR HISTÓRIAS</b> .....	47
4.1 O QUE O CINEMA E O VISUAL TÊM A NOS DIZER .....	47
4.2 ELEMENTOS BÁSICOS DA CONSTRUÇÃO VISUAL.....	50
<b>4.2.1 Ponto</b> .....	51
<b>4.2.2 Linha</b> .....	51
<b>4.2.3 Direção</b> .....	51
<b>4.2.4 Luz e Tom</b> .....	51
<b>4.2.5 Textura</b> .....	52
<b>4.2.6 Escala</b> .....	53
<b>4.2.7 Dimensão</b> .....	53
<b>4.2.8 Cor</b> .....	54
<b>4.2.9 Forma e espaço</b> .....	57

<b>5 ERA UMA VEZ UMA ANÁLISE...</b>	62
5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	62
5.2 SOBRE NARRATIVA: CONTOS DE FADAS E <i>DIVERTIDA MENTE</i>	64
5.2.1 Travessia	65
5.2.2 Encontro com presença diabólica	69
5.2.3 Conquista	73
5.2.4 Celebração	76
<b>6 ERA UMA VEZ OUTRA ANÁLISE...</b>	78
6.1 A CONSTRUÇÃO VISUAL DE <i>DIVERTIDA MENTE</i>	78
6.1.1 Habitantes da mente – visual das personagens	78
6.1.2 Travessia	85
6.1.3 Encontro com presença diabólica	88
6.1.4 Conquista	92
6.1.5 Celebração	94
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	96
<b>REFERÊNCIAS</b>	102
<b>APÊNDICES</b>	107
APÊNDICE A – Lista de animações representativas em inovações	107
APÊNDICE B – Lista dos ganhadores do Oscar de melhor animação desde a criação da categoria, em 2000 (primeira premiação em 2002)	114
APÊNDICE C - Descrição de <i>Divertida Mente</i>	115
<b>ANEXOS</b>	124
ANEXO A – Significado das principais cores	124

## 1 INTRODUÇÃO

A sétima arte<sup>1</sup> é um dos expedientes da cultura mundial que há anos produz encantamento e seduz o espectador com sua técnica e estética; por preencher um espaço significativo no cenário cultural da sociedade, ela movimenta milhões de dólares por ano e atrai milhares de espectadores às salas de exibição cinematográfica. Uma de suas variações, os filmes de animação, vem ganhando notoriedade nessa indústria de sucesso; essas produções estão mais presentes nas salas de projeção e contam com grande elaboração, divulgação e acolhimento do público. De fato, dos 150 filmes com maior bilheteria na história do cinema, 38 deles são filmes de animação, sendo que duas produções do gênero estão entre as 15 maiores bilheterias registradas<sup>2</sup>. Em comparação, Tassara aponta – no prefácio do livro de Lucena Júnior (2011, p. 10) – que o início das animações, no momento pré-cinema dos experimentos ópticos, teve pouca representatividade enquanto forma de expressão, sendo que “[...] de cada cem filmes, um, quando muito, podia caracterizar-se como legítimo filme de animação.”.

Os filmes de animação, além de terem conquistado mais espaço e possibilidade de produção, vêm apresentando narrativas mais elaboradas e que abordam questões mais complexas do que se pode observar nas produções de mesmo estilo de alguns anos atrás. Hohlfeldt afirma no prefácio do livro de Fossatti (2011, p. 08) que:

Os grandes realizadores se deram conta de que ele [o cinema de animação] poderia ampliar as possibilidades dos filmes de enredo com personagens *alive* e potencializar tramas as mais complexas, criativas e engraçadas possíveis. Mais que isso, o cinema de animação tornou-se um excelente meio metafórico para se falar dos grandes problemas da modernidade e da pós-modernidade, como a solidão humana diante das multidões, ou a necessidade da constituição de personalidades equilibradas em universos cada vez mais múltiplos, atrativos, mas, ao mesmo tempo, desafiadores. (Grifo da autora).

Além disso, o público a que esse tipo de filme se destina é agora mais heterogêneo, deixando de se restringir somente às crianças para atrair também jovens e adultos (FOSSATTI, 2009). Antes dessas modificações o cinema de animação (na época do advento

---

<sup>1</sup> A expressão “sétima arte” vem do “Manifesto das Sete Artes”, publicado por Ricciotto Canudo (teórico e crítico de cinema) em 1923, designando as formas de expressão artística. Música, Dança, Pintura, Escultura, Teatro e Literatura são as artes que vêm antes do Cinema (a sétima). Disponível em: <<http://musicas-e-livros10.webnode.com/manifesto-das-sete-artes/>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

<sup>2</sup> A lista dos 150 filmes com maior bilheteria da história está disponível no link: <<http://filmow.com/listas/top-150-maiores-bilheterias-de-todos-os-tempos-124851/>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

da televisão) era confundido com o cinema animado e considerado “coisa de criança”, o que gerava preconceitos entre estudiosos e pesquisadores (LUCENA JÚNIOR, 2011).

A popularização e conseqüente sucesso dos filmes de animação se deu graças a Walt Disney, cuja empresa realizou, em 1937, o primeiro filme longa metragem<sup>3</sup> de animação do estúdio: *Branca de Neve e os Sete Anões*<sup>4</sup>. Com a parceria entre a Disney e a Pixar<sup>5</sup> e o lançamento do filme *Toy Story* (1995), os filmes de animação passaram a ser ainda mais populares e a apresentar uma nova abordagem em seu enredo, tratando de questões mais profundas<sup>6</sup>. A partir de então, não somente a Disney e, posteriormente, a Pixar passaram a apresentar esse comportamento narrativo, mas estúdios que surgiram após esse início também seguiram a tendência.

Além da mudança do enredo das animações realizadas, é importante ressaltar que o espectador infantil tem como perfil ser sensível ao que assiste na grande tela, portanto podendo ser influenciado pelos assuntos tratados. Atualmente, com as modificações percebidas no tipo de narrativa destinada ao público infantil, é importante atentar para as lições tiradas e os comportamentos imitados pelas crianças de acordo com a narrativa apresentada<sup>7</sup>. Além disso, o maior interesse do público adulto pelas animações é mais um fator a ser considerado em suas produções.

Ao mesmo tempo em que os filmes de animação estão de fato muito presentes na vida das crianças, os contos de fadas não deixam de ser referência e continuam cumprindo seu papel. Essas histórias desempenham até hoje um importante diferencial na vida e na formação do público infantil, influenciando suas ideias e suas percepções de si mesmo e do mundo e sua forma de ser enquanto adulto posteriormente. Como explica Bettelheim, “Enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si própria e favorece o desenvolvimento de sua personalidade.” (2014, p. 20). No entanto, os contos de fadas nem sempre foram destinados às crianças, tendo em seu momento inicial os adultos como público e, segundo Cashdan (2000), se apresenta atualmente como história que novamente atrai esse tipo de audiência.

---

<sup>3</sup> Filmes longa metragem têm duração maior do que 70 minutos. Disponível em: <<http://fmanha.com.br/blogs/imaginar/2011/01/27/longa-media-ou-curta-metragem/>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://entretenimento.r7.com/cinema/noticias/historia-da-disney-20091210.html>>. Acesso em: 25 jan. 2016.

<sup>5</sup> As empresas de animação citadas serão devidamente apresentadas ao longo do trabalho.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://animated.wordpress.com/2016/01/26/representatividade-e-cinema-de-animacao/>>. Acesso em: 25 jan. 2016.

<sup>7</sup> Disponível em <<https://programaculturaviva.wordpress.com/2014/04/14/resenha-critica-influencia-dos-filmes-infantis-na-constituicao-da-personalidade/>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

Com base no contexto apresentado e na representatividade que os contos de fadas e os filmes de animação parecem ter durante a infância e nas fases seguintes da vida, despontou como questionamento como os filmes de animação conseguem conjugar suas temáticas e estratégias para falar tanto ao público jovem quanto ao adulto, sem se tornar muito infantil ou maduro. Tendo sido apresentado o filme ganhador do Oscar<sup>8</sup> de melhor animação de 2016, *Divertida Mente*<sup>9</sup>, como uma produção que parece conjugar essas questões, ele foi escolhido como objeto empírico. Dessa forma, o objetivo geral desta monografia é compreender as estratégias narrativas e visuais utilizadas em *Divertida Mente* para falar ao público infantil e adulto. Para que isso seja possível busca-se, com os objetivos específicos: entender o contexto técnico e histórico da trajetória dos filmes de animação, de forma a compreender os passos que levaram à realização de *Divertida Mente*; identificar as características dos contos de fadas que se aplicam ao filme e que sustentam uma narrativa, evidenciando as formas de construção e percepção dos enredos dessas histórias e como elas afetam seu público leitor/ouvinte; compreender as estratégias utilizadas para falar aos públicos visualmente, de forma que se possa analisar o objeto empírico segundo elas; e, por fim, através das teorias apresentadas averiguar as estratégias narrativas e visuais utilizadas no filme *Divertida Mente*.

Essa temática de pesquisa surgiu primeiramente de um interesse pessoal pelo tema: ao crescer assistindo primeiro a animações como *Pinóquio* (Disney, 1940) e *Toy Story* (Pixar, 1995), foi inevitável sofrer influência desse tipo de narrativa, além das clássicas histórias infantis que tinha conhecimento. Atualmente, com crianças no entorno familiar, é possível perceber que os filmes de animação ocupam grande espaço e exercem significativa influência nessa fase da vida. Por cultivar grande gosto por esse tipo de história (que se apresenta como uma possibilidade e interesse profissional), admirar as narrativas criadas e por perceber as diferenças que o gênero foi sofrendo ao longo dos anos, esse tema foi eleito para estudo.

Em relação à Comunicação Social, é importante considerar que é um campo de grande abrangência e de assuntos inesgotáveis; por isso, é importante que os estudos nessa área possam refletir sobre os modos de produção de sentidos na sociedade, e o cinema se apresenta como um dos grandes meios de comunicação que há mais de um século está presente no meio social e que agora usa também o suporte televisual. É vital que a área da comunicação esteja

---

<sup>8</sup> O Oscar surgiu em 1929, dois anos após a formação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas nos Estados Unidos, que visava estimular a produção de filmes com alta qualidade técnica e estilística. Disponível em: <<http://www.webcine.com.br/oscar/oscar/oscar0.htm>>. Acesso em: 24 fev. 2016.

<sup>9</sup> O filme *Divertida Mente* foi indicado ao Oscar 2016 nas categorias Melhor Filme de Animação e Melhor Roteiro Original. Ganhou o prêmio de Melhor Filme de Animação. Disponível em <<http://www.termometrooscar.com/>>. Acesso em: 24 fev. 2016.

atenta aos assuntos que envolvem todas as partes do seu público. Dessa forma, é inegável que todos os tipos de comunicação devem ser muito bem pensados, mas ao se tratar de produtos direcionados a crianças – que ainda estão montando seu repertório de referências e construindo sua personalidade –, e considerando que essas produções podem apresentar temas mais maduros em alguns casos, o cuidado deve ser redobrado.

A necessidade de um maior cuidado na produção de conteúdo infantil se dá pelo “[...] fato da criança ser inexperiente para digerir o que lhe é transmitido pelos *media*, sendo, assim, facilmente influenciada e persuadida.” (RIBEIRO; BATISTA, 2010, p. 03). É possível perceber nos mais diversos lares que têm crianças o quanto elas são suscetíveis aos produtos audiovisuais que consomem: além de assistirem ao filme (no cinema ou através de aquisição pelos pais), as crianças consomem os produtos que derivam dele, incorporam ao seu vocabulário e às suas referências aquilo que foi assistido, e repassam as informações da história a todos que estiverem disponíveis. Considerando a grande influência que os produtos audiovisuais têm no público infantil, parece de extrema relevância que estudos acadêmicos mostrem como certas temáticas estão sendo retratadas a pessoas que ainda estão em formação de sua personalidade e comportamento. Apresenta-se como sendo de interesse social que os produtos infantis (cujo público tem cada vez mais acesso a uma diversidade de conteúdos) sejam interessantes para seu público e ao mesmo tempo valorosos em sua constituição.

Mesmo o cinema sendo uma forma de comunicação social, é importante se pensar em seus objetivos comerciais através do consumo dos filmes, sua aquisição após saírem do cinema e todos os seus desdobramentos (como os diversos produtos feitos a partir de produções bem recebidas pelo público). O enfoque que se dá na construção de uma narrativa – que é ao mesmo tempo educativa em questões da vida e também atrativa com as personagens e seus rumos – promove uma ligação quase afetiva do público (tanto infantil quanto adulto) com o filme, o que leva ao consumo dos produtos ligados a ele e à expectativa para os próximos lançamentos da mesma franquia. É possível crer que esse tipo de estudo (vindo de um meio acadêmico e com suporte teórico bem fundamentado) tem a capacidade de conferir ainda mais legitimidade a essa forma de produção e permitir que novos investimentos criativos que sigam esse modelo sejam pensados de forma mais confiante por produtores de filmes de animação.

A partir dessas reflexões voltadas ao âmbito acadêmico da comunicação, de meu convívio com crianças que consomem em quantidade esse tipo de produto audiovisual e de gosto pessoal por esse tipo de narrativa, o tema deste trabalho foi escolhido de forma a contribuir da melhor forma possível tanto com a formação de crianças que representam o



futuro da sociedade como com os adultos profissionais e espectadores que fazem parte dessa relação. É importante salientar que a análise narrativa que será feita posteriormente usará como fundamento os contos de fadas, pois eles aparecem como as histórias mais clássicas e de fala mais aproximada e significativa para adultos e crianças. Sabe-se que as teorias narrativas seriam de um suporte enriquecedor para o trabalho, mas os contos clássicos apresentam características que os dois públicos deste estudo reconhecem e se identificam, e por isso foram eleitos para o embasamento teórico.

Como objeto empírico para este trabalho foi escolhido o filme de animação *Divertida Mente* (*Inside Out*, Pixar, 2015). Esse longa metragem (com duração de uma hora e quarenta e dois minutos) conta a história de Riley, uma menina de 11 anos que precisa se mudar de sua cidade natal graças ao novo emprego do pai. Em paralelo com a história da garota, o filme mostra o que se passa em sua cabeça, em uma Sala de Comando onde suas emoções vivem e conduzem sua vida. As emoções são personificadas em Alegria, Tristeza, Nojinho, Raiva e Medo. O filme mostra um paralelo entre o que acontece na cabeça de Riley e o que acontece em sua vida exterior; no momento em que Alegria e Tristeza se perdem fora da Sala de Comando – portanto sem poder exercer influência na menina –, uma série de acontecimentos internos e externos começa a modificar a personalidade e o comportamento de Riley.

*Divertida Mente* foi escolhido por mostrar certa inovação narrativa, além de ter sido aclamado por crítica e público<sup>10</sup>. Sua produção oferece questões tanto infantis quanto em um viés mais maduro, e apresenta-se como um filme de animação interessante a ser estudado por apresentar tantas possibilidades de compreensão e de influência fora das telas.

Para tratar do histórico do cinema de animação foram utilizadas as ideias e fatos apresentados pelos autores Alberto Lucena Júnior – dissertando sobre a técnica e a estética do cinema de animação; Laurent Mannoni – ao tratar dos momentos pré-cinema; Arlindo Machado – tratando das evoluções do modo de apresentação do audiovisual; Ginha Nader – com seu histórico sobre a contribuição da Disney para o desenvolvimento e expansão do cinema de animação; Ed Catmull e Amy Wallace – dissertando sobre surgimento e desenvolvimento da Pixar.

A fim de elucidar as questões que envolvem a construção, recepção e apropriação dos contos de fadas e para identificar *Divertida Mente* como um, foram usadas ideias dos autores Sheldon Cashdan – que permite um maior conhecimento sobre mitos e formas de

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.guiadasemana.com.br/cinema/noticia/critica-criativo-e-emocionante-divertida-mente-figura-entre-os-melhores-trabalhos-da-pixar>>. Acesso em: 25 jan. 2016.

reconhecimento da natureza humana nos contos de fadas; Bruno Bettelheim – que disserta sobre os benefícios psicológicos que os contos de fadas trazem ao seu público; Diana Corso e Mário Corso – que falam sobre contribuições psicológicas e histórias modernas.

O capítulo sobre construção visual no cinema de animação contou com autores como Donis A. Dondis – que discorre sobre os principais elementos de reconhecimento visual; Ludmila Machado – com contribuições sobre a relação do design com o cinema; Rudolf Arnheim – sobre a percepção do visual; Magnus Haake – que comenta sobre a criação de personagens para animações.

A metodologia utilizada para alcançar os objetivos deste trabalho foi a revisão bibliográfica (em torno do cinema de animação, narrativa segundo os contos de fadas e construção visual), a coleta de dados sobre o filme, além de sua análise segundo os materiais reunidos e a revisão bibliográfica realizada. Para compreender as estratégias visuais e narrativas utilizadas para atingir o público infantil e adulto a análise adotou um viés estético a partir da construção visual e outro viés narrativo considerando a perspectiva dos contos de fadas.

O trabalho foi organizado de forma a oferecer ao leitor uma perspectiva lógica dos fatos e conhecimentos envolvidos através de sete etapas. Sendo este capítulo introdutório o primeiro, o segundo capítulo traz o histórico do cinema de animação, detalhando os primeiros aspectos técnicos realizados, passando pela invenção do cinema, primeiros passos da indústria da animação, a construção do Império Disney e o surgimento de outros estúdios, com foco na Pixar, a produtora de *Divertida Mente*. Esse capítulo foi elaborado com o intuito de evidenciar os caminhos pelos quais o cinema de animação passou até chegar à produção do objeto de estudo. O terceiro capítulo mostra as definições que envolvem o universo dos contos de fadas, abarcando sua origem, tipo de narrativa, questões desenvolvidas, recepção dessas histórias pelo público e identificação de *Divertida Mente* enquanto conto de fadas. O quarto capítulo traz os conceitos da construção visual no cinema, compreendendo os elementos básicos de uma representação gráfica, a necessidade de uma boa composição, e o foco nas cores, formas e construção de personagens. O quinto e o sexto capítulos se referem à análise do filme estudado, sendo o quinto dedicado à análise narrativa e o sexto à análise visual. Por fim, as considerações finais encerram o trabalho.

A ordem dos capítulos foi assim planejada para permitir um conhecimento lógico dos elementos essenciais para este estudo: sendo o capítulo do histórico do cinema de animação essencial para o reconhecimento da área trabalhada, os dois capítulos teóricos subsequentes foram desenvolvidos para que se seguisse a sequência lógica relativa à importância primária

da construção de uma narrativa, para depois a preocupação com sua representação visual. Dessa forma, mostra-se como mais importante (tanto na apresentação teórica quanto na análise) discorrer primeiro sobre os aspectos narrativos que serão tratados, pois considera-se que são de maior relevância na representatividade da história e do que ela tem a dizer a seus públicos. O estudo sobre a construção visual aparece como análise de suma importância sobre o filme *Divertida Mente*, mas complementar em relação a sua narrativa. Ainda, os capítulos teóricos apresentam breves considerações relacionadas ao filme, de forma que fique mais ilustrativo, mas todas as análises aprofundadas tiveram lugar nos capítulos 5 e 6.

## 2 DOS PRIMEIROS PASSOS À MAGIA: TRAJETÓRIA DA ANIMAÇÃO

A origem do cinema de animação mistura-se com os experimentos ópticos que acarretaram no cinema como um todo; os estudos sobre o momento inicial do cinema mostram que muitos autores divergem sobre o verdadeiro ponto inicial da sétima arte (MACHADO, A., 2005). Para mostrar os fatos de forma compreensível de acordo com os objetivos do trabalho, este capítulo trata dos passos dados pelo cinema de maneira que torne compreensível como o cinema de animação se desenvolveu; assim, os aspectos históricos tratados serão relatados brevemente, com enfoque nos momentos que exerceram efeito direto na animação. Também, os aspectos técnicos não serão detalhados minuciosamente, e sim de forma que fiquem claras as evoluções estudadas. Com os aspectos históricos e técnicos evidenciados, os outros subcapítulos mostram o fenômeno Disney, o contexto do cinema de animação após suas inovações e o surgimento e consolidação da Pixar.

### 2.1 DE PLATÃO AO CINEMATÓGRAFO

A animação, segundo Lucena Júnior, precisou de um século para se desenvolver e “[...] lidar de maneira viável tanto técnica quanto expressivamente com a imagem num plano realístico convincente.” (2011, p. 13). Os estudos apontam, porém, que os primeiros experimentos que levaram à criação do cinema remontam cada vez mais aos primórdios da humanidade, como os desenhos feitos nas paredes das cavernas da época do Paleolítico<sup>11</sup>, por exemplo, que, dependendo do ponto de vista e iluminação com que eram observados, poderiam dar a impressão de movimento (MACHADO, A., 2005). O desejo de dar movimento aos desenhos atravessou a história, passando pelo Egito Antigo, Oriente Antigo, Da Vinci até os dias atuais (LUCENA JÚNIOR, 2011).

Arlindo Machado (2005) traz Platão – filósofo grego que viveu há mais de dois mil e quatrocentos anos – como autor da primeira projeção pública de uma arcaica sessão de cinema. Comparativamente, ele diz que Platão trouxe essa ideia (semelhante à projeção cinematográfica atual) em um de seus textos, “alegoria da caverna”<sup>12</sup>, em que descreve

---

<sup>11</sup> O Paleolítico é um período da história da humanidade que durou de 2.000.000 a.C. até 10.000 a.C. Também conhecido como Idade da Pedra Lascada, o Paleolítico foi o primeiro momento da Idade da Pedra. Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com/pesquisa/paleolitico.htm>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

<sup>12</sup> O mito conta a história de prisioneiros de uma caverna que enxergam imagens em movimento na parede, provocada pela luz de uma fogueira. Ao conseguir se soltar, um dos prisioneiros percebe que as imagens são vistas por causa do fogo, e ao sair da caverna percebe que a luz do sol promove o mesmo efeito. Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com/pesquisa/paleolitico.htm>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

imagens sendo projetadas na parede graças ao fogo (2005, p. 28) e as pessoas já ficavam impressionadas. O aprendiz de Platão, Aristóteles, percebia desde aquela época o fenômeno em que a passagem de um feixe de luz por uma abertura em uma sala fechada resultava em uma imagem circular na parede; esse fenômeno, mais tarde, no século XIII, daria origem à Câmara Escura (MANNONI, 2003).

A Câmara Escura era uma experiência em que, com “[...] um pequeno orifício na parede ou janela de uma sala mergulhada na escuridão, a paisagem ou qualquer objeto exterior serão projetados no interior da sala, na parede oposta ao orifício.” (MANNONI, 2003, p. 31-32). O autor conta que esse experimento foi explorado e aprimorado por muitos estudiosos entre os séculos XIII e XVII; as modificações feitas levaram a Câmara Escura a evoluir até ser portátil e mais tarde originar a câmera fotográfica.

Segundo Mannoni (2003), em 1645 um inventor chamado Athanasius Kircher publicou o livro *Ars Magna Lucis et Umbrae* (A Grande Arte da Luz e da Sombra), com estudos sobre óptica e fenômenos naturais, onde descreveu uma variação da Câmara Escura com luz artificial (velas, ao invés de luz do sol, como originalmente era feito), que muitos acreditam ser a invenção da Lanterna Mágica (2003). “A lanterna “mágica” (ela só será assim batizada em 1668) representa a mais duradoura, a mais inventiva, a mais artística das ideias-mestras que antecederam o nascimento do cinema.” (MANNONI, 2003, p. 57-58), e, por mais que se atribua a Kircher sua criação, foi o holandês Christiaan Huygens o primeiro (que se tenha conhecimento) a construir, vender e difundir o objeto pela Europa, além de ter sido o primeiro a utilizar placas animadas na projeção. Lucena Júnior (2011) diz que a lanterna mágica “Tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, equipamento simples que possibilitava a projeção de *slides* pintados em lâminas de vidro.” (p. 30).

A lanterna mágica era explorada como entretenimento, “[...] com exposições itinerantes por meio de indivíduos que não acrescentaram nada àquilo que fora concebido pelos cientistas.” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 31). O aperfeiçoamento da lanterna mágica levou a um novo espetáculo, a Fantasmagoria. Nesse espetáculo o aparelho de projeção ficava atrás da tela; com a sala escura aparecia um fantasma no tecido, que ia aumentando de tamanho como se se movesse na direção da plateia (MANNONI, 2003).

O inventor da Fantasmagoria é apresentado como Étienne-Gaspard Robert, conhecido como Robertson (que começou a difundir o espetáculo em 1794), mas na verdade “[...] ele apenas retomou e explorou, com muita habilidade, um método utilizado por outros bem antes dele.” (MANNONI, 2003, p.152). Lucena Júnior (2011) afirma que muitos shows como os de

Robertson se espalharam pelos Estados Unidos e pela Europa, sofrendo modificações e melhorias de acordo com quem o utilizava.

Estudiosos da época começaram a investigar sobre o fenômeno da persistência da imagem de um objeto na retina mesmo após fechar os olhos, o que acontece quando esse objeto é muito luminoso (como a chama de uma vela ou a luz do sol) (MANNONI, 2003). Como explica Arlindo Machado (2005, p. 20), “A síntese do movimento se explica por um fenômeno psíquico (e não óptico ou fisiológico) descoberto em 1912 por Wertheimer e ao qual ele deu o nome de fenômeno *phi* [...]”. Seguindo essas pesquisas, Peter Mark Roget publicou, em 1824, um artigo sobre o assunto, afirmando “[...] que o olho humano combina imagens vistas em sequência num único movimento se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequadas.” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 34). Arlindo Machado (2005) ainda diz que, independente da origem do fenômeno, o fato é que os estudos e indagações sobre ele alavancaram os experimentos subseqüentes que culminaram, mais tarde, no surgimento do cinema.

Muitos experimentos foram criados com o intuito de explorar o fenômeno *phi*, como o Taumatoscópio (1825), o Anortoscópio (1828), a roda de Faraday (1830), o Fenaquisticópio (1832 – invenção com o primeiro disco que passava a impressão do movimento), e demais inventos que foram essenciais para a posterior criação do cinematógrafo (MANNONI, 2003), mas que não cabe aqui detalhar tecnicamente. Lucena Júnior (2011) traz uma invenção óptica que merece destaque: o *flipbook* (livro mágico), que “[...] consiste de páginas com desenhos (ou fotografias) em sequência, montadas como um livrinho. Quando as páginas são viradas rapidamente, a ilusão de movimento é criada.” (p. 35); os primeiros animadores admitem que essa foi a invenção realizada que mais inspirou seus trabalhos.

O pintor Emile Reynauld levou a animação à concepção de espetáculo. Ao criar o Praxinoscópio em 1877, ele apresentava imagens cintilantes e, aperfeiçoando seu modelo, passou a desenhar histórias animadas, dando origem ao Teatro Praxinoscópico, em 1882. Em 1892 ele passou a ser chamado de Teatro Óptico, e apresentava filmes com duração de até 15 minutos (LUCENA JÚNIOR, 2011).

Mannoni (2003) destaca a importante contribuição de Thomas Edison nos momentos pré-cinema, com a criação do Quinetoscópio (presente em seus escritos já em 1888, mas disponibilizado comercialmente apenas em 1894):

Tratava-se de um visor individual, na tradição das caixas ópticas do século XVIII. Mas através do visor do quinetoscópio, podia-se ver um filme [...]

representando uma pequena comédia animada, uma cena esportiva ou artística, interpretada por atores de verdade ou figurantes. (MANNONI, 2003, p. 379).

Os irmãos Lumière são conhecidos por apresentarem (em março de 1895) a primeira projeção do cinematógrafo, aparelho construído sob a influência do Quinetoscópio e outros inventos; ele continha a solução para todos os problemas de projeção de filmes cronofotográficos<sup>13</sup>, o que ninguém havia obtido nos Estados Unidos ou na Europa. O primeiro filme rodado pelos Lumière foi *La sortie des Usines Lumière* (A Saída das Fábricas Lumière) (MANNONI, 2003). Segundo Lucena Júnior,

O cinematógrafo servia tanto para filmar quanto para projetar. A projeção da realidade com esse aparelho causou assombro. Era, sem dúvida, uma tremenda novidade e, mesmo apresentando filmes curtinhos, sem nenhum resquício artístico, como *A chegada de um trem à estação* ou *A saída dos operários de uma fábrica*, o sucesso estava garantido. (2011, p. 40, grifo do autor).

A transição entre os séculos XIX e XX trouxe muitas tentativas e estudos para aprimorar a cinematografia (MANNONI, 2003), com evoluções que trouxeram o cinema para o que é hoje. A partir de agora é necessário diminuir o âmbito de pesquisa e detalhar os aspectos presentes no desenvolvimento do cinema de animação.

## 2.2 “O AMBIENTE ERA PROPÍCIO A FANTASIA”<sup>14</sup>: SURGE A ANIMAÇÃO

Arlindo Machado (2005) diz que os filmes produzidos no período entre a primeira projeção dos Lumière (1895) e a primeira década do século XX eram, em sua maioria, produções de “[...] atualidades reconstituídas, *gags* de comicidade popular, contos de fadas, pornografia e prestidigitação.” (p. 80, grifo do autor). Por esse viés, Lucena Júnior (2011) diz que nessa época já se percebia que o cinema se utilizava de sua facilidade para captar a realidade e trapacear com seu modo de representação. Ele ainda mostra que isso era feito com técnicas que levaram a um gênero de filme que mostrava o potencial ilusionista do cinema, o *trickfilm* (filme de efeitos), cujo precursor foi Georges Mèliés<sup>15</sup>.

<sup>13</sup> Cronofotografia é a representação das fases do movimento pela fixação fotográfica. Disponível em: <<http://portalbraganca.com.br/cinema/primeiros-aparelhos-de-cinema.html>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

<sup>14</sup> Declaração do escritor Júlio Verne sobre o cinema (LUCENA JÚNIOR, 2011).

<sup>15</sup> Segundo Lucena Júnior, “[...] para ele [Mèliés], o cinema se constituía num espetáculo de magia e, para tanto, tirava proveito de todas as trucagens ao seu alcance. Seus filmes vão enlouquecer as plateias da Europa e dos Estados Unidos.” (2011, p. 41).

Fossatti (2011) traz o apontamento de Guillén (1997) de que o primeiro momento da animação se inspirou nas histórias em quadrinhos publicadas pela imprensa. Lucena Júnior (2011) chama a atenção para o fato de que os animadores não extraíam dos quadrinhos a noção de decupagem<sup>16</sup>, apenas as piadas (*gags*) e as histórias.

Entre o final da primeira década e o início da segunda do século XX a animação buscava se consolidar como arte, e não mais ser reconhecida pelos aparatos técnicos utilizados; com esse objetivo, Lucena Júnior (2011) destaca o francês Emile Cohl como aquele que promoveu o início da visão do cinema como arte. Isso foi possível com *Fantasmagorie* (1908), que, além de ter o filme feito *frame a frame* (o que veio a ser conhecido como a verdadeira técnica da animação), também apresentava “[...] características estilísticas bem definidas.” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 50). O autor conta que o americano Winsor McCay deu o próximo passo na inovação, utilizando um estilo gráfico sofisticado, vindo das histórias em quadrinho que ele desenhava. Em 1911, McCay exibiu sua primeira animação, *Little Nemo* (derivada de sua história em quadrinhos, *Little Nemo in Slumberland*), e, em 1912, *The Story of a Mosquito* (FOSSATTI, 2011). Essa animação trouxe ao público uma nova personagem, com narrativa e características de personalidade, o que, segundo Lucena Júnior, é “[...] um dos grandes trunfos (e enorme desafio) da arte da animação.” (2011, p. 57). A origem das personagens com personalidade, em McCay, apresenta sua evolução no filme *Divertida Mente*, onde esse fator é tão relevante para a narrativa.

Após o sucesso de *Gertie the dinosaur* (lançado em 1914 por McCay), o gênero influenciou dezenas de novos artistas, como Dick Huemer, Walter Lantz (criador do *Pica-Pau*) e Dave Fleischer (LUCENA JÚNIOR, 2011). O autor aponta que a prática da animação possuía muitos obstáculos, como não ter tantos investimentos e atenção da mídia quanto os filmes de ação ao vivo, além de precisar entreter o público com uma história interessante e visualmente agradável; para isso, a fim de diminuir os custos e agilizar a produção, surgiram os primeiros estúdios de animação.

Joseph Randolph Bray, ao tentar entrar na indústria de cinema de animação, optou por tentar superar as dificuldades do meio definindo princípios de gerenciamento:

Primeiro, descartar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo: abandonar a produção individual e partir para a divisão do trabalho; terceiro, proteger os

---

<sup>16</sup> Decupagem é o planejamento detalhado dos planos e cortes a serem filmados em um produto audiovisual. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/cinema/decupagem/>>. Acesso em: 18 fev. 2016.



processos por meio de patente; quarto, aperfeiçoar a distribuição e o *marketing* dos filmes. (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 63-64, grifo do autor).

O contexto da animação teve seu *boom* entre 1910 e 1940, quando a demanda e os custos exigiam a produção de novas técnicas.

A *rotoscopia* e o acetato, caracterizado pelo desenho sobre o celuloide transparente, emergiam como novos recursos ao formato, oferecendo novas possibilidades à animação tradicional. O acetato, apresentado por Earl Hurd [empregado do estúdio de Bray], abria a possibilidade de libertar o personagem de seu cenário, para o qual poderia destinar maior atenção plástica, expandindo o potencial da fotografia, que passava a ser utilizada como cenário. A *rotoscopia* foi criada por Max e Dave Fleischer, idealizadores de Popeye, Betty Boop e o palhaço Koko. Essas invenções, mais uma vez, buscavam aprimorar os movimentos, recobrando-lhes de realismo e oportunizando novas possibilidades à animação. (FOSSATTI, 2011, p. 31, grifo da autora).

A rotoscopia, segundo Lucena Júnior (2011) também inseriu no contexto da animação inovações surpreendentes, pois possibilitava a utilização de efeitos especiais, permitia uma maior amplitude de movimentos e propiciava, inclusive, a mistura de desenho animado com ações ao vivo.

