



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

**Alan Santana Chaves**

**CORES E FORMAS NA CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS-EMOÇÃO ANIMADOS,  
EM DIVERTIDA MENTE**

Pelotas/RS

2018

ALAN SANTANA CHAVES

**CORES E FORMAS NA CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS-EMOÇÃO ANIMADOS,  
EM DIVERTIDA MENTE**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Profa. Dra. Carla Schneider

Pelotas

2018

ALAN SANTANA CHAVES

**CORES E FORMAS NA CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS-EMOÇÃO ANIMADOS  
EM DIVERTIDA MENTE**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em (Cinema e Audiovisual ou Cinema de Animação) no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 13 de dezembro de 2018.

Banca Examinadora:

---

Orientadora: Profa. Dra. Carla Schneider

---

Profa. Dra. Ana Paula Penkala

---

Profa. Me. Vivian Herzog

## **Resumo**

Ao analisar os personagens-emoções do longa-metragem *Divertida Mente* (Pete Docter, 2015), o presente artigo disponibiliza informações sobre a psicologia e simbologia das cores e formas na criação destes. O objetivo deste estudo é aprimorar os conhecimentos sobre atributos e usos das cores e formas na criação de personagens animados, considerando a necessidade de gerar empatia emocional com o espectador.

**Palavras-chave:** Cinema de Animação, *Divertida Mente*; Personagens Animados; Cores; Formas; Simbologias.

## **Abstract:**

After analyzing the emotion-characters of the feature film *Inside Out* (Pete Docter, 2015), this article provides information on the psychology and symbologies of colors and forms in their creation. The objective of this study is to improve the knowledge about attributes and uses of colors and shapes in the creation of animated characters, considering the need to generate emotional empathy with the viewer.

**Keywords:** Animation Feature Film; *Inside Out*; Animated Characters; Colors; Shapes; Symbologies.

## **Introdução**

As cores, pelo fato de estarem inseridas em nossa cultura, de forma geral, através de associações simbólicas de vida e morte, rituais religiosos, sugerem emoções por meio de nossas lembranças ligadas a elas. Dessa forma, a cor pode interferir nos sentimentos que criamos a respeito de coisas novas que conhecemos, pessoas, lugares, personagens fictícios em séries audiovisuais e inseridos no contexto da animação. De acordo com Eva Heller (2013) e Wassily Kandinsky (1996), principais referenciais teóricos deste artigo, as cores têm capacidade de atuar sobre as emoções e possuem diversas de simbologias. Assim sendo, devemos salientar que elas também podem possuir significados diversos, com potencial de ambiguidade intrínsecos a cada cor. No oriente, por exemplo, a cultura chinesa possui o Feng Shui (ciência milenar chinesa que estuda os efeitos das energias no ambiente), que considera o vermelho como a cor do sucesso, fama, fortuna, nobreza e alegria. Já no ocidente, a mesma cor lembra o perigo, a guerra e a paixão. E é neste quadro em que se encaixa a psicologia das cores. A cor, por ser um elemento perceptivo sensorial onipresente, produz ligações com o psicológico. Uma vez que um indivíduo pode gerar empatia sobre um objeto, pessoa ou lugar, ele pode desenvolver emoções baseadas nas vivências que teve com essas coisas e associá-las com as cores que elas possuem. Foram agregadas às cores simbologias desde os primórdios de seu uso. Tanto é assim que, ainda nos dias atuais, existem tratamentos como a cromoterapia, onde a cor auxilia diretamente no estímulo de sentimentos e até funções físicas, como a circulação do sangue. Ao desenvolver sua teoria sobre as cores, Goethe (1810) considerou que elas têm a capacidade de provocar sensações, tal como o azul, que possui propriedades calmantes. Além disso, abordou o “efeito sensível e moral das cores”, na parte IV de sua teoria, indicando que elas têm caráter próprio e que, individualmente, têm atuação característica sobre o psiquismo humano. Assim, elas nos causam estados anímicos -específicos e provocam, em diferentes indivíduos, sensações, reações, e comportamentos similares. Tendo ciência deste fato, a direção de arte no desenvolvimento visual de um filme tem a preocupação de utilizar as cores para transmitir sentimentos ao espectador, tanto em cenários, objetos, personagens, planos específicos, ou na obra como um todo.

Ao desenvolver uma ambientação de terror para uma cena de um curta ou longa-metragem, por exemplo, a carga simbólica de uma ou mais cores específicas pode ajudar na transmissão da informação que o diretor de arte pretende passar. Essa

utilização de cores, tanto nos personagens quanto no cenário deve ser pensada com cuidado para não transmitir uma informação errada, como transformar um ambiente de características fúnebres em algo alegre. Segundo Modesto Farina (2006, p. 149) o que mais interessa para o diretor de arte é o diálogo direto com o consumidor do produto, “chamando inesperadamente sua atenção por um detalhe motivacional, como a cor, que se fixa e se faz memorizar o mais rápido possível”. Na concepção de personagens para produtos audiovisuais, como curtas ou longa-metragens de animação, a aplicação das cores também pode ser um desafio. Da mesma maneira que a direção de arte não as utiliza de forma aleatória para auxiliar no desenvolvimento de uma ambientação; no processo de criação de personagem não se pode aplicar qualquer cor a ele e esperar que ela transmita um sentimento específico. Ao utilizar o amarelo como cor predominante em um personagem de características apáticas, por exemplo, pode transmitir uma informação contraditória. Neste caso, a cor azul poderia simbolizar melhor essa emoção por estar associada à aspectos como friquidez, solidão, tristeza e depressão. Esses sentimentos, no olhar de Kandinsky (1996), estão associados ao azul que, por possuir movimentos concêntricos, gera um certo distanciamento do observador; diferentemente do amarelo, que irradia e adota um movimento excêntrico.

