

A Comunicação das Cores em Divertida Mente, filme da Disney/Pixar Animation Studios¹

Gustavo Nery DUTRA GUEDES²
Tarcísio Bezerra MARTINS FILHO³
Universidade de Fortaleza (Unifor), Fortaleza, CE

Resumo

Lançado em Junho de 2015, o filme de animação “Divertida Mente” (*Inside Out*), produzido pelo estúdio Pixar e distribuído pela Walt Disney Company, destaca-se por sua proposta de explorar o funcionamento da mente humana de forma lúdica, apresentando representações antropomórficas de sentimentos como principais personagens. Este artigo objetiva registrar pesquisas acerca da utilização de cores no longa-metragem, que interliga-se com pressupostos culturais e de psicodinâmica para facilitar a comunicação e compreensão de mensagens com seus espectadores. Ele mostra, com o uso de imagens e cenas do filme, como o emprego de determinadas cores em cenários e personagens foi essencial para que o filme atingisse seus objetivos, e permitiu ao autor expandir seus conhecimentos nesse campo de estudo.

Palavras-chave: Cinema e Audiovisual; Animação; Comunicação Visual; Análise da Imagem; Divertida Mente.

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é analisar o uso das cores como elemento comunicativo no filme de animação “Divertida Mente”. Acredito que o uso consciente da cor na comunicação visual do filme facilita a intenção de mensagens transmitidas por meio da linguagem audiovisual de modo a exercer com êxito os estímulos desejados pela obra, estabelecendo um diálogo com o público para que este venha compreender a narrativa apresentada com o auxílio de aspectos visuais.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação, 6º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade de Fortaleza (UNIFOR), email: gustavonerydg@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Mestre em Comunicação e Cultura pela UFRJ. É professor de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda) da Universidade de Fortaleza (UNIFOR) e de Design Gráfico da Faculdade 7 de Setembro (FA7). Email: tarcisiobmf@gmail.com

“Divertida Mente” é um filme de 2015 produzido pela Pixar *Animation Studios* e dirigido por Pete Docter, que tem a premissa de explicar em linguagem simples e lúdica coisas relacionadas ao funcionamento da mente humana e emoções, respondendo perguntas como “Por que uma música ‘gruda’ na nossa cabeça?” e “Como são feitos os nossos sonhos?”. A trama desenrola-se em torno de Riley, uma garotinha estadunidense que, após mudar de estado com sua família, devido à uma oferta de emprego recebida pelo pai, passa a enfrentar as dificuldades relacionadas a esse acontecimento, como a distância entre amigos e o ingresso em uma nova escola. Paralelamente a isso, somos introduzidos ao “interior” da cabeça da protagonista, onde as memórias são registradas e guiadas por cinco emoções básicas: Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho (assumindo, no filme, aspectos próximos à forma humana).

A escolha desse filme como objeto de análise deve-se a dois fatores: 1) à razão de que, por ser realizado dentro do gênero animação, a obra é moldada sofrendo influência completa de sua equipe criativa, sendo perfeitamente mutável dentro de seu processo de concepção; 2) ao motivo de atribuir forma e cor para algumas características abstratas (como sentimentos), de maneira que proponha facilitar a transmissão de mensagens. A partir disso, podemos estudar a atribuição de significado à cor para a compreensão de linguagem.

Neste artigo, o uso de análise da imagem ocorre a partir de cenas da obra cinematográfica em questão, assim como por meio de artes conceituais concebidas durante a produção do filme. As constatações aqui apresentadas possuem embasamento referencial em estudos bibliográficos, com destaque para os autores Modesto Farina (1986), Eva Heller (2013) e Luciano Guimarães (2001).

