

## **A Pixar e a Trilogia das Conexões Humanas: o Uso das Narrativas Míticas para o Desenvolvimento de um Tratado Atemporal sobre o Comportamento Humano<sup>1</sup>**

Diego Andrade de ARAÚJO<sup>2</sup>

Marcello Monteiro GABBAY<sup>3</sup>

Desde o início dos anos 90, a Pixar vem se dedicando a criar histórias conectadas com o perfil social, cultural e psicológico de seu público. Com o passar do tempo, esta habilidade se aprimorou e desde o final da primeira década de 2000, o estúdio, que agora pertence à Disney, tem focado em produções que abordam as emoções e relações humanas como pilar fundamental. O estilo narrativo foi reconhecido e confirmado pela própria produtora. Recursos como a “jornada do herói” – e os arquétipos aí implicados – são utilizados para criar pontos de identificação com o público. Tendo em vista este contexto, dentre as várias produções do estúdio, existem três filmes que promovem uma linha lógica de conceitos que destacam o comportamento, emoções e questionamentos sobre a humanidade no contexto dos grandes conflitos coletivos que têm contornado nosso tempo: Wall-E (2008), Divertidamente (2015) e Soul (2020). Este artigo visa destacar esta conexão por meio dos conceitos narrativos mais explorados por este estúdio.

### **Palavras-chave**

Pixar, cinema, animação, arquétipos, jornada do herói

### **Introdução**

O ato de contar histórias é algo que remonta ao próprio desenvolvimento da espécie humana e sua capacidade de se comunicar, conforme citado Yuva Noah Harari

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação, Imagem e Imaginários, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Diego Andrade de Araújo é Bacharel do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade e professor do curso de Escrita Criativa no Museu da Imagem e do Som de São Paulo. E-mail: diegoaphoto@gmail.com

<sup>3</sup> Doutor e Mestre em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Esp. em Musicoterapia Preventiva e Social (FMU). Professor adjunto na Universidade São Judas Tadeu. E-mail: marcellogabbay@uol.com.br

(2011)<sup>4</sup> e Scott McCloud (2004)<sup>5</sup>, que em suas obras fazem extensas análises sobre como nos comunicamos, a nossa relação interpretativa com o mundo e com nós mesmo. As histórias tiveram – e ainda têm – um papel fundamental para o aprimoramento da experiência, aprendizado e compreensão das questões que fazem parte do cotidiano da humanidade, seja ele representado por alegorias fantásticas ou narrativas cravadas na realidade de personagens reais ou fictícios.

Neste ponto, para compreender os padrões apresentados nas histórias, temos o auxílio do conceito criado pelo psicólogo suíço Carl Jung, o arquétipo que, em sua base, demonstrou como diversas ideias conseguem conduzir o indivíduo a identificar *personas* e comportamentos que podem gerar uma identificação psicológica mais profunda, como é caso do arquétipo materno, paterno, o herói, entre outros. Debruçado sobre este mesmo conceito, Campbell (1988), em seu livro “O Herói de Mil Faces, trouxe um detalhamento da visão de Jung aplicada a representação dos processos da vida humana, o qual ele classificou como “A Jornada do Herói”.

A jornada descrita por Campbell (1988) se tornou referência para a análise e percepção do que posteriormente se interpretaria como *narrativas míticas* ou narrativas que se utilizam de elementos míticos para criar um ambiente de maior conexão com o público. Assim como os demais autores citados anteriormente, Campbell (1988) também se debruçou sobre as origens do hábito de narrar histórias e, também, pelas semelhanças que estas histórias apresentavam, independente da época, sociedade ou localização. “A Jornada do Herói” se transformou-se em uma das referências para analisar narrativas e também em uma fonte recursos para indústria do entretenimento em filmes, livros, quadrinhos e demais mídias.