Assim como as cores conseguem passar informações e simbolismos diferentes com a simples mudança de valor tonal, a forma também carrega estas mesmas propriedades. Ela possui de mesmo modo uma bagagem simbólica, que segundo Donis A. Dondis (1997), formas básicas como o quadrado, o triângulo e o círculo possuem significados inerentes. O quadrado pode ser relacionado ao enfadonho, a honestidade, a retidão e ao esmero. O triângulo à ação, ao conflito e a tensão. E já o círculo pode simbolizar a infinitude, a calidez e a proteção. A psicologia da Gestalt, movimento que iniciou em Berlim em 1920, procura entender como nossas mentes percebem as coisas em formas inteiras, ao invés de seus elementos individuais. Nesse intuito ela às analisa, e para isso possui oito leis básicas. Uma delas é a lei da unidade, que por si afirma que a compreensão de um componente pode ser formada por uma ou até várias partes que constroem o todo. Sendo assim, um item é percebido como um elemento único.

Notamos as formas em geral em partes, e de maneira íntegra, formando na maioria das vezes uma estrutura única que costumamos agregar um sentido psicológico de um só ser ou objeto. Esse conjunto como um todo (com algumas exceções, como elementos transparentes) possuem cores e, com essas associações de fundamentos,

formam algo singular e com seu próprio significado. Contudo uma vez em que alterada a cor de um elemento que já nos é conhecido e que possui características próprias, como uma fruta, notamos um estranhamento psicológico. Kandinsky (1996) afirma que um círculo amarelo ostenta um movimento de expansão que o aproxima do espectador e, da mesma forma, admite que um círculo azul desenvolve uma dinâmica contrária (concêntrica), que o afasta do observador. Uma mesma forma, porém com variações de cores pode nos trazer diferentes experiências emocionais em relação a ela. Com esse conhecimento, nos surge uma infinita gama de possibilidades na criação de um personagem animado, por exemplo.

Percebendo que as cores e as formas podem influenciar em nossos sentimentos e emoções, usando como base os conceitos e características apresentadas por Heller (2013) e Kandinsky (1996), chegamos a seguinte pergunta de pesquisa: como utilizar as cores e formas na criação de personagens animados com o intuito de gerar sentido a partir de emoções ligadas à sua cores e formas predominantes? Para responder esta questão, este artigo tem por objetivo analisar as relações entre cores, características, emoções e simbologias representadas em personagens de filmes de animação tendo como recorte investigativo cinco protagonistas do longa-metragem *Divertida Mente* (Pete Docter, 2015). Dessa maneira podemos explorar as variáveis de como as simbologias das cores e formas aplicadas aos personagens podem auxiliar na sugestão e caracterização de sentimentos e emoções sobre eles.

Tendo isso posto, surge a necessidade de realizar um estudo mais aprofundado sobre a utilização da psicologia e simbologia das cores e das formas aplicada na criação e construção de personalidade e sentimentos, para que se tenha uma visão sobre pontos de vistas técnicos envolvidos, e como isso pode contribuir para futuras produções. Objetivamos disponibilizar informações neste âmbito para as pessoas interessadas tanto em produzir como em compreender questões relacionadas a escolha de uma paleta de cores na criação de personagens, e como elas ajudam a provocar emoções, ou adicionar uma carga emocional a eles. Também é do intuito desta pesquisa dispor das informações sobre a forma neste mesmo contexto. Além de conter os atributos pertinentes à pesquisa proposta, a escolha do tema do presente projeto se justifica pelo fato de se tornar um assunto próximo do autor deste artigo, uma vez que ao estudar Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas, quis complementar este estudo na sua formação. Ademais, ressaltamos a necessidade de evidenciar a dificuldade

em encontrar estudos relacionados a este enfoque, voltados tanto para a área de criação de personagens, quanto para a aplicação de cores na concepção deles.

Com este panorama estabelecido e tendo em vista os objetivos propostos, o presente artigo inicia sua abordagem metodológica mediante sondagem exploratória a analisar as informações sobre a criação dos personagens Raiva, Nojinho, Tristeza, Alegria e Medo (relacionados a protagonista Riley) do longa-metragem de animação *Divertida Mente*, por meio de imagens do filme e de informações sobre o *making of*.