O ano de 1921 trouxe um novo procedimento estético para o contexto, a Animação Elástica, em que, segundo Fossatti (2009), as personagens poderiam receber características dos materiais elásticos, libertando-se dos limites humanos: “[...] os personagens eram capazes de esticar e encolher, adaptando-se a inúmeras formas, sempre atendendo à imaginação do artista.” (p. 05). Esse foi o período em que a notória personagem *Gato Félix*, criada por Otto Messmer, obteve popularidade e quando a animação – com suas novas possibilidades – encontrava espaço no cinema.

Há controvérsias acerca do primeiro desenho animado em longa-metragem produzido; Fossatti (2011) diz que alguns historiadores trazem *El Apostol* (1917 – Argentina) como pioneiro, no entanto não há muitos estudos sobre ele e muitos dizem que não foi assistido por pessoas de influência. Sendo assim, o primeiro longa-metragem considerado chama-se *Sinking of Lusitana* (1918 – Winsor McCay). Nenhum dos dois filmes, porém, obteve visibilidade na época (além de não contribuírem para as técnicas de animação), de forma que *Die Abenteuer des Prinzen* (1926) foi o grande pioneiro das técnicas da animação aplicadas a um longa-metragem.

A década de 1920 trouxe a Alemanha para o contexto da animação, sendo o lugar onde artistas independentes faziam experimentações de novas técnicas e as difundiam (LUCENA

JÚNIOR, 2011). Já na década de 1930 a América do Norte começava a apresentar inovações na busca pelos desenhos em três dimensões, com animadores como Mary Elle Butte, Douglas Corckwell e George Pal; além deles, o canadense Norman McLaren apropriava-se de técnicas já existentes e de suas invenções para ser o precursor das animações em três dimensões (FOSSATTI, 2011). Nesse cenário de inovações e continuidade surgiu a figura de Walt Disney, que viria a revolucionar o cinema de animação.

### 2.3 O FENÔMENO DISNEY EM BUSCA DA “ILUSÃO DA VIDA”<sup>17</sup>

Walter Elias Disney surgiu no cenário da animação como aquele que percebia o potencial do cinema como entretenimento e encontrava as soluções que o cinema de animação necessitava (especialmente no que envolvia sua linguagem). Lucena Júnior (2011) afirma que os avanços propiciados pela Disney entre 1928 e 1940 constituíram a fase de ouro da animação. Segundo ele, “[...] não é nenhum exagero afirmar que o século XX não teria as feições culturais que o caracterizaram sem a influência do imaginário do mundo de fantasia criado a partir dos desenhos animados de Walt Disney.” (2011, p. 97).

Nader (2007) diz que, após não ter obtido êxito nos seus primeiros negócios relacionados com o cinema de animação, Walt foi para Los Angeles em 1923 para ser diretor de cinema; esse cenário mudou ao receber o pedido de doze filmes da série *Alice in Cartoonland* (cujas ideias eram inserir uma menina real em realidades de desenho animado) de sua distribuidora em Nova York. Walt se juntou a Roy (seu irmão) e fundaram a Disney Brothers Productions; a série recebeu comentários elogiosos, mas não rendeu muito lucro, principalmente devido ao alto perfeccionismo de Walt Disney, o que encarecia as produções. Em 1925 o nome da empresa mudou para The Walt Disney Studio, com sede em Los Angeles (NADER, 2007).

A autora conta que em 1926 a Disney desenvolveu a animação *Oswald, o coelho sortudo* em parceria com a Universal Pictures; o desenho foi um enorme sucesso, mas Disney perdeu a oportunidade de continuá-lo ao recusar, em 1928, se associar à Universal, que possuía os direitos do desenho; a frustração pela perda impulsionou Walt Disney a criar o rato Mickey Mouse. Nader (2007) também traz que, “[...] segundo o *Index Translation* publicado pela ONU, as aventuras de Mickey já superaram, em número de línguas para as quais foram traduzidas, até mesmo a *Bíblia*.” (p. 61). Os dois primeiros desenhos de Mickey (1928) não

---

<sup>17</sup> Expressão que definia os objetivos de Walt Disney com a animação (LUCENA JÚNIOR, 2011).

obtiveram grande sucesso, até que Walt descobriu um lançamento da Warner Bros – o primeiro filme com som do mundo –, e decidiu sonorizar as aventuras de Mickey.

Ainda sem saber como colocar o som no desenho e ignorando os ceticismos dos distribuidores de Nova York sobre o projeto, Walt realizou o desenho *Mickey, o navegador* para que recebesse o áudio mais tarde; buscando em Nova York quem realizasse a sincronização, ele conseguiu que fosse feito e, até 1945, ele mesmo fez a voz de Mickey. *Mickey, o navegador* (1928) foi um enorme sucesso e um marco para a animação (NADER, 2007). Lucena Júnior (2011) diz que Disney não foi o primeiro a apresentar uma animação sonorizada, mas ele aparece como pioneiro ao ter lançado o desenho com a melhor sincronização entre som e imagem até então.

Walt Disney, após o início do sucesso de Mickey, queria mais conquistas, e passou a buscar a inovação da cor nos desenhos; formando parceria com a Technicolor (empresa que havia desenvolvido uma maneira de colorir os filmes), conseguiu que seus processos fossem exclusivos da Disney por dois anos, desenvolvendo, em 1932, o primeiro desenho animado colorido, *Flores e árvores* (NADER, 2007). A autora diz que nessa época essa inovação trouxe novas ideias ao estúdio, evidenciadas com o surgimento das personagens Pato Donald, Tico e Teco, Pateta e Pluto. Mas, além disso, “O acréscimo desse elemento visual implicava, notadamente para o desenho animado, novas considerações de *design* e abordagem de animação.” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 108, grifo do autor).

A partir de 1926, segundo Nader (2007), Walt Disney não mais participava da execução dos desenhos por não se considerar um ótimo desenhista, mas estava presente em todas as etapas do processo. Lucena Júnior (2011) observa também que o senso estético de Disney era impecável, que possuía compreensão sobre a estrutura narrativa e temporal da história, o que fazia com que, mesmo estimulando a criatividade de seus artistas, suas ideias prevalecessem. Além disso, “[...] sob seu ponto de vista, a animação tinha de ser entendida como a arte do entretenimento por excelência.” (2011, p. 98).

Em 1933 a Disney lançou *Os três porquinhos* (da série *Sinfonia Ingênua*), que foi o primeiro desenho a utilizar o *storyboard* (FOSSATTI, 2009). Segundo Lucena Júnior (2011), o *Storyboard* permite saber qual será o ritmo do filme através do recurso visual, ajudando nas decisões; isso, pois, se trata de “[...] uma série de pequenos desenhos com legendas, fixados num quadro, que mostram as ações-chave do filme.” (p. 109).

Lucena Júnior (2011) conta que durante os primeiros anos da Disney as inovações realizadas e os novos modos encontrados de contar histórias fizeram com que o estúdio delimitasse conceitos que permitiam a expressão artística nas animações. Sendo assim, Walt

Disney e seus artistas definiram os princípios da animação, que instituiu uma linguagem para esse tipo de narrativa, e que foram sendo deliberados, construídos e discutidos ao longo dos anos, de acordo com as novas ideias que surgiam.

Chegaram a doze princípios: comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico, apelo. A sintaxe desses princípios permitiu alcançar a tão almejada “ilusão da vida”, definida por Walt Disney como condição fundamental para o envolvimento da audiência. (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 115).

A empreitada de produzir o primeiro longa-metragem de animação trouxe a Walt Disney dívidas e desafios: Nader (2007) conta que o projeto era desacreditado, levou três anos para ser concluído e foi refeito cinco vezes, mas, com estreia em 1937, *Branca de Neve e os sete anões* foi um enorme sucesso. Partes do filme, segundo Lucena Júnior (2011), foram realizadas com a utilização da Câmera de Múltiplos Planos<sup>18</sup>, idealizada por Disney (outros animadores também trabalhavam nessa invenção na época). Nesse sentido, Nader (2007) destaca também uma importante contribuição que o filme deu à sociedade:

A luta de Branca de Neve contra sua terrível madrasta transformou-se em vívida metáfora dos temores de uma nação prestes a entrar em um conflito mundial, quando as sombrias forças do mal pareciam ameaçar a própria existência dos Estados Unidos. Em todos os níveis, então, *Branca de Neve e os sete anões* foi uma conquista gigantesca, tão cativante quanto qualquer obra jamais produzida por um cineasta ou estúdio norte-americano. (NADER, 2007, p. 68, grifo da autora).

Por sua vez, Lucena Júnior (2011, p. 119) afirma que Disney trouxe à animação o seu “amadurecimento artístico”; com ele, “[...] a animação, finalmente, emergia como forma válida de expressão artística e fazia ver todo seu poder como entretenimento.”, além de elevar a produção do gênero a um nível que obrigava os outros estúdios a fazerem o mesmo ou melhor.

Mesmo com a liderança que a empresa Disney apresentava no contexto da animação (nos quesitos tanto técnicos quanto estéticos), Lucena Júnior (2011) informa que os anos 1940

---

<sup>18</sup>O autor explica que, antes dessa invenção, os desenhos eram feitos em perspectiva, para dar a ilusão de profundidade. Essa técnica funcionava bem, mas somente com a câmera parada. A Câmera de Múltiplos Planos foi desenvolvida para permitir a ideia de profundidade com movimentos de câmera, aumentando o nível de realidade que Disney desejava. Essa invenção era muito custosa e complexa de usar, por isso era usada esporadicamente, mas “[...]contribuiu para alçar as produções de Disney a um patamar artístico superior.” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 113).

trouxeram novas tendências na produção de desenhos, o que abalou a liderança da Disney. Em um primeiro momento os estúdios dos irmãos Fleischer foram os maiores competidores, com personagens de grande apelo como Betty Boop e Popeye; personagens essas com concepção, narrativa e inspiração diferentes do que a Disney apresentava (a empresa Fleischer tinha modelos humanos ao invés de animais, como o camundongo Mickey ou Pato Donald). Fossatti (2009) informa que, buscando concorrência com a Disney, a Paramount (distribuidora dos filmes dos irmãos Fleischer) pediu que eles realizassem um filme com personagens e enredo mais complexo, com capacidade de envolver o espectador e concorrer com as produções Disney. Desse pedido os irmãos Fleischer realizaram seu primeiro longa-metragem, *As viagens de Gulliver*, em 1939; no entanto, as simplificações técnicas utilizadas não permitiram que o filme fosse um competidor real.

Os grandes concorrentes da época tinham como estratégia utilizar os princípios da animação promovidos por Walt Disney, mas com direções e objetivos diferentes. Lucena Júnior (2011) diz que esses artistas foram trabalhar em dois grandes estúdios, Warner Brothers e MGM (Metro Goodwin Maier), e lá inauguraram novas formas de fazer animação, contando inclusive com ex-animadores da Disney. Personagens como Tom e Jerry, Piu-Piu, Frajola, Patolino, Papa-Léguas, Coiote e Pernalonga, entre outros, surgiram nessa época, quando esses estúdios passaram a criar histórias mais voltadas para a comédia e que viriam a marcar a história da animação.

Lucena Júnior (2011) conta que o surgimento da United Productions of America (UPA) revolucionou o cenário da produção de animação; a UPA tinha o objetivo de se desligar completamente do “estilo Disney”, e promoveu uma revolução tão grande que suas técnicas ficaram conhecidas como “estilo UPA”. Ao invés de buscar o naturalismo, como Disney, a UPA se inspirava na arte moderna, nas figuras geométricas. Além de evitar qualquer aproximação com o estilo Disney, os artistas da UPA também evitavam o humor exagerado das produções da Warner e da MGM, em um estilo sem profundidade em que “[...] o desenho tinha de ser equivalente ao visual chapado [...] o que comprometia as possibilidades mecânicas. Afinal, as figuras eram obrigadas a mover-se no plano bidimensional.” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 130). A ousadia que o conceito da UPA carregava acabou por atrapalhar sua difusão, uma vez que preferiu focar no design ao invés de inovar nas questões de movimento e encenação, que dão sentido à animação; isso ficou conhecido como animação limitada, e, apesar das contribuições, deixou de fazer sucesso.

Nader (2007) afirma que, enquanto isso, a próxima inovação que Walt Disney queria estreitar era a construção de um parque de diversões para toda a família; para angariar recursos,

optou por associar-se a alguma rede de televisão, produzindo programas para ela que, em troca, financiaria o parque. A Disney foi o primeiro estúdio do mundo a criar filmes especialmente para a televisão, tendo fechado negócio com a rede de televisão ABC: a emissora financiaria a construção da Disneylândia, na Califórnia, em troca de um programa semanal comandado por Walt. A autora observa ainda que o programa, que levava o mesmo nome do parque, estreou em 1954, com programação que misturava partes de animações antigas com algumas feitas especialmente para o programa e a divulgação de detalhes sobre o parque. A Disneylândia foi inaugurada no dia 17 de julho de 1955.

Nader (2007) conta que Disney, após o sucesso do programa e do parque, foi convidado pela ABC a produzir um programa infantil apresentado cinco dias por semana; assim, *Clube do Mickey* estreou na TV em outubro de 1955, atingindo sucesso rapidamente. Na época a televisão não era em cores, mas Disney produzia seus programas coloridos, prevendo o momento em que a TV daria esse passo.

Após a morte de Walt Disney, em 1966, a empresa entrou em um período que indicava decadência em suas produções. Segundo Nader (2007), os poucos filmes que eram lançados não tinham sucesso. Enquanto isso, os substitutos de Walt Disney seguiam sua visão de não promover os filmes através de ações de marketing. O filme *Bernardo e Bianca*, de 1977, foi uma tentativa da direção de treinar a nova geração de animadores e obteve boa aceitação do público e da crítica.

Lucena Júnior (2011) diz que, com a liderança no campo da animação temporariamente fora da Disney, outras formas de representação começaram a surgir também na produção de longa-metragem. O grande videoclipe *Yellow Submarine* (1968), de George Dunning, foi inspirado nas músicas dos Beatles, e unia diversas formas técnicas de animação, além de representar o espírito contestador que o jovem adulto americano tinha na época. Também, a produção de Ralph Bakshi, *Fritz the Cat* (1972), trouxe ao público um personagem que representava a contracultura<sup>19</sup>, com temáticas que envolviam sexo, drogas, violência e racismo. Baksh explorou essas temáticas na época, tendo sido o mais bem sucedido diretor de longas de animação na década de 1970.

Nader (2007) conta que, após um período de desencontros na empresa Disney (renomeada The Walt Disney Company em 1986), uma nova direção foi eleita, de forma que buscaram trazer para o estúdio grandes nomes (como George Lucas e Steven Spielberg) para

---

<sup>19</sup> Lucena Júnior define a contracultura como “[...] um basta à ordem estabelecida, que se acreditava estar corrompida por interesses abomináveis.” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 143).

revitalizar os filmes realizados. A animação *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988) trouxe novos modelos de animação, voltando a inovar e sendo considerado “[...] a melhor performance da nova era Disney.” (2007, p. 243). A *pequena sereia* estreou em 1989, apresentando o antigo modo da Disney de contar histórias. Com mais de 1 milhão de desenhos, o filme utilizou mais de mil cores e ganhou dois Oscar (melhor canção e melhor trilha sonora). A Disney produziu, em 1994, *O Rei Leão*, animação com enorme sucesso de bilheteria e, como informa Nader (2007), contava mais de oitocentos artistas envolvidos.

A autora conta que em 1995 surgiu um novo estúdio de animação, a DreamWorks SKG, que havia fechado um contrato de 10 anos com a rede de televisão ABC e surgia como principal competidora no nicho do cinema de animação, cenário que a Disney dominava até então. Alguns meses depois desse anúncio a Disney comprou a Capital Cities Corporation, proprietária da ABC, e outras nove estações televisivas, o que configurou a segunda maior fusão de empresas de comunicação nos Estados Unidos.

#### 2.4 PIXAR + DISNEY + COMPUTAÇÃO GRÁFICA= AO INFINITO E ALÉM!<sup>20</sup>

O próximo passo para o cinema de animação foi a facilitação da produção através do uso de recursos digitais. Lucena Júnior (2011) define dois momentos da arte da animação com esses recursos: o primeiro foi “[...] um período pioneiro, de grande esforço científico, em que se estabelecem conceitos gráficos digitais básicos [...]” (p. 159); o segundo momento foi de aprimoramento do desenvolvido até então.

Nesse cenário de aperfeiçoamento técnico muito se fala sobre Ed Catmull, fundador e presidente da Pixar. Catmull teve influência de Walt Disney desde sua infância, quando assistia seu programa na TV e aprendia sobre a produção de animação. Para Catmull e Wallace,

A definição de animação excelente é que cada personagem da tela faz com que você acredite que ele é um ser pensante. Quer seja um dinossauro, um cachorro magro ou um abajur, se os espectadores sentirem não apenas o movimento, mas também a intenção – ou, em outras palavras, as emoções –, então o animador realizou seu trabalho. (CATMULL; WALLACE, 2014, p. 24).

---

<sup>20</sup> “Ao infinito e além!”: frase icônica dita pelo personagem Buzz Lightyear em *Toy Story* (Pixar, 1997).

Os autores observam que Catmull sempre teve gosto pelos desenhos, mas não apresentava talento para tal. Formou-se em Física e Ciência da Computação na Universidade de Utah, e, graças à influência de Ivan Sutherland (um dos pioneiros na computação gráfica), fez pós-graduação em sua área de estudos.

O professor Sutherland, segundo conta Catmull e Wallace (2014), foi um dos primeiros cientistas a acreditar que Hollywood poderia se interessar pelas possibilidades que a computação gráfica trazia; sendo assim, propôs, em 1973, que realizassem um intercâmbio com a Disney, em que alguém da empresa iria até Utah aprender mais sobre computadores enquanto alguém de Utah iria aos estúdios Disney aprender sobre como contar histórias. Catmull foi à Disney apresentar a ideia, mas eles ainda não estavam interessados nas possibilidades que os computadores apresentavam.

Os autores informam ainda que, ao terminar sua pós-graduação, Ed Catmull deixou a universidade com o objetivo de realizar o primeiro longa-metragem de animação completamente realizado por computadores. Começou, em 1974, a busca por sua meta trabalhando no Instituto de Tecnologia de Nova York (NYIT), dirigindo um laboratório de pesquisa com o objetivo de unir computação e animação. Lucena Júnior (2011) conta que, cinco anos depois, George Lucas desfrutava do sucesso de sua série de filmes *Star Wars* e decidiu montar em sua produtora (a LucasFilm) um departamento de computação gráfica, a Industrial Light and Magic (ILM), chamando Catmull e muitos dos principais nomes do NYIT para desenvolver ferramentas a serem usadas artisticamente pelo cinema. Em 1984, o ILM contou com a chegada do ex-animador da Disney, John Lasseter.

Uma das invenções do departamento foi um dispositivo de alto grau de especialização para animadores, o Pixar Image Computer, que viria a originar o nome da empresa depois. Catmull e Wallace (2014) contam que, em 1983, George Lucas decidiu vender a ILM, apostando no potencial da Pixar Image Computer. Steve Jobs (afastado da Apple) e a direção da Pixar entraram em acordo sobre os rumos da empresa, que foi comprada em fevereiro de 1986.

Os autores também observam que, após um início conturbado, a Pixar passou a se dedicar às animações, fazendo comerciais animados, ganhando prêmios e elogios por seu conteúdo. O ano de 1991 trouxe um contrato entre Disney e Pixar, em que a primeira financiaria três filmes longa-metragem produzidos pela segunda, sendo que a Disney seria dona e distribuidora desses filmes. Já Nader (2007) conta que *Toy Story*, primeira produção dessa parceria, foi lançado em novembro de 1995, com direção de John Lasseter, sendo o primeiro longa-metragem de animação a ser completamente gerado por computador. As duas



empresas assinaram, em 1997, um novo contrato com duração de dez anos, com cinco longas a ser produzidos (*Vida de Inseto* (1998), *Monstros S.A.* (2001), *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004) e *Carros* (2006)).

O ano de 1998 apresentou grande produtividade e competitividade no setor de animação, com o lançamento de diversos longas-metragens, como *Mulan* (Disney), *O Príncipe do Egito* (DreamWorks), *A espada mágica* (Warner Bros), *Anastácia* (Fox Films), *Os anjinhos* (Paramount), *Vida de inseto* (Disney e Pixar) e *FormiguinhaZ* (DreamWorks). Em 1999 a disputa entre Disney e DreamWorks era acirrada, levando a Disney a produzir *Tarzan*, com grande sucesso de bilheteria, segundo Nader (2007). O ano de 2001 continuou com a competição, com o lançamento de *Atlantis, o reino perdido* (Disney), que não foi tão bem recebido; em contrapartida, a DreamWorks lançou *Shrek*, filme que obteve grande sucesso ao satirizar as produções da própria Disney, usando anti-heróis e princesas em conflito. *Monstros S.A.* (Disney e Pixar) foi lançado no mesmo ano, também com enorme sucesso; apesar disso, o primeiro Oscar de melhor filme de animação da história foi para *Shrek* (NADER, 2007).

A autora também conta que, após o lançamento de *Procurando Nemo* (Disney e Pixar), ficou claro que a Disney estava em um momento difícil, enquanto todas as produções da Pixar tinham grande aceitação. Enquanto isso, Disney e DreamWorks continuavam com a disputa acirrada em seus lançamentos. O ano de 2004 trouxe duas grandes estreias, com *Shrek 2* (DreamWorks) e *Os Incríveis* (Disney e Pixar).

Em janeiro de 2004 a Pixar decidiu, após meses de negociação, não renovar contrato com a Disney; com enormes sucessos no histórico e sem dívidas, a Pixar tinha condições de seguir adiante sem o auxílio da Disney, que não recebeu bem a decisão e estava novamente em um momento de crise, segundo Nader (2007). Porém, a Disney, agora com nova direção, retomou as negociações e acertou a compra da Pixar em 2006; dessa forma, Steve Jobs ficou sendo o principal acionista da Walt Disney Company (com 6% das ações) e Ed Catmull (até então presidente da Pixar) passou a ser o presidente dos estúdios Pixar Animation e Disney Animation (NADER, 2007). Fossatti (2011) diz que a parceria firmada por Disney e Pixar tem resultado em enorme sucesso em suas produções: “[...] apresentando uma nova concepção de entretenimento, Pixar e Disney uniram as técnicas mais avançadas da computação gráfica à mais elevada perfeição naturalística.” (COELHO, 2004, *apud* FOSSATTI, 2011, p. 52).

A história do cinema de animação apresenta inúmeras tentativas de alavancar histórias e personagens. Assim, encontra-se no Apêndice A um quadro com as principais animações apresentadas por Lucena Júnior (2011), Fossatti (2011) e Nader (2007), destacando as que

apresentaram inovações para o desenvolvimento da animação. O Apêndice B traz um segundo quadro com a lista dos vencedores do Oscar de melhor filme de animação desde a criação da categoria, no ano 2000.

Nesse cenário de grande destaque do cinema de animação, *Divertida Mente* foi um projeto desenvolvido pelo diretor Pete Docter baseado em sua própria filha, que passava por mudanças. Nos comentários do diretor (no DVD de *Divertida Mente*), ele e seu codiretor, Ronnie Del Carmen, dizem que o filme queria seguir o exemplo de *Up – Altas Aventuras* (também da Pixar) e ser mais emocional. Para isso, espera-se uma boa utilização de recursos narrativos e visuais, pontos que serão abordados nos próximos dois capítulos.

### 3 NA PRESENÇA DO MARAVILHOSO: UMA IMERSÃO NA MAGIA DOS CONTOS DE FADAS

Para começar uma reflexão sobre os contos de fadas e seu papel na relação com a infância é importante frisar dois pontos. O primeiro deles está no fato de que muitas das obras que falam sobre o tema o fazem sob uma perspectiva psicanalítica, o que, sem dúvidas, permite grande compreensão sobre o assunto, mas não se apresenta como o melhor para este trabalho, no qual será dado enfoque à busca pelos impactos que podem existir advindos da relação das narrativas fantásticas com o cinema de animação e como isso ocorre. Por esse viés, serão apontados os aspectos, no capítulo que se inicia, em que *Divertida Mente* se aproxima e se afasta dos modos pelos quais os contos de fadas são caracterizados, sendo importante destacar que, em certos momentos, esse filme de animação pode apresentar características de um conto de fadas clássico, enquanto que em outros se apresenta como narrativa moderna. Faz-se necessário salientar que este capítulo apresentará apenas breves considerações sobre essa relação, de modo que a análise de fato terá espaço no quinto capítulo deste trabalho. O segundo ponto se refere à escolha dos contos de fadas como base teórica para estudo ao invés de outras histórias infantis: entende-se que esse tipo de história não é o único que fala às crianças, por isso é importante destacar que a escolha se deu pelo caráter clássico, de representatividade dos contos de fadas (presentes há séculos na sociedade) e, principalmente, pelas significações que traz consigo, expressando o imaginário social.

Seguindo essa ideia, Bruno Bettelheim (2014) diz que os seres humanos devem ficar atentos às movimentações que ocorrem em seu emocional, de forma que ele se desenvolva para que permita que cada pessoa faça a diferença em seu entorno e se sinta feliz e satisfeita consigo mesma. Isso, segundo ele, deve ser promovido desde a infância, através do relacionamento com os pais e com a cultura. Ele afirma que,

Para que uma história realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Contudo, para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar em harmonia com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que os perturbam. (BETTELHEIM, 2014, p. 11).

Com base nessa necessidade, Bettelheim (2014) diz que os contos de fadas são o melhor tipo de história infantil para atender a essa demanda, pois apresentam uma forma leve de apreender os problemas que habitam o íntimo do ser humano, além de conjugar possíveis

soluções para esses problemas, e por isso esse tipo de narrativa foi eleita para estudo.

### 3.1 CONTOS DE FADAS: UMA TRADIÇÃO DE MUITAS HISTÓRIAS

Moreno e Amodeo (2010) apresentam os contos de fadas como um tipo de narrativa popular veiculada de forma oral, que se tratava de contos expostos em meados dos séculos XVII e XVIII. Os contos dessa época não apresentavam as simbologias e histórias suavizadas que foram difundidas através dos anos; Corso e Corso (2006) contam que as narrativas maravilhosas (como também são chamados os contos de fadas) eram mais voltadas para os adultos, muitas vezes histórias inventadas para distrair os camponeses nas longas noites, tendo como temáticas os assuntos mais obscuros do mundo, como violência (humana e natural), crueldade, morte, fome, etc. Eles ainda dizem que essas histórias originárias da Europa – e que viriam a ser os atuais contos de fadas – passaram a sofrer adaptações e a serem voltadas para as crianças apenas no século XIX, com a invenção da infância<sup>21</sup>.

Bettelheim (2014) conta que o aprimoramento dos contos de fadas ao longo do tempo imprimiu neles significados que trazem representações à personalidade do ser humano, podendo ser percebidos por adultos e crianças. Segundo ele, ao fabricar devaneios com a contribuição dessas histórias, as crianças reorganizam sua mente de acordo com as pressões inconscientes que sentem e com a identificação que encontram nas narrativas, de forma que:

[...] a criança adapta o seu conteúdo inconsciente às fantasias conscientes, e isso a capacita a lidar com esse conteúdo. É aqui que os contos de fadas têm um valor inigualável, conquanto oferecem novas dimensões à imaginação da criança que ela seria incapaz de descobrir por si só de modo tão verdadeiro. Mais importante ainda: sua forma e estrutura sugerem à criança imagens com as quais ela pode estruturar seus devaneios e com eles dar melhor direção à sua vida. (BETTELHEIM, 2014, p. 14).

Bettelheim (2014) argumenta que a maioria dos adultos tem o desejo de passar às crianças a ideia de que os seres humanos são inerentemente bons, que não há maldade no mundo, até que tenham idade para entender como ele funciona. No entanto, as crianças sabem que elas mesmas não são sempre boas, e ao contrariar o que os pais dizem (que todos os seres humanos são completamente bons) elas elaboram uma imagem desagradável sobre si; nesse intuito, os contos de fadas mostram as dificuldades da vida, mostram as maldades com que

---

<sup>21</sup> As crianças trabalhavam nas fábricas e sem direitos específicos; a Revolução Industrial modificou a dinâmica de trabalho e o Iluminismo passou a tratar as crianças diferentemente dos adultos (CORSO; CORSO, 2006).

muitas pessoas têm de lidar, mas também evidenciam que, com trabalho e coragem, as pessoas boas saem vitoriosas. Corso e Corso (2006) dizem que a ficção e a fantasia andam juntas, portanto a ficção é um elemento importante na infância. Segundo eles, as histórias têm o poder de fornecer pontos de vistas diferentes sobre um mesmo assunto, além de terem o poder de mostrar ao espectador outras formas de ver (e lidar com) o medo que ele possui.

Ao se pensar na ideia de que as pessoas não são inerentemente boas é interessante verificar que *Divertida Mente* traz esse conceito; no filme, das cinco emoções que vivem na mente de Riley, apenas uma se mostra com uma natureza positiva inata, e mesmo assim não privada de defeitos. Enquanto Alegria percebe os acontecimentos da vida de Riley sempre de forma positiva, as outras emoções estão prontas para perceber outros tipos de estímulos e agir quando a personagem não tem como se fazer representar. Enquanto na mente de Riley quem comanda as emoções é a Alegria (figura 1), o comando do cérebro da mãe é da Tristeza, e o do pai é o Raiva (figura 2). Ao observar essa configuração é possível que a criança perceba que os seres humanos não são iguais, mas que (em tese) têm as mesmas opções emocionais.

**Figura 1**– Sala de Comando da mente de Riley



**Fonte:** Site Ligado em Série

**Figura 2** – Sala de Comando da mente da mãe e do pai de Riley



**Fonte:** Site Sugar Rush

Simonsen (1987, *apud* MORENO; AMODEO, 2010) define os contos maravilhosos como uma categoria dos chamados contos populares (que também englobam contos religiosos, realistas, de animais, de ogros estúpidos e humorísticos), de onde surgiram os contos de fadas. No sentido dos contos maravilhosos, Corso e Corso (2006) trazem o conceito desse termo, definido por Vladimir Propp (2003), em que há uma “[...] onipresença de algum elemento mágico ou fantástico nessas histórias.” (p. 27). Dessa forma, eles dizem que não há a necessidade de que os contos de fadas tenham a presença das fadas em si, apenas que tenham elementos fantásticos, surpreendentes e extraordinários. Corso e Corso (2006) afirmam ainda que muitos autores optam pela denominação de “contos maravilhosos” por poderem estender a ideia a todos os tipos de reinos e elementos mágicos e fantásticos possíveis, enquanto os próprios autores preferem o clássico termo “conto de fadas”, denominação que será predominantemente adotada neste trabalho. Ainda na discussão sobre o elemento maravilhoso nos contos de fadas, os autores dizem que a presença de componentes fantásticos nas histórias garante para o leitor/ouvinte que elas se passam em outra dimensão, onde a lógica e a coerência agem de outra forma. Ao se pensar em *Divertida Mente*, é interessante notar que a história não se passa em um ambiente propriamente mágico (Minnesota e São Francisco), mas a parte da narrativa ambientada na mente de Riley dá ao filme esse caráter fantástico dos contos de fadas, essencialmente por ser um ambiente novo, com possibilidades diferentes e com características que não costumam aparecer nas histórias.

Cashdan (2000) procura entender por que os contos de fadas ainda possuem tamanho impacto na vida das pessoas e como isso afeta cada um que entra em contato com eles. Assim, destacou alguns mitos que cercam essas histórias e que podem explicar essa relação. O primeiro mito elencado pelo autor se refere à ideia de que os contos de fadas são histórias exclusivamente para crianças. Segundo ele, a maioria dos contos mais antigos nunca foi levado aos livros infantis, sendo que grande parte dos contos mais famosos possuem primeiras versões com tópicos perturbadores, como o desejo incestuoso do pai pela filha (*Pele de Asno*<sup>22</sup>) e o *striptease* feito por Chapeuzinho Vermelho<sup>23</sup> para o lobo em uma das primeiras

---

<sup>22</sup> Esse é um conto publicado por Charles Perrault que conta a história de um rei que fica viúvo; sua esposa, no leito de morte, pede que ele só se case novamente com alguém que tenha atributos melhores que os dela. Passado algum tempo da morte, o rei percebe que somente sua filha acata as exigências, e por isso decide se casar com ela, que faz uma série de pedidos para tentar impedir que isso aconteça: um dos presentes é a pele do burro mágico do rei, que produzia estreme de ouro. O rei atende a esse desejo, e a filha se utiliza dessa pele para fugir do castelo (CASHDAN, 2000).

<sup>23</sup> Chapeuzinho Vermelho (ou Capinha Vermelha, de acordo com a versão) foi um conto publicado primeiro por Perrault, seguido da releitura dos irmãos Grimm, e conta a história da menina que leva doces para a avó e encontra o lobo na floresta. O final da história tem variações de acordo com a versão (CASHDAN, 2000).

versões. Como dito antes, o século XIX trouxe modificações nas narrativas desses contos e no seu público alvo.

O segundo mito sobre os contos de fadas de Cashdan (2000) é de que eles foram escritos pelos irmãos Grimm. Wilhelm e Jacob Grimm, no início do século XVII, montaram uma coletânea de contos de fadas chamada *Histórias de Crianças e da Casa*, cujo objetivo era se tornar um livro oficial com as histórias existentes na Alemanha. No entanto, tudo o que eles fizeram foi compilar os contos, não tendo escrito nenhum deles. Estes contos foram adaptados por eles (para abandonar as referências sexuais explícitas e seguir uma linha mais puritana, além de atender a uma demanda crescente por contos de fadas para crianças), e muitos deles foram baseados nas histórias escritas por Charles Perrault (autor, entre outros, de Cinderela<sup>24</sup>).