A Pixar Animation Studios, estúdio criado ainda no início dos anos 80, foi comandado inicialmente por George Lucas, criador da saga “Star Wars” e posteriormente, por Steve Jobs, um dos fundadores da empresa Apple, sempre trouxe a inovação como um dos princípios para o desenvolvimento de seus projetos. Esta inovação não estava ligada somente a abordagem tecnológica, que colaborou para o surgimento de sucessos como “Toy Story” (1995) utilizando uma técnica de animação inédita para época, gerada totalmente por computadores. Os roteiros também fizeram parte deste processo de

---

<sup>4</sup> HARARI, Noah Yuva. Sapiens - Uma Breve História da Humanidade. Editora L&PM.2015

<sup>5</sup> MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. Editora M.Books. 2004

inovação, buscando cada vez mais compreender como se conectar com a audiência de maneira mais próxima e emocional. Para isso, foram utilizadas a “jornada do herói”, por meio de narrativas míticas que conseguissem conectar o público com a humanidade de seus personagens.

Em seus mais de 20 filmes, desde a estreia de “Toy Story” (1995), o estúdio refinou ainda a estratégia de refletir os anseios, falhas e superações humanas, dedicando três filmes que buscaram se aprofundar nesta questão das conexões humanas. Este artigo busca mostrar a conexão entre estes filmes, demonstrando como a “jornada do herói” e seus conceitos arquetípicos foram utilizados para criar uma espécie de tratado, no qual o estúdio discute o que é a humanidade, como ela se relaciona e o que faz dela o que é.

“Wall-E” (2008), traz os conceitos sobre quais ações, aprendizados e comportamentos nos tornam humanos; “Divertidamente” (2015), que aborda como as emoções humanas surgem, evoluem e se comunicam e, por fim; “Soul” (2020), que questiona a essência da vida humana, sua missão e propósito na Terra.

Para criar esta relação, foram analisados os três filmes citados, os materiais divulgados pela Pixar em uma série de vídeos intitulados “Pixar in Box”, além dos conceitos de “jornada do herói”, narrativa, narrativa mítica e arquétipos, que quando entrelaçados, criam uma perspectiva que conecta a arquitetura das histórias cativantes do estudo.

### **O caminho para compreender a narrativa mítica**

Antes conceituar a narrativa mítica, é importante compreender e necessário destacar os elementos que constroem esta ideia. O primeira delas é *a narrativa*. De acordo com Gancho (1997), o ato de *narrar* é algo que remonta à própria necessidade de comunicação humana, desde as primeiras pinturas rupestres até as mais variadas formas de mídias atuais.

Narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem. As gravações em pedra nos tempos da caverna, por exemplo, são narrações. Os mitos — histórias das origens (de um povo, de objetos, de lugares) —, transmitidos pelos povos através das gerações, são narrativas; a Bíblia — livro que condensa, história, filosofia e dogmas do povo cristão compreende muitas narrativas: da origem do homem e da mulher, dos milagres de Jesus etc. Modernamente, poderíamos citar um sem-número de narrativas: novela de TV, filme de cinema, peça de teatro, notícia de jornal, gibi, desenho animado...

Muitas são as possibilidades de narrar, oralmente ou por escrito, em prosa ou em verso, usando imagens ou não. (GANCHO, 1997, p.04).

A *narrativa*, conforme detalhado por Gancho (1997), é caracterizada como uma forma ou estrutura reconhecida dentro do texto literário. Inserido neste conceito, existem ramificações conhecidas como romances, novelas, contos, crônicas, narrativa cinematográfica, entre outros. Para as análises realizadas neste artigo, utilizaremos a base que é comum à todas as formas de narrativa.

Toda narrativa tem em sua estrutura: enredo, personagens, tempo, espaço e um narrador. Com estes elementos são respondidas as questões que também são comuns ao *lead* do texto jornalístico<sup>6</sup>: o que aconteceu? Quem viveu os fatos? Como? Por quê?

## O arquétipo

Entre 1934 e 1954, Jung (2000) se dedicou ao estudo do inconsciente coletivo. Um tema polêmico para a época, mas que foi a cerne para o desenvolvimento de outro conceito, o de arquétipo. Para Jung (2000), a ideia de um inconsciente “coletivo” parecia muito mais clara devido os resultados de suas análises, que apontavam um universo de ideias que pareciam comuns a todos os indivíduos humanos.

Uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente pessoal. Nós a denominamos inconsciente pessoal. Este porém repousa sobre uma camada mais profunda, que já não tem sua origem em experiências ou aquisições pessoais, sendo inata. Esta camada mais profunda é o que chamamos inconsciente coletivo. Eu optei pelo termo "coletivo" pelo fato de o inconsciente não ser de natureza individual, mas universal; isto é, contrariamente à psique pessoal ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são 'cum grano salis' os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos, constituindo portanto um substrato psíquico

---

<sup>6</sup> Forma de texto utilizada como base nas redações de jornais, na qual a informação precisa trazer dados que aumentam a sua precisão. O quê? Quando? Onde? Por quê? Esta estrutura do texto jornalístico se assemelha à estrutura do texto narrativo literário.

comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo (JUNG, 2000, p.15).

A partir do inconsciente coletivo, Jung (2000) trouxe o termo arquétipo para caracterizar estas ideias que seriam comuns, perceptíveis e identificáveis pela humanidade em qualquer época, sociedade ou lugar. Os arquétipos seriam como máscaras ou formas que caracterizam não apenas a imagem, mas o comportamento de determinada figura e, a partir desta identificação, criam conexões com aqueles que as identificam.

Archetypus" é uma perífrase explicativa do εἶδος platônico. Para aquilo que nos ocupa, a denominação é precisa e de grande ajuda, pois nos diz que, no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos. O termo *représentations collectives* usado por LÉVY-BRUHL para designar as figuras simbólicas da cosmovisão primitiva, poderia também ser aplicado aos conteúdos inconscientes, uma vez que ambos têm praticamente o mesmo significado. Os ensinamentos tribais primitivos tratam de arquétipos de um modo peculiar. Na realidade, eles não são mais conteúdos do inconsciente, pois já se transformaram em fórmulas conscientes, transmitidas segundo a tradição, geralmente sob forma de ensinamentos esotéricos. Estes são uma expressão típica para a transmissão de conteúdos coletivos, originariamente provindos do inconsciente. (JUNG, 2000, p.17).

Neste conceito cabem, por exemplo, as figuras maternas, representadas por deuses, santas, personagens fictícias ou reais que remontem ao comportamento materno. O mesmo vale para o arquétipo paterno, aos heróis, vilões, entre outros. Em suma, podemos dizer que o arquétipo é:

O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta. (JUNG, 2000, p.17).

Posteriormente, os arquétipos foram explorados por diversos teóricos que perceberam conexões ainda mais fortes em seus padrões como a forma que as mitologias – ou histórias ancestrais – se estruturavam, fazendo paralelos com os tempos atuais. Esta

análise teve início que, com próprio Jung (2000), citava a relação como a relação entre arquétipos e mitologia ajudavam a compreender as questões humanas retratadas nas histórias.

O fato de que os mitos são antes de mais nada manifestações da essência da alma foi negado de modo absoluto até nossos dias. O homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistível mente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos. Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para *eíe* - a um *aeontiicimentu* anímico, isto é. o Soí deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem. Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas, etc, não são de modo algum alegorias destas experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza. (JUNG, 2000, ps.17 e 18).

### **A Jornada do Herói**

Em 1949, o mitólogo Joseph Campbell, publicou a primeira edição do livro “O Herói de Mil Faces”, uma obra com impactos que reverberaram por décadas nos estudos da narrativa e, também, na indústria do entretenimento. Com o seu conceito de “Monomito”, Campbell (1988) mostrou que a partir de conceitos como os arquétipos, era possível perceber os padrões das histórias mitológicas e a partir dela compreender o modelo que se tornou conhecido como “A Jornada do Herói”.