Cabe pontuar que, dos cinco protagonistas analisados e citados acima, somente Alegria e Tristeza terão uma exploração maior. Por passarem a maior parte do longa juntas e possuírem personalidades contrárias, essas personagens possibilitam um estudo maior e mais detalhado quanto a interação entre elas.

Assim, visamos fazer a relação dos atributos e simbologias das cores e formas com os aspectos característicos deles. Para esse fim, recorreremos ao apoio das referências bibliográficas sobre teorias e simbologia das cores, com o intuito de utilizá-las como ferramentas metodológicas neste processo. Para tal cruzamento de dados, foi desenvolvida uma ficha de personagem (ver Quadro 1), que foi criada para serem feitas as associações das características e significados das cores com a personalidade de cada personagem abordado.

Quadro 1 – Exemplo da ficha a ser utilizada para relação das cores/personagens e suas características.

<b>Ficha de Personagem</b>
Descrição:
Personalidade:
Cor/Forma:
Características pessoais:

Fonte: Autor do texto.

## **Divertida Mente**

Produzido pela Pixar e distribuído pela Walt Disney Pictures em junho de 2015, *Divertida Mente*, ganhou o oscar de melhor longa-metragem de animação do ano de seu lançamento. O filme conta a história de Riley, uma garota de 11 anos de idade, que deve enfrentar mudanças importantes em sua vida quando seus pais decidem deixar a sua cidade natal. Dentro do cérebro de Riley, convivem várias emoções diferentes, como a Alegria, o Medo, a Raiva, o Nojinho e a Tristeza. A líder deles é a Alegria, que se esforça para fazer com que a vida de Riley seja feliz. Entretanto, uma confusão na sala de controle (leia-se o cérebro de Riley) faz com que ela e Tristeza sejam expelidas para fora do local precisando, então, percorrer as várias ilhas existentes nos pensamentos de Riley para que possam retornar à sala de controle. O filme se destacou com críticas favoráveis, tendo parte delas sido para a design de personagens.

Observamos que o uso das cores e formas na concepção dos personagens analisados nesta pesquisa possibilita não só criar particularidades distintas para eles, como transmitem emoções baseadas em suas próprias características. O diretor de arte do filme, Albert Lozzano, utilizou de tais artifícios, na elaboração dos personagens principais do longa, como Tristeza, e afirma ter pensado nela como uma lágrima, tendo assim a forma e cor relacionadas à ela.

## **A Simbologia das Cores e formas como Abordagem Teórica**

Para Farina (2006), as cores são algo intrínseco em nossa cultura e, além de produzirem uma sensação de movimento e dinâmica envolvente, atuam sobre a emotividade humana. Assim, cada cor possui uma gama de características e simbologias, variando entre as civilizações. O amarelo, por exemplo, no oriente simboliza o imperial e a fertilidade do solo. Já no ocidente, de acordo com os estudos de Heller (2013), é sinônimo de otimismo e jovialidade. Vale reforçar que cada uma das cores, apesar de ter seu próprio leque de simbologias, podem transmitir sentimentos e símbolos contraditórios. Para esta autora, a cor amarela é a mais ambígua das cores, podendo significar o otimismo, mas também a irritação, hipocrisia e inveja, tal qual a cor vermelha, que no ocidente, pode significar tanto o amor, quanto à raiva. Pela cor conter diversos atributos simbólicos, este artigo utiliza como ferramenta de análise a

psicologia e teoria das cores e das formas. Além disso elas serão observadas singularmente na maior parte da análise, ou seja, sem considerar a ação de outras cores sobre elas. Segundo Farina (2006) quando o cérebro produz a sensação da cor, e isso se passa no inconsciente faz com que, por muitas vezes, o homem reaja pelo instinto coletivo. Tendo ciência dessa informação, setores como a publicidade utilizam desse estudo para a aplicação das cores em anúncios, produtos impressos como embalagens e até marcas de empresas para chamar a atenção do consumidor. Em diversas ocasiões essas cores acabam se tornando sua principal referência. Este autor ainda destaca que as pessoas podem ter dificuldades em tentar descrever um logotipo ou símbolo de marcas conhecidas, mas terão facilidade ao relatar suas cores que inúmeras vezes remetem às características que os produtos almejam transmitir.

Como vimos, as cores possuem a qualidade de agir como papel principal na distinção de marcas, ou até mesmo de tudo em um contexto geral. Contudo as formas não só possuem uma função tão importante quanto, como auxiliam a passar outras informações que complementam as simbologias presentes na cor. Se olharmos ao redor, quase tudo que nos cerca possui um corpo físico atrelado a uma matiz. As formas, como estruturas geométricas ou orgânicas, estão presentes em nossas vidas de modo tão comum por serem elementos da natureza que, algumas áreas da psicologia as utilizam em métodos de avaliações como o teste de Rorschach. Hermann Rorschach, criador deste teste, que tinha como base a apresentação de pranchas com manchas de tintas simétricas, se baseava na hipótese projetiva. De acordo com essa hipótese, a pessoa a ser testada, ao procurar organizar uma informação ambígua (ou seja, sem um significado claro), projeta aspectos de sua própria personalidade se baseando nas formas abstratas expostas. O intérprete (ou seja, o psicólogo que aplica o teste) teria assim a possibilidade de, trabalhando por assim dizer "de trás para frente", reconstruir os aspectos da personalidade que levaram às respostas dadas. Os primeiros estudos de Hermann, no que se diz respeito a psiquiatria utilizando esses experimentos sistemáticos, eram voltados para diagnósticos da esquizofrenia. Todavia ele não foi o primeiro a usar estas pesquisas com manchas de formas subjetivas em análises cujo os resultados tinham relação com emoções e personalidade. Autores como Binet e Kirkpatrick fizeram uso desta técnica principalmente em estudos de imaginação e criatividade. Uma técnica psicoterápica que abrange as cores e formas e possui relação direta com a expressão de sentimentos e personalidade é a Ludoterapia. Ela possui uma