2 A COR NOS PERSONAGENS

2.1 Influência da Forma

Em dezembro de 2014, o diretor Pete Docter realizou uma dinâmica de perguntas e respostas na rede social Twitter, onde internautas poderiam fazer perguntas sobre o novo filme da Pixar utilizando a *hashtag* “#AskInsideOut” (“pergunte para Divertida Mente”), que seriam respondidas por ele no perfil de divulgação do longa-metragem. Em uma das

perguntas, Docter foi questionado sobre o surgimento da ideia de *design* para os personagens que representam fisicamente emoções, tendo respondido em um *tweet* (Figura 1) que “cada é baseada em uma forma. Tristeza: lágrima; Alegria: estrela; Medo: nervo; Raiva: tijolo em chamas; Nojinho: brócolis” (em tradução livre).

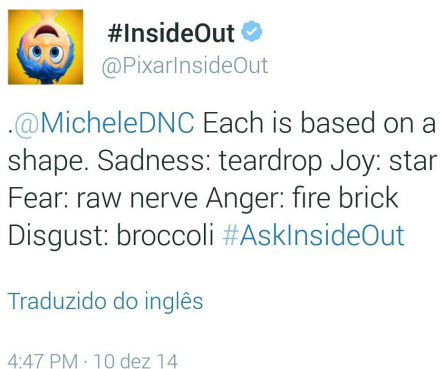


Figura 1. *Tweet* realizado durante sessão de perguntas e respostas sobre o filme, em dezembro de 2014.

Fonte: <<http://www.twitter.com/PixarInsideOut>> Acesso em: 10 jul 2015.

Pete Docter já havia utilizado formas básicas como principais elementos no *design* dos personagens de outros filmes de animação que dirigiu, como “Monstros S.A.” (2001) e “Up! Altas Aventuras” (2009). No caso do filme que analisamos neste artigo, a escolha dessas formas alia-se à cor na formação de figuras já conhecidas pelo público, de forma que haja comunicação com o inconsciente para a assimilação das construções integrais, relacionando-as com elementos específicos. Isto torna a forma e a cor escolhidas aspectos complementares, exercendo influência de um sob o outro, em processo de *gestalt*. É, assim, necessária a combinação dos dois para a formação e compreensão do personagem.

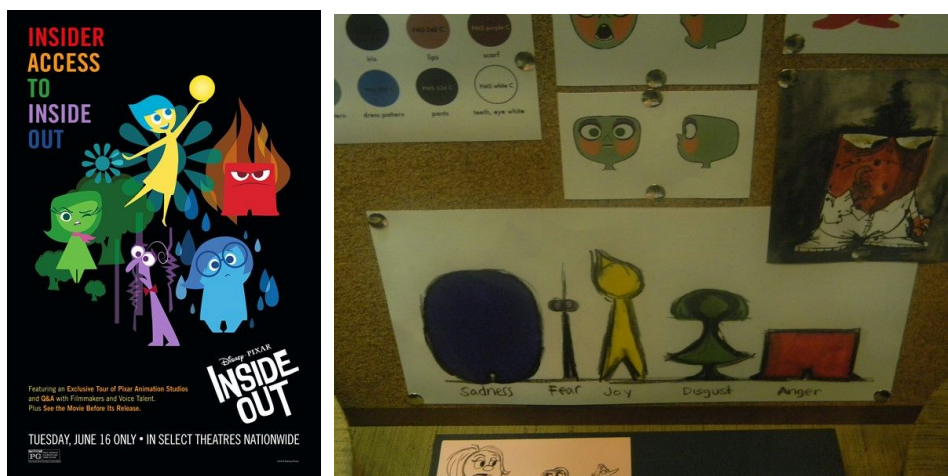


Figura 2. Esquerda: pôster evidencia a influência de formas na construção visual dos personagens. Direita: conjunto de artes conceituais presentes no estúdio, que revelam a complementação entre cores e formas para a identificação das “emoções” protagonistas. Fonte: <<http://migre.me/qMvu5>> e <<http://migre.me/qMvNI>> Acesso em: 10 jul 2015.

A comunicação por meio da combinação de formas e cores tornou-se um dos fatores mais explorados na realização do filme, seja durante as etapas de produção ou divulgação, como pode ser visto na Figura 2.

