

CORES E SENTIMENTOS: ANÁLISES IMAGÉTICAS SOBRE AS EMOÇÕES EM DIVERTIDA MENTE 2

COLORS AND FEELINGS: IMAGE ANALYSIS ON EMOTIONS IN INSIDE OUT 2

BRENDA LUIZE SILVA CORRÊA

Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil

Bacharela em Publicidade e Propaganda. E-mail: brendacorreanh@gmail.com

MAURICIO BARTH

Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil

Doutor em Diversidade Cultural e Inclusão Social. E-mail: mauricio@feevale.br

<https://orcid.org/0000-0001-9125-9832>

Submissão: 12-11-2024 - Aceite: 15-01-2025

RESUMO: Divertida Mente 2 é uma animação que explora as emoções humanas através de uma jornada visual e psicológica. Com foco na personagem Riley, o filme utiliza elementos como cores e cenários para ilustrar suas transformações emocionais enquanto enfrenta novos desafios. Sob esse prisma, o presente trabalho objetiva analisar como as cores se relacionam aos sentimentos durante a narrativa apresentada em uma animação, atendo-se, especificamente, ao filme Divertida Mente 2. No que tange aos procedimentos de coleta de dados, foram selecionados keyframes do filme, analisados através da Retórica da Imagem, de Barthes (1990). Ao fim do estudo, constatou-se que a sala de controle em Divertida Mente 2 representa o estado emocional da jovem Riley, utilizando cores para simbolizar suas transições. A análise das expressões emocionais e do conflito interno da protagonista, evidenciada por cenários como o cofre cinza e a tempestade, destaca a complexidade de suas emoções. O uso de cores como azul e laranja intensifica a experiência emocional do público, representando tanto a introspecção quanto o desconforto. Esses elementos visuais e narrativos, de muitas formas, enriquecem a narrativa, conectando o espectador ao desenvolvimento psicológico da personagem.

PALAVRAS-CHAVE: Sentimentos. Personagens. Cores. Narrativa. Animação.

ABSTRACT: Inside Out 2 is an animation that explores human emotions through a visual and psychological journey. Focusing on the character Riley, the film uses elements like colors and settings to illustrate her emotional transformations as she faces new challenges. This study aims to analyze how colors relate to emotions throughout the narrative presented in this animation, specifically in Inside Out 2. Regarding data collection procedures, keyframes from the film were selected and analyzed through Barthes' (1990) Rhetoric of the Image. At the end of the study, it was found that the control room in Inside Out 2 represents the emotional state of young Riley, using colors to symbolize her transitions. The analysis of the character's emotional expressions and inner conflict, highlighted by settings like the gray vault and the storm, underscores the complexity of her emotions. The use of



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

colors like blue and orange intensifies the audience's emotional experience, representing both introspection and discomfort. These visual and narrative elements, in many ways, enrich the story, connecting viewers to the psychological development of the character.

KEYWORDS: Colors. Narrative. Animation. Feelings. Characters.

Introdução

Entre todas as formas de expressão artísticas, o cinema é reconhecido como a sétima das Belas Artes (Barth; Oliveira, 2019). Desempenha um papel importante na sociedade ao combinar elementos visuais, sonoros e narrativos, criando uma experiência multissensorial e imersiva para o espectador. Através dos filmes, desperta sensações e emoções que permitem a identificação com seus personagens, compartilhando alegrias, tristezas e medos, tornando as experiências cinematográficas marcantes e inesquecíveis.

Essas experiências são diretamente mais visíveis quando se fala do cinema de animação, que tem a capacidade de atingir espectadores de diversas idades. Desde seus pioneiros, como Walt Disney, os filmes eram segmentados ao público infantil, mas, atualmente, como vem abordando temas universais e explorando emoções profundas, alcançam pessoas de todas as gerações (Backes; Barth, 2020). Além disso, a animação consegue contar histórias de fantasias e ficção científica, permitindo explorar mundos imaginários e criaturas extraordinárias que seriam impossíveis de criar na vida real.

Com isso, um exemplo que transmite diversas sensações é o filme *Divertida Mente* (2015), vencedor de prêmios como Annie Awards¹, BAFTA² e Globo de Ouro³ em 2016 de Melhor Animação. Dirigido por Pete Docter, conta a história de Riley, uma menina de 11 anos que convive, dentro de sua cabeça, com várias emoções, como Alegria, Tristeza, Nojinho, Raiva e Medo. Ao longo da narrativa, a trama mostra o desenvolvimento de Riley desde seu nascimento e, assim que é segurada por seus pais, surge sua primeira emoção, a Alegria. Porém, logo em seguida, já surgem a Tristeza e o Medo. E, um tempo depois, Raiva e Nojinho chegam para “comandar a sala de controle” junto com as outras emoções.

Cada memória ilustra momentos importantes da vida da personagem e são selecionadas as principais para que se tornem memórias-base, assim, construindo a personalidade de Riley que, no filme, são representadas como ilhas: a Ilha da Bobeira, a Ilha do Hóquei, a Ilha da Família, a Ilha da Amizade e a Ilha da Honestidade.

Em sua sequência, no filme *Divertida Mente 2* (2024) surgem novas emoções dentro da cabeça de Riley, sendo elas Ansiedade, Inveja, Tédio e Vergonha. Os novos personagens possuem cores que ajudam a diferenciar suas características e funções. No novo longa-metragem, Ansiedade é representada pela cor laranja, Inveja pela cor verde-turquesa, Tédio pela cor roxo escuro e Vergonha pela cor rosa. Percebe-se, então, que as cores são uma forma de expressão que transmite sensações e emoções. Diante disso, em uma animação, as cores expressam tanto quanto as falas dos personagens, suas personalidades e características.

1 Disponível em: <https://annieawards.org/legacy/43rd-annie-awards>. Acesso em: 19 mar. 2024.

2 Disponível em: <https://www.bafta.org/film/awards/film-awards-winners-in-2016>. Acesso em: 19 mar. 2024.

3 Disponível em: <https://goldenglobes.com/winners-nominees/?y=2016>. Acesso em: 19 mar. 2024.

Nesse sentido, a psicodinâmica das cores explora a relação entre as cores e as emoções. Por exemplo, o vermelho é associado à paixão, enquanto o azul transmite calma e confiança. Essas relações vêm ao se trabalhar a associação das cores, como quando é dito que o céu é azul, a grama verde e o sol amarelo. Portanto, a psicodinâmica das cores ajuda na compreensão de como elas podem moldar as experiências e as interações com o mundo, destacando a importância da interpretação e aplicação em diversos contextos. Sendo assim, buscando entrelaçar temas como cinema de animação e psicodinâmica das cores, este trabalho objetiva analisar como as cores se relacionam aos sentimentos durante a narrativa apresentada em uma animação, atendo-se, especificamente, ao filme *Divertida Mente 2*. Espera-se que o presente artigo tenha, portanto, o potencial de inspirar, ainda mais, profissionais da área e acadêmicos no uso das cores em seus projetos, oferecendo novas perspectivas para publicitários que utilizam cores e imagens como recurso.

Diante deste enfoque, este estudo está organizado da seguinte forma: em um primeiro momento apresentam-se os procedimentos metodológicos utilizados. Após, é mostrada a fundamentação teórica do estudo, alicerçada, sobretudo, nos temas narrativa e cores. Logo depois, são expostas as análises elencadas para o trabalho. Por último, detém-se as considerações finais e as referências utilizadas no desenvolvimento desta pesquisa.