abordagem infantil e consiste no uso especialmente do brinquedo colorido. Com um certo nível de moderação, a manipulação dele irá influir benéficamente no sistema nervoso da criança, propiciando-lhe uma liberdade interior que, mais tarde, no decorrer da vida, vai capacitá-la em suas próprias escolhas e opções.

Além disso, costumamos associar as formas à diversas coisas de maneira instintiva, proporcionando assim uma aproximação maior do consumidor do produto, seja ele um brinquedo ou até mesmo um personagem de um filme. Um dos motivos que facilitam essa relação, é a nossa capacidade de enxergarmos feições humanas em objetos inanimados, ou seres da natureza; esse fenômeno pode ser chamado de antropomorfismo. Notamos aí uma propriedade das formas que, ligada ao nosso próprio caráter de relativização com as coisas mundanas, nos viabiliza, mesmo que inconscientemente, agregar uma carga de sentimentos, emoções, e características a elas.

É nesta perspectiva que o presente artigo se propõe a analisar a relação das cores e formas e emoções em personagens de animação. Para tanto, utilizará como base os personagens (ver Figura 1), que protagonizam o filme *Divertida Mente*, com o intuito de mostrar como as cores e suas simbologias aplicadas a eles podem auxiliar na sugestão e caracterização de sentimentos e emoções.



Figura 1 – Personagens do filme *Divertida Mente* (2015).  
Fonte: Disponível em <<https://bit.ly/2SCEW2v>> acesso em 01/12/2017.

### **Personagens, Cores, Formas e Características**

Cabe lembrar que estes cinco ‘personagens-emoções’ em análise são compreendidos como ‘amigos’ de Riley, protagonista do longa animado *Divertida Mente*. Porém, eles não possuem uma relação física direta com ela por serem a ‘personificação’ de suas emoções. Sendo assim, eles estão encarregados de transmitir sentimentos à ela por meio do painel de controle. Cada um deles possui uma cor

diferente e, até certa parte do filme, influenciam nas ações e escolhas de Riley, individualmente. A Alegria, por exemplo, foi a sua primeira emoção e, desde então, se esmera para transmitir felicidade à ela. Em seguida veio a Tristeza, o Medo, a Nojinho e por fim a Raiva, cada qual com sua função emocional junto a Riley.

Alegria tem como cor predominante o amarelo, que representa a recreação, a jovialidade e o otimismo, características que por sua vez descrevem sua personalidade.

Seguindo esta linha de raciocínio, cada ‘personagem-emoção’ de Riley, possui como personalidade algumas características simbólicas de suas cores dominantes, de acordo com a psicologia das cores de Heller (2013). Segundo a Disney Wiki<sup>1</sup> os demais personagens-emoções são: Tristeza, que por sua vez é calma, simpática e depressiva; Medo, que é preocupado, sábio, receoso e ansioso; Nojinho, que é narcisista, opinativa e honesta e; Raiva que é irritado, determinado e temperamental.

Ao abordarmos o tópico ‘criação de personagem’, sua forma é um item relevante o qual não pode ser deixado de lado. Segundo o diretor de arte de personagens Albert Lozzano, cada um desses personagens (ver Figura 2) foi criado a partir de uma forma básica sendo elas uma estrela, um círculo, um quadrado, um triângulo e um ponto de interrogação. Ademais, este enfoque, assim como cada um deles, é observado de maneira mais aprofundada no conteúdo das análises em sequência.

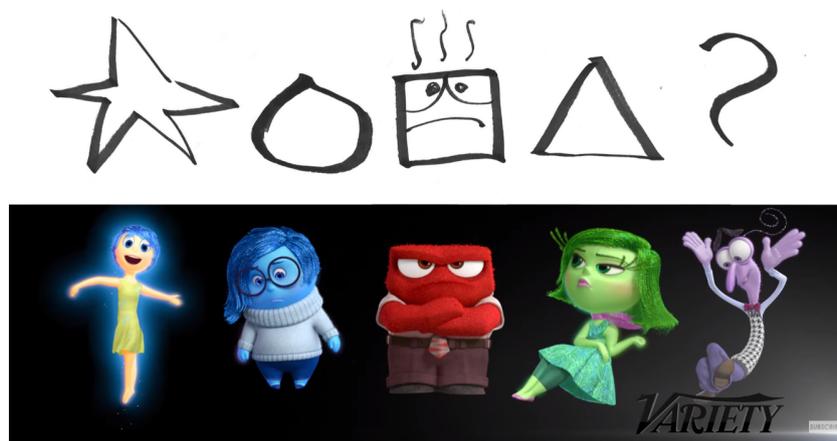


Figura 2 – Criação dos personagens baseando-se em formas básicas por Albert Lozzano.  
Fonte: Disponível em <<https://bit.ly/2Pkgm4g>> acesso em 03/12/2017.