2.2 Influência Cultural e Psicodinâmica

Além da influência da forma na composição visual, é notável o emprego da cor em seus aspectos culturais para a definição dos personagens do filme. Para discorrer sobre o assunto, analisemos o conceito apresentado por Baitello Júnior (1991) para cultura: “A realidade dos mitos, das histórias, das lendas, das crenças, das religiões, onde o inexplicável é explicado, o insolúvel é resolvido e o inevitável é evitado. Esta é a realidade da cultura” (BAITELLO, 1991, p. 25).

Na cultura ocidental, por exemplo, o “branco” está associado à luz e pureza, por tratar-se da reflexão de todos os aspectos cromáticos; já no Oriente, esta “cor” é atribuída ao luto. Essa dualidade deve-se à crenças religiosas que se consolidaram no imaginário popular com o passar dos anos. Modesto Farina (1986) comenta sobre esse atributo cultural da cor em “Psicodinâmica das cores em comunicação”:

Os costumes sociais são fatores que intervêm nas escolhas das cores. Por exemplo, em determinadas culturas, é hábito diferenciar, através da cor, as vestes das mulheres mais idosas das vestes usadas pelas mais jovens. O mesmo se pode observar na diferenciação dos sexos. Nesse caso, podemos observar as mudanças havidas nos últimos anos e chegar à conclusão de que, na atual cultura ocidental, a diferença entre sexos tende a desaparecer dos hábitos sociais e um dos fatores pelos quais podemos assinalar a mudança é a invasão de cores na roupa masculina, o que até há bem pouco tempo se reservava às roupas femininas. (FARINA, 1986, p. 103)

Em “Divertida Mente”, um dos exemplos mais claros de apropriação dos aspectos culturais é o fato da personagem Tristeza ser retratada na cor azul. A expressão em inglês

“*feeling blue*” (sentir-se azul) é utilizada para ilustrar momentos de carga emocional negativa, como solidão e, convenientemente, tristeza. Nesse caso, o uso da cor irá auxiliar na compreensão inconsciente da personagem por parte do público, além de aspectos da sua “personalidade”. Em “A Psicologia das Cores”, de Eva Heller (2013), por exemplo, descobrimos, por meio de pesquisas, que a cor azul não está relacionada somente ao efeito de distância, mas também às virtudes intelectuais: “O azul é a principal cor das virtudes intelectuais. Seu acorde típico é azul e branco. Essas são as principais cores da inteligência, da ciência, da concentração” (HELLER, 2013, p. 32). No longa-metragem, alguns dos principais atributos da personagem são sua inteligência e interesse por leitura, tendo lido todos os “Manuais da Mente”. Farina (1986) também explica a atribuição da cor azul à maturidade:

Ao analisarmos cientificamente as preferências, verificamos que o cristalino do olho humano vai se tornando amarelo com o decorrer dos anos. Uma criança absorve 10% da luz azul, enquanto que um ancião absorve cerca de 57%. Nos primeiros meses, a criança enxerga bem e prefere o vermelho, o amarelo, o verde, no mesmo nível preferencial, e depois o azul. Notaremos que o azul vai, na escala de preferência, subindo proporcionalmente à idade do indivíduo. (FARINA, 1986, p. 106)

Trazendo isso para a linguagem do filme, vimos que a “Sala de Controle” da mente da mãe de Riley (Figura 3) é guiada por sua Tristeza, em alusão ao seu amadurecimento pessoal, provavelmente guiado por experiências tristes, que a levaram à condição de adulta. Um aspecto dessa mensagem também é comunicado pelo fato da personagem Alegria ser a “comandante” de Riley, metáfora que ganha consistência com o fato de que isso é uma característica comum às crianças. Entretanto, seguindo o ideal explorado no filme de que a tristeza e a alegria são sentimentos por vezes complementares, apesar de opostos, a Alegria é representada como sendo a única emoção sem o uso de mesma cor para os “cabelos” e “pele”, tendo “cabelo” azul ao invés de amarelo.