Procedimentos metodológicos

No que tange às suas tipologias, este trabalho particulariza-se pelo uso das pesquisas Básica (quanto à sua natureza), Exploratório-descritiva (quanto a seus objetivos), Bibliográfica e Estudo de Caso (quanto a seus procedimentos técnicos) e Qualitativa (quanto a abordagem do problema), baseando-se, para essas definições, em Lester (2023), McBride (2023) e Mitcheltree (2023).

No que tange aos procedimentos de coleta de dados, foram selecionados *keyframes* do filme *Divertida Mente 2*. Tais *screenshots* foram designados pelos autores conforme critério de contribuição dos mesmos para com a pesquisa, ou seja, a viabilidade de uma análise de cunho imagético e filmico, através da qual foi possível explorar a maneira como as cores se relacionam aos sentimentos durante a narrativa apresentada na animação. Dito isso, como pode ser visto no quadro a seguir, ressalta-se que os *keyframes* selecionados não necessariamente seguem uma ordem cronológica. Sendo assim, foram reunidos quatro *screenshots* por figura, de modo que estas pertencem a um mesmo contexto, trabalhado particularmente em cada análise.

Quadro 1: Keyframes selecionados

Breve descrição da cena	Tempo em que ela ocorre
Cena em que a Ansiedade está mostrando probabilidades de futuros para a Riley, caso ela faça escolhas erradas.	21min34s - 22min33s
Cena em que as emoções são enviadas para o submundo de segredos e se tornam emoções reprimidas.	30min07s - 33min07s
Cena em que acontece uma tempestade de ideias ruins enquanto as emoções tentam voltar à sala de controle.	1h00min51s - 1h02min34s
Cena em que as emoções retornam à sala e a Ansiedade perde o controle com a Riley.	1h14min40s - 1h19min29s

Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Já na etapa de análise de dados, utilizou-se Barthes (1990), que explora como as imagens transmitem significado, através da denotação e da conotação. A denotação refere-se ao significado literal e objetivo da imagem, aquilo que é diretamente percebido sem necessidade de interpretação cultural ou subjetiva. Por exemplo, a imagem de um tomate em um anúncio publicitário denota um tomate, uma fruta específica. A conotação, por outro lado, é o significado mais profundo, associado a interpretações culturais, emocionais e simbólicas. Esse mesmo tomate pode conotar frescor, saúde ou, até mesmo, tradições culinárias de uma cultura específica. Barthes (1990) argumenta que a conotação é onde a ideologia se infiltra na imagem, moldando a percepção do espectador de forma sutil. Ele destaca que essas camadas de significados não são neutras, mas construídas socialmente, influenciando a maneira como as imagens são entendidas e utilizadas na comunicação.

Narrativas cinematográficas

Contar histórias é um hábito social que surge desde os primeiros seres humanos, serviu como uma ferramenta de comunicação e podemos considerar diversas manifestações artísticas como exemplo desse hábito de contar histórias, desde as pinturas rupestres (Gancho, 2003). De acordo com o filósofo e sociólogo Barthes (2011), às narrativas no mundo são incontáveis, englobam uma variedade de gêneros que podem ser expressos através da linguagem falada ou escrita, de imagens estáticas ou em movimento, de gestos, ou de uma combinação organizada de todos esses elementos. Em uma narrativa, é essencial considerar o que é contado e a maneira como é contado, para fins de análise, diferenciar dois aspectos principais: o da trama e o da expressão, aspectos que, no entanto, estão organicamente interligados na narração (Reales, 2011). Compreender uma narrativa não se resume a seguir o desenvolvimento da história, mas é perceber os “estágios” nela contidos, projetar as ligações horizontais do “fio” narrativo sobre um eixo vertical implícito, porque ao ler ou escutar uma narrativa não é simplesmente passar de uma palavra para outra, mas é também transitar entre diferentes níveis narrativos (Barthes, 2008).

A narrativa pode ser entendida como a apresentação de um evento ou de uma série de eventos, mais ou menos interligados, reais ou fictícios, que se desenvolvem através de palavras ou imagens (Costantino; Ferreira, 2017). Os eventos de uma narrativa são estruturados para

capturar a atenção do público, desempenhando funções que geram efeitos no receptor e se torna independente de seu autor, pois os acontecimentos são interpretados de forma subjetiva, e o desenvolvimento dos eventos no discurso não é precisamente predeterminado (Genette, 2011).

Para Gancho (2003), a estrutura de uma narrativa é composta por cinco elementos que auxiliam a contar histórias: enredo, personagens, espaço, tempo e narrador, para compreender a organização do enredo precisa-se reconhecer que toda história possui um começo, meio e fim e é fundamental entender o elemento central: o conflito.

A história consiste no conjunto de eventos narrados como a sequência de ações, as interações entre os personagens e a ambientação dos acontecimentos em um contexto espaço-temporal, dessa forma, podemos afirmar que a história corresponde ao conteúdo da narração, ou seja, ao seu significado, enquanto o discurso que apresenta a história funciona como seu significante (Reales, 2011). Os acontecimentos de uma história não precisam ser verdadeiros, no sentido de refletirem fatos reais fora da narrativa, mas devem ser plausíveis, ou seja, mesmo que sejam fictícios, o leitor deve acreditar no que está lendo (Gancho, 2003).

O personagem é um componente essencial da narrativa, já que é ele quem experimenta os acontecimentos narrados, e, muitas vezes, em torno dele se organiza a estrutura da história (Reales, 2011). Um exemplo que Gancho (2003) mostra são as histórias infantis, como Chapeuzinho Vermelho sem o Lobo Mau, o Patinho Feio sem sua feiura, ou a Cinderela sem o toque da meia-noite, estas histórias perderam seu apelo, pois faltaria o elemento dá vida e movimento, seja entre personagens ou entre o protagonista e o ambiente, o conflito permite ao leitor ou ouvinte criar expectativas em relação aos eventos do enredo.

O espaço não é apenas o lugar onde ocorre a ação, mas também os ambientes sociais, psicológicos, morais e culturais que fazem parte da narrativa (Reales, 2011). Suas funções principais são localizar as ações dos personagens e criar uma interação com eles, seja influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções (Gancho, 2003). Podem constituir o espaço de uma narrativa local geográficos amplos como, por exemplo, uma grande metrópole como São Paulo, uma vasta planície como os pampas gaúchos, um pequeno quarto de convento ou a cela de uma prisão (Reales, 2011). O tempo de uma narrativa é composto pelo tempo psicológico que decorre de acordo com os desejos ou a imaginação do narrador ou dos personagens e pelo tempo cronológico que se desenrola na ordem linear dos eventos no enredo, do início ao fim, seguindo a sequência exata em que ocorrem e é denominado cronológico porque pode ser mensurado em horas, dias, meses, anos e séculos (Gancho, 2003). Como integrante da trama, o narrador está imerso no tempo da narrativa, porém discursivamente na forma do fluxo de consciência do narrador-personagem que podemos notar que um tempo psicológico atravessa toda a narrativa, reconsiderando, no próprio desenvolvimento da história, tanto o tempo do discurso quanto o tempo da trama (Reales, 2011).