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL. 1988, p.36)

Este padrão foi detalhado em sua obra comparando com as mais diversas mitologias, Campbell (1988) trouxe conceitos da psicanálise e da psicologia, em especial os arquétipos para identificar os conceitos da jornada mitológica em fases que podem ser identificadas em qualquer história analisada por ele.

Podemos resumir as fases descritas por Campbell em:

**1 - A partida/O chamado da aventura.** Subdividida em: A recusa do chamado. Subdividida em: O auxílio sobrenatural; A passagem pelo primeiro limiar e O ventre da baleia.

**2 - A iniciação.** Detalhada em: O caminho de provas; O encontro com a deusa; A mulher como tentação; A sintonia com o pai; A apoteose e A bênção última.

**3 - O Retorno.** Com as seguintes fases: A recusa do retorno; A fuga mágica; O resgate com auxílio externo; A passagem pelo limiar do retorno; Senhor dos dois mundos; Liberdade para viver

**4 - As chaves ou O elixir.**

**Figura 1** – A aventura ou “jornada do herói” conforme o modelo proposto por Campbell



**Fonte:** CAMPBELL, Joseph. (1988). O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento.

De acordo com Campbell (1988), estes elementos podem variar ou mesmo se misturar, mas estão sempre presentes representados fases que espelham as próprias fases do desenvolvimento humano. O crescimento, os desafios da vida, as falhas, vitórias e aprendizados. Em seu livro, ele utiliza vários exemplos que tratam do quanto os conceitos são fluídos e adaptáveis.

As mudanças que permeiam a escala simples do monomito desafiam a descrição. Muitos contos isolam e ampliam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo (o motivo do teste, o motivo da fuga, a abdução da noiva); outros encadeiam um certo número de ciclos independentes e os transformam numa série simples (tal como ocorreu na *Odisséia*). Diferentes personagens ou episódios podem ser fundidos (as), assim como um elemento simples pode reduplicar-se e reaparecer sob muitas formas diferentes. (CAMPBELL, 1988, p.36)

As análises de Campbell colaboraram para criação de sucessos em livros, quadrinhos e no cinema. Sendo um dos mais famosos, a saga *Star Wars* (1977), dirigida por George Lucas. O próprio Campbell assistiu ao filme e comentou as diversas similaridades com a “jornada do herói” descrita por ele e como elas surtiram efeito imediato no público. Estes comentários são parte da entrevista com o jornalista Bill Moyers e que resultou no livro “O Poder do Mito”<sup>7</sup>.

MOYERS: Quando levei meus dois filhos para ver *Guerra nas estrelas*, eles reagiram com entusiasmo, como toda a plateia, quando, no clímax da última luta, a voz de Ben Kenobi diz a Skywalker: “Desligue o seu computador, desligue a máquina e seja você mesmo, siga seus sentimentos, confie em seus sentimentos”. Ao fazê-lo, é bem-sucedido, e a plateia prorrompe em aplausos.

CAMPBELL: Bem, como você vê, o filme comunica. É concebido numa linguagem que fala aos jovens, e isso é o que conta. Ele pergunta: Você será uma pessoa de coração, verdadeiramente humana – porque é daí que a vida provém, do coração, ou será aquilo que o chamado “poder intencional” parece exigir de você? Ao dizer: “Que a Força esteja com você”, Ben Kenobi está falando do poder e da energia da vida, não de intenções políticas programadas. (CAMPBELL, 1992, p.136)

### **A narrativa mítica**

Tendo como base os conceitos apresentados de narrativa, arquétipo e “jornada do herói”, podemos conceber a ideia de narrativa mítica, para fins de análise neste artigo, como aquela estrutura que além de compor os elementos básicos de uma narrativa - espaço, tempo, enredo, personagens, narrador, entre outros - também possui elementos míticos que dialogam com as estruturas e elementos das histórias mitológicas e, por

---

<sup>7</sup> CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1992.

consequência, diretamente com o modelo proposto por Campbell (1998), em sua “Jornada do Herói”.