Figura 3. Esquerda: mãe da personagem Riley; Direita: Tristeza comandando a “Sala de Controle” da mãe de Riley. Fonte: <<http://migre.me/qMwnM>> Acesso em: 14 jul 2015.

Na cultura ocidental, a cor amarela é uma representação do Sol, da energia e da posição de alerta (como no seu uso em semáforos), estando profundamente relacionada à ativação dos nossos sentidos e aos seus efeitos no ambiente. Seu uso no filme de animação para a representação da alegria é justificado nesses pressupostos, que também definem características da personagem, em um processo de composição semelhante ao da Tristeza, já citado anteriormente.

A experiência mais elementar que temos do amarelo é o Sol. Esta experiência é compartilhada por todos como efeito simbólico: como cor do Sol, o amarelo age de modo alegre e revigorante. Os otimistas têm uma disposição ensolarada, o amarelo é sua cor. O amarelo irradia, ri, é a principal cor da disposição amistosa. Os *bottons* com sorrisos são naturalmente amarelos. O amarelo é lúdico. O amarelo irradia como um sorriso. (HELLER, 2013, p. 85)

A lógica de mesclar aspectos culturais com psicologia segue na formulação e escolha de cores em todos os personagens de maior destaque na mente de Riley. Vejamos, por exemplo, o uso da cor rosa, que é ligada à infância de maneira usual, como demonstra a seguinte análise:

Vermelho e branco são opostos: a força contra a fraqueza, a atividade contra a passividade, o fogo contra o gelo. O rosa é o meio-termo ideal entre os extremos: um poder brando, uma energia não frenética, a mais agradável temperatura para o corpo. O rosa é como um bebê. O verde é a cor da vida vegetativa, o vermelho é a

cor da vida animal e o rosa é a cor da vida em sua juventude. (HELLER, 2013, p.215)

A cor em questão foi utilizada em predominância na composição de Bing Bong (Figura 6), o amigo imaginário da garota, que entra em cena logo após a “quebra” da “Ilha da Amizade”⁴. Definido como “uma mistura híbrida entre elefante, gato e algodão-doce”, o personagem é uma representação dos desejos e comportamento de Riley em sua primeira-infância.



Figura 6. Projeto de animação e construção visual do personagem Bing Bong. Fonte: <<http://migre.me/qMwEl>> Acesso em: 14 Jul 2015.

É importante salientar que os sentidos atribuídos às cores utilizadas nos personagens de “Divertida Mente” não estão automaticamente conectados com seus aspectos de psicodinâmica apenas por seu uso, e sim pela imagem construída na junção destas com determinados signos. É a presença de diversos elementos visuais e comportamentais que diferencia, por exemplo, o emprego da cor vermelha para simbolizar paixão ou agressividade, sendo essa segunda característica a utilizada para compor o personagem Raiva. Guimarães (2001) aborda sobre isso em “A Cor como Informação”:

A possibilidade de admitir muitas interpretações, ou seja, a polissemia, é uma característica fundamental da arte, que até certo ponto podemos atribuir também à cor. Entretanto, é possível obter-se uma significação precisa para determinada cor em determinado texto cultural. Para conseguir tal invariante, a aplicação da

⁴ No filme, há as tais “Ilhas da personalidade”, que são cenários que representam a influência de experiências e memórias na constituição de características da essência individual. Uma das “Ilhas de Personalidade” na cabeça de Riley é a “Ilha da Amizade”..

informação cromática deverá estar combinada com outros elementos sîgnicos além da própria cor, que possam, no texto cultural apresentado, indicar a leitura correta. (GUIMARÃES, 2001, p. 97-98)

O uso das cores no filme, portanto, é estritamente aliado a outros elementos para que a mensagem seja transmitida da forma desejada, e inclusive compreendida em diversas culturas de maneira eficiente, evitando controvérsias advindas desse atributo polissêmico e estabelecendo novas relações com o aspecto intelecto-cultural da interpretação.