<sup>1</sup> Site de biografias dos personagens da Disney. Fonte:  
<[http://disney.wikia.com/wiki/Category:Disney\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Disney_characters)> Acesso em: 03/12/2017

Tendo isso posto, o tópico a seguir demonstra a análise investigativa tendo como foco o personagem Raiva. O propósito deste estudo é evidenciar as semelhanças dos atributos presentes na cor a ser analisada e na personagem em questão, visando reforçar a ideia de que a cor não foi utilizada por acaso em seus processos de criação.

Segundo Kandinsky (1996) ela representa uma cor sem limites e essencialmente quente, que age interiormente como uma cor transbordante de vida ardente e agitada. Em sua essência é naturalmente vibrante e, por isso, segundo Heller (2013) é uma das cores mais utilizadas no marketing, uma vez que se destaca das demais. Na cultura cristã, o ‘vermelho sangue’, interpretado de uma maneira positiva, é o que dá vida, que purifica e santifica. É signo de força, de energia, de redenção. Visto de forma negativa, pode ser símbolo de impureza, de violência e de pecado. Segundo Kandinsky (1996) o vermelho demonstra uma imensa e irresistível potência e transparece uma maturidade masculina, voltada sobretudo para si mesma. Com esta informação, podemos ligar a cor à forma e conectar esta afirmação ao que diz Giovannetti (1995, p. 115) “o vermelho também é movimento, mas concêntrico e corresponde melhor ao quadrado”. Uma das particularidades dela é a facilidade com que contrasta com outras cores. No filme *Sin City* (Frank Miller, 2005), a cor vermelha é utilizada para destacar e chamar atenção para determinados componentes, contrastando com o preto e o branco. Em algumas cenas ela aparece em elementos como o sangue, unhas, batom e luzes, carregando consigo um potencial de simbologias já atreladas à cor, como a violência e a sensualidade.



Figura 3 – Policial John Hartigan ensanguentado.

Fonte: Captura de tela do minuto 0:14:21 do filme *Sin City* de Frank Miller (2005).

Além das simbologias, e de possuírem relações com o nosso inconsciente, como já dito anteriormente, as cores possuem algumas associações afetivas. Para Farina (2006) e Heller (2013), elas estão ligadas a cor vermelha podem ser relativas ao dinamismo, a força, a energia, a revolta, a coragem, o furor, intensidade, paixão, vulgaridade, vigor, calor, violência, dureza, excitação, ira, interdição, emoção, ação, agressividade, a extroversão e a sensualidade. Grande parte dessas simbologias atreladas a cor vermelha, por se tratarem algumas de sentimentos, estão presentes nas características e personalidade do personagem Raiva (ver figura 4), analisado a seguir.

## Ficha de personagem: Raiva

---

### Descrição

Raiva é uma das cinco emoções que controlam a mente de Riley Andersen. Ele vive em seu cérebro e trabalha com as outras emoções. Quando Alegria e Tristeza literalmente se perdem na mente de Riley, ele e os outros precisam manter a cabeça dela em ordem até elas retornarem.



### Personalidade

Raiva é muito dedicado quando o assunto é sobre se certificar de que as coisas são justas para Riley. Ele possui um temperamento explosivo e tende a explodir (literalmente) quando as coisas não saem como planejado. Ele é rápido em reagir à situações adversas e tem pouca paciência para as imperfeições da vida.

### Cor/Forma

Sua cor predominante é o vermelho.  
É retangular e teve sua forma foi inspirada em um bloco de tijolo.

### Características pessoais

Agressivo, Enérgico, revoltado, irado, baixo e impaciente.

Figura 4 – Ficha do personagem Raiva. Fonte: Autor do texto.

Ainda no quesito forma, Kandinsky (1996) afirma que o quadrado e sua natureza plana tende para o vermelho, que é intermediário entre o amarelo e o azul. Levando em consideração as cenas do longa em que Raiva as protagoniza, podemos notar que esse

intermédio que Kandinsky menciona, se relacionado às suas ações e modo de comportamento, é evidente. Ele (Raiva) por ser baixo e possuir membros pequenos, age de uma maneira mais contida em seus movimentos. Porém quando está furioso apresenta movimentos mais expressivos, como a Alegria faz quando se expressa. Assim sendo, dadas as informações estudadas deste personagem sobre sua cor, simbologias e forma, reconhecemos que ele carrega uma lista de características de sua personalidade em suas particularidades visuais.