O narrador é o elemento estruturador da história, pois não existe narrativa sem ele, frequentemente são usados dois termos nos manuais de análise literária para descrever a função do narrador na trama sendo elas o foco narrativo e o ponto de vista do narrador ou da narração, ambos se referem tipos de narrador, que podem ser identificados inicialmente pelo pronome pessoal utilizado na narração: primeira ou terceira pessoa do singular (Gancho, 2003). Ao ler um romance ou um conto, imediatamente percebemos que os eventos narrados, a história contada,

são apresentados havendo uma estruturação dos elementos narrativos e além disso os mesmos eventos de uma história podem ser contados de diversas maneiras (Reales, 2011).

Segundo Bordwell e Thompson (2013, p. 27) “O cinema é uma mídia jovem, pelo menos em comparação com a maioria das outras mídias. Pintura, dança, literatura e teatro existem há milhares de anos, enquanto o cinema existe há pouco mais de um século”. O cinema tem uma tendência natural para a narrativa, encaixando discursos através de seus personagens que por sua vez expressam e imitam atividades humanas do cotidiano, com isso é intensificado o uso de cinco elementos expressivos: imagens, sons, diálogos, textos escritos e música (Gaudreault; Jost, 2009).

Cores como elementos da narrativa

Nosso cérebro interpreta a cor como uma experiência visual, é como observar uma variedade de cores formadas pela natureza diante de nós, tratando-se de uma onda luminosa que entra em nossa retina ocular (Farina; Perez; Bastos, 2011). A cor, um elemento importante do cinema, provoca sensações e interpretações nos espectadores e sua relevância é destacada devido ao passado preto-e-branco do cinema e aos desafios atuais na preservação das cores. Além disso, a cor tem considerações estéticas específicas, sendo decorativa em comédias e evitada em cenas violentas (Martin, 2007).

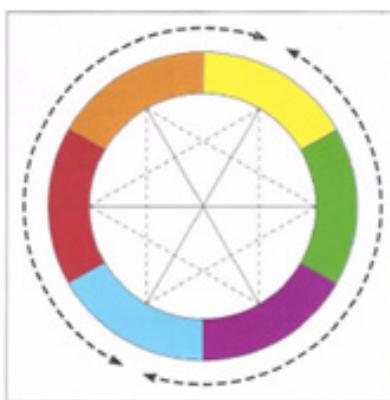
No cotidiano, as cores são utilizadas para fornecer informações visuais envolvendo e encantando ao atrair, seduzir e impactar ou até promover tranquilidade, adorno, provocar emoções ou até causar desorientação (Boerboom; Proetel, 2020). Diante de cada contexto, a impressão de cor pode estar associada principalmente pelo conjunto de significados que a cercam, por exemplo, a cor de uma vestimenta será interpretada de maneira distinta da cor em um espaço físico ou em uma obra de arte (Heller, 2021). Para Farina, Perez e Bastos (2011, p. 13), “A cor é vista: impressiona a retina. É sentida: provoca uma emoção. É construtiva, pois tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade”. Com isso, Barros (2011, p. 15) explica que “Todos aqueles que trabalham com imagem, criação de cenários e comunicação visual sabem disso”.

A influência psicológica exercida por determinadas cores está profundamente enraizada em nossa mente, e seu simbolismo tem um poder arquetípico, são baseados em experiências elementares de calor e frio, de presença e ausência, de valor e insignificância (Boerboom; Proetel, 2020). Como elemento criativo, a cor proporciona diversas possibilidades de ser trabalhada dentro do espectro visível, temos liberdade de combinar tonalidades, mesclando matizes e criando composições atraentes, impactantes ou calmantes (Barros, 2011). Deve-se notar, porém, que a cor muito raramente será utilizada de forma completamente isolada e que as cores se relacionam entre si dentro de lógicas observáveis, que podem ser compreendidas a partir do círculo cromático, entre estas relações, existe as complementares:

É um princípio geral da teoria da mistura de cores que as cores complementares são, tecnicamente falando, aquelas que mais contrastam entre si; são chamadas também de “cores complementares”. No círculo cromático, as cores complementares se encontram sempre umas diante das outras. Diante de cada uma das três cores primárias – azul, vermelho e amarelo – encontra-se uma cor secundária, portanto: laranja, verde e violeta. Os pares de cores complementares são constituídos por: azul-laranja, vermelho-verde e amarelo-violeta (Heller, 2021, p. 35).

O círculo cromático foi desenvolvido pelo psicólogo Wilhelm Wundt, e tem como o propósito categorizar as cores de maneira harmoniosa, visando sua aplicação na publicidade conforme o impacto sobre o consumidor, também muito utilizado por profissionais e artistas como arquitetos, pintores e designers (Farina; Perez; Bastos, 2011).

Figura 1: Círculo cromático de Wundt



Fonte: Farina, Perez e Bastos (2011, p. 66)

Em relação à Publicidade, o esquema de cores é representado de forma diferente, pois não é utilizado o espectro solar como base nas aplicações das cores. Internacionalmente, as cores primárias são definidas como magenta, amarelo e azul; e as secundárias como vermelho, verde e azul-violeta e no setor publicitário, é considerado sensações e estímulos reais, portanto, desse ponto de vista, as cores primárias são vermelho, amarelo e azul, enquanto as secundárias são laranja, verde e azul-violeta (Farina; Perez; Bastos, 2011).

Embora a reação de cada pessoa seja única, as cores funcionam como estímulos psicológicos para a sensibilidade humana. Farina, Perez e Bastos (2011) atribuíram significados e associações específicas para cada cor.

Quadro 2: Cor, Associação material e Associação afetiva

Cor	Associação material	Associação afetiva
Branco	Batismo, casamento, cisne, lírio, neve, nuvens em tempo claro, areia clara;	Simplicidade, limpeza, bem, pensamento, juventude, paz, inocência, pureza, infância, alma, estabilidade;
Preto	Sujeira, sombra, enterro, funeral, noite, carvão, fumaça, morto, fim, coisas escondidas;	Mal, miséria, pessimismo, tristeza, dor, opressão, temor, negação, angústia;
Cinza	Pó, chuva, ratos, neblina, máquinas, mar sob tempestade, cimento, edificações;	Tédio, tristeza, velhice, desânimo, seriedade, sabedoria, passado, aborrecimento, carência vital;
Vermelho	Rubi, cereja, sinal de parada, perigo, fogo, chama, sangue, combate, lábios;	Força, energia, revolta, intensidade, paixão, vigor, calor, ação, agressividade, sensualidade;
Laranja	Ofensa, competição, operacionalidade, locomoção, pôr-do-sol, raios solares;	Desejo, euforia, dominação, luminosidade, advertência, tentação, prazer, senso de humor;
Amarelo	Flores grandes, palha, luz, topázio, verão, chinês, calor da luz solar;	Iluminação, conforto, ciúme, orgulho, adolescência, espontaneidade, euforia, originalidade, expectativa;

Cor	Associação material	Associação afetiva
Verde	Frescor, umidade, primavera, bosque, águas claras, folhagem, planície, natureza;	Adolescência, saúde, ideal, abundância, tranquilidade, segurança, equilíbrio, esperança, juventude, liberdade;
Azul	Montanhas longínquas, frio, mar, céu, gelo, águas tranquilas;	Espaço, viagem, afeto, intelectualidade, serenidade, meditação, confiança, amizade, fidelidade, sentimento profundo;
Roxo	Noite, igreja, aurora, sonho, mar profundo;	Fantasia, mistério, profundidade, eletricidade, dignidade, justiça, misticismo, espiritualidade, delicadeza, calma;
Violeta	Enterro, alquimia.	Engano, miséria, calma, dignidade, autocontrole, violência, furto, agressão.