3 A COR NOS CENÁRIOS

A escolha de cores nos cenários de “Divertida Mente” reflete de forma direta, em conjunto com as técnicas de iluminação das cenas, o estado de ânimo da personagem Riley. Podemos afirmar que existem dois tipos de locações que podem ser exploradas: as que ficam fora da cabeça da protagonista - portanto, nos estados norte-americanos de Minnesota ou Califórnia- e as que ficam dentro - em especial a Sala de Controle, onde localizam-se as emoções, e as Ilhas de Personalidade.

Durante as cenas iniciais, que ilustram os momentos felizes durante o crescimento de Riley, os cenários tendem a evidenciar as cores amarelo e verde. O amarelo, como já discutido neste artigo, simboliza a energia, sendo a cor então escolhida para a composição da personagem Alegria. Já a cor verde, escolhida para a personagem Nojinho, remete à vegetação (lembre-se de que a forma semelhante ao brócolis foi um dos fatores atribuídos no *design* da personagem), à permissão (por ser complementar ao vermelho) e aos ideais de equilíbrio e harmonia.

O verde ocupa posição central no espectro eletromagnético, ou seja, está equidistante dos seus dois extremos. É na percepção dos matizes predominantemente verdes que a retina encontra seu ponto maior de sensibilidade, tanto nos cones quanto nos bastonetes, e, também por esse motivo, o verde será a cor recebida de forma menos agressiva, com maior passividade. Assim, é a cor que trará maior tranquilidade ao nosso ânimo, um efeito popularmente difundido, mas que também se justifica pela sua condição biofísica. (GUIMARÃES, 2001, p. 115)

Após a mudança de Riley e seus pais para São Francisco, que serve como principal ocorrência para o desenvolvimento da trama, deixando a garota confusa e infeliz,

percebemos a alteração das principais cores do cenário, que passam a evidenciar tons de cinza e marrom. O cinza é uma sensação acromática, que simboliza a posição intermediária entre luz e sombra, sendo afetivamente associado ao tédio e ao desânimo. O marrom, por sua vez, desempenha associação com os sentimentos de melancolia e desagrado. “A maioria dos conceitos encarados como ‘tipicamente marrons’ são empregados de maneira negativa. (...) O marrom é tido também como feio e vulgar. É a cor da preguiça e da imbecilidade.” (HELLER, 2013, p.255).

Na Sala de Controle, o cenário localizado dentro da cabeça de Riley, é perceptível a predominância das cores violeta, azul e laranja. O caráter expansivo do azul soma-se ao violeta para simular uma representação da infinitude espacial (remetendo ao céu e ao Universo), assim como do mistério, quando apresenta-se em tons mais escuros. O laranja, cor do pôr-do-sol, também representa a juventude e a recreação, por ser meio-termo entre amarelo e vermelho, duas cores intensas.

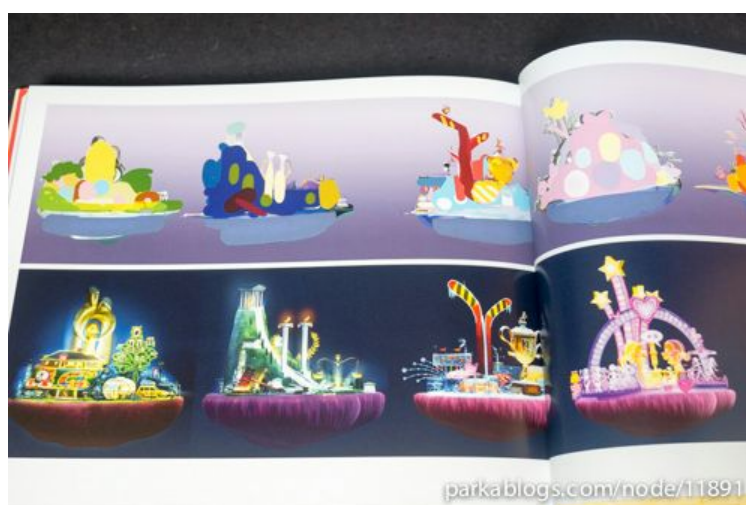


Figura 7. Artes conceituais apresentam os esquemas de cores e formas das “Ilhas de Personalidade”. Fonte: <http://migre.me/qMxaU>. Acesso em: 14 jul 2015