Sobre o verde, que aqui identificamos como a cor da personagem Nojinho, seguiremos com algumas informações sobre ela. Como já foi dito, as cores podem ter significados e simbologias diferentes. Contudo se tratando da aplicação delas, a significado que se quer passar é amplificado pelo próprio produto. O verde, segundo Heller (2013) é a cor do crescimento, da renovação e do renascimento, e está associada com saúde, natureza, frescor e paz. Assim sendo, caso aplicada em uma embalagem, seja de um produto de limpeza ou de algum alimento, a cor, que por sua vez carrega essas simbologias, facilita a associação desses atributos ao item de forma subjetiva. Contudo, de acordo com Kandinsky (1996) as cores possuem um significado a parte, sendo assim, caso aplicadas em um contexto no qual não nos é comum, causará estranhamento. Analisando o verde como exemplo para essa situação, e levando em consideração as informações sobre ele expostas por Heller citadas acima, podemos empregá-lo em diferentes situações e notar essa aversão. Mesmo que diretamente relacionado com a natureza, o verde aplicado em próprios elementos dela pode trazer-nos certa repulsa. Se aplicarmos ele a um cavalo, ao céu ou a um rosto, esse estranhamento se torna claro. Sua associação afetiva corresponde a adolescência, o bem-estar, paz, saúde, segurança, natureza, esperança, juventude, coragem, e ciúmes. A seguir apresentamos mais informações sobre a personagem Nojinho, que tem como predominante o verde (ver Figura 5).

## Ficha de personagem: Nojinho

---

### Descrição

Nojinho é altamente opinativa, extremamente honesta. Ela mantém um olhar atento sobre as pessoas, lugares e coisas que Riley entra em contato, seja brócolis ou tendências da moda. Nojinho sempre tem a melhor das intenções e se recusa a diminuir seus padrões.



### Personalidade

Facilmente enojada, narcisista. Possui um olhar de indiferença e desprezo, mas é muito bem intencionada.

### Cor/Forma

Sua cor predominante é o verde. Possui formas arredondadas e triangulares. Teve sua forma inspirada em um brócoli.

### Características pessoais

Inteligente, negativa, astuta, sarcástica, cínica, vaidosa, impaciente, honesta, cuidadosa, ousada e carinhosa.

Figura 5 – Ficha da personagem Nojinho. Fonte: Autor do texto.

Estudando o filme e a participação em suas poucas cenas de interação com o desenvolvimento da história, Nojinho se mostra pouco presente na infância de Riley. Verificamos que o mesmo acontece com as outras emoções, com exceção da Alegria. Apesar de sua cor predominante ter como uma característica forte a esperança, durante o longa-metragem, Nojinho se mostra pouco persistente quando as causas parecem perdidas, dando mais valor as travessuras de Medo, do que as reviravoltas na vida de Riley. Segundo Farina (2006), o verde é a mistura do amarelo e o azul, e contém a dualidade do impulso ativo e a tendência ao descanso e relaxamento. Podemos notar esses atributos da cor presente na personagem e em sua personalidade durante diversas cenas do filme. Em suas ações, Nojinho se expressa com movimentos rápidos. Contudo, frequentemente seus movimentos começam com os braços cruzados, terminando novamente com a mesma posição. Sua cabeça, por vezes, pende para um dos lados e, suas poses finais, acabam aparentando cansaço e impaciência. De acordo com Heller

(2013) a cor verde promove a resolução de problemas, traz liberdade, cura e paz. Esse ponto, se relacionado ao filme e ligado a personalidade de Nojinho se revela ao final do longa-metragem onde ela resolve um problema crucial para o desfecho do filme. Em outras palavras, ela traz as personagens Alegria e Tristeza de volta à sala de controle, antes que elas caiam da torre de comando. Nojinho, segundo relato do diretor Pete Docter no making of *Emoções Misturadas*, foi baseada na aparência de um brócolis, tendo assim formas redondas em sua cabeça, como as de Tristeza e formatos triangulares em seu corpo, como os de Alegria. Nojinho, é o resultado da conjunção das cores, formas e traços das expressões de Alegria e Tristeza.

Seguimos com a análise do personagem Medo, assim como a de sua cor predominante: o lilás. Conforme Kandinsky (1996), ele é um vermelho arrefecido no sentido físico e psíquico da palavra. Há nele algo de doentio e triste. O roxo transmite a sensação de tristeza e introspecção. Estimula o contacto com o lado espiritual, proporcionando a purificação do corpo e da mente e a libertação de medos e outras inquietações. É a cor da transformação. Segundo Farina (2006), é o resultado da mistura do vermelho com o azul. Possuindo a associação afetiva da adolescência, saúde, abundância, segurança, equilíbrio, esperança, juventude, suavidade, crença, coragem, desejo, descanso, liberalidade e tolerância. Durante os séculos passados as cores vermelho e azul eram retratadas frequentemente em quadros em que se buscava representar o sagrado. Em sua grande maioria, nos quadros em que Jesus aparecia, ele utilizava um manto azul. Dessa mesma forma, as pinturas que caracterizavam Maria, sua mãe, apresentavam o vermelho como sua cor principal. O lilás acaba sendo a mistura dessas duas cores, contendo assim uma bagagem de simbologias relacionadas ao divino. Se procurarmos algumas dessas simbologias da cor lilás, nas características do personagem Medo no filme, é fácil perceber as relações (ver Figura 6)

## Ficha de personagem: Medo

---

### Descrição

O principal trabalho de Medo é proteger Riley e mantê-la segura. Ele está constantemente à procura de desastres em potencial e utiliza seu tempo avaliando os possíveis perigos, armadilhas e riscos envolvidos nas atividades cotidianas de Riley. Existem muito poucas atividades e eventos em que Medo não considera perigoso e possivelmente fatal.