Cashdan (2000) aponta em seu terceiro mito a ideia de que os contos de fadas trazem algum tipo de lição. Segundo ele, é comum que as pessoas confirmem aos contos valores morais, como *Chapeuzinho Vermelho* ensinar às crianças a obedecerem a mãe e não conversar com estranhos. Ele atribui essa noção, basicamente, a Charles Perrault, que colocava pequenas frases com intuito de ser a moral da história no final de seus contos. Segundo o autor, essa função pode ser atribuída às fábulas, mas não aos contos de fadas; ele diz que a aventura e o entretenimento proporcionado por esses contos é o que encanta as crianças, além do fato de trazerem questões que refletem as lutas internas que elas vivem.

### 3.2 NOS BASTIDORES DA FANTASIA: ENTRE O “ERA UMA VEZ...” E O “FORAM FELIZES PARA SEMPRE”

Bruno Bettelheim (2014) aponta algumas características recorrentes nos contos de fadas: muitas das histórias começam com a morte de um dos (ou ambos) pais – revelando problemas para o personagem tanto quanto seria na vida real –, e outras começam com um rei se aposentando e definindo seu sucessor, que deve passar por provações para merecer assumir o reino; os contos de fadas apresentam narrativa simples, geralmente com algum tipo de dilema existencial, de modo que a criança se identifica com a história pelos problemas e por

---

<sup>24</sup> Cinderela foi escrita por Perrault e revisitada pelos Irmãos Grimm, contando a história da menina que vira empregada da casa onde mora quando o pai se casa com a madrasta que leva suas duas filhas de outro casamento para morar no mesmo lugar. As diferentes versões mudam a forma como Cinderela consegue ir ao baile do príncipe e o fim da madrasta e das irmãs adotivas (CASHDAN, 2000).

sua simplicidade; o problema da moral<sup>25</sup>, tão presente nos contos de fadas, reside no fato de que nessas histórias (diferentemente do que acontece em muitas das narrativas modernas) o mal é tão presente quanto o bem, mostrando que as pessoas têm dentro de si os dois polos, o que provoca os dilemas durante a história; e o mal que aparece na narrativa é atraente, sempre conseguindo vitória temporária. É importante ressaltar que:

Não é o fato de o malfeitor ser punido no final da história que torna a imersão em contos de fadas uma experiência de educação moral, embora isso dela faça parte. Nos contos de fadas, como na vida, a punição ou o medo dela é apenas um fator limitado de inibição do crime. A convicção de que o crime não compensa é um meio de inibição muito mais efetivo, e essa é a razão pela qual, nas histórias de fadas, a pessoa má sempre perde. Não é o fato de a virtude vencer no final que promove a moralidade, mas sim o fato de o herói ser extremamente atraente para a criança, que se identifica com ele em todas as suas lutas. (BETTELHEIM, 2014, p. 16-17).

Em *Divertida Mente* não há uma personificação do mal como nas histórias de fadas clássicas, o que talvez o configure como uma narrativa moderna. Ainda assim há a ideia do que não é o certo para a situação retratada na história: a bruxa que não existe no filme é a possibilidade de Riley não ter mais o controle das emoções, principalmente quando Alegria cai no Lixão das Memórias e quando as emoções perdem o comando do painel de controle, momentos em que o “mal” na história obtém sua vitória temporária.

Bettelheim (2014) cita os contos que não apresentam uma moral definida, com um combate entre o bem e o mal, como *João e o Pé de Feijão*<sup>26</sup>, em que João rouba o tesouro que o gigante guardava; nesses casos, os contos vêm trazer às crianças a ideia de que todos podem obter sucesso, de um jeito ou de outro. O autor comenta sobre as angústias das mais derivadas naturezas que as crianças têm, e os contos de fadas no geral trazem elementos que as ajudam a lidar com isso. Os finais das histórias, por exemplo, que trazem um “E viveram felizes para sempre” na maior parte das vezes, passam a ideia de que é possível que uma pessoa construa vínculos que podem durar uma vida inteira, e que esse tipo de conquista é a maior que alguém pode conseguir. Bettelheim (2014) também diz que os contos de fadas possibilitarão à criança uma apreensão de significados diferentes conforme a experiência e a idade de cada uma, pois qual “[...] história é mais importante para uma criança específica numa idade específica

<sup>25</sup> Aqui se trata a moral como a forma que os sentidos colocados nas histórias agem nos leitores internamente, o que elas significam para eles, e não a moral inaugurada por Perrault.

<sup>26</sup> O conto, popularizado por Joseph Jacobs, conta a história do menino que quer ajudar a família sem dinheiro e troca uma vaca leiteira por feijões, que se revelam mágicos e originam um enorme pé de feijão; subindo o pé de feijão, João chega na casa de um gigante, e com o passar dos dias acaba roubando seus tesouros para levar para casa (CAHSDAN, 2000).



depende inteiramente de seu estágio psicológico de desenvolvimento e dos problemas que mais a pressionam no momento.” (2014, p. 24).

Sheldon Cashdan (2000) faz uma análise dos contos de fadas sob a perspectiva dos aspectos falhos da personalidade humana que eles apresentam, de forma que para ele as histórias giram em torno dos sete pecados capitais da infância (gula, vaidade, inveja, mentira, luxúria, preguiça e avareza), sendo que cada conto – que pode ter mais de um pecado presente – geralmente tem um deles que se sobressai. O autor diz que as histórias promovem grande identificação quando a criança vê seus próprios defeitos no conto que está lendo; segundo ele, as crianças têm que lidar o tempo todo com o medo do abandono dos pais, e elas têm receio de que isso aconteça por possuírem os defeitos que possuem, e por isso ler contos de fadas é tão reconfortante, pois une pais e filhos em uma leitura que tem o potencial de mostrar que os filhos não serão rejeitados por suas falhas. Ao mesmo tempo, Bettelheim (2014) conta que os contos de fadas trazem às crianças uma forma de descobrir sua personalidade e vocação, ajudam a formar seu caráter e mostram que é possível que se conquiste uma vida boa e recompensadora se a pessoa fizer por merecer. O autor também diz que as significações presentes nos contos não acontecem de forma óbvia, e sim falam à criança de maneira implícita, de forma que “O conto de fadas convence pelo apelo que exerce sobre nossa imaginação e pela consumação atraente dos acontecimentos, que nos seduz.” (BETTELHEIM, 2014, p. 49).

Essa relação de medo do abandono parental e de como lidar com as situações difíceis através das histórias explica um pouco da dinâmica dos contos de fadas. Cashdan (2000) comenta sobre a grande presença de mulheres nessas histórias, com destaque para a necessidade da punição mortal para a bruxa no final. Segundo ele, o momento inicial da infância faz com que as crianças dividam os elementos do mundo exterior em bons e maus, não tendo capacidade intelectual e psicológica ainda para uma percepção mais refinada. Assim, é comum que as crianças associem todo seu amor, dedicação e sobrevivência à figura da mãe, que, afinal, é sua primeira e mais forte fonte de alimento. Cashdan (2000) diz que, com o crescimento, as crianças vão percebendo que o comportamento das mães começa a mudar, de acordo com suas dificuldades e com sua natureza humana de não ser a criatura perfeita idealizada pelo filho; isso, no entanto, o confunde, e ele divide sua figura materna em uma mãe boa que alimenta e dá carinho e uma mãe má que repreende e faz exigências. Por esse motivo a figura feminina é tão presente nas histórias – como bruxa ou fada madrinha –, enquanto a figura masculina não tem tanto destaque – os pais geralmente aparecem como omissos ao sofrimento da filha e o príncipe aparece no final para assegurar a conclusão feliz.

Essa relação elencada por Cashdan (2000) não se faz tão presente em *Divertida Mente*, uma vez que o pai e a mãe de Riley têm participação semelhante no decorrer da história. Há no final a aparição de uma figura masculina que dá a entender o início de uma nova fase para Riley, mas isso não se concretiza, e sua aparição não vem para garantir o final feliz da protagonista como nos contos clássicos.

Outro ponto importante destacado por Cashdan (2000) é que as crianças precisam se identificar com o protagonista para que o efeito psicológico da história seja alcançado – um exemplo disso é a representação das transgressões que a própria criança faria, como comer a casa de doces de *João e Maria*<sup>27</sup>. Bettelheim (2014) destaca que uma das principais características dos contos de fadas é que, mesmo ocorrendo em um universo mágico, apresentam a noção de que poderiam acontecer com qualquer pessoa, além de sempre terminarem com um final feliz. As histórias deixam claro, segundo o autor, que os protagonistas podem ser qualquer pessoa, com títulos como *A Bela e a Fera*<sup>28</sup>, e identificações de personagens como “uma menina”, por exemplo, sem especificações de nomes. Cashdan (2000) mostra uma série de eventos que, além do que foi citado, caracterizam os contos de fadas e que permitem que ele cumpra seu papel psicológico:

A primeira parte da jornada – a *travessia* – leva o herói ou heroína a uma terra diferente, marcada por acontecimentos mágicos e criaturas estranhas. Essa etapa é seguida por um *encontro* com uma presença diabólica – uma madrasta malévola, um ogro assassino, um mago ameaçador ou outra figura com características de feiticeiro. Na terceira parte da jornada, a *conquista*, o herói ou heroína mergulham numa luta de vida ou morte com a bruxa, que leva inevitavelmente à morte dessa última. A viagem se encerra com uma *celebração*: um casamento de gala ou uma reunião de família, em que a vitória sobre a bruxa é enaltecida e todos vivem felizes para sempre. (CASHDAN, 2000, p. 48, grifos do autor).

Os eventos descritos são perceptíveis em *Divertida Mente* – embora de forma adaptada – e serão melhor trabalhados na análise, assim como os três dos sete pecados capitais encontrados na narrativa seguindo as identificações de Cashdan (2000). Assim, de acordo com a função psicológica verificada e com a necessidade de identificação nas histórias, as

---

<sup>27</sup>O conto, coletado pelos Irmãos Grimm, conta a história de dois irmãos que são abandonados na floresta pelos pais que não têm como alimentá-los e vão parar na casa de doces de uma bruxa cega que tenta engordar João para jantá-lo (CASHDAN, 2000).

<sup>28</sup>*A Bela e a Fera* conta a história do casamento arranjado pelo pai de Bela com um monstro; ele a surpreende com extrema educação e sensibilidade, e ela (com sua bondade) se apaixona pelo príncipe enfeitiçado de fera. A história tem versões tanto de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont quanto de Madame de Villeneuve (CORSO; CORSO, 2006).

representações dos sete pecados capitais da infância elencados por Cashdan (2000) se apresentam como demonstrativos disso, sendo passíveis de verificação.

### 3.2.1 Espelhos, beleza e vaidade

Cashdan (2000) aponta que um dos contos mais famosos de todos os tempos, *Branca de Neve*<sup>29</sup>, tem seu cerne fundamentalmente na vaidade, visto que a virada da história acontece motivada por ela (a Rainha manda o Caçador matar Branca de Neve por sua beleza) e a protagonista é salva também por isso (o Caçador fica com pena da menina por ser tão bela e ter um destino tão terrível). Segundo o autor, ao encontrar os anões, Branca de Neve conquista uma segurança (ao menos temporária) semelhante a que as crianças buscam por terem inúmeras apreensões sobre serem abandonadas pelos pais.

Cashdan (2000) diz que o impacto psicológico de um conto de fadas pode ser potencializado ao procurar o pecado que norteia a história tanto na protagonista quanto na bruxa. Dessa forma, segundo ele, os dois lados da história possuem as mesmas falhas e tentações, o que permite que aquele tema não seja algo estranho ao entendimento da criança, e sim um ponto de identificação.

### 3.2.2 Da fome ao canibalismo: os poderes da gula

Cashdan (2000) diz que a gula está presente em muitos dos contos, como em *Branca de Neve* (a protagonista come um pouco de cada prato dos anões ao chegar na casa e a Rainha quer comer os órgãos vitais da enteada), a refeição da baleia ao engolir Pinóquio<sup>30</sup> e Gepetto, e do Lobo Mau ao engolir a Vovozinha e Chapeuzinho Vermelho. O autor comenta que esse é um tema tão presente nas histórias por duas razões: a primeira diz que a bruxa gulosa é parte do próprio protagonista, sendo a parte má da criança (e do adulto) que não consegue resistir à tentação; a segunda razão está ligada à intensidade emocional que o ato da alimentação tem para a criança em seus primeiros momentos de vida.

---

<sup>29</sup> A narrativa é um conto compilado pelos Irmãos Grimm, e conta a história de uma menina órfã de mãe que ganha uma madrasta vaidosa; a madrasta manda matar a enteada quando seu espelho mágico diz que a menina é mais bonita que ela. O caçador, responsável pela morte de Branca de Neve, poupa-a do destino e a deixa na floresta; ela encontra a casa dos sete anões e lá fica até ser encontrada pela madrasta (CORSO; CORSO, 2006).

<sup>30</sup> Pinóquio foi escrito por Carlo Collodi e conta a história de um boneco de madeira feito por Gepetto e que ganhou vida. Pinóquio era preguiçoso, fugia da escola e ignorava os conselhos do Grilo Falante e da Fada Azul (CASHDAN, 2000).

[...] não devemos nos surpreender ao ver o destaque que a comida e o ato de alimentar têm nos contos de fada. Como são essencialmente histórias de ruptura, eles necessariamente são focados em experiências que antevêm divisões do eu. Ser alimentado e ir dormir de barriga cheia equivale a sentir-se bem consigo mesmo. Não ser alimentado, ser privado de comida, significa justamente o oposto. Comer tem ramificações simbólicas que transcendem a biologia. (CASHDAN, 2000, p. 95).

### 3.2.3 A grama mais verde, a irmã mais bonita, a inveja mais mortal

Sheldon Cashdan (2000) diz que a versão de *Cinderela* revisitada pelos Irmãos Grimm apresenta a inveja como ponto central, tanto na madrasta – que inveja a posição que sua enteada possui na casa de seu marido – quanto em Cinderela – que inveja o tratamento e os privilégios que eram seus e passam a ser de suas irmãs adotivas. Segundo o autor, “Se o dilema tem de ser resolvido com sucesso – ou seja, se a história tem de ter um final feliz – a inveja precisa ser encarada e destruída ou, pelo menos, condenada. Se a deixarem impune, a inveja pode ter consequências sérias.” (p. 120).

### 3.2.4 A mentira que faz crescer o nariz

A mentira e suas variáveis (enganar, fraudar) estão muito presentes em todos os contos de fadas (Cashdan, 2000). O autor cita a história de *Rumpelstiltskin*<sup>31</sup> como exemplo, quando, ao ir cobrar o bebê da rainha como pagamento por sua ajuda anterior, ele se rasga ao meio por ter seu nome – e seu desafio – desvendado.

A estranha maneira de Rumpelstiltskin morrer – partido em dois por suas próprias mãos – traz à tona, de forma dramática, a dinâmica da ruptura. As pessoas costumam falar que estão sendo empurradas em duas direções, quando forçadas a dizer uma mentira – e o ato final de Rumpelstiltskin dá uma cara concreta a esse conflito. A divisão do homenzinho em duas partes espelha a ruptura psicológica nas crianças que lutam com tendências conflitantes, na hora de dizer a verdade: o desejo de ser honesto – de ser bom – e a tendência ou necessidade de mentir. (CASHDAN, 2000, p. 163).

---

<sup>31</sup> Esse conto coletado pelos Irmãos Grimm mostra a filha do moleiro, que deve converter a palha de um quarto em ouro para o rei pelas mentiras do pai. Rumpelstiltskin aparece no quarto e se oferece para fazer o serviço, desde que ela lhe dê seu primogênito quando for rainha. Quando ela não quer cumprir o acordo o duende a desafia a descobrir seu nome para que não precise cumprir a promessa (CASHDAN, 2000).

### 3.2.5 Impulsos luxuriosos

Sheldon Cashdan (2000) aponta que as insinuações sexuais eram muito mais frequentes nas versões mais antigas dos contos, não obtendo tanto espaço nas histórias mais difundidas através dos séculos; ainda assim há referências nessas narrativas, partindo-se do pressuposto de que a intimidade é um dos pilares dos relacionamentos, e estes, por sua vez, garantem ao ser humano uma vida plena. Essas referências sutis estão presentes em contos como *Rapunzel*<sup>32</sup>, por exemplo, em que a protagonista apresenta curiosidade sobre o assunto ao ver o príncipe (sendo a primeira vez que via um homem na vida) e permitir que ele suba na torre enquanto está sozinha, o que sugere que eles mantiveram relações íntimas nas visitas. O autor diz que as punições severas que os protagonistas recebem na história antes do final feliz (Rapunzel é condenada a morar sozinha e o príncipe fica cego) demonstra como o sexo prematuro é tratado com seriedade nos contos de fadas.

### 3.2.6 Vontades e avareza

*João e o Pé de Feijão* é um dos maiores exemplos da presença da avareza nos contos de fadas, começando com uma troca inocente para ajudar a família e culminando em um desejo imenso pela fortuna do gigante, por mais que João não precisasse de tudo (CASHDAN, 2000). Segundo o autor, esse conto representa um pouco da relação do que os adultos passam para as crianças sobre o dinheiro, pois é comum que se diga que o dinheiro é ruim, mas o problema na realidade é a busca por acumular mais do que o necessário, o que caracteriza a avareza.

Cashdan apresenta a tendência a colecionar coisas (dinheiro, objeto, arte, seres humanos) como uma forma de avareza nos contos de fadas, também podendo se apresentar como:

Uma insaciável sede por riqueza, seja sob a forma de cupidez por ouro ou ambição em relação a uma herança imerecida, são apenas duas das formas sob as quais a avareza aparece nos contos de fadas. Outra forma é a busca de um status mais elevado – a tendência de estar insatisfeito com a própria condição de vida. (CASHDAN, 2000, p. 215).

---

<sup>32</sup> Essa história, também coletada pelos Irmãos Grimm e com diversas versões, conta que uma mulher grávida pede para seu marido roubar rapônzicos do jardim da bruxa que era sua vizinha. O marido o faz, e na segunda vez que vai roubar a bruxa o descobre, e deixa que ele leve a verdura com a condição de ficar com a filha do casal. A feiticeira cria a menina, a chama de Rapunzel e a tranca em uma torre quando chega sua adolescência, acessando o quarto da filha através de suas longas tranças (CASHDAN, 2000).

### 3.2.7 Sobre preguiça e lassidão

*Pinóquio*, segundo aponta Cashdan (2000), é um conto de fadas que tem toda sua trama envolvida pela preguiça, pecado visto por Carlo Collodi (o autor da história) como “[...] um dos vícios mais perniciosos da infância.” (2000, p. 225). Nessa história a preguiça, segundo o autor, não é tratada apenas como uma questão facilmente consertável; ela é vista como algo grave, de ordem moral e mental. De fato, o grilo, quando tenta aconselhar Pinóquio, deixa claro que os preguiçosos podem se tornar não somente burros (como acontece literalmente com o protagonista), mas também pessoas criminosas e com doenças mentais. Cashdan (2000) diz também que era comum que temas que influenciavam a sociedade fossem colocados em histórias para crianças, visto que a preguiça pode ser visto como algo que impede tanto a educação quanto o trabalho.

O autor comenta que a versão cinematográfica de *Pinóquio*, feita pela Disney em 1940, não traz a preguiça como questão psicológica, enfatizando apenas a inclinação do boneco para a mentira, o que não é o foco da história original. Ele especula que essa mudança talvez seja decorrente do momento histórico em que se vivia, em que as crianças já não podiam mais trabalhar nas fábricas (portanto a preguiça não seria mais um problema), e talvez a mentira fosse o novo perigo infantil.

## 3.3 DAS RELAÇÕES FANTÁSTICAS E O SÉCULO XXI

Bettelheim (2014) conta que o conto de fadas ensina, entre outras coisas, a importância de se desvincular do lar para ir atrás do que se busca, e que essa procura não terá resultados imediatos e não será conquistada sozinha – as ajudas existem, mas exigem certos preços em troca. O autor diz que o enriquecimento fantasioso que o conto de fadas proporciona é único, e se mostra superior aos outros tipos de histórias infantis pois estas trazem uma estrutura que não é ideal para as crianças. Histórias em que os filhos se vingam dos pais por alguma disputa, por exemplo, só tornam a criança mais confusa, pois as mágoas existentes nessas relações dividem espaço com o amor e a gratidão que sentem por seus progenitores. Bettelheim diz que “Ideias de vingança sempre provocam culpa, assim como angústia quanto a uma retribuição.” (2014, p. 191).

Corso e Corso (2006) acreditam que a principal diferença entre os contos clássicos e as histórias infantis atuais está na magia: enquanto os contos clássicos podem representar temas mais cruéis por estarem disfarçados pela fantasia e pelos seres em papéis distantes do real, as

histórias atuais são mais delicadas, colocam a criança no lugar do protagonista com situações e dilemas reais a serem resolvidos.

O século XXI, segundo afirma Sheldon Cashdan (2000), trouxe modificações nos modos dos contos de fadas serem representados e significados, pois eles acompanham as transformações culturais de cada momento histórico. Ele diz que alguns dos contos modernos surgem como uma releitura de contos antigos com visões atualizadas, como contos feministas em que a protagonista não precisa do príncipe para garantir seu final feliz – o que acontece com Riley, como citado anteriormente. Cashdan (2000) se questiona sobre o posicionamento dos contos antigos frente aos novos, e comenta que provavelmente um tipo não afetará o outro, pois os contos clássicos possuem um senso de aventura e atenção a questões pessoais que nem sempre é fácil de reproduzir. No entanto, o modo de difusão dos contos mudou muito desde os seus primórdios, passando de histórias orais para livros escritos, depois a livros ilustrados e, por fim, a filmes.

Moreno e Amodeo (2010) trazem os filmes dos Estúdios Disney como um marco nas novas formas de representação dos contos de fadas e na infância do Século XX como um todo. Segundo eles,

[...] ao transformarem-se em roteiros de cinema, em textos a serem encenados, passaram a simplificar os enredos, a suavizar os conflitos e a ratificar a dicotomia entre o bem e o mal, enfatizando a supremacia do bem moralista e ideológico, por meio do *glamour* das imagens, que oferecem uma visão romântica, idealizada, redutora de contos. (2010, p. 05, grifo dos autores).

Cashdan (2000) afirma que as tendências do século apontam para contos de fadas cada vez mais atrelados à tecnologia e à computação. Dessa forma, algumas configurações podem mudar, mas nem todas: ele não acredita, por exemplo, que as bruxas sumirão das histórias. Para ele, provavelmente agora será mais importante, psicologicamente falando, aprender a lidar com o que a bruxa representa do que eliminá-la da narrativa. Essa tendência, segundo o autor, se apresenta para as crianças mais velhas (a partir dos seis anos, aproximadamente), que passam a ter vontade de enfrentar a bruxa, não apenas matá-la, enquanto as crianças mais novas tendem a se contentar com os clássicos, que tanto têm a falar para seu psicológico em formação. Cashdan (2000) argumenta que os contos de fadas também falam aos adultos, os auxiliam a lidar com suas próprias questões psicológicas tanto quanto fazem com as crianças, pois “Ao tratar das fragilidades humanas, eles usam a fantasia para trazer luz a problemas que os adultos repentinamente enfrentam, em sua ânsia de viver vidas mais ricas e compensadoras.” (p. 284).

Corso e Corso (2006) dizem que as modificações que as novas histórias infantis apresentam ocorrem pela maior complexidade com que cada ser humano percebe a si próprio. As histórias passaram a incorporar uma forma mais sofisticada de representar personagens com características e jornadas únicas, e isso se percebe tanto nas narrativas adultas quanto nas direcionadas às crianças. Eles apontam que “[...] as personagens passaram a ter vida interior, a serem pessoas divididas, contraditórias, enfim, gente atrapalhada que não sabe bem de onde vem nem o que quer e tem uma estranha compulsão a chafurdar numa angústia difusa.” (p. 171). Os autores entendem que as narrativas modernas apresentam personagens com um nível de complexidade que permite que tenham dentro de si diversas tendências e sentimentos (o que pode ser ilustrado por *Divertida Mente*), como a bondade e a raiva, a coragem e o medo, a inveja e a vingança, mas também a vontade de agir de forma correta. Enquanto os contos de fadas permitem uma identificação no sentido de ajudar a criança a lidar com suas dificuldades emocionais, a história moderna age no intuito de prepará-la para o que a vida pode ofertar fora das relações familiares.

Sheldon Cashdan (2000) mostra que os contos de fadas continuam tão atuais quanto eram na época de suas primeiras versões. Para ele:

Os contos de fada – que originalmente eram exclusividade dos adultos – podem, mais uma vez, encontrar adeptos entre os mais velhos. Se isso acontecer – e há evidências de que já está acontecendo – é provável que experimentem um renascimento no novo milênio. (CASHDAN, 2000, p. 289).

Foi visto que há uma série de relações que permeiam o que é um conto de fadas. É fato (estudado anteriormente) que os textos culturais se atualizam com o passar do tempo e com as mudanças sociais, e os contos de fadas também passaram por essa modificação; o filme *Divertida Mente* se apresenta como um dos passos evolutivos dessas histórias, possuindo características tanto de histórias clássicas quanto das modernas. Se é verdade que os contos estão voltando às suas origens de falar aos adultos então não parece ser precipitado supor que o cinema de animação vem auxiliando nessa transição, que tende a mostrar essas histórias como aconselhável para todas as idades. Tendo sido abordados até aqui os aspectos que levaram o cinema de animação a ser o que é hoje e como *Divertida Mente* se aproxima de um conto de fadas, o próximo passo é a construção de um aparato teórico que permita a investigação sobre as estratégias visuais utilizadas no filme estudado para falar aos públicos infantil e adulto.



## **4 CRIAÇÃO VISUAL NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: FORMAS, CORES E MODOS DE CONTAR HISTÓRIAS**

As estratégias visuais utilizadas no cinema de animação para encantamento do público podem ser percebidas como um de seus principais atrativos. Por isso, este capítulo será dedicado ao estudo dessas maneiras de dar forma a uma história a ser contada. É importante destacar que o estudo da criação visual pode enveredar para diversos caminhos, como a Semiótica da Cultura, a Óptica, a Psicologia e o funcionamento do cérebro e seu modo de perceber o que vê; aqui, pelas limitações de um trabalho como este, tais conceitos não serão diretamente abordados, permitindo que se tenha o foco diretamente na criação visual e seus possíveis efeitos.

Sébastien Denis (2010) traz uma diferença crucial entre o planejamento das gravações de filmes de ação ao vivo e do cinema de animação, e essa diferença se faz de vital entendimento para a relevância deste capítulo. Segundo ele, os filmes de animação necessitam de um tempo e planejamento muito maiores do que os outros tipos de filmes, pois, enquanto estes últimos permitem regravações – refazer cenas na busca de ângulos, luz e diversos outros fatores até encontrar o que fica melhor –, o trabalho minucioso, detalhado e caro que o filme de animação exige faz com que apenas uma sequência possa ser produzida. Dessa forma, é possível compreender a necessidade de um planejamento detalhado e estratégico do visual que a narrativa receberá.

### **4.1 O QUE O CINEMA E O VISUAL TÊM A NOS DIZER**

Ludmila Machado (2011) aponta que uma das grandes forças do cinema reside tanto na tecnologia quanto no seu potencial de evocar uma simbologia. Segundo ela, “[...] é tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico-perceptivo. O cinema se consolida como uma máquina produtora de imagens com fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores.” (p. 24).

Dondis (2007) disserta brevemente sobre a evolução da linguagem e o que isso trouxe à humanidade, e traz a ideia de que esse tipo de conhecimento generalizado sobre um mesmo sistema comunicativo deve ser aplicado também às mensagens visuais através do seu alfabetismo, que, para ela, constitui em “[...] um sistema básico para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as

pessoas [...]” (p. 03). A autora ainda comenta que o ser humano tem preferência pela informação visual, pois ela possibilita uma proximidade maior com a realidade.

Martine Joly, por sua vez, vê a imagem como representação, de forma que “[...] seria um objeto segundo com relação a um outro que ela representaria de acordo com certas leis particulares.” (2005, p. 14). A autora ainda comenta que é comum que se confunda percepção e interpretação da imagem, visto que perceber e reconhecer uma determinada forma ou cor não significa que há a interpretação desse elemento, que pode ter significação específica dependendo do seu surgimento e das intenções daquele que quer emitir tal mensagem. Sobre isso, Dondis (2007) diz que a percepção depende do ambiente, do estado psicológico e da cultura do observador de determinado aspecto visual. Assim, “O modo como encaramos o mundo quase sempre afeta aquilo que vemos. O processo é, afinal, muito individual para cada um de nós.” (2007, p. 19). Já Arnheim (2013) afirma que, para entender uma obra de arte (e aqui se estende a qualquer tipo de obra visual), é necessário que se observe o conjunto completo dessa obra: “O que acontece? Qual é o clima das cores, a dinâmica das formas? Antes de identificarmos qualquer um dos elementos, a composição total faz uma afirmação que não podemos desprezar.”<sup>33</sup>.

Dondis (2007) afirma que o visual tem três níveis de percepção: o *input* visual, composto de símbolos; o material representacional, que se percebe e pode ser reproduzido; e o abstrato, a forma do que se vê. Os símbolos, segundo a autora, compõem um enorme acervo “[...] que identificam ações ou organizações, estados de espírito, direções – símbolos que vão desde os mais pródigos em detalhes representacionais até os completamente abstratos.” (p. 20). Dondis (2007) ainda destaca que, mesmo quando representam o elemento principal na representação visual, os símbolos agem de forma diferente da linguagem. O segundo nível, o representacional, é uma experiência que vai além da percepção, pois muito do que se aprende na vida real não pode trazer uma experiência visual, vem da observação e apreensão de significado. O terceiro e último nível é o mais importante, a composição abstrata, o significado visual puro. Para a autora, “[...] tudo o que vemos e criamos compõe-se dos elementos visuais básicos que representam a força visual estrutural, de enorme importância para o significado e poderosa no que diz respeito à resposta.” (2007, p. 21-22).

Ludmila Machado (2011) aponta que o enquadramento é o primeiro passo da composição de uma imagem cinematográfica, de forma que consiste na decupagem das cenas

---

<sup>33</sup>A citação referenciada tem origem na Introdução do livro de Arnheim (2013), cujas páginas que a compõem não possuem numeração.

e “[...] é o mais imediato e necessário recurso da tomada de posse do real pela câmera.” (p. 26). A autora ainda fala sobre a alternância de ações que ocorrem ao mesmo tempo em lugares diferentes, que exigem uma montagem paralela. Essa montagem pode ser dividida em narrativa (a sequência lógica ou cronológica das ações) e expressiva (pretende produzir um efeito ou sentimento no espectador).

Seja qual for a intenção narrativa da cena – agradar, emocionar, chocar, impressionar – é preciso sempre levar em conta a experiência visual do espectador, considerando se ele irá ver algo que conhece, ou não. É importante considerar se, no mundo pessoal de imagens, existem certos pontos de contato entre o espectador e a projeção, para que a experiência narrativa tenha êxito, surpreendendo ou convencendo. (MACHADO, L., 2011, p. 41).

A autora traz a ideia de que “A compreensão da série de unidades visuais que compõem o todo da expressão visual é fundamental para se configurar uma informação visual mais objetiva, e, portanto, mais precisa.” (MACHADO, L., 2011, p. 68). Além do entendimento dessas unidades, a comunicação visual conta com outros estímulos ambientais que influenciam a percepção e a interpretação, como temperatura, som, movimento, entre outros. Essas perturbações precisam ser consideradas ao se pensar em uma mensagem visual, pois não se sabe exatamente em que tipo de ambiente o receptor está inserido. Por esse viés, o cinema – dotado de características próprias e isolantes, como uma sala escura, projetor, tela e espectador completamente dedicado ao momento – tenta isolar o receptor das interferências externas. Ainda assim, cada pessoa tem um repertório de imagens, emoções e associações que vêm de suas próprias experiências, de forma que “O contexto no qual a imagem está inserida atua diretamente em sua interpretação, que assume um valor diferente em cada nova situação, podendo ser casual ou intencional.” (2011, p. 69).

Em relação à análise da imagem, Martine Joly (2005) aponta que é necessário considerar tanto sua função quanto o contexto em que foi criada. Ela diz que é necessário considerar que a produção de uma imagem é sempre feita para impactar alguém, e compreender esse destinatário é um dos pontos importantes para uma análise eficiente. Para definir a função, ela diz que é preciso identificar as imagens utilizadas e “[...] comparar os usos da mensagem visual com os das principais produções humanas destinadas a estabelecer uma relação entre o homem e o mundo.” (p. 55), como as funções possíveis (definidas por Jakobson em 1963): denotativa, cognitiva, referencial, poética, fática, metalinguística. Sobre o contexto, Joly (2005) comenta que se trata dos vários momentos da obra, como quando é

produzida, o que fez com que fosse produzida e sua recepção. É comum que se descontextualize certos elementos de uma obra visual para surpreender ou chocar o espectador.

## 4.2 ELEMENTOS BÁSICOS DA CONSTRUÇÃO VISUAL

Abreu e Andrade (2016) dizem que a indústria cinematográfica busca de forma incansável novas maneiras de representar e aprimorar a linguagem fílmica. Eles dizem que essa linguagem torna a narrativa realizável, expande a possibilidade de atuação dos realizadores e inclui elementos como enquadramentos, figurino, iluminação, cores, som, etc. Assim, “Cada elemento traz significados próprios que podem ser expandidos, alterados e explorados mediante a combinação com outros elementos.” (2016, p. 02).

Dondis (2007) afirma que, para que a experiência visual seja analisada, é necessário que se examine os componentes individuais que compõem essa experiência. Segundo ela, os elementos básicos são ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala ou proporção e dimensão<sup>34</sup>. Os elementos escolhidos para a análise posterior de *Divertida Mente* foram cor e forma; desse modo, os outros sete tópicos serão brevemente descritos<sup>35</sup> – com o objetivo de auxiliar na análise posterior da composição como um todo –, seguindo-se da descrição detalhada da cor e da forma.