### **Pixar de mãos dadas com a jornada**

A Pixar Animation Studios, nasceu como uma ideia da *Lucas Film*<sup>8</sup>, produtora do diretor George Lucas, em 1979, com nome “Graphic Group”. Na época, Lucas já se consolidava com o sucesso de “Star Wars” (1977), mas nos anos 80 vendeu partes de suas ações para Steve Jobs, que renomeou a marca para “Pixar”, depois do lançamento do curta-animado “Luxo Jr” (1986). A partir dali o controle da marca passava para Jobs, que anos mais tarde investiu em novas tecnologias que resultaram no primeiro grande sucesso do estúdio: “Toy Story” (1995).

A tecnologia da primeira animação feita totalmente em modelagem 3D foi um risco para empresa que estava completando uma década sem emplacar nenhuma produção. Além de impressionar pelos efeitos, “Toy Story” (1995) trouxe uma história envolvente sobre a relação de um garoto e de seus brinquedos que ganhavam vida sempre que estavam sozinhos. As múltiplas jornadas dos personagens chamaram a atenção do público criando as mais variadas identificações e marcando o início de um longo e contínuo investimento em da produtora em tecnologia e roteiros que se conectassem com o público.

A história da Pixar deu passos decisivos, principalmente a partir da aproximação da Disney em Toy Story 2 (1999), com o primeiro acordo de distribuição do filme, até a compra total da produtora em 2006, por 7,4 bilhões de dólares. Este também foi o ano de lançamento do filme “Carros” (2006).

A consolidação do estúdio ao longo de quase três décadas se deu não só pelos resultados de bilheteria que atraíram a gigante Disney, mas na efetividade de suas histórias em alcançar públicos em todo mundo.

Vogler (2015) foi um dos consultores de histórias da Disney, Paramount, Warner BROS. e FOX. Ele foi um dos responsáveis pelo roteiro de “O Rei Leão” e “A Bela e a Fera”. Vogler (2015), um estudioso das teorias da Campbell, afirma que a “jornada do

---

<sup>8</sup> A história da Pixar em filmes. Acessado em agosto de 2021.  
<<https://vejasp.abril.com.br/cidades/historia-da-pixar-em-filmes/>>

herói” não traz uma fórmula, mas uma forma que se comunica de maneira criativa com o público, trazendo identificações e percepções que são parte do imaginário há gerações.

Pouco depois de ir trabalhar como analista de histórias para a Companhia Walt Disney, escrevi um memorando de sete páginas, intitulado "Guia prático de O herói de mil faces", no qual descrevia a ideia da Jornada do Herói, com exemplos de filmes clássicos e atuais. Dei esse guia a amigos, colegas e a vários executivos da Disney, para poder testar e aprimorar as ideias nele contidas, por meio de seus comentários. Pouco a pouco, fui expandindo esse "Guia prático", até que ele se transformou num longo ensaio e eu comecei a ensinar esse material numa turma de análise de histórias, no Programa de Extensão para Escritores, da UCLA. Em congressos de escritores pelo país afora, fui testando essas ideias com roteiristas, romancistas, autores infantis e todo tipo de contador de histórias. Descobri que muitas outras pessoas também estavam explorando os caminhos interligados dos mitos, histórias e psicologia. A Jornada do Herói, pelo que eu descobri, é mais do que apenas a descrição de padrões ocultos de mitologia. É um guia útil para a vida, principalmente a vida de um escritor. Na perigosa aventura de minha própria escrita, fui vendo que os estágios da Jornada do Herói iam aparecendo da mesma forma confiável e útil com que surgiam nos livros, mitos e filmes. (VOGLER, 2015, p.34).

O desafio de lidar formas de criativas de trabalhar com a “jornada do herói” sem criar fórmulas repetitivas é citado por Vogler (2015) e também é uma preocupação da Pixar. Em 2019, o estúdio lançou uma série de vídeos com o intuito de ensinar como criar uma história de acordo com os padrões de qualidade percebidos ao longo dos anos. Esta série ficou conhecida como “Imagineering In a Box”<sup>9</sup>, na plataforma Khan Academy e no Youtube com o nome de “Pixar in a Box”<sup>10</sup>.