Fonte: Elaborado pelos autores, com base em Farina, Perez e Bastos (2011)

Resultados e discussões

Ansiedade e o futuro de Riley

Para apresentar um plano geral da cena, desenvolve-se a figura 2. A mesma é dividida em quatro *screenshots*, selecionados para demonstrar o desenvolvimento da cena, que acontece toda dentro da sala de controle que comanda a cabeça de Riley.

Figura 2: Cena na sala de controle na cabeça de Riley



Fonte: *Screenshots* feitos pelos autores (2024)

A sala de controle tem uma tonalidade roxa, é ampla com uma janela grande ao fundo, além de ter uma parede à esquerda com as memórias da Riley representadas por esferas com as cores das emoções envolvidas nas memórias. Na parte da frente da sala há uma mesa extensa com vários botões coloridos, com cores como amarelo, verde, azul, branco, vermelho e laranja que as emoções controlam suas ações. A frente dessa mesa encontra-se um projetor e uma tela que exibe a visão de Riley, onde conseguimos ver exatamente tudo que ela está observando.

O primeiro *screenshot* é um plano mais amplo e estão presentes os personagens Raiva representado pela cor vermelha, o Medo pela cor roxo, a Tristeza pela cor azul, a Nojinho pela cor verde, a Inveja pela cor verde-turquesa, a Alegria pela cor amarela, a Ansiedade pela cor laranja e o Vergonha pela cor rosa, todos atrás da mesa de controle.

No *screenshot 2* mostra a personagem Ansiedade explicando para a Alegria como é seu jeito de pensar para proteger o futuro de Riley. Ansiedade aponta que os próximos dias de Riley, podem determinar os próximos quatro anos da vida dela, pois ela está na fase de transição para o Ensino Médio. Com isso, a personagem descreve que o trabalho da Alegria é fazer a Riley feliz, a Tristeza deixar ela triste, o Medo proteger das coisas assustadoras que ela pode ver e o trabalho da Ansiedade é protegê-la de coisas assustadoras que ela não consegue ver e que assim ela planeja o futuro de Riley.

Então, no *screenshot 3*, a Ansiedade aperta, gira alguns botões da mesa de controle e abre um mini notebook branco com teclas coloridas no teclado, ao clicar em dois botões laranjas se abrem na tela cenários diferentes e separados em quatro divisões. A personagem conta que a sua equipe analisou todos os dados e chegou em três cenários prováveis. Clica no primeiro cenário provável, que se projeta no telão com um formato oval e com tom alaranjado.

A Riley não leva o treino de hóquei a sério e fica se divertindo com suas amigas. No segundo cenário provável mostra que técnica, do time de hóquei que ela quer entrar, não se impressionando e não convocando a Riley para o time. O terceiro cenário é finalmente chegando no Ensino Médio e ela não tem ninguém, não tem amigos. O quarto cenário é ela passar o intervalo sozinha e só os professores a conhecem, fechando assim o *screenshot 4*.

No cinema, o cenário é mais importante do que para o teatro (Martin, 2007). Analisando o cenário da figura 2 podemos definir sua concepção geral como expressionista. Segundo Marcel Martin (2007, p. 69), “[...] o expressionista é quase sempre criado artificialmente, tendo em vista sugerir uma impressão plástica que coincida com a dominante psicológica da ação.” Concordando assim que seu design amplo e organizado ajuda entender que é um ambiente mental que tenta se manter em ordem, mas a mesa com vários botões indica a complexidade de gerenciar as emoções. Já para a ciência que estuda a linguagem humana, ela auxilia a análise da narrativa com um conceito fundamental compreendendo que é essencial em qualquer sistema de significação, sua organização, desse modo permite entender que uma narrativa não é apenas uma simples coleção de proposições, ela ajuda a categorizar a grande quantidade de elementos que formam uma narrativa (Barthes, 2011).

Assim mostrando que a sala de controle por ser um ambiente amplo e organizado, torna-se um reflexo do estado mental de Riley. Observando a cor predominante da sala de controle, nota-se que a cor roxa é um dos 40 tons de violeta e de acordo com Eva Heller (2021, p. 193) “[...] era a cor dos que governavam, a cor do poder.”, destacando como realmente a cabeça de Riley é um lugar de autoridade. Além de que, o violeta é a mistura resultante da cor vermelha com a cor azul, trazendo como uma de suas associações afetivas a dignidade e o autocontrole (Farina; Perez; Bastos, 2011).

Segundo Gaudreault e Jost (2009), toda narrativa apresenta duas dimensões temporais: a dos eventos descritos e a da própria forma de narrar. Em uma ficção como o filme *Divertida Mente 2*, existe o diegese, que é definido pelo seu lugar na cronologia da história, sua duração e a frequência com que ocorre. Criando assim, a narrativa do narrador com a sua própria

temporalidade, que é distinta da temporalidade da história contada, como na figura 2 onde mostra a projeção de quatro cenários prováveis que acontecem no futuro e sugerem a percepção negativa e preocupações típicas da fase de transição de Riley.

Para Gancho (2003), o espaço serve principalmente para situar as ações dos personagens e criar uma interação com eles, ocorrendo de duas maneiras: influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, ou passando por mudanças causadas pelas ações dos personagens. Com isso, o *screenshot* 4 apresenta os cenários em uma tela grande à frente dos personagens, conectando o espaço narrativo com os espectadores, para não apenas visualizar o futuro provável de Riley, mas também considerar esses mesmos medos e preocupações no público.

Nos cenários prováveis vemos todos com uma coloração laranja, destacando a influência da Ansiedade, que é constituída pela cor vermelha com a cor amarela (Heller, 2021). Farina, Perez e Bastos (2011) trazem como associação material do laranja a operacionalidade, exemplificando o fato da personagem Ansiedade ter um jeito mais sistemático e destacando o desconforto e a preocupação de Riley com seu futuro social. Para Eva Heller (2021, p. 181) “[...] o laranja é a personificação da versatilidade.”, concordando com a diversidade de cenários prováveis que a personagem Ansiedade pode planejar.

Quadro 3: Síntese de narrativa

SÍNTSE DE NARRATIVA	
ANÁLISE 1 - ANSIEDADE E O FUTURO DE RILEY	
Viés denotado	Viés conotado
Sala de controle	É relacionada ao estado mental da Riley e, além de ter uma tonalidade roxa, mostra um local de autoridade, dignidade e autocontrole.
Mesa de comando	Demonstra uma grande complexidade em gerenciar as emoções de Riley, pelo fato de ser extensa e ter diversos botões.
Cor dos cenários prováveis	É associado à cor laranja que transmite operacionalidade, exemplifica o modo de agir da personagem Ansiedade e reflete versatilidade, de acordo com a diversidade de criação dos cenários prováveis.
Temporalidade	Apresenta uma temporalidade distinta da temporalidade que está sendo contada. Como, por exemplo, a cena acontece no presente, mas estão sendo descritas coisas do futuro.

Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

As emoções reprimidas de Riley

Para apresentar um plano geral da cena, desenvolve-se a figura 3. A mesma é dividida em quatro *screenshots*, selecionados para demonstrar o desenvolvimento da cena, que acontece dentro de um cofre de banco que representa os segredos da Riley.

Figura 3: Cena no cofre de segredos da Riley



Fonte: *Screenshots* feitos pelos autores (2024)

A figura 3 começa com o *screenshot 1*, uma cena ampla que mostra um cofre na cor cinza, estruturado como se fosse um banco, com escadas na entrada e colunas em toda sua fachada. Ao fundo podemos ver as estantes de memórias da Riley, com sua tonalidade amarela, mas também destacando as cores representadas por cada emoção. As emoções Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho estão presas dentro de um pote de vidro, como um vidro de pepino, em um carro de polícia a caminho do cofre. Dentro desse cofre, simbolizado por guardar os segredos da Riley, é escuro com tons de preto, com várias portas grandes e redondas com uma fechadura giratória.

Como mostra o *screenshot 2*, as emoções estão sendo levadas para dentro de uma das portas, através de um carrinho de carga pelos policiais, que tem um formato oval e suas cores predominantes são o azul, além de usarem um cinto com elementos de policiais, como lanterna e rádios, e também um quepe. O personagem Medo pergunta para onde vão colocar eles e o policial diz que é para o lugar onde ficam os segredos da Riley. Após entrarem e ficarem presos no cofre, o Medo externaliza que se tornaram emoções reprimidas na mente da Riley e as outras emoções se desesperam por estarem nessa situação, mas a personagem Alegria tenta acalmá-los com seu jeito sempre positivo.

No *screenshot 3*, surge um personagem chamado Bloofy, que se parece com um coelho rosa, usando um boné e sapato azul com uma pochete amarela, ele era de um programa infantil que a Riley assistia. Bloofy é daqueles personagens que quebram a quarta parede, como por exemplo a Dora, a Aventureira, onde ele fala diretamente com o espectador. Neste *screenshot* a personagem Alegria pede ajuda ao Bloofy para sair do cofre, com isso ele quebra a quarta parede e pede ajuda aos espectadores, perguntando se conseguem achar uma saída. O personagem Raiva pergunta com quem o Bloofy está falando, ele diz que é com seus amigos e a cena mostra ele na frente de uma parede escura apenas refletindo sua sombra.

No último *screenshot* surge o personagem chamado, o Segredo Sombrio da Riley, ele usa uma roupa marrom com um capuz, seu corpo é da cor preta, mas seus olhos são brilhantes e dentes quadrados. A personagem Alegria diz aos segredos da Riley que uma emoção rebelde tomou conta da sala de controle e pergunta se eles poderiam abrir o pote de vidro que

estão. Então o personagem Segredo Sombrio de Riley encerra o *screenshot 4* quebrando o vidro com apenas um soco e libertando as emoções presas.

A cena exemplifica como a narrativa e a expressividade visual se entrelaçam, manifestando-se através de uma paleta de cores que evoca sentimentos complexos. Neste contexto, o cofre na cor cinza, que simboliza os segredos e repressões da protagonista e sua escolha cromática reflete seu estado emocional, alinhando-se com a ideia de que o espaço narrativo vai além do local físico, englobando ambientes psicológicos e emocionais (Reales, 2011). Segundo Eva Heller (2021), “Cinza é a cor de todas as adversidades que destroem a alegria de viver” e também confirma ser a cor do esquecimento e do passado, concordando com o fato que as emoções estão em um ambiente onde não são lembradas. Além disso, para Marcel Martin (2007), as sombras produzem a sensação do desconhecido e do medo, como mostrou o personagem Segredo Sombrio da Riley que causa essa sensação de medo.

A cena traz a personagem Alegria como uma figura central onde busca acalmar as outras emoções e sua presença vibrante contrasta com os tons escuros do cofre, simbolizando espontaneidade, ação, dinamismo e impulsividade (Farina; Perez e Bastos, 2011). Essa dualidade das cores se conecta com a discussão sobre a influência psicológica das cores e suas associações emocionais (Boerboom; Proetel, 2020). Porque o cinza do cofre representa tristeza e desânimo, enquanto o amarelo sugere alegria e vitalidade, ilustrando como a combinação de cores pode criar uma narrativa emocional profunda e variada.

Além disso, o personagem Bloofy, quando quebra a quarta parede, convida o público a interagir, trazendo um elemento de ludicidade e reforçando a conexão entre espectador e narrativa. Isso concorda com o conceito de que a narrativa não é apenas uma sequência de eventos, mas uma construção que envolve o receptor (Genette, 2011).

Quadro 4: Síntese de narrativa

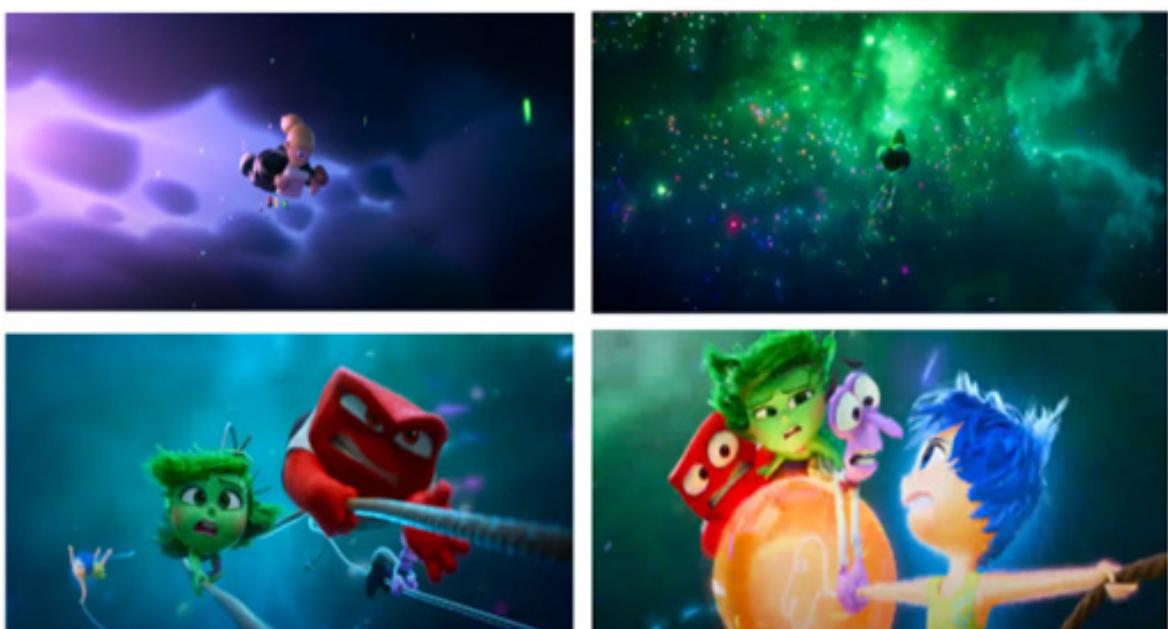
SÍNTSE DE NARRATIVA	
ANÁLISE 2 - AS EMOÇÕES REPRIMIDAS DE RILEY	
Viés denotado	Viés conotado
Cofre cinza	Simboliza os segredos de Riley. Com a cor cinza sugere um estado de esquecimento, refletindo nesse ambiente em que as emoções não são lembradas.
Segredo Sombrio	Representa os medos de Riley, sua aparência e a quebra do vidro evidencia a libertação das emoções reprimidas, sugerindo que enfrentar esses medos é necessário para manter seu emocional.
Presença da Alegria	Contrastando com o ambiente escuro, simboliza espontaneidade e sua tentativa de acalmar as outras emoções representa a luta interna de Riley para se manter positiva em meio ao desespero.
Bloofy	Sua interação com o público cria uma conexão lúdica, envolvendo os espectadores na narrativa e enfatizando que a resolução dos problemas depende da sua consciência e apoio externo.

Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Tentativa de retorno e a tempestade de ideias ruins

Para apresentar um plano geral da cena, desenvolve-se a figura 4. A mesma é dividida em quatro *screenshots*, selecionados para demonstrar o desenvolvimento da cena, em que as emoções Alegria, Nojinho, Raiva e Medo tentam retornar à sala de controle, mas acabam passando por uma tempestade, que acontece porque a personagem Ansiedade fez a Riley invadir a sala da treinadora de hóquei para ler suas anotações, que diz que ela ainda não está pronta. Então a personagem Ansiedade pensa que precisam mudar a visão da técnica.

Figura 4: Cena em que as emoções passam por uma tempestade



Fonte: *Screenshots feitos pelos autores (2024)*

O primeiro *screenshot* se inicia com balão de gás hélio no formato de juíza, que está usando uma toga na cor preta, um malhete na mão esquerda e um pergaminho na mão direita e com cabelos loiros. Sobrevoam um céu nublado com nuvens na tonalidade de roxa e de azul, enquanto caem do céu diversas lâmpadas coloridas de com possíveis ideias para a Riley, como esconder o disco de hóquei e provocar a equipe adversária.

Com isso, o balão tem quatro cordas amarradas, enquanto se segura a personagem Alegria diz que ideias ruins não podem chegar até a Riley, então tenta destruir ao máximo as lâmpadas de ideias ruins que surgem no ar. Como mostrado no *screenshot 2*, o balão se aproxima de uma tempestade carregada dessas lâmpadas coloridas e com a tonalidade verde e azul turquesa. E conforme se aproximam acabam sendo levados para dentro da tempestade.

Até que então no *screenshot 3* a personagem Nojinho fala para eles subirem no balão, até que junto com os personagens, Raiva e Medo eles escalam as cordas e para subirem na parte de cima do balão, ao chegarem no topo o vento da tempestade é tão forte que as lâmpadas acertam o rosto do personagem Raiva. O personagem Medo diz para pegarem uma das lâmpadas para serem levados de volta a sala de controle, então a personagem Nojinho pula do balão tentando se agarrar em uma lâmpada e acaba que o vento joga ela para trás, mas é segurada pelos personagens

Raiva e Medo. Porém o personagem Raiva diz que as ideias são pequenas demais para levarem eles de volta.

Após isso, a personagem Ansiedade, não se conforma com as ideias que chegaram até ela e pede por uma grande ideia, assim surge no meio da tempestade uma lâmpada gigante na cor laranja. Com isso, as emoções acreditam que essa é a chance deles conseguirem voltar para a sala de controle, então como podemos ver no *screenshot 4* eles se seguram na grande ideia, mas a personagem Alegria ainda se segura no balão. O personagem Medo explica que eles precisam dessa ideia e ela diz que se a Riley receber essas ideias será um desastre, então o personagem Medo diz que a Alegria precisa soltar a corda do balão. A alegria olha para a corda, solta sua mão e a ideia junto com as emoções vão em direção ao tubo de acesso a sala de controle.

A cena retrata um conflito das emoções Alegria, Nojinho, Raiva e Medo para retornar à sala de controle. E de acordo com Gancho (2003), a estrutura da narrativa inclui elementos como enredo, personagens e conflito. Esse conflito representa a complexidade interna de Riley, refletindo a ideia de que a narrativa não é apenas sobre o que acontece, mas também sobre como essas emoções interagem.

Ter um balão em formato de juíza, que o uso do preto na toga simboliza a seriedade da situação e a responsabilidade que Alegria sente ao comandar a cabeça da Riley. Porque Heller (2021) enfatiza que as roupas na cor preta produzem um efeito delimitativo de importância com quem os veste. A cor é angustiante e expressiva ao mesmo tempo e por vezes tem conotação de nobreza e seriedade (Farina; Perez; Bastos, 2011).

Já na ambientação da cena, marcada pela tempestade, não é apenas um cenário físico, mas também simboliza o estado emocional tumultuado de Riley. Como mencionado por Reales (2011), o espaço abrange elementos sociais e psicológicos que influenciam as ações dos personagens. O céu nublado e a tempestade refletem a confusão interna e a vulnerabilidade das emoções, enquanto o tempo da narrativa, a pressa e o desespero para voltar, enfatiza a urgência da situação.

Heller (2021) explica que todas as cores à distância se tornam tristes e azuladas. O uso de cores como o azul e o roxo nas nuvens pode ser associado a sentimentos de tristeza ou confusão, enquanto a cor verde da tempestade traz uma associação afetiva para a adolescência (Farina; Perez; Bastos, 2011), concordando com o período turbulento em que Riley está transitando. Ainda mais que o verde é a cor da bile e da mágoa eterna (Heller, 2021), mostrando que a Riley ficou magoada com o fato de descobrir o que tinha nas anotações da técnica.

Além disso, a cor não apenas complementa a narrativa, mas também serve como um elemento que provoca emoções no espectador, enriquecendo a experiência visual e conforme mencionado por Genette (2011), os eventos da narrativa são interpretados de forma subjetiva.

Quadro 5: Síntese de narrativa

SÍNTESE DE NARRATIVA	
ANÁLISE 3 - TENTATIVA DE RETORNO E A TEMPESTADE DE IDEIAS RUINS	
Viés denotado	Viés conotado
Balão de juíza	Representa a seriedade da situação e responsabilidade que a personagem Alegria sente ao comandar a cabeça da Riley, além da necessidade de julgamento e controle das ideias que chegaram.
Céu nublado	Simboliza o estado emocional tumultuado de Riley. Com nuvens roxas e azuis que transmitem tristeza e confusão.
Tempestade	Com a cor verde é associada com a adolescência, refletindo no período turbulento em que a Riley está transitando.

Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Criação de um novo senso de si

Para apresentar um plano geral da cena, desenvolve-se a figura 5. A mesma é dividida em quatro *screenshots*, selecionados para demonstrar o desenvolvimento da cena, ela acontece depois que houve uma explosão no fundo da mente da Riley e todas as memórias que estavam esquecidas lá foram parar no lago de convicções. Neste lago é onde jogam as esferas das memórias, se criando uma corda, que ao ser tocada, diz uma frase e todas juntas formam a árvore do senso de si da Riley. Após isso, retornam à sala de controle e se deparam com a personagem Ansiedade completamente descontrolada.

Figura 5 - Cena de retorno à sala e a Ansiedade perde o controle.