Sobre a composição como um todo, Dondis diz que:

O processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais. Os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador. [...] Não há regras absolutas: o que existe é um alto grau de compreensão do que vai acontecer em termos de significado, se fizermos determinadas ordenações das partes que nos permitam organizar e orquestrar os meios visuais. Muitos dos critérios para o entendimento do significado na forma visual, o potencial sintático da estrutura do alfabetismo visual, decorrem da investigação do processo da percepção humana. (DONDIS, 2007, p. 29).

Sendo assim, após a contextualização primária de elementos que auxiliam na compreensão e construção da composição, os componentes individuais básicos serão apresentados a seguir.

---

<sup>34</sup> Dondis ainda cita como elemento básico da concepção visual o Movimento. Uma vez que o cinema já é uma arte que se utiliza desse elemento, considerou-se que os conceitos sobre a ilusão do movimento no design não seriam necessários.

<sup>35</sup> Os tópicos a serem brevemente analisados podem ter seu conteúdo mais aprofundado quando existir a possibilidade de auxiliarem na análise posterior.

### 4.2.1 Ponto

Dondis (2007) diz que o ponto é “[...] a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima. Na natureza, a rotundidade é a formulação mais comum, sendo que, em estado natural, a reta ou o quadrado constituem uma raridade.” (p. 53). Ludmila Machado (2011) aponta a capacidade que o ponto tem de atrair o olhar, independente se é um ponto natural ou colocado em determinado lugar para alcançar um objetivo. Além disso, ela também destaca que “Quando vistos, os pontos se ligam, sendo, portanto, capazes de dirigir o olhar. Essa direção é intensificada pela proximidade dos pontos.” (p. 63).

### 4.2.2 Linha

A linha representa o momento em que os pontos estão tão próximos que não é mais possível percebê-los individualmente; também podendo ser visto como o ponto em movimento, a linha dá a sensação de direção (DONDIS, 2007). Ludmila Machado diz que a linha é o “Elemento articulador da forma, seja no esboço, seja no projeto.” (2011, p. 64).

Dondis (2007) também aponta que a linha não é estática, “Onde quer que seja utilizada, é o instrumento fundamental da pré-visualização, o meio de apresentar, em forma palpável, aquilo que ainda não existe, a não ser na imaginação.” (p. 56).

### 4.2.3 Direção

Dondis (2007, p. 59) diz que “Todas as formas básicas expressam três direções básicas e significativas [...]”, e que cada uma dessas direções pode associar significados e auxiliar na criação visual. Segundo Ludmila Machado (2011), as direções são:

Quadrado: horizontal e vertical, referência primária do homem em termos de bem-estar e maleabilidade, estabilidade, equilíbrio; triângulo: diagonal, a formulação oposta da ideia de estabilidade; a força direcional mais instável, e, consequentemente, mais provocadora das formulações visuais, ameaça, perturbação; círculo: curva, abrangência, repetição, calidez. (2011, p. 65).

### 4.2.4 Luz e Tom

O tom corresponde ao nível de claridade ou obscuridade que está em algo que é visto, sendo que “As variações de luz ou de tom são os meios pelos quais distinguimos oticamente a complexidade da informação visual do ambiente.” (DONDIS, 2007, p. 61). Segundo Dondis

(2007), o tom é uma das melhores formas de diferenciar a dimensão que existe no mundo: auxilia a perspectiva a dar a ideia de profundidade, demonstra distância, linha do horizonte, nível do olho, etc. O tom serve para dar à linha a sensação de veracidade, de forma que “O acréscimo de um fundo tonal reforça a aparência de realidade através da sensação de luz refletida e sombras projetadas.” (2007, p. 63).

Ludmila Machado (2011, p. 65) diz que “Vemos graças à presença ou à ausência relativa de luz, mas a luz não se irradia com uniformidade no meio ambiente. A luz circunda as coisas, é refletida por superfícies, incide sobre objetos [...]”. Ela ainda diz que a variação de tons e luz permite que se identifique a complexidade visual do ambiente, de forma que a noção de claro se dá em comparação com o escuro, e vice-versa.

Para Moreira e Teixeira:

A luz no cinema de animação usa da psicologia humana, das associações de formas no espaço, a composição, da cor, do contraste, da perspectiva para dar ênfase à forma da cena, realça o humor, o estado de espírito, a atmosfera, a personagem... bem cuidada, para direcionar o olhar do espectador, para o fazer emergir. (MOREIRA; TEIXEIRA, 2016, p. 279-280).

A sombra que a luz projeta, segundo Arnheim (2013), mostra o domínio de uma imagem ou objeto sobre outro elemento próximo, além de denotar um espaço cênico em que há menor presença de iluminação. Ele diz que “As sombras projetadas dotam os objetos de um estranho poder de provocar obscuridade.” (p. 304).

Dondis (2007) ainda comenta que os tons de cinza nas artes visuais são o que possibilitam que as pessoas acreditem no universo que estão enxergando. Para ela, é graças a sensibilidade ao tom que “[...] vemos o movimento súbito, a profundidade, a distância e outras referências do ambiente. O valor tonal é outra maneira de descrever a luz. Graças a ele, e exclusivamente a ele, é que enxergamos.” (p. 64).

#### **4.2.5 Textura**

Dondis (2007) afirma que a textura vem para substituir o tato, mesmo que determinada textura só tenha características ópticas. Essas qualidades são obtidas através da variação na superfície do material, e fazem com que a maior parte da experiência que vem da textura se dê em um nível visual, e não tátil. Ludmila Machado (2011) aponta que as texturas são vistas como uniformes (percebidas como superfície), além de serem constituídas de elementos

iguais ou semelhantes, “[...] dispostos a iguais distâncias entre si sobre uma superfície de duas dimensões, ou com um pouco de relevo.” (p. 66).

Godoy (2012) explica que a textura é utilizada dentro de um determinado contexto, de forma que é planejada de acordo com a função visual que precisa exercer para transmitir uma ideia; assim, ela deve ser planejada seguindo sua representação, podendo passar a mensagem de contrariedade, de reforço da ideia almejada ou de diferenciação. Ainda, seguindo seu uso óptico ela se relaciona com a luz, que será refletida por um material brilhante, por exemplo, mas não por um fosco. Segundo Godoy (2012), os elementos maiores nas texturas (em sua grande parte) dão a ela a impressão de agressividade, enquanto os menores passam a ideia de delicadeza. Normalmente a textura age como agente secundário, com o intuito de reforçar a mensagem que quer ser passada.

#### **4.2.6 Escala**

Há uma relação de tamanho entre os elementos, de forma que:

O grande não pode existir sem o pequeno. Porém, mesmo quando se estabelece o grande através do pequeno, a escala toda pode ser modificada pela introdução de outra modificação visual. A escala pode ser estabelecida não só através do tamanho relativo das pistas visuais, mas também através das relações com o campo ou com o ambiente. (DONDIS, 2007, p. 72).

Dondis (2007) comenta que a escala, em se tratando de design, usa o ser humano como medida de comparação, de modo que a maioria dos produtos é feita usando como base as proporções de um homem de tamanho médio.

#### **4.2.7 Dimensão**

A representação da dimensão que existe no mundo real nas reproduções bidimensionais (como o cinema) precisa de um pouco de ilusão, segundo Dondis (2007), principalmente através do uso da perspectiva e da manipulação do tom. A perspectiva se utiliza de linhas para dar efeito de realidade, compondo o ponto de fuga, que, desenhado no nível do olho, dá a impressão de profundidade – o que pode ser intensificado através da manipulação dos tons, com as relações do claro e do escuro, da luz e da sombra. Segundo Ludmila Machado (2011):

Tudo é ou parece ser – regulado por estruturas. Estas são, na realidade, sempre em quatro dimensões, visto que a forma das coisas se transforma incessantemente (semente/árvore/flor/fruto/semente). Mas, desconsiderando momentaneamente a quarta dimensão e o tempo, vamos à largura, comprimento, altura. (MACHADO, L., 2011, p. 67).

#### 4.2.8 Cor

A visão é um dos sentidos mais importantes do ser humano, é através dela que se experimenta o mundo, suas formas, cores, texturas, etc. Ao enxergar os elementos visuais do mundo ou entrar em contato com eles, imagens mentais são formadas na mente, cada uma com suas cores relacionadas: o céu tem o azul como referência, a floresta tem o verde, o sol tem o amarelo, de forma que essa dinâmica faz com que diferentes grupos de cores provoquem sentimentos e sensações (IONESCO et al, 2008). Os autores trazem que as cores possuem uma série de nuances e tópicos a serem abordados, que refletem o estudo do cérebro, da óptica e de outros conteúdos que abarcam toda sua complexidade. Para este subtópico foram escolhidos os aspectos que permitissem trabalhar de forma mais objetiva as questões relativas à cor e seus sentidos.

As cores possuem significações que são de alguma forma instituídas e reconhecíveis. No entanto, Abreu e Andrade (2016) dizem que a recepção que cada indivíduo tem em relação a uma cor pode ser diferente, dependendo de sua cultura, suas experiências e o ambiente em que está inserido. Ainda, a cor foi implantada na criação fílmica por todo seu potencial emocional, por tudo que pode vir a comunicar e as interpretações que pode causar. Os autores dizem que a presença da cor é muito forte, mas que até mesmo sua ausência pode comunicar algo. Segundo Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013, p. 02), as cores “[...] podem definir um contexto com vários significados, que pode definir o estado de espírito de uma pessoa e, cinematograficamente, em qual gênero de filme está inserido (drama, comédia).”.

Guimarães (2004) diz que o “[...] uso de cores criará planos de percepção, separando e unindo, categorizando e realçando os diversos elementos da composição da imagem [...]” (p. 25). As animações, segundo Ionesco et al (2008), têm paletas de cores específicas, que são selecionadas e mixadas de acordo com suas características, de forma a serem usadas para invocar sentimentos ou sensações, como fome ou calor.

Dondis (2007) fala sobre as três dimensões da cor: matiz, saturação e brilho. O matiz (ou croma) é a cor em si, sendo contada em mais de cem. Os matizes têm características próprias, e cada grupo de cores tem efeitos comuns entre eles. Segundo a autora:



Existem três matizes primários ou elementares: amarelo, vermelho e azul. Cada um representa qualidades fundamentais. O amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a mais ativa e emocional; o azul é passivo e suave. O amarelo e o vermelho tendem a expandir-se; o azul, a contrair-se. Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos. O vermelho, um matiz provocador, é abrandado ao misturar-se com o azul, e intensificado ao misturar-se com o amarelo. As mesmas mudanças de efeito são obtidas com o amarelo, que se suaviza ao se misturar com o azul. (DONDIS, 2007, p. 65).

Ludmila Machado (2016) diz que o círculo cromático (Figura 3) representa um total de doze matizes: as três cores primárias (amarelo, vermelho e azul), as três cores secundárias (laranja, verde e violeta) e um grupo de intermediárias.

**Figura 3 – Círculo Cromático**



**Fonte:** Site Amo Pintar

Em uma observação breve pode-se perceber os papéis que as cores têm na caracterização das personagens de *Divertida Mente*: as emoções que de alguma forma se destacam foram feitas das cores primárias. Alegria é amarela, expansiva; Tristeza é azul, costuma se contrair na história para não atrapalhar; Raiva é vermelho, explosivo, quem dá a ideia de Riley fugir de casa. Verde e violeta (as cores de Nojinho e Medo) são cores secundárias, que são importantes, mas não se destacam como as primárias.

A saturação diz respeito à variação da cor do matiz ao cinza. A cor saturada é mais simples, traz os matizes primários e secundários; a cor menos saturada dá a impressão de neutralidade e sutileza. Dondis diz que “Quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção.” (2007, p. 66). Já o brilho – terceira dimensão – se refere ao claro e ao escuro e às gradações de tom. Dondis (2007) entende que a cor não se relaciona com o tom, pois mesmo sem a cor o tom continua presente, “[...] provando que a cor e o tom coexistem na percepção, sem se modificarem entre si.” (p. 66).

Guimarães (2004) disserta sobre como a iluminação facilita na visão das cores, de forma que as cores mais iluminadas exigem menos da visão para serem percebidas, tornando a experiência mais prazerosa. Segundo o autor, a cor amarela é mais luminosa, enquanto a violeta é o oposto; isso quer dizer que o amarelo é a cor que mais provoca uma participação do receptor, além de chamar mais a atenção e ter grande capacidade mnemônica (permite uma maior fixação de fatos e informações na memória).

A harmonia e o equilíbrio, segundo Guimarães (2004), são dois sistemas que tendem a permitir a existência de uma composição cromática agradável. Para o autor, “Na composição equilibrada, todas as tensões dirigidas, todas as forças de atração e repulsão, compensam-se mutuamente e a totalização do padrão aponta para a pausa.” (p. 76). O desequilíbrio da constituição cromática pode levar cores mais fracas a serem induzidas pelas mais fortes, fazendo com que as colorações possam ser vistas de forma ambígua, prejudicando a impressão que deveria passar. A harmonia leva ao equilíbrio; na harmonia as cores se relacionam de uma forma agradável, de forma que o todo contribui para a ideia pretendida e as cores podem ser individualmente identificadas sem que o panorama geral seja prejudicado (GUIMARÃES, 2004).

Guimarães (2004) destaca um ponto importante sobre a interpretação das cores: ele diz que a simbologia das cores é binária, de forma que cada cor pode ter um polo positivo e um negativo. Isso explica como, por exemplo, o vermelho pode ter um sentido tanto como paixão quanto como violência. O autor diz que essa polissemia, característica da arte, pode ser solucionada ao analisar determinada cor dúbia de acordo com as simbologias das outras cores que estão em relação com essa primeira.

É importante ressaltar que não apenas as experiências visuais interferem na interpretação da cor, mas também questões culturais. A região Londrina, por exemplo, tem um repertório muito maior de cores neutras, o que faz com que talvez as pessoas dessa região tenham mais dificuldade de perceber nuances em cores saturadas. Também, no ocidente o preto é a cor oficial do luto, enquanto na China o branco toma esse papel. Guimarães (2004) comenta que isso não é uma questão de biologia ou genética, mas de percepção cultural, pois no caso da cor do luto, por exemplo, o preto continua sendo visto como negativo e o branco como positivo, a diferença está na percepção cultural, pois para os chineses a morte é vista como elevação espiritual, continuidade, e não como o fim. O autor ainda resalta que a cor não é algo controlável, por mais que tenha uma simbologia conhecida: elementos externos ao uso da cor podem interferir na percepção que cada pessoa tem dela, de forma que sua interpretação escapa ao controle do criador.

#### 4.2.9 Forma e espaço

A forma é descrita por uma linha que articula toda sua complexidade. Segundo Dondis (2007), as três formas básicas (que sofrem variações) são: círculo, quadrado e triângulo equilátero. De acordo com ela, cada uma dessas formas tem características primordiais e significações: “Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção.” (2007, p. 58). A autora ainda diz que a forma segue a função para a qual foi criada. Ludmila Machado (2011) diz que “A montagem de certo número de formas iguais produz, muitas vezes, formas diferentes, e gera grupos de formas com outras características.” (p. 64).

Dondis (2007) aponta que, para chamar a atenção do observador, “[...] a forma regular, simples e resolvida, é dominada pela forma irregular, imprevisível.” (p. 126). Arnheim (2013) afirma que:

[...] a forma sempre ultrapassa a função prática das coisas encontrando em sua configuração as qualidades visuais como rotundidade ou agudeza, força ou fragilidade, harmonia ou discordância. Portanto, são lidas simbolicamente como imagens da condição humana. De fato, estas qualidades puramente visuais da aparência são as mais intensas. São elas que nos atingem mais direta e profundamente. (ARNHEIM, 2013, p. 90).

Segundo Arnheim (2013), uma das maneiras de representar graficamente um ambiente ou figura tridimensional é através da sobreposição das imagens. Para isso, as figuras têm que se tocar no plano em que estão, mas dar a impressão de que estão separadas e de que estão em planos diferentes. O autor diz que, além de parte de uma imagem cobrir a outra, isso deve ser feito de forma que a ilustração coberta pareça não finalizada, mas dando a impressão de que ela está completa por baixo da primeira imagem – se a interrupção da figura do fundo for na altura das articulações de um desenho que represente uma pessoa, por exemplo, passa a impressão de uma amputação, e não de uma sobreposição, por isso o corte deve ser estratégico.

Em *Divertida Mente* pode-se perceber que os princípios da sobreposição são bem empregados. A figura 4 mostra uma cena em que Alegria cobre parcialmente Tristeza e Nojinho, de forma que fica evidente que ela está na frente das duas.

**Figura 4** – Exemplo de sobreposição (Sala de Comando)



Fonte: Site Toró de Ideias

Arnheim (2013) destaca que a imagem que representa alguma coisa nem sempre é realizada de uma forma literal, copiando exatamente o que se vê; ele diz que não é exatamente uma projeção do objeto, mas uma equivalência sobre o que se quer mostrar. Segundo o autor, “A forma visual pode ser evocada pelo que se vê, mas não pode ser tirada diretamente dela.” (2013, p. 129). A forma que é representada recebe influências não só do que a inspira, mas também do estilo do artista e da cultura onde ele está inserido; é aceitável que a imagem não seja exatamente igual ao que ela representa na realidade, desde que evoque suas características essenciais. Para Arnheim:

[...] a melhor ilustração é aquela que omite detalhes desnecessários e escolhe características reveladoras, mas também que os fatos relevantes devem ser comunicados aos olhos sem ambiguidade. Isto é, realizado por meio de fatores perceptivos [...]: simplicidade de configuração, agrupamento ordenado, sobreposição clara, distinção de figura e fundo, uso de iluminação e perspectiva para interpretar valores espaciais. É necessária precisão de forma para comunicar as características visuais de um objeto. (ARNHEIM, 2013, p. 146).

Magnus Haake (2009) diz que a aparência visual de uma personagem animada se divide em duas categorias: características visuais dinâmicas e características visuais estáticas. As características visuais dinâmicas se relacionam com expressões faciais, movimentos, gestual de corpo e mãos, posturas, etc. As estáticas se referem às características visuais básicas da personagem, como roupa, cabelo, forma do corpo, cores e estilo gráfico. Esses atributos das personagens, segundo Haake (2009), podem afetar a forma como o espectador elabora suas expectativas e entendimento em relação à personagem e à história.

Haake (2009) separa a construção da aparência visual estática em três aspectos: modelo básico, propriedades físicas e estilo gráfico. O primeiro passo para a construção de uma personagem, segundo o design, é a definição do modelo básico, que pode representar um ser humano, um animal ou criatura, um objeto inanimado, uma fantasia ou ficção, ou ainda

uma combinação de todos esses. As propriedades físicas correspondem a escolhas como o tipo do corpo, o formato do rosto, a cor da pele, corte e cor de cabelo, roupas e acessórios. O autor ressalta ainda que qualquer personagem criada para uma animação não tem como ser neutra, ou seja, traz consigo algum tipo de bagagem cultural e emocional. O estilo gráfico, para Haake (2009), é um nível mais complexo para a construção visual, pois pequenos detalhes podem afetar o modo como uma personagem é vista, como a grossura da linha de contorno, sombras ou proporções; por isso, há necessidade de se perceber o grau de detalhamento e o grau de naturalismo do desenho. O grau de detalhamento de um desenho afeta a forma como ele será percebido, de maneira que quanto menor o detalhamento, mais clara será a personagem e melhor será a identificação com ela. O grau de naturalismo varia entre a representação natural ou estilizada de uma personagem, diferenciando-se conforme o estilo de linhas, sombras, etc. (o autor diz que não é possível que se identifique quais exatamente são os efeitos perceptivos de acordo com a estilização da personagem).

As emoções de *Divertida Mente* foram baseadas em formas básicas<sup>36</sup> que compartilhavam de algumas das suas características, conforme figura 5: Alegria lembra aspectos de uma estrela; a Tristeza, de uma lágrima; Nojinho, de um brócolis; Raiva, de um tijolo; e o Medo, de um nervo.

**Figura 5** – Emoções e suas formas básicas



Fonte: Site Casal 9

Haake (2009) afirma que é comprovado psicologicamente que a aparência física influencia a percepção, pois ela reflete a personalidade. Mesmo que se possa mudar a opinião sobre alguém após conhecê-la melhor, é conhecido que a primeira impressão tem papel significativo. McCloud (1993, *apud* HAAKE, 2009), comenta que as pessoas se envolvem mais facilmente com as personagens com quem possam se identificar, e que isso acontece

---

<sup>36</sup> As formas em que as emoções foram baseadas foram confirmadas pelo twitter oficial do filme. Disponível em: < <https://twitter.com/pixarinsideout/status/542752452701724672>>. Acesso em: 20 abr. 2016.

mais facilmente com as que são mais simplificados; as personagens mais naturalistas e detalhadas, segundo ele, dão a ideia de que representam o outro, não permitem a identificação.

Além das características das personagens, outro ponto contribui para a construção do visual no cinema de animação. Arnheim (2013) fala sobre as molduras, que foram inseridas no contexto da pintura para distinguir o espaço físico do ambiente do mundo do quadro. Segundo ele, as pinturas eram feitas de modo a representar uma parte de um ambiente que se expandia para além da moldura. Ele diz que “A moldura era considerada como uma janela, através da qual o observador espiava o mundo exterior limitado pela abertura de observação, mas ilimitado em si.” (2013, p. 229). Essa característica é interessante ao se comparar com a forma como as emoções podem se conectar com o mundo de Riley, através de uma tela na Sala de Comando, que representa o que Riley vê em seu cotidiano. O diretor Pete Docter<sup>37</sup> diz que uma das dificuldades do filme foi que não poderiam colocar Riley e as emoções no mesmo plano, de forma que elas só poderiam ver a menina quando ela se olhasse no espelho ou quando projetassem uma memória (figura 6).

**Figura 6** – Tela da Sala de Comando



**Fonte:** Site ZH Entretenimento

Arnheim (2013) explica que é comum que se pense que a cor passa uma significação mais emocional, enquanto a forma é mais intelectual, no entanto, mesmo que a percepção visual esteja mais atrelada a cor, também pode ser vista na forma, assim como mesmo que uma postura ativa esteja mais relacionada à forma, também se encontra na cor. Para ele:

De um modo mais geral, é provável que as qualidades expressivas (fundamentalmente da cor, mas também da forma) afetem de modo espontâneo a mente passivamente receptiva, enquanto a estrutura tectônica

---

<sup>37</sup> Fonte: extras do DVD do filme *Divertida Mente*.

do padrão (característica da forma mas encontrada também na cor) engaja a mente ativamente organizadora. (ARNHEIM, 2013, p. 327).

Este capítulo tratou de algumas das muitas características visuais que podem ser utilizadas na construção visual de uma representação gráfica, nesse caso, o cinema de animação. Haake (2009) diz que essas questões são essenciais para qualquer filme, mas que a história e o contexto também precisam ser críveis e bem trabalhados. Para ele, a criação visual e a narrativa precisam estar em perfeita sintonia para que o ambiente apresentado possa ter boa interação com as personagens e personalidades que nele estão. A partir dessa necessidade de diálogo bem fundamentado entre narrativa e construção visual, considerando os objetivos deste trabalho e os capítulos até agora desenvolvidos, a próxima etapa diz respeito à análise das estratégias narrativas e visuais utilizadas pelo filme de animação *Divertida Mente* para falar tanto ao público adulto quanto ao infantil.

## 5 ERA UMA VEZ UMA ANÁLISE...

Este trabalho teve em seu primeiro momento o foco voltado para aspectos teóricos que envolveram cinema de animação, contos de fadas e comunicação visual, embasando o conhecimento necessário para compreender o objeto de pesquisa. Esta fundamentação também servirá de base para a análise do filme de animação *Divertida Mente*. Após entender o contexto do surgimento e evolução do cinema de animação, de assimilar como os contos de fadas se inserem como narrativa infantil e adulta e de abordar os aspectos visuais de um filme desse estilo, o próximo passo é aplicar esse aporte teórico ao estudo do filme.

### 5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para que a análise do filme seja realizada, os conteúdos abordados até o momento serão revisitados seguindo a ordem em que se fazem presentes no decorrer de *Divertida Mente*.

Considerando-se que o capítulo 2 tratou do histórico do cinema, com o objetivo de situar o contexto que levou à produção do filme, objeto empírico deste trabalho, ele foi importante para a compreensão do desenvolvimento do cinema de animação e do entendimento do seu papel na comunicação de massa, mas não se mostra como necessário na apreciação a seguir. Por isso, e de acordo com os objetivos deste trabalho, os capítulos 3 e 4 serão as principais bases do procedimento de análise. Para a familiarização com a narrativa, o Apêndice C traz o detalhamento da história do filme para que facilite o acompanhamento dos momentos descritos.

O conceito norteador do procedimento de estruturação da análise será o trazido por Cashdan (2000) na página 40 deste trabalho, que diz respeito aos momentos que caracterizam a narrativa de um conto de fadas. Segundo ele, essas histórias se dividem em quatro momentos cruciais: travessia (leva os heróis para uma terra diferente, com magia e seres especiais), encontro com presença diabólica (o perigo da história), conquista (luta final dos protagonistas, levando à morte da bruxa) e celebração (comemoração da vitória). Nesses momentos serão considerados os recortes sobre os quais as análises serão desenvolvidas, sendo trazidas outras perspectivas teóricas dos contos de fadas para apoiar o exame do filme.

Partindo das premissas de Cashdan (2000) sobre os quatro momentos cruciais de um conto de fadas e mantendo as devidas proporções para uma história contemporânea, esses eventos são verificáveis em *Divertida Mente*, mesmo que de formas adaptadas: a travessia



leva Alegria e Tristeza da Sala de Comando (de onde nunca saíram) para o labirinto das memórias de longo prazo, um lugar onde elas nunca foram e de onde não sabem sair. No segundo momento não há um encontro com uma presença malévola personificada, mas sim com a temível ideia de que a personalidade de Riley possa ficar seriamente comprometida se Alegria não voltar para ajudá-la, portanto há uma grande ameaça às emoções que se faz presente em grande parte do filme. A conquista se dá nas tentativas finais de volta à Sala de Comando, com o sacrifício de Bing Bong para que Alegria saia do Lixão das Memórias, a pane que impede que as emoções operem o painel de controle, o esforço de Alegria para convencer Tristeza a voltar com ela, a fuga iminente de Riley e, finalmente, o sucesso do plano, culminando na volta de Alegria e Tristeza para a Sala de Comando e na recuperação de Riley. Por fim, o momento da celebração se dá, como se espera, no final do filme, com as emoções trabalhando de forma conjunta na nova fase da vida da menina e com seu jogo no novo time de Hóquei. Esses quatro momentos foram eleitos como as categorias de análise deste trabalho por tratarem especificamente de instantes do filme em que os principais acontecimentos ocorrem e em que a tensão emocional é intensa.

Depois de selecionados, em *Divertida Mente*, os trechos de análise em função dos momentos cruciais da narrativa dos contos de fadas, segundo Cashdan (2000), a metodologia conta com a análise da história na busca pela compreensão das estratégias narrativas e visuais utilizadas no filme de animação *Divertida Mente* para atingir o público infantil e adulto. Para isso, serão considerados aspectos de sua narrativa no formato conto de fadas, a sua composição visual, e ainda serão ponderados os apontamentos do diretor da animação, que constam no DVD do filme.

O capítulo atual abordará as estratégias narrativas de *Divertida Mente*, de forma que serão trabalhados conceitos trazidos pelos autores utilizados durante este trabalho, como os sete pecados capitais da infância (CASHDAN, 2000), a luta do bem contra o mal (BETTELHEIM, 2014), a atração pela magia (CORSO; CORSO, 2006) e pela aventura (CASHDAN, 2000), as lutas internas (CASHDAN, 2000 – BETTELHEIM, 2014) e os finais felizes (BETTELHEIM, 2014). As estratégias visuais identificadas terão lugar no próximo capítulo e serão evidenciadas principalmente de acordo com o uso da cor, forma, tom, textura e escala, e de como isso monta a composição e afeta a percepção dos espectadores do filme.

A ordem escolhida para apresentar a análise – sendo trazido primeiro os aspectos narrativos seguidos dos visuais – se deu de acordo com o entendimento de que, por maior que seja a importância dos aspectos visuais, é a maneira como a narrativa é construída que individualiza as histórias e que se configura no elemento de maior diferenciação em *Divertida*

*Mente*. Entende-se que os aspectos visuais surgem como uma forma de complementar o potencial narrativo da história, por isso optou-se por analisá-los posteriormente ao estudo da narrativa.

Tanto a análise da narrativa quanto da composição visual será dividida nos quatro momentos determinados por Cashdan (2000), pois se percebe que tanto as estratégias narrativas quanto as de composição visual se complementam, e por isso precisam ser avaliadas sob a mesma luz. No entanto, a análise visual se diferencia pelos elementos a mais de estudo no que se refere à construção visual das personagens. Considerando o principal objetivo deste trabalho, cada categoria terá as estratégias identificadas separadas em abordagens adultas e infantis, na busca pelo entendimento de como esses dois públicos são atingidos por uma mesma história. Para permitir a distinção das formas de falar a esses dois segmentos considera-se que as estratégias infantis são as de interpretação mais óbvia, com diferenciação facilitada e até mesmo apelativa para alcançar as crianças; por outro lado, as estratégias adultas serão assim consideradas de acordo com a elaboração dos elementos narrativos e visuais e da percepção de referências que as crianças, em tese, não apreendem e que se referem mais a questões da ordem da vida adulta. Sabe-se que a melhor forma de investigar como os espectadores entendem uma narrativa é através de um estudo de recepção; como essa técnica não se adapta aos objetivos deste trabalho, as interpretações serão guiadas pelas informações que a teoria e a metodologia trazidas permitem apreender.

## 5.2 SOBRE NARRATIVA: CONTOS DE FADAS E *DIVERTIDA MENTE*

Para iniciar a proposta desse procedimento metodológico é importante relembrar dois conceitos trazidos por Bruno Bettelheim (2014) e Sheldon Cashdan (2000) no capítulo 3 deste trabalho. Bettelheim (2014) explica que as modificações que os contos de fadas sofreram ao longo dos anos trouxeram a eles representações ao ser humano que podem ser percebidas tanto por adultos como por crianças. Seguindo nessa linha, Cashdan (2000), em um dos mitos que identificou sobre essas histórias, diz que elas não são exclusivamente feitas para as crianças. Esse embasamento se faz importante para recordar o fato de que esse tipo de história atinge mais de um público, de forma que *Divertida Mente* – que possui características dos contos de fadas, como visto anteriormente – pode se configurar tanto para público infantil como para público adulto. Sendo assim, a partir dos conceitos vistos no capítulo 3 e da observação detalhada do filme, foi possível destacar os momentos que tendem a aparecer como estratégias para falar a adultos e crianças. Devido à extensão do filme e às limitações

deste trabalho apenas os momentos com importância significativa para o decorrer da história serão visitados: para isso, esses momentos serão contados na ordem cronológica da história, com as respectivas interpretações e diferenciações de público.

### 5.2.1 Travessia

Pete Docter, o diretor de *Divertida Mente*, comenta nos bônus do DVD que a ideia de começar um filme com o nascimento de uma criança (para depois a história ir avançando no tempo até finalmente começar) é considerada um clichê na Pixar, pois muitos filmes já se utilizaram desse recurso. Esse início, com os primeiros momentos de vida de Riley e o nascimento da Alegria em sua mente, responde ao que tanto Cashdan (2000) quanto Bettelheim (2014) falam sobre a necessidade que os contos de fadas têm de promover a identificação da criança com o protagonista. Cashdan (2000) diz que as ações do protagonista têm que ser passíveis de serem realizadas por qualquer criança para que surta o efeito psicológico, assim como Bettelheim (2014) aponta que essas histórias possuem características que mostram que elas poderiam acontecer com qualquer pessoa. Sendo assim, o começo da narrativa se mostra como uma estratégia primeiramente direcionada ao público infantil. Mesmo que adultos também se identifiquem de alguma forma com a criança em crescimento (o que é possível) trata-se de um universo muito mais próximo ao das crianças, que ainda estão nas fases iniciais da vida e que podem perceber na história um modo de entender a própria mente, mesmo que essas preocupações não sejam concretas ainda. Meninas e meninos podem se identificar com a garota que passeia com os pais, que tem amigos, que se diverte, que não quer comer, que briga no supermercado; ao mesmo tempo, podem se sentir confortados por acreditarem que possuem dentro de suas cabeças uma equipe colorida e dedicada que cuida deles em todos os momentos e está sempre na busca de sua felicidade.

O próximo momento chave para a história está no contexto que envolve a mudança da família de Riley de Minnesota para São Francisco. Ao chegar à nova casa, Riley vai se decepcionando aos poucos com o que vê, e ao mesmo tempo as emoções em sua mente também não sabem como agir. Após Alegria assumir o painel de controle e animar Riley sobre seu quarto, ela volta ao primeiro andar da nova casa e se depara com uma situação de conflito entre os pais, que discutem por causa do caminhão com a mudança deles, que irá chegar dias depois do combinado. Nesse momento Riley tenta animar os pais e começa uma partida improvisada de Hóquei na sala de casa. Tal acontecimento mostra que a menina, ainda que esteja decepcionada com o novo lar, está tentando se adaptar à nova situação. É um

instante que aparece como uma estratégia tanto adulta quanto infantil, por poder ser interpretada sob dois pontos de vista. Enquanto estratégia infantil é possível perceber que é normal que as crianças não gostem de brigas na família, de forma que não é incomum que se presencie momentos em que elas querem continuar a brincadeira mesmo quando a situação não é a ideal; a criança que assiste a essa cena pode interpretar que às vezes essa tática funciona, e que mesmo que o momento seja breve já ajuda na relação familiar. Em relação à visão do adulto sobre isso, é possível que ele se sensibilize com a cena ao perceber que brigas de adultos na frente das crianças não fazem bem a elas, e sim as deixam confusas.