Na série, Pete Docter<sup>11</sup>, diretor e roteirista de Monstros S.A. (2001), Wall-E (2008), Divertidamente (2015) e Soul (2020), entre outros, fala sobre as regras da Pixar para contar uma história

---

<sup>9</sup> Imagineering in a box. Acessado em agosto de 2021. <<https://pt.khanacademy.org/humanities/hass-storytelling/imagineering-in-a-box>>

<sup>10</sup> Pixar in Box. Acessado em agosto de 2021. <<https://youtu.be/db5VkHBP3JI>>

<sup>11</sup> Pete Docter. Filmografia de acordo com IMDB. Acessado em agosto de 2021. <[https://m.imdb.com/name/nm0230032/filmotype/writer?ref\\_=m\\_nmfm\\_2](https://m.imdb.com/name/nm0230032/filmotype/writer?ref_=m_nmfm_2)>

O poder de uma história está em poder se conectar com as pessoas em um nível emocional. Uma das coisas que sempre aconselhamos é "escreva o que você sabe". Quando eu era criança, não queria escrever sobre minha vida no subúrbio de Minnesota. Isso é chato. Eu queria escrever sobre monstros, carros e explosões. No entanto, eu entendi que é possível escrever sobre isso, mas é importante também colocar algo que fale sobre a sua própria vida; como você se sente. Sozinho? Triste? Etc. Algo da sua história pode dar vida ao que você escreve. Quando comecei a escrever *Monstros S.A.*, a história era sobre monstros que assustavam crianças como um trabalho com toda a rotina de uma empresa. No entanto, quando eu contei a ideia para as pessoas, elas acharam chato. Foi quando eu percebi que a história não era sobre monstros que assustam crianças, mas sobre um homem se tornando pai. E era exatamente o que estava acontecendo comigo naquela época e consegui ver o sentido da história. Por isso escrever sobre o que você conhece é tentar levar para público aquela mesma sensação que você teve com uma experiência que você viveu. (DOCTER, 2017)<sup>12</sup>

Em seus mais de 20 filmes (foram 23 até agosto de 2021), a Pixar dedicou algumas obras a aprofundar os aspectos do comportamento e das emoções humanas. Como disse Docter (2017), esta ideia é sempre compartilhar o que se sente com a plateia, mas o que acontece quando um filme ajuda a explorar os próprios conceitos de emoções, relações humanas ou até mesmo o propósito da vida? É que veremos nas análises a seguir.

### **Wall – E (2008) a arca da humildade**

Dirigido por Andrew Stanton e com roteiros de Pete Docter, o filme traz a história de um robô solitário, Wall-E, que vive um planeta Terra, no qual – em um futuro nada distante - foi abandonada pelos humanos. Neste futuro, o consumo desenfreado dos recursos naturais e a poluição tornou a vida no planeta insustentável. Os humanos se isolaram por 700 anos em uma nave – uma arca flutuante no espaço – onde aguarda a resposta de suas várias sondas em busca do retorno da vida na Terra.

Enquanto isso, em solo terrestre, Wall-E é o último robô ativo de linha de recicladores, e além da sua diretriz (transformar lixo em quadrados compactos), ele se tornou um ser curioso e em desenvolvimento. Sobrevivendo por 700 anos na Terra, ele evolui sua programação e começa a colecionar itens da civilização humana,

---

<sup>12</sup> Pixar in a Box: Introduction to Storytelling. Acessado em agosto de 2021. <  
<https://youtu.be/1rMnzNZkIX0?t=122>.

principalmente objetos e filmes. Sua rotina muda completamente quando encontra Eva, a robô sonda enviada pelos humanos para encontrar vida no planeta.

Mesmo sendo um robô, Wall-E aprendeu sobre sentimentos, diversão, dança, curiosidade entre outras características humanas. Ao encontrar Eva, ele se apaixona como nos musicais que assistia. A jornada de Wall-E se inicia quando Eva acha uma planta e retorna à nave mãe levando o improvável herói robótico como clandestino.