### Personalidade

Medo é sempre o mais preparado. Pronto para fazer listas de tudo que poderia dar errado. Ele muitas vezes representa a voz da cautela, embora ele seja propenso a reagir exageradamente. Como as outras emoções, Medo teve pouca participação na infância de Riley, enquanto Alegria prevalecia em sua vida. Ele era o mais próximo de ser o segundo em comando de Alegria.

### Cor/Forma

Sua cor predominante é o Lilás.

Sua forma é oval/cilíndrica.

Teve seu formato baseado em um ponto de interrogação e um nervo cru.

### Características pessoais

Medroso, nervoso, tímido, covarde, paranóico, tímido, preocupada, assustada, responsável, leal, ansioso, confiável, envergonhado, bobo, inteligente.

Figura 6 – Ficha do personagem Medo. Fonte: Autor do texto

Verificamos que o personagem Medo acaba trazendo em sua personalidade a cautela, a preocupação e a timidez das características presentes em sua cor. No decorrer do longa-metragem, em suas expressões e ações, Medo se mostra muito recluso em seus movimentos, na maioria das cenas eles são concêntricos, se retraindo e encolhendo seus braços assustado.

Ao darmos continuidade nas análises do próximo personagem, seguiremos antes com os dados referentes a sua cor prevaiente, o Amarelo. Segundo Heller (2013) e Farina (2006), essa cor possui diversos significados simbólicos e propriedades particulares a ela. Considerando as variações existentes, faremos um resumo de suas principais características. O amarelo, por exemplo, é a cor simbólica do sol, da luz e do ouro, da recreação, jovialidade, do lúdico, da inteligência, da maturidade e otimismo.

Porém, de acordo com Heller (2013), é a mais ambígua das cores, podendo também significar a irritação, a inveja, o ciúme e todo tipo de hipocrisia. Neste contexto, o amarelo está vinculado a forma triangular. Na Bauhaus (1919-1933) escola de arte e desenho que veio a determinar o estilo do século XX, nos anos em que nasceu a pintura abstrata, surgiu a discussão sobre qual cor se adequa melhor a qual forma, tendo como concordância entre todos os professores de arte, de que a cor amarela pertencia ao triângulo. À ela está atrelado os significados de advertência e de atenção, muitas vezes relacionados com os sinais de perigo em produtos químicos e semáforos, tendo até um movimento internacional de conscientização para redução de acidentes de trânsito que ocorre em maio chamado ‘maio amarelo’. Assim como sua cor predominante, a personagem Alegria possui diversas dessas características e qualidades em sua personalidade conforme apresentado na figura a seguir.

## Ficha de personagem: Alegria

### Descrição

Alegria é, como seu nome indica, a própria essência da felicidade e do entusiasmo, e, como tal, ela gosta de olhar para o lado positivo das coisas. Ela é a mais antiga de todas as emoções, pois foi a primeira a aparecer. Ela valoriza a felicidade de Riley a ponto de não querer que nenhuma das outras emoções influencie Riley. Ela não quer que Riley fique triste, mesmo quando ela precisa estar. Por causa disso, Alegria é menos flexível e mais controladora das cinco emoções.



### Personalidade

O objetivo de Alegria sempre foi garantir que Riley continuasse alegre. Ela é despreocupada, otimista e determinada a encontrar a diversão em todas as situações.

### Cor/Forma

Alegria tem como cor predominante o: Amarelo.  
Alegria é angulosa e teve seu design desenvolvido a partir do formato de uma estrela.

### Características pessoais

Alegre, otimista, irritante, enérgica, invejosa, egoísta e angulosa.

Figura 7 – Ficha da personagem Alegria. Fonte: Autor do texto

Ao analisarmos o filme *Divertida Mente*, a Alegria prova ser alguém otimista e determinada a encontrar a diversão em todas as situações, tendo como principal objetivo garantir a felicidade de Riley. Através desta missão, acaba se tornando um pouco egoísta e autoritária, uma vez que, para isso, precisa comandar o painel de controle. Como o entusiasmo faz parte de sua essência, Alegria se expressa na maioria das vezes com gestos exagerados. Por não entender a necessidade da existência de Tristeza, ela acaba à maltratando mesmo que não intencionalmente. No vídeo *Emoções Misturadas*, sobre o *making of* dos personagens do filme, Albert Lozzano menciona que a concepção de Alegria tem relação direta com a forma básica de uma estrela. Esta definição é apresentada em determinado trecho do filme (ver Figura 8) no qual a personagem passa pelos ‘pensamentos abstratos’ de Riley.