No final do primeiro dia de Riley em São Francisco suas emoções estão conflitantes. Enquanto Raiva, Nojinho e Medo reclamam da mudança e do que perderam, Alegria tenta animá-los. Eles estão pessimistas quanto ao novo lar, e durante essa discussão a cena é intercalada com um plano de Riley deitada sozinha no quarto, olhando para o teto e parecendo confusa, conforme figuras 7 e 8. Esse momento pode atingir tanto crianças quanto adultos, por mostrar aos dois que há momentos em que as emoções ficam colidentes e que as pessoas não sabem como agir. Para as crianças essa cena promove identificação no momento em que elas acreditam nesses seres morando em suas cabeças e discutindo sobre o que é bom ou não: elas podem ver que é normal que elas mesmas se sintam confusas. Pelo ponto de vista maduro é interessante observar que essa cena pode conceder uma maior valorização às emoções, abrindo espaço para elas, afinal o mundo adulto aceita melhor pessoas “resolvidas”, que sabem o que querem, que solucionam rapidamente seus conflitos e que, portanto, não têm problemas. Nem sempre se sabe o que se passa na cabeça das pessoas, e uma cena como essa pode dar aos adultos mais insensíveis a isso (principalmente aqueles que não valorizam as emoções) uma visão de que os conflitos interiores existem e são muito complexos. Esse momento da história vai ao encontro do que Corso e Corso (2006) dizem sobre as modificações das histórias infantis, que aparecem hoje com características novas por retratar a complexidade dos sentimentos e emoções que habitam o interior das pessoas.

**Figura 7** – Emoções discutindo



**Figura 8** – Riley confusa



**Fonte:** *Printscreen* do filme

O contexto do primeiro dia de aula de Riley na nova escola (e, portanto, os instantes antes da travessia) traz uma série de relações que podem ser lidas por adultos. No início do dia, quando Alegria pede ao Trem do Pensamento somente pensamentos bons para caso a aula demore é um momento que fala aos adultos, que se utilizam dessa estratégia para as ocasiões difíceis do dia. Apesar de não ser um momento chave do contexto, permite que eles lembrem que os instantes mais complicados da sua vida podem ser amenizados pela sua própria mente. A sequência mostra alguns períodos que as crianças ainda não compreendem, que para elas ainda não é um problema, mas que a complexidade da adolescência confere às pessoas, e essas impressões permanecem na vida adulta. Um desses instantes é quando os pais se oferecem para levar Riley à escola: ela recusa alegremente, mas Nojinho acha a ideia terrível. Ao chegar na sala de aula, Alegria e Nojinho conversam sobre iniciar uma conversa com a “galera descolada” da turma, sendo que Alegria gostaria de fazer isso diretamente, enquanto Nojinho afirma que precisam causar uma boa impressão antes. O terceiro acontecimento é quando o Medo trata a possibilidade de falar em público como desastre. Esses três momentos se mostram com mais capacidade de identificação para os adultos, já que a maioria já passou por essas situações e lembra-se de quando essas ocasiões eram problemáticas na adolescência, quando possuíam medo e ansiedade frente a essas circunstâncias. Além de possibilitar a identificação com pessoas mais maduras, permite também que elas se lembrem das sensações que esses acontecimentos causam, o que pode promover maior solidariedade com crianças e adolescentes nessa situação. Mesmo que determinada pessoa não tenha problemas em falar em público poderá, de alguma forma, perceber que é um assunto delicado para outras pessoas.

O momento em que a travessia acontece está relacionado com a ideia de Cashdan (2000) de que os contos de fadas respondem a pelo menos um dos sete pecados capitais da infância. Segundo o autor, as histórias abordam os aspectos falhos da personalidade humana, e mesmo que elas tenham mais de um pecado presente geralmente há um que se sobressai. No caso de *Divertida Mente*, o pecado principal percebido foi a vaidade. Na cena em que Riley tem que se apresentar para a turma na escola ela conta de onde vem e dos momentos que passava com os pais patinando no lago congelado; para isso, Alegria projeta na mente da menina uma memória de um desses momentos. No entanto, Tristeza toca na memória (ela apresenta uma espécie de atração em tocar as memórias felizes desde que se mudaram para São Francisco) e ela fica azul, fazendo com que Riley fique triste ao lembrar daquele acontecimento. As emoções não conseguem tirar a memória da projeção, e nesse momento Tristeza assume o painel de controle e faz com que Riley chore na escola; isso gera uma

Memória Base (que origina uma Ilha de Personalidade) azul, portanto, triste. Alegria, tentando evitar que Riley tenha um aspecto da personalidade que seja triste, tenta tirar a Memória Base azul e ejetá-la para as memórias de longo prazo. No entanto, Tristeza tenta mantê-la, e, na disputa entre as duas, as outras Memórias Base caem, as Ilhas de Personalidade desligam e Riley fica com expressão sem emoção. Nesse momento as Memórias Base alegres e a triste são sugadas para fora da Sala de Comando, assim como Alegria e Tristeza, configurando no momento da travessia.

O momento descrito se caracteriza pela vaidade de Alegria por querer permanecer no comando, controlando as emoções de Riley e impedindo que ela tenha memórias tristes, e parece se conectar mais facilmente com as referências do público adulto. As crianças podem até perceber a disputa, mas talvez não reconheçam as razões dela acontecer como um momento de vaidade, ficando ainda na primeira instância, a da contenda. Assim como a vaidade levou a Rainha de *Branca de Neve* a provocar os primeiros acontecimentos da história, o mesmo acontece em *Divertida Mente*, mas com um tipo de vaidade que aponta para as questões do ego. Ao não querer que Riley tenha uma Memória Base calcada pelas ações da Tristeza, e não mais pelas suas, Alegria tentou tirá-la do recipiente que a continha, culminando na saída das duas da Sala de Comando, originando a problemática da narrativa no que se refere às emoções de Riley. Logicamente a vaidade de Alegria não é algo maléfico para a menina, mas uma atitude baseada na falta de maturidade da personagem-emoção e na experiência de que apenas sua atuação deve prevalecer na vida da garota.

Sheldon Cashdan (2000) diz que uma forma de potencializar o efeito psicológico da história é identificar aspectos do pecado principal tanto na protagonista quanto na bruxa. Aqui é necessário identificar que tanto Riley quanto Alegria podem ser vistas como as protagonistas do filme, pois das decisões de uma depende a vida de outra. Alegria não pode ser vista como a bruxa da história, mas é visível que sua ação (feita pela vaidade) permite o encontro com o grande perigo da narrativa, que é a possibilidade de Riley não ser mais feliz; essa possibilidade, por sua vez, é o mesmo motivo da vaidade da personagem, o que permite uma identificação do pecado da protagonista com o da “bruxa”. Ao mesmo tempo, ela também é a heroína, que continua sendo orientada por sua vaidade quando tenta encontrar soluções para resolver o problema, e é apenas quando percebe que a solução não cabe apenas a ela que consegue de fato planejar sua volta para a Sala de Comando. A solução ao problema não apareceu de forma fácil, seguindo a já citada lógica de Bettelheim (2014) de que a resposta é apreendida de maneira implícita, porém compreensível.

### 5.2.2 Encontro com presença diabólica

Nos primeiros momentos após a travessia, Alegria e Tristeza tentam saber onde estão. Quando percebem que estão nas memórias de longo prazo, Tristeza nota que Riley está sem Alegria. Esse é o instante que configura o encontro com a presença diabólica, que no filme não tem a personificação de um ser mágico, mas se trata de um perigo real que envolve todos os que estão presentes na mente de Riley. Cashdan (2000) diz que os contos de fadas modernos apresentam mudanças, mas que excluir a bruxa da história não é uma delas; segundo eles, agora se faz mais importante lidar com o que a bruxa representa, e que isso, de forma psicológica, afeta tanto a crianças quanto aos adultos, que conseguem também se identificar com a história. Para os espectadores menores esse instante é o início da aventura da narrativa, que, segundo Cashdan (2000), é o que mais atrai as crianças para os contos de fadas, aliada ao entretenimento. Já os adultos podem perceber esse momento como o problema que ele de fato configura: é evidente o quanto são difíceis situações de mudanças para crianças, e uma criança que está sem a sua alegria mostra aos espectadores adultos que em breve ela não estará mais agindo normalmente. Esse talvez seja o momento em que os adultos percebem que essa história traz mais do que uma narrativa infantil, feita somente para os pequenos.

A cena do jantar depois do primeiro dia de aula mostra a menina cabisbaixa, sem emoções aparentes, com as três emoções em sua mente não sabendo como agir para deixá-la feliz; ela responde às perguntas sobre o primeiro dia na escola primeiro com indiferença sob a influência de Nojinho, depois receosa sob os efeitos do Medo e por fim com rispidez ao ser controlada pelo Raiva. Isso faz com que a mãe perceba o problema e tente conseguir a ajuda do pai para entender o que está acontecendo. Nesse momento as emoções das Salas de Comando das mentes dos pais aparecem: no caso da mente da mãe quem controla a sala é a Tristeza, sendo a do pai controlada pelo Raiva. As emoções da mãe agem como se o comportamento distraído do pai quando ele parece não saber o que está acontecendo (suas emoções estavam assistindo a um jogo ao invés de prestar atenção ao contexto) fosse algo rotineiro no casamento, o que pode levar a uma identificação de muitos casais que estão juntos há muito tempo e podem reconhecer a situação. A cena leva a uma briga entre o pai e Riley, e na briga as duas mentes estão sendo controladas pelo Raiva. Essa cena também fala aos dois públicos: para as crianças mostra que quando se deixa a raiva ser a principal emoção no comando as coisas saem do controle e brigas acontecem; para os adultos já relata uma situação do cotidiano, em que muitas vezes os responsáveis pelas crianças não sabem como

agir quando seu comportamento é diferente, sem considerar as dificuldades que podem estar passando e sua imaturidade emocional. Quando o pai vai tentar conversar com Riley após o jantar ele tenta fazer uma brincadeira e ativar a Ilha da Bobeira: como ela está sem a Memória Base dessa ilha isso não acontece e ela é destruída. Para os adultos isso é um retrato de como as relações podem ser abaladas quando brigas e atos impensados de raiva acontecem.

Na cena em que Riley conversa pela internet com sua melhor amiga de Minnesota e descobre que ela tem uma nova melhor amiga pode-se notar mais um dos pecados capitais de Cashdan (2000), a inveja. Ao conversar com a amiga, Riley se sente substituída por ter se mudado, e, sob o controle do Raiva, elas acabam brigando. Isso faz com que a Ilha da Amizade também seja destruída. Para as crianças esse momento pode ter certo impacto, pois elas não gostam de brigar com seus amigos, e talvez consigam ver com mais clareza o que pode acontecer quando deixam suas emoções serem controladas pela raiva. Para os adultos é mais um momento de se identificar com a situação, pois muitas pessoas já em suas vidas maduras se arrependem das amizades de tempo de escola que foram desfeitas por algum motivo sem real importância, apenas por imaturidade emocional. Além disso, podem também notar como precisam prestar atenção no comportamento das crianças, especialmente quando se trata de grandes mudanças na vida. É um acontecimento que mostra que quando algo significativo acontece a criança pode se isolar e prejudicar seu estado emocional.

O encontro de Tristeza e Alegria com Bing Bong, o amigo imaginário de Riley quando ela era mais nova, configura no encontro com alguém que sabe como levá-las à Sala de Comando e também mostra mais um pecado capital da infância. Ao encontrá-lo, Alegria promete levá-lo de volta para a Sala de Comando e fazer Riley se lembrar dele, já que ele reclama que amigos imaginários não são mais requisitados. Para Cashdan (2000) a avareza pode aparecer como uma forma de buscar um status mais elevado, assim como a tendência a colecionar coisas. Sendo assim, Bing Bong não aparece como uma personagem avarenta, mas coleciona os recipientes de memórias e objetos aleatórios que encontra pela mente de Riley. Sua saudade de quando era importante na vida da menina o faz inclusive guardar seu velho foguete, e é a esperança de voltar à antiga vida que o leva a ajudar Alegria e Tristeza no caminho de volta para a Sala de Comando.

Uma das passagens com muito significado em *Divertida Mente* se passa na Terra da Imaginação. Nesse lugar há os mais diversos tipos de elementos que são da imaginação de Riley, como troféus, bosque das batatas fritas e sofá entre lava. Ao passarem por ali, Bing Bong, Alegria e Tristeza percebem que algumas coisas estão sendo destruídas, como o mundo das princesas (figura 9), o castelo de bolachas e o museu dos ursos de pelúcia. Há também um



castelo de cartas que está constantemente sendo desmanchado. Os adultos mais atentos podem perceber que as cartas têm as imagens de Riley e dos pais (figura 10), e podem interpretar que os desmanches representam uma relação entre pais e filha que não é mais a mesma, está sendo modificada. Assim como as destruições, por exemplo, o foguete de Bing Bong é jogado no Lixão das Memórias, fazendo com que ele fique muito triste e achando que Riley o esqueceu. Essa sequência pode ter apelo visual para as crianças, e até mesmo algum significado de lamentação, mas é para os adultos que ela se revela como significativa. A destruição das referências mais infantis da mente de Riley mostra que a menina está se encaminhando para o final de sua infância. Pete Docter, o diretor de *Divertida Mente*, diz que as mudanças em sua filha foi um dos motivos que levou à produção desse filme, e isso se reflete também nos espectadores adultos: a cena é uma metáfora das transformações que ocorrem entre a infância, a adolescência e a vida adulta.

**Figura 9** – Destruição do Mundo das Princesas



**Figura 10** – Castelo de cartas



**Fonte:** *Printscreen* do filme

Há um acontecimento rápido, quando as personagens finalmente conseguem pegar o trem, que tende a falar mais aos adultos. Nessa cena, Alegria esbarra nas caixas de fatos e opiniões que estão no trem e as derruba, misturando seus conteúdos. Ela se lamenta, mas Bing Bong diz que isso acontece o tempo todo (figuras 11 e 12). Apesar de rápido, esse momento tem certo tom de ironia que lembra aos adultos que essa confusão é frequente: tomar opiniões por fatos e promover discursos intolerantes e com base somente em opiniões pessoais, ignorando os acontecimentos reais, é muito comum. A cena mostra emaranhados que acontecem e aos quais não se dá a devida atenção.

**Figura 11** – Cena dos fatos e opiniões (I)**Figura 12** – Cena dos fatos e opiniões (II)

Fonte: *Printscreen* do filme

Nos momentos finais do encontro Raiva tem uma ideia para formar novas Memórias Base e restaurar a personalidade de Riley: ele culpa os pais pela mudança e resolve fugir de casa e voltar para Minnesota. Para comprar a passagem de ônibus Riley precisa roubar o cartão de crédito de sua mãe, e isso faz com que a Ilha da Honestidade seja destruída. A queda da ilha rompe os trilhos do trem do pensamento, que estava a caminho da Sala de Comando com Alegria, Tristeza e Bing Bong, fazendo com que o trem caia. Essa passagem pode ser vista pelos adultos como mais uma indicação do que a raiva pode causar quando assume o controle. As crianças podem não perceber essa relação devido aos diversos momentos da cena, mas uma percepção mais aguçada permite que se entenda o que se relaciona com a sequência dos acontecimentos. Em uma interpretação literal, dá para perceber que a raiva leva as pessoas a atos impensados (rompimento do trilho do trem do pensamento). Essa interpretação tem sua importância potencializada ao se prestar atenção na sequência do filme, com a pane no painel de controle.

A cena do roubo do cartão de crédito por Riley também tem outras consequências, além da queda da Ilha da Honestidade. A Ilha da Família começa a se desmanchar aos poucos com a traição à mãe e a partir do momento que a menina sai de casa para fugir. Com esse princípio de destruição, Alegria percebe o Recordatubo (que leva as memórias de volta para a Sala de Comando) e resolve voltar por ele. Pete Docter diz que esse é o momento de retrocesso da evolução que Alegria vinha apresentando em sua relação com a Tristeza, pois não permite que ela vá junto, já que assim que ela chega perto das Memórias Base elas começam a ficar azuis. Essa é uma cena para interpretações mais aprofundadas pelos adultos, que podem ter notado a evolução que Alegria estava tendo ao começar a valorizar a Tristeza. Para as crianças há duas possibilidades mais plausíveis de percepção: ou elas se sentem traídas pela Alegria, por deixar a Tristeza, ou ficam felizes porque ela finalmente vai conseguir voltar para a Sala de Comando. Outro elemento passível de interpretação adulta é a

destruição da Ilha da Família: Riley tomou atitudes que poderiam levar à destruição da ilha, mas ela começa a cair aos poucos, durando até o final do filme. Isso pode indicar para as pessoas mais maduras que as relações familiares são mais sólidas que outros tipos de relações, que é preciso muitos fatores para que a ligação entre pais e filhos seja destruída.

O que vem após esse momento corresponde à queda de Alegria e Bing Bong no Lixão das Memórias, à pane que impede que as emoções operem o painel de controle e à fuga de Riley. Esses três momentos, que acontecem ao mesmo tempo, levam as personagens à conquista na história. É importante lembrar que Bettelheim (2014) fala que os dilemas existenciais geralmente promovem a identificação da criança com o conto de fadas. Esses dilemas envolvem a luta do bem contra o mal, e é um dos fatores que atrai as crianças para a narrativa, além da vitória temporária do mal. Nesse momento do filme tudo se encaminha para a vitória da depressão de Riley, para a derrota da Alegria.

### 5.2.3 Conquista

O primeiro momento que permite a conquista da vitória da história é quando Alegria encontra no Lixão das Memórias a memória de um instante após um jogo de Riley em Minnesota, em que ela descobre que a menina ficou feliz depois de ficar triste. Pete Docter diz que essa cena foi uma forma de isolar Alegria em um lugar neutro que permitisse a ela acessar muitas lembranças, aliada à ideia mais emocional que o Lixão traz de que as memórias vão sendo esquecidas ao longo do tempo. Essa foi a sequência mais longa e pesada do filme, com a percepção de que o tempo passa rápido e não pode ser desperdiçado. Nesse momento Alegria tem o *insight* principal da história, de que antes de ser feliz Riley precisa se permitir ficar triste (figura 13). Essa noção contraria a ideia do Hedonismo<sup>38</sup>, uma corrente filosófica que diz que o prazer deve ser o principal objetivo do ser humano. O prazer, nessa teoria, é visto como a ausência de sofrimento; é perceptível no comportamento social atual que essa é uma teoria muito aplicada, e essa percepção no filme vem principalmente para os adultos que desejam a felicidade a todo o momento e que percebem a tristeza como uma fraqueza. Esse instante da história fala ao adulto tanto para si mesmo quanto contribui em sua compreensão sobre aqueles que o cercam, sejam outros adultos ou crianças. A cena do *insight* de Alegria também abarca o que Bettelheim (2014) fala sobre as significações dos contos de fadas não serem de forma muito óbvia. Para os adultos pode ficar mais claro o que Alegria

---

<sup>38</sup> Disponível em: <<http://www.estudopratico.com.br/hedonismo/>>. Acesso em: 21 mai. 2016.

percebeu, mas as crianças talvez só percebam isso no momento em que a Tristeza assume o painel de controle.

**Figura 13** – Alegria no Lixão das Memórias



**Fonte:** *Printscreen* do filme

Ao tentar sair do Lixão das Memórias Alegria recebe a ajuda de Bing Bong, que acaba ficando lá para que ela conseguisse o impulso necessário no foguete para voltar para a superfície. Bing Bong começa a desaparecer, e Pete Docter diz que esse momento simboliza que a infância de Riley (também representada por ele) está acabando, completando a ideia que os elementos da Terra da Imaginação passam; segundo o diretor, Bing Bong faz um último sacrifício para fazer parte da vida de Riley mais uma vez. Ele também comenta que a frase dita por Bing Bong momentos antes de desaparecer, “Leve ela pra lua por mim”, é um pedido para que Alegria não deixe a criança dentro dela morrer. Esse momento tende a impactar diretamente os adultos, tanto nos que têm contato com crianças no final da infância (para ajudar na compreensão delas e de como ajudá-las), quanto para aqueles que deixaram sua criança interior morrer. Porém, as crianças também podem ser impactadas pelos seus sentimentos em relação a Bing Bong, a quem podem ter se afeiçoado no decorrer da história.

A cena em que Alegria e Tristeza finalmente conseguem voltar para a Sala de Comando mostra o crescimento das personagens e a prova de que as pessoas precisam se permitir ficar tristes em alguns momentos da vida. Pete Docter diz que a história começou com Alegria e Tristeza sendo o oposto uma da outra, sendo que a Tristeza sabe que precisa seguir em frente, enquanto Alegria se mantém apegada à infância. Ele diz que Bing Bong foi feito para ser mais parecido com Alegria, de forma que seu comportamento infantilizado ajudasse Alegria a crescer. Assim, quando Alegria pede que Tristeza retire a ideia do painel de controle e o assuma, ela mostra que não é mais a principal emoção de Riley, que ela amadureceu e aprendeu que Riley está crescendo. Isso faz com que a menina desista de fugir e volte para casa. As crianças podem entender nesse momento que às vezes é natural ficar triste, já os adultos, de uma forma mais complexa, podem apreender a necessidade de deixar espaço

à tristeza de maneira que ela auxilie na elaboração das questões da vida, enfrentando o crescimento mental e psicológico. Ao mesmo tempo, problematiza a sociedade do hedonismo que, em uma de suas vias, parece trazer a sociedade da infantilização, já que não permite a tristeza, só a alegria.

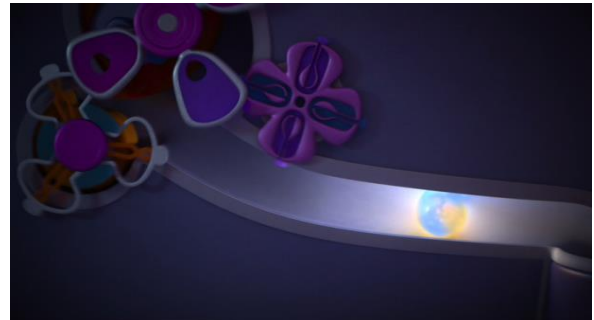
Ao oferecer as Memórias Base para Tristeza, Alegria aceita (assim como todos que assistem) que momentos que foram muito bons podem se tornar tristes ou melancólicos, porque já passaram e não podem voltar. As memórias de Minnesota não deixaram de ser felizes, apenas passaram a deixar em Riley uma saudade de sua vida antiga, e quando ela se permite ficar triste e conversar com seus pais sobre isso ela deixa que eles saibam o que está acontecendo e que a ajudem. Para as crianças essa tende a ser uma cena emblemática, que os estimula a conversar com seus pais quando têm algum problema, pois eles estarão dispostos a ajudá-las. Para os adultos é uma lembrança importante de que as conversas em que se consegue expressar os sentimentos são relevantes para manter a conexão entre as pessoas que são importantes na vida, tendo o poder de resolver alguns problemas.

Após Tristeza chamar Alegria para assumirem o painel de controle juntas, a próxima cena mostra Riley extremamente aliviada (figura 14): triste pelo momento que está passando, mas feliz por ter conseguido conversar e por ser compreendida por seus pais. Esse é o momento em que uma nova Memória Base surge (figura 15), com as cores azul e amarela, reconstruindo a Ilha da Família: é um acontecimento importante da vida de Riley, que comprometerá sua personalidade e a pessoa que será futuramente. Os adultos tendem a se reconhecer nesse instante, por se lembrarem dos momentos de sua vida que foram importantes na formação das pessoas que são atualmente, e por perceberem como essas ocasiões podem ser definitivas na vida das crianças. Elas, por sua vez, podem perceber com mais intensidade como a relação com seus pais pode ser significativa.

**Figura 14** – Conversa entre Riley e os pais



**Figura 15** – Nova Memória Base



Fonte: *Printscreen* do filme

Esse momento final da conquista traz um ponto destacado por Bettelheim (2014) que fala sobre a importância que os contos de fadas dão para o ato de se desvincular do lar como modo de conquistar o que se precisa psicologicamente, o que é mais verificável pelos espectadores adultos, que podem saber o que a experiência significa. Seguindo essa ideia, Alegria precisou se afastar de sua rotina para aprender a lição que Riley precisava que ela aprendesse. Só ao se afastar dos hábitos que ela tinha, da forma comum de agir e enfrentando adversidades, que ela teve condições de amadurecer e de dar a Riley o que ela precisava para crescer e se desenvolver.

#### 5.2.4 Celebração

O momento da celebração é quando a história volta a um equilíbrio influenciado por toda a aventura retratada. Na Sala de Comando há um novo painel de controle ampliado (figura 16), em que mais de uma emoção pode atuar ao mesmo tempo, refletindo a complexidade das emoções de um pré-adolescente; além disso, há mais Ilhas de Personalidade (figura 17), também exemplificando as mudanças que Riley está passando. O novo painel e as novas ilhas falam principalmente aos adultos, que já passaram pela fase de ter novas sensações e conflitos surgindo dentro de si, e pode atuar como lembrete do que as crianças que estão crescendo podem estar passando.

**Figura 16** – Novo painel de controle



**Figura 17** – Novas Ilhas de Personalidade



**Fonte:** *Printscreen* do filme

O jogo de Hóquei é a cena final do filme, mostrando a adaptação de Riley à nova cidade, ao novo time e aos novos amigos. No início da cena os pais estão com os rostos pintados com as cores do time, em apoio a ela. Ao ir em direção à arena de Hóquei Riley esbarra em um garoto, e nesse instante aparece sua mente em uma enorme confusão, com o alarme de puberdade soando e as emoções completamente desorientadas. Em relação aos pais Riley fica visivelmente constrangida com sua presença constante nos jogos, e em relação ao

menino ela fica confusa com sua reação surpresa; esses dois momentos lembram aos adultos como se sentiam em sua própria adolescência, e podem visualizar mais claramente como os adolescentes atuais se sentem.

No momento final as emoções comandam a mente de Riley como uma equipe, e Alegria fala “Riley fez 12 anos, o que pode acontecer?”, frase semelhante à que disse antes da mudança para São Francisco, no início do filme. Esse momento tende a falar tanto a crianças quanto a adultos. Para as crianças, assistir as emoções trabalhando juntas tende a ser um alívio que mostra a elas que, mesmo com todos os conflitos internos que alguém pode ter, é possível que no final tudo fique bem e que as coisas voltem a fazer sentido: é um final feliz. As crianças também podem perceber que a vida de Riley melhorou quando ela passou a compartilhar seus sentimentos e quando suas emoções começaram a trabalhar em equipe, o que representa que os problemas são muito mais difíceis de serem resolvidos quando alguém os enfrenta sozinho. Bettelheim (2014) diz que o final feliz dos contos de fadas, caracterizado pelo “E viveram felizes para sempre”, traz a ideia de que é possível a construção de relações duradouras o suficiente para permanecerem para sempre, o que traz alívio para as crianças. O final do filme, com Riley fazendo o que mais gosta e com as emoções confiantes em seu trabalho, fala para a criança que assiste que está tudo bem, a tranquiliza quanto aos problemas da vida. A fala de Alegria deixa em aberto o futuro de Riley, sem ser tão determinístico quanto o final dos contos de fadas, mas a fala repetida do início do filme mostra que mesmo que existam alguns percalços o final feliz está garantido, e é isso que tende a tranquilizar as crianças.

Para os adultos essa cena final pode ser um modo de reflexão sobre tudo o que foi visto no filme até então; a ideia de trabalhar em grupo como facilitação para os problemas também fala aos mais maduros, que muitas vezes esquecem como pedir ajuda pode facilitar as coisas. Mas a principal estratégia nessa cena está na reflexão do impacto das ações adultas sobre as emoções infantis. Esse momento mostra que as crianças são positivas, otimistas, que esperam sempre o melhor (como a fala de Alegria retrata), e que o que seus responsáveis fazem e decidem na vida compartilhada deles pode ter um impacto imenso. Se a moral da história no filme é a compreensão da importância da tristeza não só para as crianças, mas para os adultos também, essa última cena retrata que novamente a criança está feliz com sua vida, e que por enquanto quem mais tem poder de modificar isso são as pessoas que tomam decisões por elas. É uma cena alegre, mas com significados consistentes e importantes, configurando como o encerramento ideal para um filme repleto de significados.

## 6 ERA UMA VEZ OUTRA ANÁLISE...

Após o detalhamento dos quatro momentos da história seguindo as estratégias narrativas que atingem adultos e crianças, o próximo passo é verificar como a construção visual de *Divertida Mente* foi feita de modo a falar aos mesmos públicos.

### 6.1 A CONSTRUÇÃO VISUAL DE *DIVERTIDA MENTE*

Para compreender melhor os elementos que afetam uma construção visual é importante lembrar alguns conceitos trabalhados no capítulo 4 deste trabalho. Dondis (2007) fala sobre o alfabetismo visual, um conjunto de construções e referências que são reconhecíveis por todas as pessoas. Joly (2005) diz que há diferença entre a percepção e a interpretação dos elementos visuais, de forma que essa análise abordará as possibilidades interpretativas das estratégias identificadas. A autora também diz que a interpretação da imagem depende não só da recepção, mas também do que fez com que a obra fosse produzida. Considerando que a ideia do filme surgiu com o objetivo de compreender melhor o crescimento das crianças, como Pete Docter afirma, pode-se supor que ele de fato não é somente destinado a elas, mas também aos adultos que convivem com elas, e, portanto, isso será levado em consideração nessa análise.

A apreciação ao visual do filme será feita também segundo os quatro momentos elencados por Cashdan (2000) – travessia, encontro, conquista e celebração –, mas de início é importante verificar e analisar a composição visual das personagens da mente de Riley. Optou-se por não analisar o visual dos seres humanos do filme devido à percepção de que as personagens da mente têm mais significação visual. É preciso ressaltar, também, que a produção possui um número muito grande de referências que podem ser analisadas; porém, foram selecionadas as que parecem exercer maior efeito no conjunto da obra analisada. Além das propriedades visuais vistas anteriormente, o estudo neste capítulo irá analisar as cores do filme de acordo com os sentidos elencados por Farina, Perez e Bastos (2006) e presentes no Anexo A deste trabalho.

#### 6.1.1 Habitantes da mente – visual das personagens

As principais personagens da mente de Riley são as emoções (figura 18) que habitam a Sala de Comando e cuidam do aspecto emocional da menina. Elas possuem formatos próprios (como visto no capítulo 4) e representatividade em suas cores, roupas e texturas. Assim como



as emoções, Bing Bong é outra personagem também importante na história. Com exceção dos já citados e do Unicórnio protagonista de muitos dos sonhos de Riley, os demais habitantes da mente mostrados têm formas semelhantes.

**Figura 18** – Emoções da mente de Riley



**Fonte:** Página de *Divertida Mente* no site da Disney Brasil<sup>39</sup>

Magnus Haake (2009) disserta, como visto no capítulo 4, sobre a criação de personagens para as animações: segundo ele, a aparência dessas personagens se divide em estática (características visuais) e dinâmicas (movimentos e expressões). Para ele, essas características influenciam a forma como o espectador elabora sua expectativa sobre a história. A aparência visual, segundo Haake (2009), segue três momentos: definição do modelo básico (ser humano, animal, criatura, objeto inanimado, fantasia, ou mistura de alguns desses), propriedades físicas (tipo do corpo, cor da pele, cabelo, roupas e acessórios) e estilo gráfico (detalhes que ajudam na percepção da personagem, como o contorno, sombras ou proporções; o autor diz que quanto menor o grau de detalhamento da personagem, mais clara ela será e maior identificação irá promover).

As personagens da mente têm em seu modelo básico uma mistura: baseiam-se essencialmente no modelo de ser humano ao andarem sobre duas pernas, terem cabeça, cabelo e dois braços. Ao mesmo tempo, são inspiradas (pelo menos as emoções) em objetos inanimados, e são também fantásticas. Essa base humana tende a promover a identificação tanto com crianças como com adultos, pois permite reconhecimento com as personagens que estarão na tela durante todo o filme. O estilo gráfico das emoções ajuda a passar a impressão de que elas não são tão sólidas, mas se fazem presentes. As cinco emoções têm uma textura em seu corpo que faz com que pareçam rugosos (figuras 19 e 20); Godoy (2012) diz que a textura é usada de acordo com a ideia que se quer passar, e Dondis (2007) comenta do caráter que a textura tem em substituir o tato. Dessa forma, é possível perceber que as emoções não

<sup>39</sup> Disponível em: <<http://filmes.disney.com.br/divertida-mente>>. Acesso em: 23 mai. 2016.

parecem completamente sólidas: Alegria solta pedaços da pele brilhosa quando anda, por exemplo. Ao mesmo tempo, a impressão que a textura das personagens passa é de que são feitas de um material aconchegante, como os brinquedos que se aperta e voltam para sua forma original. Essa construção visual tende a falar mais às crianças, que podem perceber as emoções como personagens sólidas que ajudam Riley, mas ao mesmo tempo como brinquedos que permitem consolação ao abraçar. As propriedades físicas são próprias de cada personagem, sendo analisadas separadamente.

**Figura 19** – Textura da Alegria



**Figura 20** – Textura do Raiva



**Fonte:** *Printscreen* do filme

A personagem Alegria tem o formato baseado em uma estrela (assim como as estrelas no teto do quarto de Riley), é amarela e usa vestido verde claro. Ela é a única emoção que não tem os olhos e cabelo da mesma cor da pele, sendo também a mais alta de todas e com uma forma corporal muito similar à humana. Guimarães (2004) comenta que a iluminação facilita na visão das cores, que quando são mais iluminadas conseguem ser vistas mais facilmente; ele ainda diz que o amarelo é a cor com maior luminosidade e capacidade mnemônica. Dessa forma, o fato de Alegria ser amarela e possuir uma luminosidade própria muito grande faz com que seja a emoção que mais se destaca das outras. Também, ela é a que mais influencia as memórias de Riley, de forma que a maior parte das esferas da memória são amarelas. Esse fato, junto aos adultos, pode causar a interpretação de que as memórias felizes são mais fáceis e prazerosas de lembrar (mnemônica). Farina, Perez e Bastos (2006) trazem os significados das cores, sendo que o amarelo é a cor da própria alegria, assim como do poder e dinamismo; no entanto, amarelo também é a cor do egoísmo, o que pode explicar parte do comportamento da personagem em boa parte do filme. A cor amarela pode chamar atenção principalmente das crianças, que são atraídas pelas personagens mais ativas e com cores mais chamativas. Isso, aliado às características motoras da Alegria (que está sempre correndo, pulando ou andando energicamente) tende a promover uma identificação com os espectadores mais jovens. O vestido de Alegria é verde claro, cor que remete à esperança e amizade, com desenhos que são

similares a fogos de artifício em azul. Segundo Pete Docter, a personagem parece estar explodindo de alegria com esse vestido. Seu cabelo e olhos azuis (cor que remete, entre outros, a amizade e lealdade) indica que ela tem capacidade de ter outras características além da alegria extrema. Seu cabelo tem a mesma textura dos cabelos de Nojinho e Tristeza (uma textura forte, chegam a parecer fios de lã), mas com um corte curto, que denota modernidade e agilidade. Ela se diferencia também por ser a única emoção a não calçar sapatos. Nota-se que Alegria se destaca em seu visual e movimento, sendo animada, colorida, e por isso chamando bastante atenção das crianças, que podem ver nela a principal imagem do filme (o que leva a crer que as crianças aprendem junto com Alegria durante a história). Por outro lado, ela veste uma roupa simples, que acompanha sua árdua jornada de trabalho e reflete sua personalidade, e esses detalhes tendem a falar mais aos adultos, que prestam mais atenção em nuances e detalhes como as diferenças entre essa personagem e as demais.