Ao longo da aventura, percebemos que humanos sobreviventes perderam diversos aspectos da humanidade, relacionando-se e se tornando dependentes das máquinas controlados pelo computador central. Ao contrário deles, Wall-E carrega consigo parte da história e do comportamento humano que havia desaparecido, por isso, todos que o conhecem mudam seus comportamentos ao longo do filme.

A história mostra que o indivíduo mais humano entre todos os sobreviventes era um pequeno robô frágil, falho, mas curioso, perseverante e emotivo. Graças a ele, os humanos puderem redescobrir quem são, o que podem ser e sentir, para assim, recomeçar a vida reconstruindo a vida na Terra.

Wall-E era o herói improvável e a verdadeira arca/tesouro que preservou consigo os melhores conceitos da humanidade através dos séculos.

### **Divertidamente (2015) – A emoção que se conecta com o outro**

Com direção e roteiros de Pete Docter, a história conta com as mudanças afetavam a vida pré-adolescente Riley. Ela muda de casa, de cidade e de escola – e ainda está entrando na adolescência. No entanto, a história inova em mostrar as emoções de Riley como personagens conscientes, distintos, localizados em um painel de controle no centro do cérebro.

Com a premissa de ilustrar como cada emoção influencia no comportamento humano, o roteiro trouxe diversas jornadas que se cruzam e impactam uma na outra. De um lado, temos Riley lidando com as mudanças no mundo externo (família, escola e amigos); do outro, temos as emoções – no mundo interno – como Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho tentando administrar um painel, que até então era totalmente controlado de maneira egoísta pela Alegria.

A emoções atuam como conselheiras e guiam as ações de Riley, no entanto, quando estão em desequilíbrio, as decisões externas se tornaram as piores possíveis, como é caso dos momentos em que a Raiva e o Medo lideram o painel causando o rompimento

de Riley com a família e a fuga de casa. As personagens, assim como toda a lógica lúdica do funcionamento das memórias, emoções, ciclo do sono e sonho foram baseadas em conceitos comportamentais da psicologia e também do funcionamento do cérebro.

Ao final da história, a jornada da Alegria se completa ao perceber o papel da Tristeza para o amadurecimento de Riley, favorecendo o desenvolvimento de memórias com sentimentos mistos. Ou seja, a saudade, Alegria e Tristeza juntas podem formar a nostalgia. A Tristeza pode aliviar a dor de uma perda ou amenizar a Raiva de uma memória, entre outras.

Este é o momento simbólico em que Riley reconhece e externas suas dores e mágoas aos pais, encerrando o ciclo da infância e passando para a adolescência, onde novas experiências surgirão.

Além disso, a história deixou claro como emoções se relacionam com as memórias e como as memórias se tornam mais importantes conforme a sua carga emocional.

Com sua alegoria dos painéis controlados, “Divertidamente” também mostrou que comunicação entre pessoas ocorre entre suas emoções. Quanto mais evoluído é o seu painel, melhor se tornam as suas percepções, decisões e comunicações com as emoções dos outros.

### **Soul (2020) – Qual é o propósito e a missão da vida humana?**

Dirigido e roteirizado por Pete Docter e Kemp Powers, o filme traz a história de Joe, um professor de música que sonha em ser um famoso músico de Jazz. No dia em que consegue a tão esperada oportunidade, ele sofre um acidente e entra em coma. Sua alma é levada para um outro plano da existência, onde ele se recusa a morrer. Enquanto seu corpo fica em coma na Terra, a alma fugitiva de Joe vai parar numa espécie de berçário da vida, onde todas as essências dos seres são criadas.

O personagem é confundido com um dos professores e tenta armar um plano para voltar à Terra e retomar seu corpo. No entanto, ele terá com aluna – conhecida como “22” - que se recusa nascer, pois não encontrou o seu propósito para nascer e experimentar a vida.