Fonte: *Screenshots* feitos pelos autores (2024)

O *screenshot 1* começa com os personagens Alegria, Raiva, Nojinho e Medo no lago de convicções, este lago tem uma tonalidade azul e é onde a personagem Alegria percebe que todas as memórias que estavam no fundo da mente estão desenvolvendo novas ramificações para a árvore do senso de si da Riley, estas ramificações são como cordas que, ao ser tocadas, diz uma frase que representa a memória em que está ligada, e suas tonalidades vão de acordo com a

memória que estão vinculadas, por exemplo se a memória for feliz será na cor amarela ou na cor azul se for triste. A árvore é formada por convicções e são a base da personalidade da Riley. Após isso, as emoções sobem o elevador de acesso à sala de controle.

Já no *screenshot 2*, o elevador, em formato cilíndrico na cor roxa, se abre a partir do chão, no meio da sala e ao entrarem se deparam com uma ventania causada pela personagem Ansiedade, que perdeu completamente o controle da Riley ocasionando um furacão laranja na mesa de controle, representando uma crise de ansiedade na Riley. Ao fundo da sala vemos os personagens Tristeza, Vergonha, Inveja e Tédio em um pedestal tentando arrancar a árvore do senso de si da Riley criada pela Ansiedade, em seguida se juntam na tentativa os personagens Medo, Raiva, Nojinho e Alegria, que acabaram de chegar na sala.

Ainda sem sucesso em remover a árvore, a personagem Alegria enfrenta a ventania e atravessa o furacão causado pela personagem Ansiedade, explica para ela que não é ela que escolhe quem a Riley é e manda ela parar, depois de conversar com a personagem Ansiedade, solta sua mão da mesa de controle e como mostra no *screenshot 3*, a personagem Alegria consegue afastar a personagem Ansiedade da mesa de controle. E, com isso, conseguem retirar a árvore criada pela personagem Ansiedade e, em um ato de impulso, a personagem Alegria coloca de volta a árvore que foi construída ao longo dos anos, tentando resolver o caos.

Então, posteriormente, a personagem Ansiedade se desculpa e diz que só estava tentando proteger a Riley, concordando que a personagem Alegria tem razão em dizer que não podem mudar como ela é. Sendo assim, a personagem Alegria tem um *flashback* dos momentos em que ela fazia uma limpa nas memórias da Riley, deixando em sua maioria memórias felizes. Em ato contínuo, mostra novamente o lago de convicções formando uma nova árvore e dessa maneira, a personagem Alegria percebe isso e retira a árvore do pedestal outras vez e assim surgem suas novas árvores do senso de si, são representadas por novas frases como “eu sou egoísta”, “eu sou boa”, “não sou boa o bastante” e “eu sou uma pessoa legal”, porque mostra que não somos formados apenas por uma convicção. Assim, para acabar com a crise da Riley, se aproximam do pedestal e, como mostra o *screenshot 4*, todas as emoções abraçam juntas essas novas árvores, trazendo a tranquilidade que ela precisa para superar esse momento.

A cor do lago é azul, simbolizando um estado de calma e introspecção, refletindo a fase de desenvolvimento da Riley. O azul é uma cor de características boas, além de que não existe sentimento negativo em que a cor azul predomine (Heller, 2021). Além disso, como discutido por Genette (2011), a interpretação dos eventos narrativos é subentendida e pode variar de acordo com as associações emocionais de cada espectador e com o uso de cores para diferenciar memórias cria um espaço interpretativo que permite que a audiência projete até suas próprias experiências e emoções.

A ventania causada pela personagem Ansiedade é representada pela cor laranja, que pode simbolizar intensidade e inquietação, segundo Eva Heller (2021) nossa percepção é determinada, porque a cor laranja causa estranheza. Após a personagem Alegria atravessar a ventania causada pela personagem Ansiedade, podemos ver o contraste entre as personagens, em que a Alegria representa a cor amarela e a Ansiedade a cor laranja. A partir do círculo cromático, sabemos que a cor amarela é uma cor básica e a cor laranja, uma complementar, pois ela é obtida pela mistura das cores vermelha e amarela, assim se tornando cores análogas (Farina; Perez; Bastos, 2011), com isso, permitindo uma maior exploração visual das emoções conflitantes.

Após a fala da personagem Ansiedade, é quando acontece o flashback da personagem Alegria em que a cena fica com as bordas esbranquiçadas para se diferenciar do restante das outras cenas, com isso, Farina, Perez e Bastos (2011) trazem como associação afetiva da cor branca, o pensamento, relacionando com o fato da personagem Alegria estar lembrando e pensando no que já aconteceu. Martin Marcel (2007) explica que durante uma narrativa, o passado pode ser introduzido a partir da junção de dois planos, como se encontrassem no mesmo plano de realidade e com um diálogo ou um comentário fazem esta ligação temporal, entre o presente e o passado.

Por fim, a restauração da árvore do senso de si de Riley, representa a ideia de que a criação de uma identidade é complexa e constituída a partir de múltiplos fatores e acontecimentos ao longo da vida. Se vinculando à discussão de Barthes (2008) sobre como as narrativas não apenas contam uma história, mas também revelam camadas amplas de significado. A mudança de cor das árvores reflete a evolução das emoções de Riley e a integração de suas experiências, alinhando-se ao entendimento de Gancho (2003) sobre a importância do conflito com a resolução da narrativa. Simbolizando que Riley reconhece que todos os sentimentos, mesmo que negativos, contribuem para como ela vai ser daqui para frente.

Quadro 6: Síntese de narrativa

SÍNTESE DE NARRATIVA	
ANÁLISE 4 - CRIAÇÃO DE UM NOVO SENSO DE SI	
Viés denotado	Viés conotado
Lago de convicções	Com a tonalidade azul é associada a tranquilidade, reflete um momento de reflexão e autoconhecimento, também simboliza calma e introspecção, representando a fase de desenvolvimento de Riley.
Ventania e furacão	Representa a crise de ansiedade e o caos emocional. A cor laranja simboliza intensidade e inquietação, refletindo como a personagem Ansiedade evoca a sensação de descontrole.
Flashback	Demonstra a importância das memórias passadas na formação da identidade. O uso de bordas esbranquiçadas tem associação com o pensamento e destaca a separação entre o presente e o passado.
Nova árvore do senso de si	Simboliza a construção da identidade da Riley, mostrando que ela é moldada por múltiplos fatores. Suas frases refletem autopercepções, positivas e negativas, ilustrando a complexidade de sua personalidade.

Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Considerações finais

O filme *Divertida Mente 2* explora o papel das emoções na vida de Riley, destacando como as cores são utilizadas para representar cada sentimento e suas transformações ao longo da adolescência. Nessa sequência, as cores não apenas identificam emoções como Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Tédio, mas também acompanham as mudanças emocionais da personagem, refletindo estados emocionais mais complexos. A ansiedade, por exemplo, é representada por tons de laranja, simbolizando sua intensidade e impacto. Dessa forma, o filme utiliza as cores

como um recurso que ajuda o público a acompanhar e interpretar as mudanças internas de Riley na narrativa.