A personagem Tristeza tem sua forma baseada em uma lágrima, com cor azul. Entre muitos significados, o azul remete à simpatia, amizade, confiança, frio, intelectualidade, amor e fidelidade. Junto com sua cor (repetida nos cabelos e nos olhos), o visual de Tristeza engloba calça comprida e uma blusa de gola alta (o que remete ao frio da significação do azul) e o uso de óculos (intelectualidade). No geral, a aparência da personagem é pesada tanto por sua forma quanto pela roupa e os óculos. Seu movimento é lento e arrastado, assim como a sua voz, de maneira que ela parece estar sempre cansada ou desanimada. Para as crianças ela pode parecer uma personagem que atrapalha a animada e encantadora Alegria com seu desânimo e andar lento. Muitas das crianças que assistem ao filme podem demorar a entender a moral que a história passa, de forma que talvez não gostem tanto da Tristeza, por sentir que atrapalha a missão da Alegria. Os adultos, por outro lado, talvez consigam conciliar a significação por trás da cor e do comportamento, e talvez os mais atentos percebam a forma em que ela é baseada. O azul também significa fidelidade, e é possível identificar que, por mais que Tristeza perceba coisas que Alegria ainda não percebe, ela se mantém fiel à colega de trabalho, querendo ajudá-la a voltar para a Sala de Comando para que Riley volte a ser feliz.

A personagem Raiva tem seu formato baseado em um tijolo, é pequeno e atarracado, o que contribui para seu visual mal humorado. Ele tem a cor vermelha, uma cor que tem a ver com revolução, preparação para o ataque, amor, guerra, perigo, revolta, dinamismo, intensidade, violência, extroversão. Sua roupa é a mais adulta de todas as emoções, com calça social, camisa branca e gravata. Seu andar é decidido, ao mesmo tempo firme e lento, e sua caracterização adulta está também no jornal que sempre está lendo (e cujas manchetes

refletem o que está acontecendo na história – figuras 21 e 22). Raiva é o principal responsável pelo acontecimento chave no final do filme, levando Riley a tomar atitudes impensadas. Sua cor forte e seu comportamento explosivo tendem a ter grande impacto nas crianças, que também têm explosões de humor e que possuem concepções do vermelho muito básicas e opostas, ligadas ao amor e à violência. É fácil reconhecer a personagem como alguém raivoso e explosivo, alguém que se usa para justificar os próprios comportamentos reprováveis, quando ocorrem. Para os adultos é possível perceber que ele tem atitudes mais impactantes, e isso se relaciona tanto com sua roupa quanto com outras significações do vermelho; isso acontece pois suas ações geralmente têm a ver com consertar as injustiças que ele pensa existir, defender Riley do que é imposto a ela, mas sempre de forma impensada, fazendo com que o Raiva seja associado à irracionalidade. A informação que sai do jornal da personagem e sua atitude protetora e pronta para a ação pode fazer com que os adultos percebam que, por mais que a raiva possa ser prejudicial às vezes, em outras ela tem razão de ser.

**Figura 21** – Manchete de jornal 01



**Figura 22** – Manchete de jornal 02



**Fonte:** *Printscreen do filme*

A personagem Nojinho é a responsável pela autopreservação de Riley em nível social e alimentício. Ela se assemelha a um brócolis, tendo como dominante a cor verde escura. Essa cor, segundo Farina, Perez e Bastos (2006), traz impressões de impulso ativo misturado ao relaxamento, calma, amizade, adolescência, bem-estar, saúde, segurança, serenidade e ciúme. Nojinho é uma personagem que se expressa de uma forma bem clara, com expressões faciais de asco e andar rápido, mas sofisticado. No seu vestuário ela se apresenta como uma personagem estilosa, usando um vestido verde por cima de uma calça justa verde, com lenço rosa no pescoço e maquiagem no rosto, com cílios volumosos. O aspecto visual e o comportamento de Nojinho não tendem a chamar muita atenção das crianças, exceto pelos raros momentos em que ela tem destaque na história. Para os adultos é possível perceber o que ela realmente representa, que é a adolescência de Riley aflorando. É através dessa emoção que Riley decide o que comer (relacionando-se com um dos significados do verde, a saúde), o

que vestir, como se comportar socialmente, e é a atuação dela que traz à história aspectos como o constrangimento dos pré-adolescentes com a presença dos pais e com a dinâmica de fazer novas amizades. Nojinho é uma personagem muito discreta em sua participação na trama, mas de grande representatividade no entendimento sobre muito do comportamento das crianças que estão a caminho da adolescência.

O Medo, assim como Nojinho, é uma personagem que não chama muita atenção visualmente, não atrai tanto as crianças, exceto nos poucos momentos de explanação de razões para se ter medo. Sua forma base, um nervo, não é reconhecível pelos menores, mas os adultos mais atentos talvez consigam perceber a relação visual significativa que sua magreza e postura arqueada trazem. Sua cor é o violeta, cor que remete a calma, dignidade, autocontrole e violência. Essas características, entre outras existentes, podem se relacionar com o medo ao se pensar que o controle dele promove a calma, o bom uso dele se relaciona com o poder de autocontrole e manutenção de dignidade e o descontrole sobre a emoção pode causar violência. Essas relações nem sempre são facilmente percebidas, tanto por adultos como por crianças. No entanto, outras características visuais podem promover o reconhecimento, como a roupa da personagem: também com um visual mais adulto, Medo se veste de calça, camisa, colete xadrez e gravata borboleta, que conferem a ele um visual mais retraído e conservador se comparado ao Raiva. Esse modo de se vestir, aliado ao seu modo contraído de andar e tremor ao falar, consegue representar a maneira com que o medo opera nas pessoas, até mesmo como elas ficam quando dominadas por essa emoção. Se para as crianças a personagem não é tão chamativa, para os adultos pode ser representativa da forma como se sentem quando não se reconhecem como a salvo por algum motivo. É a personagem que se mostra com sensatez ao tentar evitar os perigos e ao não se sentir confiante com o plano de fuga do Raiva.

Bing Bong (figura 23) é o amigo imaginário da primeira infância de Riley, não tendo mais sido requisitado para brincar com a menina. Segundo ele, tem tromba de elefante, tronco de algodão doce e patas e rabo de gato, além de conseguir imitar um golfinho com a tromba. Sua cor predominante é o rosa, que, entre outros, representa a amabilidade e a inocência. Bing Bong apresenta em seu corpo a textura de gato e de algodão doce, dois elementos chamativos para as crianças, por aparentarem ser macios e confortáveis, o que dá a impressão de proteção. O terno e o chapéu marrom, com uma flor de lapela, lembram vagamente roupas básicas de palhaço (sem o aspecto assustador de que Riley tem medo). Todos esses elementos – aliados ao andar lento e relaxado, mas que pode ser enérgico quando a brincadeira exige – fazem dele uma personagem que representa a infância, que lembra um brinquedo importante para as

crianças e digno de confiança e afeto. Apesar dos adultos também poderem se identificar, Bing Bong tende a falar mais às crianças, tanto pelo visual quanto pelo comportamento.

**Figura 23** – Bing Bong



**Fonte:** *Printscreen* do filme

As outras personagens que habitam a mente de Riley possuem formas parecidas, o que indica que não possuem funções específicas ou tão relevantes a ponto de se destacarem visualmente. O Unicórnio (estrela de muitos dos sonhos de Riley) tem o visual típico desse ser, embora com maior produção, mas não se faz de tamanha importância para análise, por não ser essencial na narrativa. As demais personagens possuem formas arredondadas, em tons claros de verde ou azul (figuras 24 e 25).

**Figura 24** – Esquecedores



**Figura 25** – Policiais da mente



**Fonte:** *Printscreen* do filme

É importante ressaltar que as assimilações realizadas são feitas a partir do que foi estudado pelos autores e das observações que podem ser realizadas de acordo com o contexto de produção deste trabalho. Guimarães (2004) diz que, no caso das cores, por mais que elas tenham determinada simbologia e que se possa tentar interpretar o que representam, sua significação não é algo controlável. Dessa forma, elementos externos ao que é produzido para a tela (e isso referente a todas as significações deste filme) podem afetar a forma de percepção do espectador.

### 6.1.2 Travessia

O início do filme conta o nascimento de Riley e o surgimento de sua consciência. Assim que Alegria aperta o botão de controle (nesse momento ainda extremamente simplificado, como as emoções de um recém-nascido) a menina ri para os pais e surge a primeira memória no ambiente (figura 26), até então vazio e escuro. A cena mostra o início da futura Sala de Comando, já revelando também um pouco sobre a quem ela pertence, com flores e cores ligadas ao rosa e ao roxo. Essa cena tende a ter impacto visual considerável sobre as crianças, que são naturalmente curiosas com as coisas ao seu redor e gostam de descobrir o que há escondido no escuro. É um primeiro momento que une uma personagem com visual e comportamento atraente para as crianças com a descoberta de um mundo novo, que elas não estão acostumadas a ter acesso. A magia, aventura e entretenimento que Cashdan (2000) coloca como elementos que chamam a atenção das crianças nos contos de fadas estão presentes nesse momento inicial da história como uma promessa do que vem depois.

**Figura 26** – Primeira memória de Riley



**Fonte:** *Printscreen* do filme

Quando Alegria ainda está narrando o filme – para que o espectador entenda como foi a vida de Riley até a problemática da narrativa iniciar de fato – há a cena em que o pai da menina tenta dar brócolis para ela comer (figura 27). Nojinho não gosta da comida, e faz com que Riley derrube o prato por não querer comer. Com a ameaça de não ganhar sobremesa, Raiva faz com que a menina faça um escândalo. Narrativamente as crianças podem se reconhecer nessa cena, com as próprias restrições a comidas e o risco de ficar sem a sobremesa. No entanto, visualmente a cena tende a falar mais aos adultos, pois é possível perceber que Riley está vestida com as cores das emoções que a cena traz (o que será visto novamente): com a blusa vermelha e o babador verde, ela tem nela as cores de Raiva e Nojinho. É interessante notar que a parede da cozinha também é verde, como se o objetivo da cena fosse apresentar a personagem Nojinho, o que de fato acontece. Essas relações podem

não ser percebidas pelas crianças, mas os adultos podem conseguir ver que há muitas relações de cores e suas representações durante o filme.

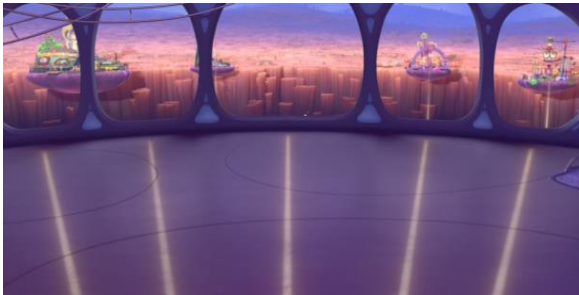
**Figura 27** – Cena do brócolis



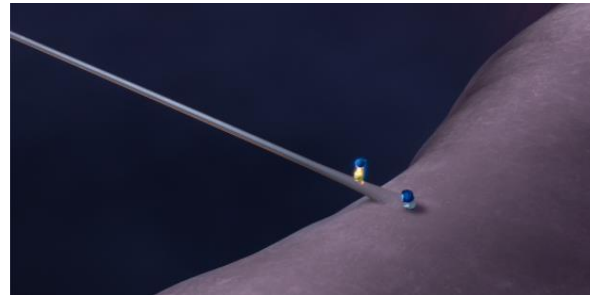
**Fonte:** *Printscreen* do filme

Ao apresentar a mente de Riley, Alegria conta sobre as Ilhas de Personalidade. Esse momento traz um dos elementos visuais de Dondis (2007), a linha, que atrai o olhar e faz com que o espectador olhe para onde ela leva. Nesse caso a cena fala tanto aos adultos quanto às crianças, por fazer com que ambos olhem para onde a linha ordena, no caso, as Ilhas de Personalidade (figura 28) e, mais adiante, a Sala de Comando, quando Alegria e Tristeza estão no encontro com a presença diabólica (figura 29).

**Figura 28** – Linhas para Ilhas de Personalidade



**Figura 29** – Linha para Sala de Comando



**Fonte:** *Printscreen* do filme

A notícia da mudança da família de Riley é o primeiro momento de controvérsia na história. Isso, no entanto, ainda não representa diretamente algo ruim, apenas uma mudança da rotina a que as personagens se acostumaram. Novamente a roupa de Riley, nesse momento, reflete o confronto de emoções: a blusa que a menina usa no dia da mudança (figura 30) é listrada com diversas cores, dentre elas as cinco que representam suas emoções. Durante toda a cena é possível perceber que Riley passa por emoções variadas, pois os habitantes da Sala de Comando ainda não sabem como agir frente às novidades. O uso das cores e suas significações, nesses casos, torna-se uma estratégia basicamente adulta, pois são os



espectadores mais maduros que podem conseguir perceber as nuances que envolvem as reações da menina nesse primeiro dia. Ela sai do carro animada com a casa nova, mas se desanima com o que vê: por dentro a casa é pequena, mal iluminada e com rato morto, o que a assusta novamente. Alegria sempre tenta animá-la, querendo ver o quarto, que também é decepcionante. Dessa forma, a roupa que ela veste – e, mais importante, as cores dessa roupa – retrata a confusão de seus sentimentos e emoções.

**Figura 30** – Roupas de Riley no primeiro dia em São Francisco



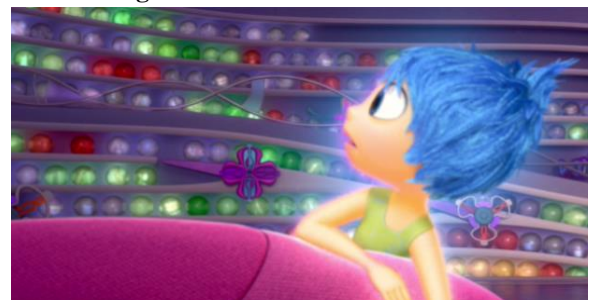
**Fonte:** *Printscreen* do filme

As cores das memórias (simbolizadas pelas esferas presentes na Sala de Comando e por toda a mente) indicam as emoções de Riley durante os acontecimentos do dia – isso é dito desde o início da história. No entanto, as mudanças das cores das memórias enquanto o momento da travessia vai chegando é algo que provavelmente as crianças não prestam tanta atenção. No início do filme as memórias de Riley são em sua maioria amarelas, com poucas exceções, o que mostra o quanto ela era feliz (figura 31). Conforme o filme vai avançando (antes de Alegria e Tristeza se perderem fora da Sala de Comando), as memórias começam a ter cada vez mais verdes, vermelhos e violetas entre elas (figura 32), de forma que o amarelo diminui e o azul nem aparece (o que no final é explicado como um grande problema). Para os espectadores mais atentos é possível perceber como o emocional da menina segue um caminho menos alegre e com mais medo e raiva das coisas que acontecem a sua volta.

**Figura 31** – Memórias amarelas (maioria)



**Figura 32** – Memórias coloridas



**Fonte:** *Printscreen* do filme

A travessia tem três momentos na história: a estranheza de Riley na escola após suas Ilhas de Personalidade terem apagado, a transição de Alegria e Tristeza para fora da Sala de Comando e o que acontece na própria Sala de Comando, com Raiva, Nojinho e Medo sem saber o que fazer. Quando Alegria e Tristeza são projetadas para fora da sala restam somente as três emoções, sem nenhuma das memórias nas prateleiras (figura 33). Esse momento passa rapidamente na tela, e pode não ser o suficiente para que as crianças interpretem, mas para os adultos que assistem é possível relacionar o vazio das prateleiras e do plano aberto (mostrando mais da sala) com o vazio que Riley está sentindo pela falta dos aspectos de sua personalidade. Sem o brilho das memórias a sala fica com um tom mais escuro e obscuro, sendo fácil interpretar sua catatonia.

**Figura 33** – Medo, Raiva e Nojinho sozinhos na Sala de Comando



Fonte: *Printscreen* do filme

### 6.1.3 Encontro com presença diabólica

O encontro com a presença diabólica é o momento em que os protagonistas se deparam com um grande perigo, nesse caso, o de Riley não ser mais feliz. O que mais representa isso é a cena, logo no início dessa fase, em que Alegria e Tristeza percebem que as Ilhas de Personalidade estão apagadas. Isso é refletido pelo tom acinzentado que elas apresentam. Dondis (2007) diz que o tom pode auxiliar em diversas percepções, estando entre elas distância e profundidade. Na cena da figura 34 é possível perceber que as ilhas mais próximas são mais claras e detalhadas, enquanto a mais distante tem um tom levemente mais escuro e apresenta dificuldade de distinção das figuras. Em relação à profundidade, é possível perceber que o tom de rosa das paredes do precipício sobre o Lixão das Memórias vai escurecendo até ficar quase preto, indicando tanto a profundidade quando o nível de perigo que o lugar representa. Em relação às ilhas, o fato de elas estarem com tom de cinza ser algo ruim pode ser perceptível tanto para crianças quanto para adultos, embora esses últimos talvez tenham mais consciência do que representa uma pessoa sem alegria, tristeza e personalidade.

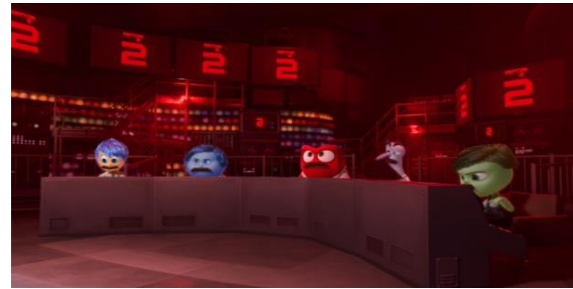
O Lixão das Memórias não havia sido apresentado como um lugar perigoso e sem saída nesse momento do filme, o que faz com que seu visual apenas sugira (para crianças e adultos) o que representa.

**Figura 34** – Ilhas de Personalidade apagadas



**Fonte:** *Printscreen* do filme

A cena do jantar, segundo Pete Docter, foi a primeira a ser aprovada e gravada, por permitir mostrar a Sala de Comando também dos pais de Riley (figuras 35 e 36). A importância narrativa dessa cena já foi analisada anteriormente, mas é interessante examinar os aspectos visuais trazidos por ela. A maioria das características são mais subjetivas, portanto tendendo a ser melhor percebidas e significadas pelos adultos. O que sem dúvida é chamativo para as crianças é o fato de que as salas são diferentes e de que as emoções são mais parecidas com seus “donos”. Com relação à aparência física dessas personagens, elas se mostram como semelhantes às de Riley, exceto que possuem características de seus donos: as emoções da mãe possuem o mesmo cabelo e o mesmo óculos que ela, e cada uma segue o modelo de vestuário comum às de Riley, mas com adaptações que refletem que a mãe já é uma mulher mais madura; as do pai também seguem o modelo padrão, sendo que a principal semelhança com ele é o bigode. Também, as emoções de cada um segue o gênero deles (as da mãe estão vestidas e agem como femininas, e as do pai como masculinas). Dessa percepção é possível entender que o emocional vai se parecendo mais com seus donos à medida que eles crescem e formam uma personalidade, o que justifica as emoções de Riley ainda terem características básicas; também é possível inferir que a puberdade e os momentos importantes da adolescência têm ação direta sobre elas. Isso também se relaciona com a aparência da própria sala (a da mãe imita um programa de entrevistas e do pai imita um centro de comando espacial).

**Figura 35** – Sala de Comando da Mãe**Figura 36** – Sala de Comando do Pai

Fonte: *Printscreen* do filme

Outras interpretações podem ser tiradas dessa cena, como o fato das personagens estarem sentadas em seus painéis de controle, ao invés de estarem de pé, como na mente de Riley. Isso indica aos adultos que, ao crescer e amadurecer, as emoções também ficam mais sábias e maduras, o que justifica estarem sentadas, como se dominassem a situação. É possível perceber também que as cores das memórias ao fundo são mescladas, não há predominância da alegria ou de alguma outra. Esse é um dos indicativos que o filme dá de que crescer exige saber que nem sempre as situações serão felizes; nada indica na história que o pai e a mãe apresentam comportamentos depressivos, o que mostra que essa mistura de emoções é algo normal.

A Terra da Imaginação, como visto na análise narrativa, possui uma série de alusões que se referem ao final da infância e que apresentam significação para adultos e crianças. Por esse viés, é possível perceber que a apresentação visual dessa parte da mente de Riley foi realizada de forma detalhada, que fala visualmente às crianças e significativamente aos adultos. Dois pontos elencados por Dondis (2007) se fazem presentes nesse momento da história. O primeiro deles, a textura, pode ser percebido no momento em que Alegria, Tristeza e Bing Bong passam pelas almofadas sobre a lava (figura 37); essa cena evidencia a representatividade que as imaginações infantis ainda têm na mente de Riley, de forma que mostra aos adultos que é o tipo de coisa que se mantêm viva na mente da criança por muito tempo. Também em relação à textura, a lava que aparece na cena parece real, buscando convencer as crianças de que as personagens estão realmente passando por ela. O segundo elemento visual destacado é a escala: Dondis (2007) fala que a escala usa o ser humano como medida de comparação, para que os produtos realizados pelo design sigam um padrão razoável. Na cena ilustrada pela figura 38 as personagens estão em um ponto da Terra da Imaginação de Riley que se refere aos troféus; eles, por sua vez, estão representados na imagem em um tamanho muito maior do que o natural. Em nenhum momento fica claro no filme que tamanho as principais personagens da mente têm, por não ser possível compará-los

a humanos, de forma que, dentro da mente, elas são a medida de comparação. Esse momento pode mostrar aos adultos a importância que as competições têm na vida de Riley, que fantasia sobre ganhar muitos troféus e reconhecimento; também é possível perceber o quanto a Ilha do Hóquei tende a fazer falta na personalidade da menina, e o quanto toda a questão das Ilhas de Personalidade apagadas é grave para o emocional e o psicológico dela.

**Figura 37** – Almofadas sobre a lava



**Figura 38** – Troféus na Terra da Imaginação



**Fonte:** *Printscreen* do filme

A sombra e os tons escuros surgem no visual de *Divertida Mente* para evidenciar os momentos mais assustadores para as personagens, como no sonho de Riley, em que Alegria e Tristeza invadem o sonho para tentar acordar a menina. Nesse momento o cão (de que as duas emoções se fantasiam) está partido ao meio, e Bing Bong tropeça em um projetor de luz, que cai e faz com que a sombra atrás do cão seja assustadora (figura 39). Arheim (2013) comenta que as sombras provocam obscuridade, e, assim como a sombra do cachorro, os tons escuros fazem do Subconsciente de Riley (figura 40) um lugar assustador, que, como Tristeza diz, é onde os piores medos são trancados. A escala também aparece nesses momentos, por mostrar animal e estrutura muito maiores do que as personagens padrão, o que permite a interpretação do impacto que esses elementos podem ter (o susto de um pesadelo e a enormidade dos medos que compõem o subconsciente de uma pessoa). Esses exemplos mostram brevemente como a sombra, as variações tonais e a escala são usadas no filme, servindo como uma forma de impressionar visualmente as crianças que assistem à produção.

**Figura 39** – Sombra no sonho de Riley



**Figura 40** – Subconsciente



**Fonte:** *Printscreen* do filme

Quando Riley vai roubar o cartão de crédito da mãe ela aparece parada na escada de casa observando a mãe se afastar da bolsa (figura 41); esse instante mostra Riley de roupa preta e com uma sombra sobre o seu rosto. A sombra, como foi visto antes, é dotada de obscuridade, e nesse momento – que fala principalmente aos adultos, que podem associar o visual com a importância do que a personagem fará, mas que permite também que crianças percebam que a menina fará algo de errado – pode-se notar que Riley está seguindo em um caminho que será maléfico para ela. O próximo momento, que mostra ela na rua, saindo de casa, também demonstra isso: o dia está com céu acinzentado e a rua está coberta de névoa (figura 42). Pete Docter diz que a névoa foi uma estratégia para destacar a confusão que está também na mente da menina, e essa cena, aliada à comentada anteriormente, evidencia o momento final do encontro com a presença diabólica, em que Riley realiza uma ação com consequências reais e sérias. Essa estratégia visual tende a impactar as crianças, que conseguem já perceber que é um momento ruim para Riley, mas são os adultos que conseguem associar as sombras e cores com os seus significados de confusão e soturnidade.

**Figura 41** – Riley antes de roubar o cartão de crédito



**Figura 42** – Rua com névoa



Fonte: Printscreen do filme

#### 6.1.4 Conquista

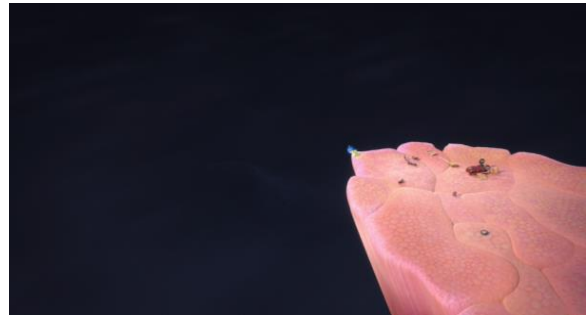
O momento da conquista começa com o *insight* de Alegria no Lixão das Memórias, onde ela entra em contato com inúmeras lembranças da vida de Riley. Essas lembranças apresentam sua cor desbotada, com tons de cinza (que remete à maturidade, decadência, sabedoria, passado), e vão se desintegrando aos poucos (imagem 43), dando a ideia de que as memórias vão sendo esquecidas com o tempo. Esse instante reforça o conceito de valorizar as lembranças, de não deixar que sejam esquecidas, e, por sua carga emocional, fala mais aos adultos, mas podendo significar também às crianças. Assim que Alegria consegue sair do Lixão das Memórias ela se ajoelha na beirada da superfície para verificar que Bing Bong ficou lá (figura 44). Nesse instante há um contraste entre o rosa da superfície – que pode ser

visto como a infância que a cor representa – com a escuridão do abismo e do esquecimento a que ele remete. É um momento em que, além do sumiço de Bing Bong (em uma metáfora do fim da infância), o visual mostra que a infância de Riley e sua alegria estão a poucos passos do esquecimento. Mesmo que não seja uma afirmação literal, o momento do filme permite essa interpretação, pois acontece em paralelo com a fuga de Riley e com a paralisação do painel de controle na Sala de Comando.

**Figura 43** – Memórias desbotadas



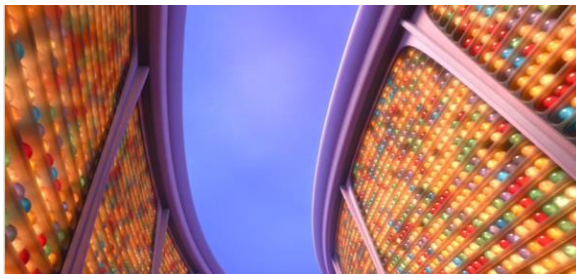
**Figura 44** – Precipício do Lixão das Memórias



Fonte: *Printscreen* do filme

Instantes antes de Alegria e Tristeza conseguirem voltar para a Sala de Comando é possível notar que o céu da mente de Riley está em tons mais escuros. Na metade do filme pode-se perceber que o céu da mente fica claro quando Riley está acordada (figura 45) e escuro quando está dormindo. Nesse momento ele está obscuro (figura 46) mesmo ela estando acordada, o que reforça a ideia de que ela está seguindo um caminho que fará mal à sua mente e personalidade. Esse instante fala principalmente aos adultos, que podem compreender a seriedade do momento e são mais propensos a perceberem os detalhes.

**Figura 45** – Céu da mente com Riley acordada



**Figura 46** – Céu da mente na fuga



Fonte: *Printscreen* do filme

O momento final da conquista ocorre quando Tristeza consegue tirar a ideia de fuga do painel de controle e faz com que Riley volte para casa. A conversa com os pais e o que se segue na cena faz com que uma nova Memória Base – com duas cores – surja na Sala de

Comando. A partir de então as memórias de Riley passam a ter mais de uma cor (figura 47), simbolizando a ação de mais de uma emoção. Isso representa para as crianças que o equilíbrio da vida de Riley foi restaurado, e que a nova mistura de cores torna o ambiente mais alegre, o que tende a significar, para elas, que tudo está bem. Os adultos podem perceber que esse momento, com mais de uma cor em uma mesma memória, é quando Riley efetivamente começa a crescer; é nesse instante que se comprova que ela está abandonando as emoções relativamente simples da infância para entrar na complexidade emocional da adolescência.

**Figura 47** – Novas Memórias Base coloridas

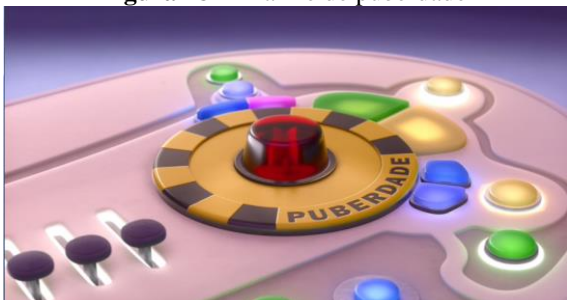


Fonte: *Printscreen* do filme

### 6.1.5 Celebração

A celebração (em relação à construção visual) em *Divertida Mente* tem dois momentos. O primeiro acontece na própria mente, quando são mostradas as novas Ilhas de Personalidade, as novas memórias coloridas e o novo controle. No controle há o alarme da puberdade, que foi construído como um alarme de emergência em vermelho (figura 48). Essa referência não tende a afetar as crianças, que não sabem o que a puberdade quer dizer, mas diz aos adultos que os próximos desafios emocionais de Riley estão muito próximos, e estão relacionados com a complexidade que a vida toma na pré-adolescência (a reação das emoções do menino que esbarra em Riley antes do jogo de Hóquei está na figura 49 e exemplifica isso). O formato e cor do alarme e o momento leve da narrativa fazem com que esse seja um item carregado de humor por provocar lembranças desse momento de suas vidas.

**Figura 48** – Alarme de puberdade



**Figura 49** – Sala de Comando do menino



Fonte: *Printscreen* do filme

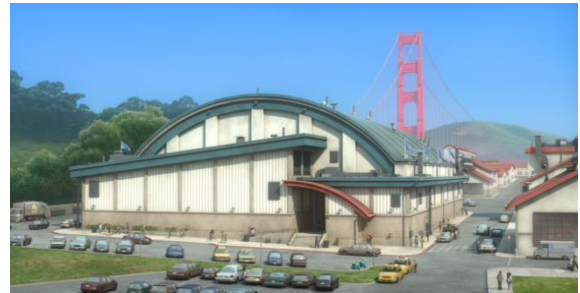


O segundo momento da celebração se relaciona à cena final do filme, no jogo de Hóquei de Riley. Os momentos finais da história foram elaborados para mostrar a união e o momento agradável que Riley e a família estão passando. Os pais da menina, no jogo que concretiza a celebração e encerra o filme, pintam os rostos com a mesma cor do uniforme de Hóquei de Riley: isso mostra a adultos e crianças o quanto os pais querem acompanhar a filha nesse momento de transição e adaptação à cidade nova. Outra referência visual mais sutil, e, portanto, mais perceptível aos adultos, está na tomada externa do ginásio do jogo. Na primeira vez que Riley esteve lá fazendo o teste, quando Alegria e Tristeza estavam perdidas fora da Sala de Comando, a cena mostrava um céu de pôr do sol, com mais sombras (figura 50), e pode-se considerar que retratava (assim como o céu da mente) o que acontecia internamente com ela. Já no dia do jogo, no final do filme, a cena mostra um céu azul sem nuvens (figura 51), podendo ser interpretado como o bom momento pelo qual a menina está passando, depois de tantas dificuldades.

**Figura 50** – Ginásio de Hóquei com céu escurecido



**Figura 51** – Ginásio de Hóquei com céu claro



**Fonte:** *Printscreen* do filme

A partir das observações realizadas foi possível deduzir o quanto a construção visual de *Divertida Mente* foi efetivada de maneira a potencializar a narrativa elaborada que o filme apresenta. Através de características como cores, formas e composições intrincadas a produção conta, também visualmente, uma história rica em detalhes e significações.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação realizada neste trabalho nasceu de uma curiosidade pessoal sobre como os filmes de animação se configuram atualmente, devido à percepção de que essas produções têm apresentado suas histórias de uma maneira que agrada tanto a crianças quanto a adultos. Dessa forma, toda a pesquisa foi estruturada para que se pudesse perceber e entender quais estratégias visuais e narrativas foram utilizadas em *Divertida Mente* para falar ao público infantil e adulto: esse foi o objetivo geral deste trabalho.