As “Ilhas de Personalidade” (Figura 7), moldadas de acordo com as memórias da protagonista, seguem esquemas de cores e formas que relacionam-se com as já utilizadas em cenários e personagens. Podemos perceber que a “Ilha da Família” é constituída nas cores amarelo e verde (tais quais os cenários nas cenas iniciais, que indicavam felicidade); a

“Ilha da Justiça” na cor azul, relacionada à maturidade e inteligência; a “Ilha do Hóquei” na cor vermelha, associada à atividade e, conseqüentemente, aos esportes; e a “Ilha da Amizade” na cor rosa, a mesma de Bing Bong, seu amigo imaginário.

Assim, podemos observar que o uso de determinadas cores nos cenários complementa-se com seu emprego nas cenas e personagens, construindo uma ligação fluída que permeia o filme em sua totalidade e contribui, em aplicação detalhada, para o desenvolver da narrativa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise das imagens em *Divertida Mente*, com foco no uso da cor no filme da Disney/Pixar, a partir de pesquisas previamente publicadas a respeito da psicodinâmica e da comunicação das cores, e o estudo de sua influência por aspectos culturais, tornou-se evidente a importância desse tipo de comunicação para a realização desta obra audiovisual, visto que trata da representação de aspectos complexos e abstratos (sentimentos), e busca apresentá-los de maneira cômica, simples e divertida, para um público-alvo centrado em núcleos familiares e crianças. A transmissão de mensagens para a compreensão da obra como um todo foi facilitada, e o emprego desses aspectos visuais contribuiu para a percepção de determinadas informações por parte do público, permitindo o estabelecimento de uma relação e compreensão emocional do filme, sendo esse um dos objetivos da produção cinematográfica.

A realização desta análise e de suas pesquisas permitiu ao autor expandir seus conhecimentos no campo de estudo das cores e de sua aplicação nos mais diversos meios, com destaque para as produções audiovisuais, sejam elas destinadas ao entretenimento ou publicitárias.

É importante, para o realizador deste artigo, que haja a ampliação de percepções no campo psíquico-sensorial para a compreensão da linguagem apresentada no cinema, em especial nos filmes do gênero animação, pois isso contribui para estudos na área, incluindo a compreensão e a identificação de personagens por meio das informações apresentadas visualmente, sendo esse um sistema de comunicação.

REFERÊNCIAS

BAITELLO Júnior, N. Os códigos da interculturalidade. Em: ***Projekt, revista de Cultura Brasileira e Alemã***. Número 4. São Paulo: Abrapa, 1991.

CHIE, Teoh. ***Book review: the art of inside out***. Crítica de livro. Disponível em: <<http://www.parkablogs.com/content/book-review-art-of-inside-out>> . Acesso em: 13 Julho 2015.

DOCTER, Pete; POEHLER, Amy. ***The art of inside out***. 1 ed. EUA: Chronicle Books, 2015. 176p.

FARINA, Modesto. **A psicodinâmica das cores em comunicação**. 4. ed. São Paulo: Edigard Blucher, 1986. 223p.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**. 1 ed. São Paulo: Annablume, 2001. 160p.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. 311p.

NERY, Gustavo. **Divertida mente: o retorno cheio de emoção da Pixar**. Disponível em: <<http://www.quartoato.com/2015/06/divertida-mente-2015-o-retorno-cheio-de.html>>. Acesso em: 13 Julho 2015.

FILMOGRAFIA

Divertida Mente (*Inside out*). Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Walt Disney Pictures, 2015. 94 min, cor.