Sob esse olhar, o presente trabalho teve como objetivo analisar como as cores se relacionam aos sentimentos durante a narrativa apresentada em uma animação, atendo-se, especificamente, ao filme *Divertida Mente 2*. Ao longo do trabalho, foi possível identificar que as cores desempenham um papel fundamental na representação visual das emoções, intensificando a conexão emocional com o espectador e facilitando a interpretação dos estados internos dos personagens. Dessa forma, o trabalho realizado cumpre o objetivo proposto, evidenciando como o uso intencional das cores contribui para enriquecer a narrativa e a experiência imersiva na animação.

Na primeira análise apresentada (subseção 4.1), o cenário da sala de controle em *Divertida Mente 2* representa o estado mental de Riley. A sala, em tonalidade roxa associada ao poder e autocontrole (Heller, 2021), contém uma mesa de controle com botões coloridos que representam emoções, indicando a gestão emocional complexa. Na tela de projeção, Ansiedade mostra à Alegria quatro cenários futuros de Riley, relacionados à sua transição para o Ensino Médio, destacando seus temores sociais e a preocupação com o futuro. A narrativa visual, fundamentada em teorias de Martin (2007), Barthes (2011) e Heller (2021), usa o espaço para conectar o público ao estado psicológico da personagem e às emoções envolvidas em suas transições e experiências de vida.

Em seguida, a análise seguinte (subseção 4.2) ilustra o cofre cinza, representando segredos e repressões de Riley, onde as emoções Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho estão presas em um pote de vidro, sendo levadas ao cofre por policiais, reforçando o caráter oculto e esquecido dessas emoções (Heller, 2021; Martin, 2007). O ambiente, com tons escuros e detalhes em sombra, intensifica o sentimento de desconhecido, enquanto Alegria tenta acalmar as demais emoções, simbolizando energia e espontaneidade que contrastam com o cinza sombrio do local (Farina; Perez; Bastos, 2011; Boerboom; Proetel, 2020). O personagem Bloofy quebra a quarta parede e interage com o público, destacando a ludicidade e a conexão entre narrativa e espectador, alinhando-se à ideia de Genette (2011) de que a narrativa envolve o receptor, e não apenas uma sequência de eventos.

Na sequência, a análise realizada na subseção 4.3 apresenta as emoções Alegria, Nojinho, Raiva e Medo, que tentam retornar à sala de controle, passando por uma tempestade que ocorre após a personagem Ansiedade incitar Riley a invadir a sala da treinadora para ler suas anotações. A cena representa o conflito entre as emoções e o estado interno de Riley, refletindo a complexidade emocional que a narrativa pretende evocar (Gancho, 2003). A tempestade simboliza a confusão emocional de Riley, alinhando-se à ideia de Reales (2011) de que o ambiente narrativo reflete estados psicológicos e sociais que influenciam os personagens. A coloração em tons de azul e roxo, bem como o verde da tempestade, sugerem tristeza e confusão, que Heller (2021) associa ao distanciamento emocional e à mágoa, condizente com o impacto das descobertas de Riley. Esses elementos visuais intensificam a experiência do espectador, criando uma narrativa que, conforme Genette (2011), é interpretada subjetivamente, enriquecendo o envolvimento emocional do público.

Por fim, a subseção 4.4 ilustra a cena em que as emoções Alegria, Nojinho, Raiva e Medo tentam retornar à sala de controle, após uma explosão nas memórias de Riley, que caem no lago

de convicções e se transformam em ramificações para a árvore do senso de si da personagem. A cor azul do lago reflete calma e introspecção, sugerindo um estado de desenvolvimento de Riley, conforme discutido por Heller (2021), que associa o azul a características positivas. Genette (2011) ressalta como o uso de cores permite a interpretação emocional subjetiva dos espectadores, como ao diferenciar memórias por cores que representam sentimentos variados. A ventania laranja gerada por Ansiedade simboliza intensidade e desconforto, contrastando com o amarelo de Alegria, cores análogas que, segundo Farina, Perez e Bastos (2011), intensificam visualmente o conflito entre as emoções. A cena do *flashback* de Alegria, com bordas esbranquiçadas, consegue diferenciar passado e presente na narrativa, como sugerido por Marcel (2007), criando uma ligação temporal que reforça o desenvolvimento emocional de Riley. A restauração da árvore de convicções e sua nova formação simbolizam a complexidade da identidade, composta por emoções positivas e negativas que contribuem para a personalidade de Riley, alinhando-se à visão de Barthes (2008) sobre as camadas de significado na narrativa.

Após a finalização deste trabalho, é possível projetar sua continuidade. Nesse sentido, sugere-se expandir a análise para outros elementos audiovisuais da animação, como som e expressão facial, para compreender como eles, em combinação com as cores, reforçam e intensificam a construção das emoções e das nuances psicológicas da personagem principal. Um estudo aprofundado dos elementos técnicos e narrativos – como o uso de luz e sombra, ritmo e enquadramento – poderia revelar novas camadas interpretativas, permitindo explorar a interação complexa entre visualidade e emoção. Além disso, comparar os resultados com outras animações sobre o desenvolvimento emocional poderia enriquecer a compreensão dos recursos visuais no cinema voltado ao público infanto-juvenil, reforçando o papel do audiovisual como um instrumento de reflexão e educação emocional.

Referências

BACKES, J. F. L.; BARTH, M. Donas do castelo: a introdução do empoderamento feminino no comportamento das Princesas Disney e a proposição de um instrumento de análise. **Revista Uninter de Comunicação**, v. 8, p. 60-78, 2020.

BARROS, L. R. M. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. 4. ed. São Paulo: Senac, 2011.

BARTH, M.; OLIVEIRA, E. P. Arquétipos no cinema: análises do filme Jobs. **Pens@R Acadêmico**, v. 17, p. 60-74, 2019.

BARTHES, R. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, R. (org). **Análise estrutural da narrativa**. trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BARTHES, R. A retórica da imagem. In: **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BOERBOOM, P.; PROETEL, T. **A cor como material e recurso visual**. Osasco: Gustavo Gili, 2020.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema:** Uma introdução. trad. Roberta Gregoli. Campinas: Unicamp; São Paulo: USP, 2013.

COSTANTINO, F.; FERREIRA, E. Cotidiano e Instagram: efemeridade e narrativas de si no recurso stories. **Revista Esferas**, Brasília, n. 11, p. 151-161, jul./dez. 2017.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 6. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas.** 7. ed. São Paulo: Ática, 2003.

GAUDREAU, A.; JOST, F. **A narrativa cinematográfica.** trad. Adalberto Muller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

GENETTE, G. Fronteiras da narrativa. In: BARTHES, R. (org). **Análise estrutural da narrativa.** trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

HELLER, E. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Olhares, 2021.

LESTER, J. N. Introduction to Special Issue: Qualitative Research Methodologies and Methods for Theory Building in Human Resource Development. **Human Resource Development Review**, v. 22, n. 1, p. 7-14, dez. 2022.

MCBRIDE, N. K. Reflexivity in the Field Encounter in Qualitative Research: Learning from Gadamer. **Qualitative Research Journal**, v. 23, n. 1, p. 27-40, 2023.

MARTIN, M. **A Linguagem Cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

MITCHELTREE, C. M. Towards a Sense of Urgency for Innovation Realization: A Case Study on Complacency Asymmetries in Interorganizational Relations. **Journal of Innovation and Entrepreneurship**, v. 12, n. 1, 2023.

REALES, L. **Introdução aos estudos da narrativa.** Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2011.