Para alcançar ao principal objetivo fez-se necessária uma contextualização sobre o surgimento do cinema e, por consequência, do cinema de animação, o que compôs o segundo capítulo. A partir dos conteúdos vistos foi possível estruturar um histórico eficiente do cinema de animação, que vem desde os primeiros experimentos ópticos, primeiramente narrados pelos escritos de Platão, passando pelas primeiras versões da Câmara Escura e pelos muitos inventos que vieram depois dela, até a consolidação do cinematógrafo dos irmãos Lumière. Após a invenção do cinema os aparelhos foram sendo melhorados aos poucos, e o cinema de animação começou a buscar pelo seu próprio espaço enquanto arte. Pode-se perceber, através das teorias estudadas, o quanto a atuação de Walt Disney foi essencial no desenvolvimento de muitos aspectos da animação, que conseguiu, por fim, se consolidar enquanto um elemento participante da sétima arte, culminando em grandes produções realizadas por estúdios como Disney, Pixar e DreamWorks.

Os estudos realizados nesse capítulo foram essenciais para a compreensão dos passos que a animação deu até chegar ao que é hoje. Ao entender as dificuldades e desafios que essa indústria passou, foi possível perceber a grande evolução que os filmes atuais apresentam, por possuírem estética e movimentos impecáveis, narrativas interessantes e alcance muito maior do que no início do século passado. A grande relevância do que foi estudado está na percepção de que o que é feito atualmente é fruto de grandes desafios e de diversas experimentações que exigiram dedicação de homens e mulheres devotados ao cinema. Também, é importante destacar que o histórico realizado evidencia que os filmes de animação, em seus momentos iniciais, eram direcionados ao público adulto, o que foi perdido com o advento da televisão, mas que justifica as produções voltarem a ser também para os adultos atualmente.

O capítulo sobre os contos de fadas foi estruturado com o objetivo de utilizar as características dessas histórias para entender as narrativas de animação; os contos foram escolhidos como embasamento por terem, assim como a animação, uma origem adulta, e por

estarem voltando a esse momento atualmente. Também, o objeto de estudo escolhido tem características similares aos contos de fadas, que, por serem clássicos e apresentarem em suas narrativas muitas questões que falam ao psicológico humano, foram eleitos como embasamento. Foi possível elaborar um pequeno histórico sobre os contos de fadas, sendo seu início datado de séculos, com temáticas adultas e densas como principal característica. Com a invenção da infância os contos passaram a ser amenizados e direcionados ao público infantil, tratando de questões que auxiliam o psicológico das crianças em formação. Cashdan (2000) apresenta conceitos como os sete pecados capitais da infância (um modo de colocar nas histórias defeitos com que as crianças se identificam) e os momentos essenciais da narrativa (travessia, encontro com presença diabólica, conquista e celebração), que ajudaram a estruturar a análise. Os autores mostram que tanto as histórias modernas quando os contos clássicos têm voltado a falar também ao público adulto, e isso se faz de grande interesse para a investigação realizada, que se baseia parcialmente nesta percepção.

A realização dessa investigação foi de suma importância para compreender os conceitos que envolvem um dos elementos de análise deste trabalho. Através das teorias estudadas foi possível compreender a capacidade que os contos de fadas têm de falar ao psicológico e emocional do ser humano com histórias simples, porém repletas de magia e de referências facilmente reconhecíveis. Além disso, foi esclarecedor entender a origem dessas histórias, assim como algumas características inatas delas e como costumam se estruturar: esse aporte permitiu olhar para *Divertida Mente* com a visão do conto de fadas, percebendo as nuances psicológicas do filme e seus momentos de viradas.

O quarto capítulo foi realizado para compreender quais as principais formas de construção visual em uma representação gráfica, com a tentativa de entendê-las sob a luz do cinema de animação. Através do estudo realizado foi possível conhecer mais sobre elementos do design e o que eles representam, como ponto, linha, dimensão, tom, luz, cor, forma, entre outros. Os conteúdos visitados mostraram como a atenção à produção visual pode passar mensagens aos públicos a que se destina, de forma que detalhes como a forma das personagens, o tom dos cenários ou a cor dos elementos cênicos influenciam diretamente na percepção da história como um todo.

Visitar essas teorias permitiu que *Divertida Mente* fosse analisado com um olhar mais crítico, em que se sabe que o tom escuro das paredes de um precipício ou o brilho extremo de uma personagem não são elementos feitos ao acaso, eles possuem um sentido e buscam complementar os significados construídos pela narrativa específica do filme. Ao perceber que cada uma das emoções fala, se veste e anda de um jeito diferente, com cores e formatos

específicos, foi possível identificar a representatividade delas na história e na percepção que poderia causar nos espectadores, assim como as Ilhas de Personalidade apagadas e a destruição da Terra da Imaginação evidenciam a seriedade do momento narrativo. Compreender a forma que os elementos visuais podem ser usados permite que se saiba enquanto comunicadora como usá-los, e enquanto espectadora como apreciá-los.

Para falar às crianças o filme se utiliza de estratégias que fazem com que elas se identifiquem de forma mais direta com as personagens, em suas ações, em seu sofrimento, em sua redenção – uma das principais características dos contos de fadas. Com o filme elas podem conseguir se colocar no lugar de Riley em seus momentos de dificuldades, e essa estratégia de identificação pode levar, por um lado, a certo alívio por entenderem que não são as únicas em situações difíceis e, por outro lado, também podem ver a si mesmas em momentos felizes, como os que Riley passa no início do filme. Os momentos de dificuldade tendem a levar os menores a torcerem a favor das personagens que gostam, esperando que se saiam bem em suas aventuras, envolvendo-se com eles, sofrendo com eles, como nas cenas em que Alegria e Tristeza tentam voltar para a Sala de Comando. Nesses momentos coloca-se em ação uma tática que transforma espectadores em torcedores. Outro instante importante é quando as crianças têm a chance de perceber que é muito comum serem controladas pela raiva, de forma que, em alguns momentos do filme (como a cena do jantar ou a briga de Riley com a melhor amiga), fica evidente o que as ações impulsionadas por essa emoção podem causar. Finalmente, é relevante a estratégia para mostrar às crianças que a Tristeza por vezes pode assumir a Sala de Comando, isto é, que às vezes podemos ser tristes, como quando a personagem consegue remover a ideia de fuga do painel de controle, o que faz com que Riley volte para casa e converse sobre seus problemas com seus pais.

Aliada ao que a narrativa representa, a construção visual do filme foi realizada de forma a potencializar sua história, falando às crianças em momentos que induzem a identificação e podem gerar significação para elas, como com as texturas das emoções, que tendem a receber sentidos de brinquedos aconchegantes e confiáveis (mesmo que a expressão do Raiva seja sisuda e a da Tristeza seja depressiva), o que pode levar a uma torcida pelas personagens e curiosidade sobre o que acontece no final. Também, o visual de Bing Bong tende a remeter aos pequenos a sensação de conforto e abraço acolhedor, representando a própria infância que estão vivendo. Também podem gerar empatia nas crianças as maneiras como essas personagens andam e se portam, manifestando-se como elas são (os tremores do Medo mostram que ele não é muito corajoso, assim como os pulos e andares confiantes da Alegria evidenciam o quanto ela é bem disposta). Além desses e de outros momentos

destacados para falar às crianças, é importante salientar que toda descoberta sobre um novo ambiente na mente de Riley (como quando a primeira memória mostra melhor a Sala de Comando) tende a atrair a atenção infantil, que está sempre focada em descobrir novas coisas, em buscar aventuras e entrar na fantasia de como é sua mente e quem vive lá. Essas referências visuais se aliam às narrativas para passar aos espectadores a ideia que se pretende, de identificação com as personagens e torcida pelo seu sucesso.

Para conseguir alcançar os adultos a narrativa do filme se utilizou de questões mais profundas, que eles têm mais probabilidade de reconhecer: nesse caso há também a identificação com a história, mas de uma forma diferente, que pode fazer com que lembrem os momentos de sua infância ou pode levá-los a projetar a narrativa sobre as vivências de seus filhos ou crianças do seu convívio. Esses momentos podem ser reconhecidos no primeiro dia de aula, por exemplo, quando referências como falar em público, ir para a escola com os pais ou fazer novas amizades aparecem como problemáticas. O filme atinge o público adulto fazendo-o lembrar de momentos marcantes da infância e da adolescência que se replicam na vida adulta com outras máscaras, como o primeiro dia no trabalho e ainda fazer amigos e namorar. Os adultos também podem compreender como se reconhecer nas questões do ego presentes na história, que levam Alegria a atos impactantes para manter o controle ou relativas ao Raiva em suas intempestivas explosões temperamentais. Essa é uma espécie de estratégia de “espelho” que permite que o espectador veja a si mesmo em algumas de suas vivências cotidianas. A mensagem final também tem apelo aos espectadores mais maduros, buscando fazê-los perceber que uma das grandes lições de *Divertida Mente* se relaciona com a necessidade de crianças e adultos se permitirem ficar tristes quando necessário. Poder-se-ia dizer que é uma estratégia contra o hedonismo, buscado de forma tão desenfreada na sociedade atual.

As referências visuais adultas foram usadas para potencializar as referências narrativas, e estão nas nuances que possuem significados mais complexos de serem apreendidos, como a blusa multicolorida de Riley no dia da mudança (refletindo sua confusão emocional), o cinza das ilhas apagadas (mostrando que o interior da mente de Riley estava com problemas), as nuances das cores das memórias na Sala de Comando (quando as memórias de Riley não são mais todas amarelas ou quando se percebe que isso acontece com os pais também) ou o que significa o céu da mente de Riley estar escurecido quando ela está prestes a fugir de casa. São construções sutis das cores e de outros elementos da composição da animação que vão fortalecer os sentidos da narrativa de maneira criativa e coerente.

Com essa análise foi possível notar que o filme foi bem sucedido ao falar aos dois públicos, tanto de maneiras semelhantes como de formas individuais. Talvez as crianças não percebam todas as referências que os adultos percebem, e talvez os adultos não sintam o mesmo impacto que as crianças sentem quando assistem *Divertida Mente*, mas as duas formas de falar uma mesma história fazem com que muitos públicos se identifiquem com ela, além de fazer com que as referências sejam mescladas, propiciando aos pequenos visões mais aprimoradas de coisas que eles já podem entender, enquanto os mais maduros podem lembrar de coisas que já tinham esquecido e passam a prestar mais atenção ao que as crianças de seu entorno podem estar passando. Assim como os contos de fadas, *Divertida Mente* se utiliza de estratégias para falar ao psicológico dos seus públicos, promovendo reflexão e alívio das angústias.

Dessa forma, neste trabalho entende-se que se destacaram, principalmente, as seguintes estratégias: primeiramente, promover nas crianças a identificação com as personagens e com as situações em momentos específicos, como a vida prévia de Riley antes do início da problemática, as explosões de humor causadas pela raiva e o alívio que uma conversa com os pais pode trazer. Outro modo de atingir a esse público foi fazer com que as crianças se afeiçoem às emoções por seu visual, textura e comportamento, para que assim torçam pelas personagens e se mantenham fieis até o final da história. A terceira estratégia seria promover a curiosidade pela aventura nos espectadores menores através do momento de descoberta da Sala de Comando de Riley e pelos aspectos visuais que chamam a atenção sobre um ambiente completamente novo e inexplorado. No que tange aos adultos as estratégias vão por um caminho paralelo, como: promover a identificação com situações já vividas por eles, como os momentos constrangedores com os pais e na escola, e também a empatia pelo sentimento de incompreensão que muitas crianças sentem com grandes mudanças. Outra estratégia que se destaca é sensibilizar os espectadores mais maduros com relação ao final da infância por meio de metáforas visuais que emocionam, tanto através das destruições da Terra da Imaginação como pelo grande contraste da cena em que Alegria está no precipício do Lixão das Memórias vendo Bing Bong desaparecer. Uma estratégia que atinge a crianças e adultos é mostrar a importância da tristeza através dos momentos em que a personagem que representa essa emoção tenta atuar, além do grande perigo que o emocional de Riley correu ao não se permitir entristecer.

Este trabalho abordou assuntos muito específicos para que seu objetivo pudesse ser alcançado e de forma a começar a busca pelo entendimento de como os filmes de animação podem falar ao emocional de seus públicos. No entanto, muitas outras áreas de estudo

poderiam ser aproveitadas para enriquecer a reflexão sobre um assunto tão pouco estudado até então. Os principais vieses que poderiam ser explorados incluem a Semiótica da Cultura, que seria de grande valia para compreender os sentidos que uma história como essa passa a diferentes culturas e faixas etárias; a Psicologia tem grande (e extensa) possibilidade de abordar esse assunto, principalmente no que concerne entender os benefícios ou prejuízos de se utilizar uma mesma história, com referências tão diferentes, para falar a dois públicos que têm conhecimentos e necessidades muito diversos; sob o viés das Relações Públicas o assunto poderia ser tratado como investigação sobre o conceito de públicos (o que eles esperam desse tipo de história e como se dirigir a dois nichos diferentes pode beneficiar a indústria da animação).

Realizar este trabalho permitiu que muitas novas visões fossem obtidas: a impressão inicial apontava a características essencialmente adultas em *Divertida Mente*, mas com o estudo aprofundado foi possível perceber que essa animação se mantém para o público infantil também, de forma que apenas está estruturado de maneiras diversas. Outros filmes apresentam sua produção voltada para os dois públicos, como: *Wall-E* (Pixar, 2008), que traz um planeta degradado e que leva a uma reflexão sobre o limite ambiental que nosso planeta pode chegar; *Shrek* e suas sequências (Dreamworks, 2001, 2004, 2007 e 2010) mostram, entre todas as suas temáticas, o questionamento do estereótipo físico do mundo das histórias infantis e faz referências a diversos contos de fadas; a trilogia *Toy Story* e suas sequências (Pixar, 1995, 1999, 2010) mostra a união (entre brinquedos ou entre eles e humanos), o valor de amizades que duram uma vida e a busca por um lugar no mundo; a animação *Meu Malvado Favorito* e suas sequências (Illumination Entertainment, 2010, 2013) tem em sua história elementos que permitem a discussão sobre a atualização do conceito e dos limites do bem e do mal. Esses filmes apontam para a tendência anteriormente comentada que leva os adultos a se interessarem por filmes de animação, mesmo que as crianças sejam o principal público alvo deles. É possível que essas novas temáticas (e as novas maneiras de abordá-las) levem esse público a se tornar também espectador oficial das animações, afinal a imaginação, a aventura e os acontecimentos fantásticos também são por excelência uma dimensão mágica onde querem estar espectadores crianças e adultos.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Tami de Castro; ANDRADE, Ana Lúcia M. **O Uso de Cor no Cinema de Animação de Tim Burton.** In: Revista Anagrama – Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, 10, 2016, São Paulo – SP. Artigo. P. 1-15. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/viewFile/8978/8076>>. Acesso em: 22 abr. 2016.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual:** uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2013. 503 p.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas.** 29ª edição. Rio de Janeiro | São Paulo: Paz & Terra, 2014. 446p.
- CASHDAN, Sheldon. **Os 7 pecados capitais nos contos de fadas:** Como os contos de fadas influenciam nossas vidas. Rio de Janeiro: Campus, 2000. 317p.
- CATMULL, Ed.; WALLACE, Amy. **Criatividade S.A.** Superando as forças invisíveis que içam no caminho da verdadeira inspiração. 1ª edição. Rio de Janeiro: Rocco, 2014. 319p.
- CONHEÇA A HISTÓRIA DA DISNEY, o maior estúdio de animação do mundo. In: R7 Entretenimento. 10 dez. 2009. Disponível em: <<http://entretenimento.r7.com/cinema/noticias/historia-da-disney-20091210.html>>. Acesso em: 25 jan. 2016.
- CORSO, Diana L.; CORSO, Mário. **Fadas no Divã:** Psicanálise nas Histórias Infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006. 326p.
- CRÍTICA: CRIATIVO E EMOCIONANTE, “DIVERTIDA Mente” figura entre os melhores trabalhos da Pixar. In: Guia da Semana. 19 jun. 2015. Disponível em: <<http://www.guiadasemana.com.br/cinema/noticia/critica-criativo-e-emocionante-divertida-mente-figura-entre-os-melhores-trabalhos-da-pixar>>. Acesso em: 25 jan. 2016.
- CRÍTICA | DIVERTIDA MENTE. In: Ligado em Série. Disponível em: <<http://www.ligadoemserie.com.br/2015/06/critica-divertida-mente/>>. Acesso em: 30 mar. 2016.
- DECUPAGEM. In: InfoEscola. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/cinema/decupagem/>>. Acesso em: 18 fev. 2016.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação.** 1ª edição. Lisboa: Texto & Grafia, 2010. 224 p.
- DISNEY. Disponível em: <<http://filmes.disney.com.br/divertida-mente>>. Acesso em: 23 Mai. 2016.
- DIVERTIDA Mente (Original *Inside Out*). Direção: Pete Docter. Produção: John Lasseter e Andrew Stanton. Califórnia, EUA: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, 2015. 1 DVD (95 min.), son., color
- DONDIS, DONIS A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p.



26 EASTER EGGS EM DIVERTIDA MENTE. In: Casal 9 – um casal quase 10!. 04 set. 2015. Disponível em <<http://www.casal9.com/26-easter-eggs-em-divertida-mente/>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

EXPECTATIVA PARA INSIDE OUT (DIVERTIDA Mente). In: Toró de Ideia – o blog do mundo dos desenhos. Disponível em <<http://www.torodeideia.com.br/expectativa-para-inside-out-divertida-mente/>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5ª edição. São Paulo: Edgard Blücher. 173 p.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação**: uma trajetória marcada por inovações. In: Encontro Nacional de História da Mídia, 7, 2009, Fortaleza – CE. Artigo. P. 1-21. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovaco.es.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação**. Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Sulina, 2011. 270 p.

GODOY, Robson. **Teoria básica do design** – formato, tamanho e textura. In: Design Blog. 16 jan. 2012. Disponível em: <<http://design.blog.br/geral/teoria-basica-do-design-formato-tamanho-e-textura>>. Acesso em: 13 mai. 2012.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3ª edição. São Paulo: Annablume, 2004. 147 p.

HEDONISMO. In: Estudo Prático. Disponível em: <<http://www.estudopratico.com.br/hedonismo/>>. Acesso em: 21 mai. 2016.

HAAKE, Magnus. **Embodied Pedagogical Agents** – From Visual Impact to Pedagogical Implications. 2009. 244 f. Tese (Doutorado em Design) – Department of Design Sciences, Lund University, Suécia. Disponível em: <<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOid=1389720&fileOid=1389730>>. Acesso em: 19 abr. 2016.

HARMONIA DAS CORES – CÍRCULO CROMÁTICO. In: Amo Pintar. Disponível em: <<http://www.amopintar.com/harmonia-das-cores/>>. Acesso em: 29 abr. 2016.

INSIDE OUT. “\_@MicheleDNC Each is based on a shape. Sadness: teardrop Joy: star Fear: raw nerve Anger: fire brick Disgust: broccoli #AskInsideOut”. Tweet, 10 dez. 2014, 16:47. Twitter: @PixarInsideOut. Disponível em: <<https://twitter.com/pixarinsideout/status/542752452701724672>>. Acesso em: 20 abr. 2016.

IONESCO, Bogdan; COQUIN, Didier; LAMBERT Patrick; BUZULOIU, Vasile. **A Fuzzy Color-Based Approach for Understanding Animated Movies Content in the Indexing Task**. In: EURASIP Journal on Image and Video Processing, 2008. Artigo. 1-17. Disponível em: <<http://front.cc.nctu.edu.tw/Richfiles/20606-GetPDF.pdf>>. Acesso em: 19 abr. 2016.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 8ª edição. Campinas: Papyrus, 2005. 152 p.

LONGA, MÉDIA OU CURTA METRAGEM? In: Folha da Manhã Online. 27 jan. 2011. Disponível em: <<http://fmanha.com.br/blogs/imaginar/2011/01/27/longa-media-ou-curta-metragem/>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. 3ª edição. São Paulo: Senac, 2011. 456 p.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 3ª edição. Campinas: Papirus, 2005. 303 p.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Linguagem Cinematográfica**: narrativa visual e projeto. São Paulo: Blucher, 2011. 136 p.

MANIFESTO DAS SETE ARTES. In: Músicas e Livros. Disponível em: <<http://musicas-e-livros10.webnode.com/manifesto-das-sete-artes/>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

MANNONNI, Laurent. **A Grande Arte da Luz e da Sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: Senac, 2003. 514 p.

MEU Malvado Favorito (Original *Despicable Me*). Direção: Pierre Coffin e Chris Renaud. Produção: Chris Meledandri, John Cohen e Janet Healy. Califórnia, EUA: Entertainment Illumination, 2010. 1 DVD (95 min.), son., color.

MEU Malvado Favorito 2 (Original *Despicable Me 2*). Direção: Pierre Coffin e Chris Renaud. Produção: Chris Meledandri e Janet Healy. Califórnia, EUA: Entertainment Illumination, 2013. 1 DVD (98 min.), son., color.

MOREIRA, Alícia; TEIXEIRA, Pedro Mota. **O papel da luz no desenvolvimento do cinema de animação**. In: M. Oliveira & S. Pinto (Eds.), Atas do Congresso Internacional Comunicação e Luz, 2016. Artigo. P. 270-281. Disponível em: <[http://www.lasics.uminho.pt/ojs./index.php/cecs\\_ebooks/article/view/2388/2302](http://www.lasics.uminho.pt/ojs./index.php/cecs_ebooks/article/view/2388/2302)>. Acesso em: 13 mai. 2016.

MORENO, Fernanda da Silva; AMODEO, Maria Tereza. **A transformação da moralidade nas releituras teatrais de contos maravilhosos**. In: Revista Digital do Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS, 2, 2010, Porto Alegre – RS. Artigo. P. 1-10. Disponível em: <[http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letroni\\_ca/article/view/7492](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letroni_ca/article/view/7492)>. Acesso em: 21 mar. 2016.

NADER, Ginha. **A Magia do Império Disney**. São Paulo: Senac, 2007. 532 p.

OSCAR DE MELHOR FILME DE ANIMAÇÃO. In: Wikipedia. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Oscar\\_de\\_melhor\\_filme\\_de\\_anima%C3%A7%C3%A3o](https://pt.wikipedia.org/wiki/Oscar_de_melhor_filme_de_anima%C3%A7%C3%A3o)>. Acesso em: 29 fev. 2016.

PALEOLÍTICO. In: Sua Pesquisa. Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com/pesquisa/paleolitico.htm>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

PINÓQUIO (Original *Pinocchio*). Direção: Hamilton Luske e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Califórnia, EUA: Walt Disney Pictures, 1940. 1 videocassete (89 min.), VHS, son., color.

PRIMEIROS APARELHOS DO CINEMA. In: Portal Bragança. Disponível em: <<http://portalbraganca.com.br/cinema/primeiros-aparelhos-de-cinema.html>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

PSICANALISTA ANA PAULA GIONGO, SOBRE “Divertida Mente”: de dentro pra fora. In: ZH entretenimento. 27 jun. 2015. Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2015/06/psicanalista-ana-laura-giongo-sobre-divertida-mente-de-dentro-para-fora-4789707.html>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

REPRESENTATIVIDADE E CINEMA DE ANIMAÇÃO. In: Animated – Animação e Cinema. Disponível em: <<https://animated.wordpress.com/2016/01/26/representatividade-e-cinema-de-animacao/>>. Acesso em: 25 jan. 2016

RIBEIRO, Ana Caroline; BATISTA, Aline de Jesus. **A influência da mídia na criança/pré-adolescente e a educomunicação como mediadora desse contato.** In: Encontro de História da Mídia da Região Norte, 1, 2010, Palmas – TO. Artigo. P. 1-10. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/noticias-dos-nucleos/artigos/A%20INFLUENCIA%20DA%20MIDIA%20NA%20CRIANCA%20PRE-ADOLESCENTE%20E%20A%20EDUCOMUNICACAO%20COMO%20MEDIADORA%20DESSE%20CONTATO.pdf>>. Acesso em: 04 fev. 2016.

RESENHA CRÍTICA – INFLUÊNCIA DOS FILMES Infantis na Constituição da Personalidade. In: Programa Cultura Viva. 14 abr. 2014. Disponível em <<https://programaculturaviva.wordpress.com/2014/04/14/resenha-critica-influencia-dos-filmes-infantis-na-constituicao-da-personalidade/>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

SHREK. Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção: Jeffrey Katzenberg, Aron Warner e John H. Williams. Califórnia, EUA: DreamWorks Animation, 2001. 1 DVD (90 min.), son., color.

SHREK 2. Direção: Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. Produção: Aron Warner, John H. Williams e David Lipman. Califórnia, EUA: DreamWorks Animation, 2004. 1 DVD (93 min.), son., color.

SHREK TERCEIRO (Original *Shrek the Third*). Direção: Chris Miller. Produção: Aron Warner, Andrew Adamson e Denise Nolan Cascino. Califórnia, EUA: DreamWorks Animation, 2007. 1 DVD (93 min.), son., color.

SHREK PARA SEMPRE (Original *Shrek Forever After*). Direção: Mike Mitchell. Produção: Gina Shay e Teresa Cheng. Califórnia, EUA: DreamWorks Animation, 2010. 1 DVD (93 min.), son., color.

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. **A Influência das Cores na Construção Audiovisual.** In: Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste, 18, 2013, Bauru – SP. Artigo. P. 1-12. Disponível em <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1304-1.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2016.

SUGARY REVIEW #1: DIVERTIDA MENTE. In: Sugar Rush. 18 jul. 2015. Disponível em: <<http://www.sugarush.com.br/2015/07/sugary-review-1-divertida-mente.html>>. Acesso em: 30 mar. 2016.

TERMÔMETRO OSCAR. In: Termômetro Oscar. Disponível em:  
<<http://www.termometrooscar.com/>>. Acesso em: 24 fev. 2016.

TOP 150 [MAIORES BILHETERIAS DE TODOS os tempos]. In: Filmow. Disponível em:  
<<http://filmow.com/listas/top-150-maiores-bilheterias-de-todos-os-tempos-124851/>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

TOY Story. Direção: John Lasseter. Produção: Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold. Califórnia, EUA: Pixar Animation Studios, 1995. 1 DVV (81 min.), son., color.

TOY Story 2. Direção: John Lasseter. Produção: Karen Robert Jackson e Helene Plotkin. EUA: Pixar Animation Studios, 1999. 1 DVD (92 min.), son., color.

TOY Story 3. Direção: Lee Unkrich. Produção: Darla Anderson e Nicole Paradis Grindle. Califórnia, EUA: Pixar Animation Studios, 2010. 1 DVD (103 min.), son., color.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Califórnia, EUA: Pixar Animation Studios, 2008. 1 DVD (98 min.), son., color.

WEBCINE NO OSCAR. In: Webcine. Disponível em:  
<<http://www.webcine.com.br/oscar/oscar/oscar0.htm>>. Acesso em: 24 fev. 2016.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Lista de animações representativas em inovações.

<b>Produção</b>	<b>Ano</b>	<b>Estúdio/Animador</b>	<b>Inovação</b>
The Battle of Santiago Bay	1899	James Stuart Blackton	Um dos primeiros exemplos de criação de efeitos especiais com miniaturas animadas
The Enchanted Drawing	1890	James Stuart Blackton, com produção de Thomas Edison	Técnica da parada de ação e substituição (antes utilizada por Méliés)
Humorous Phases of Funny Faces	1906	James Stuart Blackton	Primeiro desenho animado – apresentando sequências curtas de animação <i>frame a frame</i> .
The Haunted Hotel	1907	Emile Cohl	Uso de diversas possibilidades de efeitos visuais
Fantasmagorie	1908	Emile Cohl	Baseado nos quadrinhos, foi o primeiro desenho animado de fato, com toda sua extensão (dois minutos) fotografada <i>frame a frame</i> . Obteve sucesso internacional.
Little Nemo	1911	Winsor McCay	Apresentou características gráficas rebuscadas e inovadoras para a época.
The Story of a Mosquito	1912	Winsor McCay	Animação que contou com personagem desconhecido do público e com características de personalidade.
Colonel Heeza Liar	1913	International Film Service	Primeiro desenho animado a ser distribuído de forma comercial nos cinemas, apresentava como protagonista uma caricatura do então presidente americano Theodore Roosevelt.
The Artist's Dream	1913	Joseph Randolph Bray	Diminuiu o esforço de redesenhar o cenário inúmeras vezes imprimindo-os nas folhas onde as personagens seriam desenhadas.
The Newlyweds	1913	Emile Cohl	Primeira série de personagens, tipo de produção que se expandiu após esse marco. Essa série deu origem à expressão “desenho animado”.

Gertie the Dinosaur	1914	Winsor McCay	Primeiro grande marco da história do gênero, com surgimento de vários dos princípios da animação, considerado a base da personagem de animação (definição de personalidade e concepção visual)
El Apostol	1917	Quirino Cristiane	Objeto de controvérsia por ter sido lançado antes de <i>Sinking of Lusitana</i> . Não obteve reconhecimento nem apresentou inovações técnicas.
Sinking of Lusitana	1918	Winsor McCay	Considerado por muitos como o primeiro longa-metragem de animação. Não alcançou grande popularidade e também não contribuiu com a técnica cinematográfica.
Chapeuzinho Vermelho	1921	Walt Disney e Laugh-O-Gram Films	Primeiro filme de animação do grupo, impulsionou Walt Disney a continuar a desenhar.
Gato Felix	1900 (alcançou popularidade da década de 1920)	Otto Messmer	Personagem de grande sucesso e um marco na história da animação, contava com traços ora animais ora humanos, era preto e com formas arredondadas, facilitando sua movimentação e aplicação ao cinema ainda em preto e branco. Foi perdendo popularidade com o advento do cinema sonoro e a competição com Mickey Mouse. <sup>40</sup>
Out of the Inkwell	Década de 1920	Irmãos Fleischer (faziam concorrência com Disney no momento de seu auge)	Contribuiu para que esse tipo de programa caísse no gosto popular, usando a <i>rotoscopia</i> e todas as técnicas necessárias, criando concepção física e psicológica da personagem.
Opus	Década de 1920	Walther Ruttmann	Série de animações que misturava as imagens de animação com marcação musical.
Die Abenteuer des Prinzen Achmed	1926	Lotte Reiniger	Primeiro longa-metragem a apresentar a verdadeira técnica de animação.

<sup>40</sup> Lucena Júnior (2011) disserta sobre características do Gato Félix que hoje podem ser comparadas com momentos das personagens de *Divertida Mente*: o Gato Félix muitas vezes possuía consciência do local irracional que habitava, assim como as emoções na mente de Riley têm consciência de onde estão e qual seu papel na vida da menina; Otto Messmer, o criador, se utilizou de referências da própria infância para as histórias do Gato Félix, assim como os realizadores de *Divertida Mente* também o fizeram.

Oswald, o coelho sortudo	1926	Parceria de Disney com a Universal Pictures	Foi um enorme sucesso, porém Walt Disney perdeu a possibilidade de continuar com o desenho por não aceitar, em 1920, associar-se à Universal, que detinha os direitos sobre Oswald.
Mickey, o navegador	1928	Disney	Grande sucesso, primeira animação com boa sincronização de som, apresentou uma ruptura inovadora para o cinema de animação.
Sinfonia Ingênua	De 1929 a 1939	Disney	Série de 75 desenhos, em que cada filme trazia uma personagem diferente e temas musicais.
Betty Boop	1931	Fleischer Studio	Um dos desenhos animados a angariar simpatia e competir com a Disney. Por ser considerada sexual demais, a série de Betty Boop foi encerrada no final da década pela censura da época.
Flores e árvores	1932	Disney	Primeiro desenho animado realizado em cores, concedeu a Walt Disney seu primeiro Oscar (ele recebeu, ao total, 32 Oscar em vida).
Popeye	1933	Criado por Elzie Segar, feito animação pelos irmãos Fleischer	Grande sucesso de público, impulsionou as vendas de vitamina e mostrou o poder de influência do cinema, concorrendo com o sucesso da Disney.
O concerto da banda	1935	Disney	Primeira aparição de Mickey em um desenho colorido.
The Old Mill	1937	Disney	Curta-metragem realizado através da Câmera de Múltiplos Planos idealizada na Disney. Recebeu dois Oscar: um pelo filme e um pela inovação técnica apresentada.
Branca de Neve e os sete anões	1937	Disney	Primeiro longa-metragem de animação da Disney, obteve grande sucesso de público e bilheteria.
As viagens de Gulliver	1939	Fleischer Studio	Primeiro longa-metragem do estúdio, encomendado para concorrer com as produções Disney. Não obteve sucesso.
Pinóquio	1940	Disney	Contou com inúmeras inovações no campo da animação, inclusive o aperfeiçoamento da câmera multiplanos. Recebeu Oscar de melhor música e de melhor montagem.

Fantasia	1940	Disney	Longa-metragem que misturava músicas clássicas com desenhos coloridos que representavam as canções. Foi um fracasso de crítica e bilheteria.
Dumbo	1941	Disney	Primeiro grande sucesso desde <i>Branca de Neve e os sete anões</i> .
Superman	1941	Fleischer Studio	Afastamento do estúdio da abordagem Disney.
Bambi	1942	Disney	Primeira animação da Disney que abordava cenas assustadoras e trágicas.
Tom e Jerry	1948	MGM	Um dos desenhos animados com novo estilo de comédia rápida, piadas temporais e surgimento de nova estrutura narrativa, que vieram concorrer com a Disney.
Crusader Rabbit	1949	Não especificado	Primeira série de desenho animado feito especialmente para a televisão.
Cinderela	1950	Disney	Primeiro longa-metragem de animação da Disney pós Segunda Guerra Mundial.
Gerald McBoing-Boing	1951	UPA	Filme que demonstra o “Estilo UPA”, com linhas contínuas, onde o fim de uma coisa é o início da outra. Deu o primeiro Oscar à UPA.
Alice no país das maravilhas	1951	Disney	Não obteve sucesso por não captar a essência da obra em que foi baseada, escrita por Lewis Carrol.
Around is Around	1951	Norman McLaren	Primeiro filme da história do cinema com efeitos 3D.
Toot, Whistle, Plunk and Boom	1953	Disney	Um dos primeiros filmes produzidos por Disney misturando sua abordagem com a da UPA (configurando uma animação total). O resultado foi tão positivo que ganhou um Oscar.
Winky Dink and You	1953	CBS	Série exclusiva para a TV, foi a primeira a apresentar elementos de interatividade.
A Bela Adormecida	1959	Disney	Utilizou-se de novas técnicas sonoras e de desenho, mas não obteve lucros. Foi o primeiro filme de animação a ser realizado em setenta milímetros, como os filmes de ação ao vivo com atores.