Ao longo do filme, os planos de Joe são frustrados quando ele volta no corpo de uma gata e “22” no corpo do músico. Durante estes momentos, ela passa a experimentar a vida em uma espécie de *test drive* acidental, no qual ela começa a compreender o que é

a experiência de viver e como as infinitas falhas dela em achar um propósito a ajudaram a compreender cada momento.

As descobertas de “22” sobre a vida humana e ressignificação dos sonhos de Joe provocam neles – e no público – as questões que fazem parte da própria existência da humanidade “O que é a vida humana? Qual é o nosso propósito? Qual é a nossa missão?”.

O filme propõe uma solução para as questões a partir do olhar da “22”, que se encanta com os pequenos momentos e sensações de suas experiências. Folhas ao vento, o gosto de uma pizza ou ajudar pessoas. Nem “22”, Joe ou guardiões celestes impõem alguma receita, mas sugerem caminhos e deixam abertas as possibilidades, mostrando que o sentido, propósito ou missão podem surgir da própria experiência humana em viver a vida em si, sem que ninguém precise pré-determinar isso por você.

### **Conclusão: a trilogia das conexões humanas Pixar**

Os filmes utilizam os elementos da “jornada do herói” em uma narrativa mítica para demonstrar o seu processo evolutivo. No entanto, as questões apresentadas buscam mergulhos cada vez mais profundos para explicar a essência da humanidade. Não se trata de uma cultura específica, de uma língua ou de um comportamento isolado. São perguntas, ações, falhas e evoluções que permeiam a vida de todos os seres humanos, independentemente de suas origens, culturas ou crenças.

São estas questões coletivas que atribuem aos filmes citados uma potência de identificação mais profunda com o público, especialmente no contexto contemporâneo de decadência e questionamento de grandes conceitos coletivos como religião, estado, sociedade ou os anseios de enfrentar os maiores medos internos, tema que ainda deve reverberar em diversas obras que retratem os períodos de incerteza da pandemia de 2020/2021.

A Pixar aprimora a linguagem das narrativas míticas para criar um tom ainda mais amplo, próximo e pessoal ao lidar com as emoções em um formato que pode ser chamado de *narrativas míticas afetivas*. As aventuras, jornadas e superações têm foco cada vez maior na superação pessoal, nas complexidades e diversidades do comportamento humano, no autoconhecimento, no reconhecimento das falhas, medos, fraquezas e na percepção da evolução das pessoas como elas são. Mesmo que sejam robôs, emoções coloridas ou um ser etéreo indeciso sobre o seu propósito quando tiver uma vida.

### **Referências Bibliográficas**

HARARI, Noah Yuva. Sapiens - Uma Breve História da Humanidade. Editora L&PM. 2015.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. Editora M.Books. 2004.

GANCHO, Cândida Vilares. Como Analisar Narrativas. São Paulo: Ática, 1991. p.04.

JUNG, Carl. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Petrópolis: Vozes, 2000, vol.IX. p.10.

CAMPBELL, Joseph. (1988). O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento.

CAMPBELL, Joseph. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena, 1992.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. São Paulo: Aleph, 2015

### ENDEREÇO ELETRÔNICO

A história da Pixar em filmes. Acessado em agosto de 2021.

<<https://vejasp.abril.com.br/cidades/historia-da-pixar-em-filmes/>>

Imagineering in a box. Acessado em agosto de 2021.

<<https://pt.khanacademy.org/humanities/hass-storytelling/imagineering-in-a-box>>

Pixar in Box. Acessado em agosto de 2021. <<https://youtu.be/db5VkhBP3JI>>

Pete Docter. Filmografia de acordo com IMDB. Acessado em agosto de 2021.

[https://m.imdb.com/name/nm0230032/filmotype/writer?ref =m\\_nmfm\\_2](https://m.imdb.com/name/nm0230032/filmotype/writer?ref =m_nmfm_2)

Pixar in a Box: Introduction to Storytelling. Acessado em agosto de 2021. <

<https://youtu.be/1rMnzNZkIX0?t=122>.