Os Flinstones	1960	Bill Hanna e Joe Barbera	Uma das séries televisivas de sucesso entre o final da década de 1950 e início dos anos 1960 (sendo acompanhada por <i>Zé Colmeia e sua turma</i> , <i>Manda-chuva</i> , <i>Os Jetsons</i> , etc.). Obteve enorme sucesso, sendo a primeira série de animação a ser transmitida em horário nobre nos Estados Unidos.
101 Dálmatas	1961	Disney	Primeiro filme a usar fotocopiadora, de forma a facilitar o trabalho dos desenhistas e economizar tempo e investimentos.
Mary Poppins	1964	Disney	Filme misturando animações com ação ao vivo, foi o precursor dos efeitos especiais.
Mogli, o menino lobo	1967	Disney	Última produção a ter a participação de Walt Disney.
Yellow Submarine	1968	George Dunning	Foi um longo videoclipe (tipo de vídeo que ainda não existia na época) inspirado nas músicas dos Beatles, com uma grande mistura de técnicas de animação e evidenciando o espírito contestador que o jovem adulto apresentava na época.
Fritz the Cat	1972	Ralph Bakshi	Trouxe temáticas diferentes das vistas até então, enfatizando sexo, uso de drogas, violência e aparição de racismo.
Bernardo e Bianca	1977	Disney	Uma das primeiras animações feitas após a morte de Walt Disney que obteve boa aceitação.
Tron	1982	Disney	Primeira vez que se utilizou computação gráfica em sequências grandes em longa-metragem, com em torno de 30 minutos de imagens produzidas por computador.
As aventuras de André e Wally B.	1984	LucasFilm	Primeiro curta metragem realizado por computador pelo departamento de computação da LucasFilm.
Luxo Jr.	1987	Pixar	Primeiro curta-metragem da Pixar, tendo como protagonista a lâmpada que veio a ser o símbolo da empresa. Foi a primeira animação realizada em computador a receber indicação ao Oscar.
Tin Toy	1988	Pixar	Curta-metragem que deu o primeiro Oscar à Pixar.

Uma cilada para Roger Rabbit	1988	Disney	Filme que trouxe novos métodos de animação e que foi considerado a melhor produção da Disney daquele momento.
A pequena sereia	1989	Disney	Filme todo feito manualmente, com mais de mil cores utilizadas e mais de 1 milhão de desenhos produzidos. Ganhou Oscar de melhor canção e de melhor trilha sonora.
A Bela e a Fera	1991	Disney	Esse filme foi considerado o mais perfeito, analisando plasticamente, dos estúdios.
O Rei Leão	1994	Disney	Sucesso de público e bilheteria, envolveu mais de 800 artistas na produção.
Toy Story	1995	Disney e Pixar	Primeiro filme da parceria entre os dois estúdios, foi o primeiro longa-metragem de animação a ser completamente gerado por computador.
Mulan	1998	Disney	Atingiu enorme sucesso, com muitos efeitos especiais. O filme conquistou doze prêmios Anime (prêmio criado para promover desenhos animados).
Vida de Inseto	1998	Disney e Pixar	Obteve grande sucesso de bilheteria, passando o filme <i>FormiguinhaZ</i> , da concorrente DreamWorks.
Tarzan	1999	Disney	Grande sucesso, mas causou certo estranhamento inicial por ser o primeiro filme da Disney em que as personagens não cantam.
Dinossauro	2000	Disney	A tecnologia utilizada para ambientar o passado foi considerada revolucionária, mas o enredo não foi bem construído, não tendo tanto sucesso quanto o esperado.
Atlantis, o reino perdido	2001	Disney	Apresentou temática nova, sem romance como tema principal e apresentando mais ação.
Shrek	2001	DreamWorks	Filme de enorme sucesso, se utilizou de sátiras do estilo utilizado pela Disney. Ganhou o primeiro Oscar de melhor filme de animação da história do cinema.

Monstros S.A.	2001	Disney e Pixar	Terceiro filme da parceria entre os dois estúdios, conseguiu concorrer com <i>Shrek</i> , também obtendo grande sucesso.
Lilo e Stitch	2002	Disney	O filme apresentou moderna animação 3D.
O galinho Chicken Little	2005	Disney	Primeira tentativa da Disney de fazer um filme todo por computador sem a Pixar, foi baseado em um roteiro feito por Walt Disney em 1943, e conquistou relativo sucesso.

**APÊNDICE B** – Lista dos ganhadores do Oscar de melhor animação desde a criação da categoria, em 2000 (primeira premiação em 2002)<sup>41</sup>

<b>Ano</b>	<b>Ganhador</b>	<b>Produtora</b>	<b>Diretor</b>
2002	Shrek	DreamWorks	Aron Warner
2003	A Viagem de Chihiro		Hayao Miyazaki
2004	Procurando Nemo	Pixar	Andrew Stanton e Lee Unkrich
2005	Os Incríveis	Pixar	Brad Bird
2006	Wallace & Gromit – A Batalha dos Vegetais	DreamWorks	Nick Park e Steve Box
2007	Happy Feet: o Pinguim	Warner Bros	George Miller
2008	Ratatouille	Pixar	Andrew Stanton
2009	Wall.E	Pixar	Andrew Stanton
2010	Up: Altas Aventuras		Pete Docter
2011	Toy Story 3	Pixar	Lee Unkrich
2012	Rango	Nickelodeon Movies	Gore Verbinski
2013	Valente	Pixar	Mark Andrews, Brenda Chapman e Steve Purcell
2014	Frozen – uma aventura congelante	Disney	Chris Buck, Peter Del Vecho e Jennifer Lee
2015	Operação Big Hero	Disney	Roy Conli, Don Hall e Chris Williams
2016	Divertida Mente	Pixar	Pete Docter

<sup>41</sup> Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Oscar\\_de\\_melhor\\_filme\\_de\\_anima%C3%A7%C3%A3o](https://pt.wikipedia.org/wiki/Oscar_de_melhor_filme_de_anima%C3%A7%C3%A3o)>. Acesso em: 29 fev. 2016.

### APÊNDICE C - Descrição de *Divertida Mente*

O filme *Divertida Mente* é um longa-metragem produzido pela Pixar Animation, um dos estúdios da Disney. O filme tem noventa e quatro minutos de duração, é dirigido por Pete Docter e codirigido por Ronnie Del Carmen, e teve apresentação mundial pelos cinemas, com sua estreia em 18 de junho de 2015. A história se passa nos Estados Unidos.

A história começa com o nascimento de Riley e o surgimento de Alegria (uma personagem amarela brilhante que está sempre animada e bem disposta) em sua mente. O lugar que ela ocupa, que mais tarde será apresentado como a Sala de Comando, ainda é escuro e com apenas um botão, que Alegria aperta e faz com que Riley sorria para os pais. Assim surge a primeira memória da menina, de forma esférica e cor amarela, que passa pela parede e apresenta a Sala de Comando. Logo depois Riley começa chorar e Alegria percebe que há uma nova emoção na sala, a Tristeza – com cor azul e de andar lento e desanimado.

Os primeiros momentos do filme contam com a narração de Alegria – a emoção que lidera a Sala de Comando – sobre a vida de Riley. Aos poucos vai mostrando o crescimento da menina e as emoções que vivem em sua mente e que não haviam sido apresentadas antes: Nojinho tem a cor verde e é bem vestida, decide o que Riley come e veste, sendo a responsável por seu comportamento social; Raiva é vermelho, baixinho e irritado, se preocupa com as injustiças que a menina pode sofrer e o jornal que lê sempre aparece com uma manchete que conta o que está acontecendo na história; o Medo é uma emoção de cor roxa, que tenta prevenir que coisas ruins aconteçam com Riley.

O momento antes de a história se localizar no presente e de fato começar explica um pouco sobre o funcionamento da mente de Riley. Alegria (que narra a história somente nesse começo) conta que as memórias do dia de Riley ficam armazenadas na Sala de Comando até ela ir dormir: cada memória tem a cor da emoção que estava dominante naquele momento, sendo que a maioria delas tem a cor amarela. Em alguns momentos um acontecimento é muito importante para a menina, de forma que a memória desse acontecimento é uma Memória Base: cada Memória Base dá origem a uma das Ilhas de Personalidade, que compõem o modo como Riley age e se comporta. Essas memórias, no início do filme, são todas amarelas e ficam em um recipiente dentro da Sala de Controle. Riley, nesse momento, tem cinco Ilhas de Personalidade: Ilha da Bobeira, Ilha do Hóquei, Ilha da Amizade, Ilha da Honestidade e Ilha da Família. Essas ilhas se localizam fora da Sala de Comando, acima do precipício do Lixão das Memórias, ao lado do labirinto das memórias de longo prazo, um lugar repleto de prateleiras com as memórias de Riley, que são enviadas para lá sempre que ela vai dormir.

Esse momento inicial do filme mostra como Riley é uma menina de 11 anos feliz, com amigos, pais amorosos e uma prática esportiva que ela gosta (Hóquei). A partir desse momento Alegria não narra mais a história, e o primeiro ponto de virada começa a se aproximar quando o pai de Riley consegue um emprego em São Francisco e a família precisa se mudar de Minnesota para lá. Durante todo o filme as cenas são intercaladas, mostrando o que acontece na vida da menina e o que acontece em sua mente.

No dia da mudança as emoções estão empenhadas em fazer com que Riley se adapte bem, fazendo com que ela se lembre dos devaneios sobre a casa nova, que acaba sendo um pouco decepcionante. Assim que chegam na casa, Riley encontra o ambiente vazio e com um rato morto, e, apesar de Alegria tentar animá-la fazendo-a imaginar como seu quarto vai ficar com os móveis, ela não consegue ficar feliz por muito tempo, pois o caminhão da mudança vai atrasar alguns dias e os pais estão estressados com a mudança e o novo trabalho.

Na Sala de Comando as emoções estão confusas, sem aceitar muito bem a mudança, e as cores das memórias já não são mais quase exclusivamente amarelas. Tristeza tenta assumir o Painel de Controle (painel por onde as emoções controlam as reações de Riley), mas Alegria tenta evitar; elas conversam e Tristeza diz que chorar ajuda a superar seus problemas, e Alegria pede que ela leia os Manuais da Mente para se distrair (ela já havia mencionado antes que não conseguia demitir Tristeza, que não possuía função evidente na Sala de Comando).

Alegria faz com que Riley convide a mãe para almoçar pizza, já que o pai precisou ir ao novo trabalho. Elas chegam na pizzaria e só tem pizza de brócolis, o que as decepciona. Na volta para casa, as duas lembram de uma viagem que fizeram em família e se divertem, mas de repente Riley fica triste ao lembrar, pois Tristeza, na Sala de Comando, tocou na memória, deixando-a azul. Alegria tenta consertar, mas não consegue, e quando Riley vai descer um corrimão de escada (acionando a Ilha da Bobeira) ela não o faz, pois Tristeza foi arrumar o recipiente das Memórias Base e derrubou a memória ligada a essa ilha, desligando-a.

Quando Riley vai dormir, após seu primeiro dia em São Francisco, o filme mostra que os sonhos são produzidos de acordo com os acontecimentos do dia; dessa forma, a Produção de Sonhos realizou um sonho ruim para a menina, em que sua casa parece mal assombrada, há a presença do rato morto e da pizza de brócolis. Alegria desliga o sonho e coloca em seu lugar uma memória de Riley patinando no gelo, com a promessa de que faria tudo dar certo para ela.

Na manhã do primeiro dia de aula de Riley na nova escola Alegria tenta ao máximo liderar as outras emoções para que tudo dê certo, e para isso ela delega tarefas: Nojinho deve escolher para a menina uma roupa bonita, porém não chamativa demais; Medo deve listar

tudo de errado que pode acontecer com Riley, para que possam se prevenir; Tristeza deve ficar dentro de um círculo de giz, para que toda a tristeza de Riley fique ali dentro e não atrapalhe; e Raiva deve pegar os pensamentos bons que Alegria pediu que o Trem do Pensamento levasse para eles, para caso a aula demorasse demais (o Trem do Pensamento é um trem roxo que anda em trilhos flutuantes pela mente de Riley, passando pela Sala de Comando depois de vir das memórias de longo prazo).

Na aula, a professora de Riley pede que ela se apresente para a turma, o que faz com que Medo tome isso como uma catástrofe. Alegria assume o controle e ajuda a menina a contar de onde veio e o que gostava de fazer, colocando uma memória sua de patinação com os pais para projeção. Enquanto ela conta sobre sua vida em Minnesota, começa a ficar triste, e as emoções percebem que Tristeza está tocando na memória que está na projeção novamente. Alegria, Nojinho, Raiva e Medo tentam tirar a memória do projetor, para que Riley não fique mais triste, mas ela fica presa, e enquanto isso Tristeza assume o Painel de Controle, fazendo com que Riley comece a chorar durante sua apresentação. Esse momento origina uma nova Memória Base, dessa vez azul; Alegria a tira do recipiente assim que ela chega lá, mas Tristeza tenta impedir que ela envie a memória para o longo prazo. Na disputa entre as duas, Alegria esbarra no recipiente e todas as Memórias Base caem, desligando as Ilhas de Personalidade. A personagem vai atrás de uma das memórias, que está sendo sugada pelo tubo que ejeta as esferas para o longo prazo, e acaba sendo sugada junto. Tristeza também é puxada, o que faz com que as duas sejam levadas para fora da Sala de Comando com as Memórias Base.

Assim que chegam no labirinto das memórias de longo prazo Alegria e Tristeza percebem que as Ilhas de Personalidade estão apagadas, pois Alegria está com as Memórias Base. Tristeza se assusta ao constatar que Riley está sem Alegria, e elas correm na direção da Ilha da Bobeira, a mais próxima, para tentarem chegar à Sala de Comando pela fina ligação entre ela e as ilhas.

Enquanto isso, Riley e os pais estão no jantar após o primeiro dia de aula; a mãe pergunta como foi a aula, mas a menina é evasiva. Nojinho, Raiva e Medo tentam agir como Alegria e fazer com que a menina se anime, mas não conseguem, e a mãe percebe que há algo errado. Nesse momento aparece a Sala de Comando da mente da mãe, com suas emoções preocupadas com o comportamento de Riley. Nessa Sala de Comando o ambiente se assemelha a um programa de entrevistas, as memórias têm cores misturadas (sem prevalecer a cor de uma emoção), o Painel de Controle é maior, com todas as emoções sentadas diante dele, e quem comanda é a Tristeza. A mãe tenta chamar a atenção do pai para que a ajude a

conversar com Riley, mas ele demora a perceber, pois as emoções de sua Sala de Comando estão assistindo a um jogo de futebol. A Sala de Comando do pai se parece com um centro de comando espacial, também com controle maior e emoções sentadas, e quem controla é o Raiva. As personagens não estavam prestando atenção na conversa, de forma que novamente o pai pergunta a Riley sobre a escola, o que faz com o que Raiva assumo o controle em sua mente, de forma que ela responde de forma irritada. Esse momento intercala a cena no jantar e nas Salas de Comando, de maneira que Riley e seu pai brigam, e ele a manda pro quarto. Pouco depois, ele vai até o quarto pedir desculpas para ela, mas as emoções em sua mente não conseguem ajudá-la, e quando ele tenta fazer uma brincadeira (e acionar a Ilha da Bobeira) Riley não responde, o que faz com que ele saia do quarto e a ilha caia no Lixão das Memórias.

Essa cena acontece no mesmo momento em que Alegria e Tristeza tentam chegar à Sala de Comando pela ligação entre ela e a Ilha da Bobeira. Com a destruição da ilha a ligação também se desfaz, e as duas quase caem no Lixão. Alegria pede a orientação da Tristeza para que encontrem outro caminho para a Sala de Comando, pois ela leu os Manuais da Mente e saberia chegar até lá. Ela aceita, mas pede para descansar um pouco, pois está desanimada. Alegria quer aproveitar que Riley foi dormir, por isso arrasta Tristeza por entre as prateleiras enquanto ela indica o caminho. As duas andam a noite toda, com Tristeza encostando em todas as memórias que encontra, mas Riley acorda e elas ainda estão perdidas.

Ainda entre as prateleiras, Alegria e Tristeza encontram dois Esquecedores (trabalhadores da mente, que apresentam diversas funções durante o filme); eles estão mandando para o Lixão das Memórias algumas lembranças que Riley não lembra mais, como nomes de presidentes americanos. Alegria tenta impedir, mas eles explicam que as memórias vão desbotando aos poucos quando a pessoa não dá mais importância para elas. Eles comentam que há uma exceção, a memória de uma propaganda que tem uma música marcante, que eles sempre guardam e mandam para a Sala de Comando de vez em quando. Ao lembrar disso eles mandam a memória novamente, que aparece na mente de Riley. A menina nesse momento conversa com sua melhor amiga de Minnesota pelo computador e briga com ela ao saber que ela tem uma nova amiga e companheira no time de Hóquei. Isso faz com que a Ilha da Amizade seja destruída e caia no Lixão das Memórias.

Alegria fica desanimada ao ver que a segunda ilha foi destruída, mas continua tentando se manter positiva, com esperança de voltar para a Sala de Comando e consertar toda a situação. Ela e Tristeza encontram Bing Bong, o amigo imaginário que Riley tinha quando estava por volta dos três anos de idade. Bing Bong tem corpo de algodão doce, tromba de elefante e rabo e pernas de gato. Ele se mostra triste ao não ser mais lembrado por Riley, e por



isso anda pela mente da menina colecionando objetos e memórias. Ele oferece a Alegria a bolsa onde guarda esses objetos para que ela possa guardar as Memórias Base que tem carregado, e diz que vai ajudá-las a chegar na Sala de Comando, assim será lembrado também.

Bing Bong diz que a maneira mais fácil de chegarem à Sala de Comando é embarcando no Trem do Pensamento, cuja estação mais próxima é perto da Terra da Imaginação. Para isso, ele guia as duas para pegarem um atalho atravessando uma estrutura metálica que alerta sobre o perigo de entrar ali. Tristeza fala para Alegria que não deveriam entrar, que é o lugar dos pensamentos abstratos, mas ela não ouve o conselho, preocupada que está em voltar logo para a Sala de Comando. Assim que os três entram na estrutura dois trabalhadores da mente chegam à porta para tentarem entender o conceito abstrato da solidão. Eles percebem que há algo lá dentro, então fecham a porta para limpar, o que faz com que Alegria, Tristeza e Bing Bong comecem a ficar abstratos; eles conseguem sair da estrutura a tempo, mas perdem o trem. Essa cena acontece enquanto Riley está na escola almoçando sozinha.

Bing Bong tenta animar Alegria dizendo que há outra estação depois da Terra da Imaginação. Para isso, eles entram no lugar para passar por ele e encontram diversos elementos que são frutos da imaginação de Riley, como: Bosque das Batatas Fritas; campo cheio de troféus; rio de lava, com almofadas de sofá para atravessá-lo (em referência às brincadeiras de quando Riley era menor); a produção de um namorado imaginário; Cidade das Nuvens; Mundo Pré-Escolar; castelo de cartas gigantes que está sempre sendo destruído; árvores de balão, entre outros. Enquanto eles estão lá Riley está fazendo teste para um time de Hóquei de São Francisco; no entanto, as três emoções na Sala de Comando não sabem o que fazer, e por mais que tentem ajudar (colocando memórias normais de Hóquei no recipiente das Memórias Base), Riley vai mal no teste e a Ilha do Hóquei desaba.

Além da ilha, Bing Bong, Alegria e Tristeza percebem que muitas coisas na Terra da Imaginação estão sendo destruídas, como o mundo das princesas, castelo de bolachas e museu dos ursos de pelúcia. Muitas dessas coisas são jogadas no Lixão das Memórias, junto com o foguete de Bing Bong (uma caixa com duas vassouras atrás, que solta rastro de arco-íris e é ativado com a música de Bing Bong e Riley). Bing Bong fica extremamente triste quando vê isso, achando que Riley esqueceu dele, e Alegria tenta animá-lo para que ele mostre o caminho até o trem. Ela não consegue, e Tristeza senta ao lado dele e o consola, fazendo com que ele chore e se acalme, voltando à missão de ir até o trem.

As três personagens finalmente conseguem pegar o Trem do Pensamento. Enquanto isso, Raiva tem uma ideia para ajudar Riley: fazer com que ela fuja para Minnesota para criar novas Memórias Base, pois lá ela era feliz. Antes que Raiva pudesse plugar a ideia no Painel de Controle Riley dorme, no meio do dia; isso faz com que o Trem do Pensamento pare (ele só funciona com a menina acordada). Alegria pensa em uma maneira de voltar para a Sala de Comando rápido, e Tristeza dá a ideia de acordarem Riley (para que o Trem do Pensamento volte a andar), visto que pararam bem na frente do estúdio de produção de sonhos.

O lugar se assemelha aos grandes estúdios de cinema de Hollywood. Assim que as personagens entram lá percebem cartazes (como os de divulgação de filmes) com os principais temas de sonhos de Riley, como o sonho de estar caindo, por exemplo. Eles encontram o Unicórnio, estrela de muitos dos sonhos da menina, e Alegria se mostra fã dele. Os três chegam à sala onde estão gravando o sonho que Riley está tendo, e eles percebem que o tema do sonho é o primeiro dia de aula dela. Tristeza diz que a melhor forma de acordar Riley é com um pesadelo, mas Alegria quer deixá-la tão feliz com o sonho que fará com que acorde. Para isso, ela entrega a bolsa com as Memórias Base para Bing Bong e, junto com tristeza, se veste de cachorro; as duas invadem o sonho da sala de aula, lambem os colegas e Bing Bong solta balões para deixar o sonho mais colorido. A roupa de cachorro acaba rasgando, e no sonho aparece como se ele estivesse partido ao meio. A diretora do sonho chama os seguranças, que acabam prendendo Bing Bong. Alegria e Tristeza percebem que o sonho ruim quase acordou Riley, mas antes de tentar novamente elas precisam recuperar as Memórias Base que estão com Bing Bong.

O amigo imaginário de Riley foi levado para o Subconsciente, lugar para onde são levados os que causam algum tipo de problema e os maiores medos da menina, segundo Tristeza. Ela e Alegria conseguem ser presas também, e descobrem que Bing Bong está em uma jaula de balão em cima da barriga de um enorme palhaço, que está dormindo. Alegria consegue soltar Bing Bong, mas antes de fugirem ela lembra que ainda precisam acordar Riley; por isso, ela e Tristeza acordam o palhaço, que vai atrás delas e invade o sonho improvisado com o Unicórnio, acordando a menina.

Alegria, Tristeza e Bing Bong conseguem pegar o trem novamente, indo em direção a Sala de Comando. Na sala, Raiva coloca a ideia de fugir no Painel de Controle, e Riley começa a pesquisar passagens de ônibus para Minnesota. Enquanto isso, no trem, Alegria encontra uma memória de Riley feliz após um jogo de Hóquei em Minnesota. Bing Bong se surpreende por Riley estar tão grande, e Tristeza diz que também gosta dessa memória, pois foi depois de um jogo que o time da menina perdeu, e ela ficou triste. Alegria e Tristeza

conversam, e Alegria diz que achou surpreendente o modo como tristeza lidou com Bing Bong anteriormente, quando ele estava desanimado. Ela guarda a memória que encontrou na bolsa com as Memórias Base.

Riley sai do quarto e rouba o cartão de crédito de sua mãe para poder comprar a passagem de ônibus para Minnesota. Quando ela faz isso, a Ilha da Honestidade cai, interrompendo os trilhos do Trem do Pensamento, que estava passando bem ao seu lado. O trem desaba perto do precipício do Lixão das Memórias. Alguns trabalhadores da mente ajudam Alegria, Tristeza e Bing Bong a saírem do trem antes que ele caia, e contam para eles que Riley está prestes a fugir.

Enquanto Riley arruma suas coisas para a fuga, Medo começa a reconsiderar o plano; fora da Sala de Comando, a Ilha da Família começa a ruir aos poucos, e isso faz com que algumas estantes de memórias comecem a desabar no Lixão das Memórias. Esse início de destruição desloca o encaixe do Recorda Tubo (tubo que sai das estantes e leva as memórias para a Sala de Comando quando são solicitadas). Alegria tem a ideia de voltar por ali, e resolve deixar Tristeza quando percebe que a presença dela no tubo deixaria as Memórias Base tristes. Riley sai de casa para fugir, o tremor na Ilha da Família se acentua e o Recorda Tubo quebra, provocando a queda de Alegria. Bing Bong tenta ajudá-la, mas os dois acabam caindo no Lixão das Memórias.

Bing Bong, no Lixão das Memórias, percebe que os dedos de uma de suas mãos começam a desaparecer, assim como algumas das esferas que estão no lugar. Ele vê que Alegria está tentando voltar para a superfície, e fala para ela que não há possibilidade de isso acontecer, que os dois foram esquecidos. Alegria vê ao longe a Memória Base azul que surgiu no primeiro dia de aula e vai até ela. Ela começa a chorar vendo todas as memórias da infância de Riley, e ao limpar as lágrimas da que encontrou no trem percebe que era uma memória triste antes de ser feliz. Ela entende que Riley estava triste por terem perdido o jogo (e por ela ter perdido o ponto final), e que só ficou feliz depois que os pais foram atrás dela e que os companheiros de time foram comemorar com ela, mesmo tendo perdido. Ela compreende nesse momento que Riley precisava da Tristeza, que a família e os amigos tinham ido até ela antes pois ela estava triste. Isso faz com que Alegria renove sua disposição e queira voltar para a superfície. Ela e Bing Bong encontram seu foguete, montando uma rampa no topo de uma das montanhas formadas pelas memórias. Os dois descem de uma montanha próxima para pegar impulso, cantando a música. Tentam diversas vezes, mas nunca conseguem impulso suficiente, até que Bing Bong percebe que está desaparecendo e pede para tentarem mais uma vez. Ele empurra o foguete e desce dele no último segundo, fazendo

com que ele fique mais leve. Alegria consegue voltar para a superfície e nota que Bing Bong não está com ela; ela olha para o Lixão e vê que ele ficou lá, e desaparece.

Enquanto Alegria procura Tristeza, Riley continua a caminho da fuga, já subindo no ônibus, e a Ilha da Família ainda está se despedaçando aos poucos. Na Sala de Comando as emoções começam a duvidar do plano, mas não conseguem mais tirar a ideia do Painel de Controle, que trava e começa a escurecer. No labirinto das memórias de longo prazo, Alegria encontra Tristeza, mas ela foge em uma nuvem da Cidade das Nuvens, achando que toda a situação é culpa dela. Alegria bola um plano para conseguir voltar: ela manda a máquina de produção de namorados imaginários fazer muitas cópias deles, que vão aos poucos caindo na bolsa dela (que é imaginária, por isso não tem fundo); enquanto os namorados são produzidos, Alegria solta um ar de balão na nuvem em que Tristeza está, mandando ela para o espaço entre a Ilha da Família e a Sala de Comando; Alegria pega sua bolsa e empilha um namorado imaginário em cima do outro na beira do Lixão de Memórias, de forma que ela fica na ponta; ela cai na direção da cama elástica que faz parte da Ilha da Família e é impulsionada na direção de Tristeza, de forma que as duas conseguem chegar na janela da Sala de Comando. Nojinho provoca o Raiva, de maneira que ele solta fogo pela cabeça, e o direciona ao vidro da janela da sala, fazendo com que ele derreta e permitindo que as duas entrem.

Quando elas chegam, o ônibus de Riley já está se movendo. Alegria pede para Tristeza assumir o controle, e ela consegue tirar a ideia que estava presa lá, permitindo que o Painel de Controle voltasse a funcionar. Isso faz com que Riley peça para descer do ônibus e volte correndo para casa. Quando ela chega lá encontra seus pais extremamente preocupados. Eles perguntam o que aconteceu, e, enquanto Tristeza coloca no projetor as Memórias Base (que ficam tristes), ela conta que está infeliz com a mudança, que não se sente em casa. Tristeza assume o controle e os pais conversam com ela, fazendo com que se entendessem e compreendessem o que está acontecendo com Riley. Tristeza chama Alegria e as duas assumem o Painel de Controle juntas; esse momento gera uma nova Memória Base, com as cores azul e amarela, simbolizando um novo momento importante para Riley e renovando a Ilha da Família.

Após esse momento a Sala de Comando recebe um novo Painel de Controle, maior, com mais opções e com o alarme da puberdade. As novas memórias de Riley são todas com mais de uma cor, evidenciando a complexidade que suas emoções estão assumindo. O final do filme mostra o jogo do novo time de Hóquei de Riley, com os pais de rostos pintados torcendo por ela. No caminho para o jogo, Riley esbarra em um menino, e mostra a Sala de Comando dele com o alarme de puberdade soando, com suas emoções desorientadas. O jogo

começa e mostra Riley interagindo com os novos amigos e as emoções cuidando de suas ações em equipe.

Os créditos do filme mostram as Salas de Comando de muitas pessoas, como a professora de Riley, a vendedora de pizza, uma das colegas de classe da menina, o motorista do ônibus, um cachorro e um gato, todos com suas diferenças de personalidades e formas de ver a vida.

## ANEXOS

### ANEXO A – Significado das principais cores

Os autores Farina, Perez e Bastos (2006, p. 97-105) apresentam as significações possíveis das principais cores, considerando o binarismo positivo-negativo que elas apresentam. Essa simbologia está detalhada a seguir.

- ◆ **Branco:** remete a neutralidade, pureza, vida (associação ao leite da amamentação), limpeza, castidade, liberdade, coisas incorpóreas (cor dos fantasmas e espíritos), simplicidade, ordem, limpeza, juventude, paz, pureza, inocência, modéstia, deleite, infância, alma, harmonia, estabilidade. Também pode trazer a sensação de vazio interior, carência afetiva e solidão, além de ser intenso por incorporar todas as cores do espectro (não é cor). Para os ocidentais representa a vida e o bem, para os orientais a morte.
- ◆ **Preto:** é a ausência de luz, representa a escuridão, vida interior sombria e depressiva; remete à morte, destruição, sujeira, sombra, funeral, noite, fim, obscuridade, mal, miséria, pessimismo, tristeza, desgraça, dor, negação, melancolia, opressão, angústia. Também pode ser associado com requinte, nobreza, seriedade e elegância, além de ter a capacidade de ser alegre quando combinado com determinadas cores.
- ◆ **Cinza:** é a cor intermediária entre a luz e a sombra, mistura entre o branco e o preto, que não interfere junto às outras cores. Representa a simplificação dos estímulos, resignação, neutralidade, maturidade, pó, chuva, ratos, neblina, edificações, mar sob tempestade, tédio, tristeza, decadência, velhice, desânimo, seriedade, sabedoria, passado, aborrecimento.
- ◆ **Vermelho:** traz referência com alimentação, acolhimento, energia e fluxo (sangue). Aumenta a pressão sanguínea, remete à proibição e revolução, deixa as pessoas alertas, prontas para atacar ou defender. Cor quente, chama atenção, adere aos elementos em destaque, remete à festividade popular. É a cor do amor e do erotismo, da atração e sedução. Remete ao rubi, guerra, lugar, sinal de parada, perigo, vida, fogo, chama, sangue, combate, lábios, mulher, feridas, conquista, masculinidade, dinamismo, força, baixeza, energia, revolta, movimento, barbarismo, coragem, furor, intensidade, paixão, vulgaridade, vigor, calor, violência, dureza, ira, emoção, ação, agressividade, alegria comunicativa, extroversão.

- ◆ **Laranja:** é o vermelho moderado, a cor da transformação, remete a ofensa, agressão, competição, operacionalidade, locomoção, outono, fogo, pôr do sol, luz, chama, calor, festa, perigo, aurora, robustez, desejo, excitabilidade, dominação, sexualidade, força, luminosidade, euforia, energia, alegria, advertência, tentação, prazer, senso de humor.
- ◆ **Amarelo:** remete à alegria, espontaneidade, ação, poder, dinamismo, impulsividade, luz, verão, conforto, alerta, gozo, ciúme, orgulho, esperança, idealismo, egoísmo, inveja, ódio, adolescência, espontaneidade, variabilidade, euforia, originalidade, expectativa, prosperidade, riqueza. Em contraste com uma cor mais quente, chama atenção e desperta impulsos de adesão.
- ◆ **Verde:** mistura de amarelo e azul, mistura impulso ativo com tendência ao descanso e relaxamento, tem o efeito de reduzir a pressão sanguínea. Remete à umidade, calma, frescor, esperança, amizade, relações com a natureza, mar, verão, adolescência, bem-estar, paz, saúde, ideal, abundância, tranquilidade, segurança, equilíbrio, serenidade, crença, firmeza, coragem, desejo, liberdade, tolerância, ciúme.
- ◆ **Azul:** refere-se à simpatia, harmonia, amizade, confiança, infinito, longínquo, frio, mar, céu, gelo, feminilidade, viagem, verdade, sentido, afeto, intelectualidade, paz, advertência, precaução, serenidade, meditação, amor, fidelidade, sentimento profundo.
- ◆ **Violeta:** mistura do vermelho com azul, remete à enterro, alquimia, engano, miséria, calma, dignidade, autocontrole, violência, furto, agressão.
- ◆ **Roxo:** lembra noite, igreja, aurora, sonho, mar profundo, fantasia, mistério, profundidade, eletricidade, dignidade, justiça, egoísmo, grandeza, misticismo, espiritualidade, delicadeza, calma.
- ◆ **Marrrom:** cor dos tecidos não tingidos, remete a terra, águas lamacentas, outono, doença, sensualidade, desconforto, pesar, melancolia, resistência, vigor.
- ◆ **Rosa:** mistura entre vermelho e branco, simboliza o feminino, encanto, amabilidade, inocência e frivolidade.