Figura 8 – Alegria e sua relação com a forma básica da estrela  
Fonte: Captura de tela do minuto 0:43:02 do filme *Divertida Mente*.

Neste momento do filme podemos notar o contraste não só das cores, mas também das formas aplicadas aos protagonistas. Além disso, Lozzano afirma que pensou na personagem como uma faísca ou algo alegre, como bolhas de champagne e comemorações. Ronaldo del Carmen, co-diretor do filme, complementa afirmando terem a desenhado pensando em exuberância, com os braços sempre abertos, dourada e brilhante. A diretora de fotografia Kim White, por sua vez, relata no mesmo *making of*,

que após algumas visitas à sala de arte da equipe de produção do filme compreendeu que a Alegria era uma fonte de luz.

Após ter conhecimento dessas informações sobre a personagem e sua cor e forma predominante, notamos que há diversos traços correspondentes entre suas características e significados. O que nos leva a constatar que a cor amarela conseguiu carregar os seus significados culturais para o personagem de maneira simbólica. Contudo, não podemos afirmar que os elementos analisados na personagem podem carregar somente esses atributos, uma vez que não foram relacionadas às outras cores e formas presentes em sua composição.

De todos os personagens analisados no presente artigo, Alegria e Tristeza são as que mais interagem durante o filme, tendo que passarem por diversas provações e obstáculos juntas. Em função disso, ao analisar a personagem Tristeza, avaliamos não somente sua cor principal, simbologias, personalidade e formas, mas também relacionamos estas duas personagens entre si. O azul possui simbologias e informações que, se comparadas às características da personagem Tristeza, torna-se evidente as semelhanças de suas particularidades. Conforme Kandinsky (1996), as cores que podemos qualificar de profundas ou calmas, tem sua ação intensificada por formas redondas (o azul, por exemplo, num círculo). Segundo Heller (2013), a cor azul é a preferida por mais da metade da população ocidental. De acordo com ela, é a cor mais lembrada quando querem referir-se à simpatia, à harmonia, à amizade e à confiança. Suas associações afetivas e simbologias tendem a trazer os significados de afeto, paz, precaução, calma, serenidade, meditação, confiança, amizade, amor, e fidelidade. Essas particularidades da cor azul estão presentes não só na personalidade de Tristeza, mas também em suas ações e maneiras de se expressar (ver figura 9).

## Ficha de personagem: Tristeza

---

### Descrição

Nenhuma das outras emoções realmente entende o papel da Tristeza. Tristeza adoraria ser mais otimista e útil para manter Riley feliz, mas ela acha muito difícil ser positiva. Seu objetivo é sinalizar aos outros quando Riley precisa de ajuda, conforto e apoio para ajudá-la.



### Personalidade

Ela quase nunca é utilizada por Riley porque Alegria não quer que Riley fique triste, mesmo quando ela precisa estar. Secretamente, no entanto, Tristeza anseia por ganhar seu lugar entre as outras emoções, mesmo que as outras não acreditem que ela tenha um propósito na mente e quase sempre a impedem-na de tentar. Ela é a mais sensível dentre todas as emoções.

### Cor/Forma

Sua cor predominante é o Azul  
 Sua forma arredondada e sem pontas.  
 Teve seu formato baseada em uma gota de lágrima.

### Características pessoais

Deprimida, tímida, nervosa, negativa, insegura e solitária.

Figura 9 – Ficha da personagem Tristeza. Fonte: Autor do texto

Segundo Kandinsky (1996), se observarmos dois círculos do mesmo tamanho, um pintado de amarelo e outro de azul, perceberemos rapidamente que o amarelo irradia, adota um movimento excêntrico e se aproxima do observador. O azul, ao contrário, em sua essência conduz ao movimento concêntrico. Kandinsky ainda afirma que o fato de não combinar a forma com uma cor não deve ser considerado um desequilíbrio e, sim, uma nova possibilidade harmônica. Se analisarmos a interação das personagens Tristeza e Alegria durante o longa-metragem, notamos que ambas demonstram outros sentimentos em algum ponto do filme, indo além do desânimo e contentamento. Ademais, essas personagens utilizam outras cores como o verde (vestido de Alegria) e o branco (suéter de Tristeza) e, conseqüentemente, a simbologia associada estas cores.

Cabe ressaltar que verificamos que as cores, enquanto representação das emoções de Riley, também surgem através dos cenários. Um exemplo é a cena do filme (ver Figura 10), em que ela está triste em um local frio e, portanto, o cenário é predominantemente azul.



Figura 10 – Riley triste ao perder um jogo de hokey.  
 Fonte: Captura de tela do minuto 01:09:57 do filme *Divertida Mente* (Pete Docter, 2015).

Averiguamos que, pelo azul ser uma cor fria e possuir características simbólicas melancólicas, consegue ser um dos aspectos mais importantes no visual da personagem Tristeza. Isso por transferir esses atributos à personagem de maneira visual e representativamente simples. Assim, constatamos a necessidade do azul estar presente na personagem Alegria, para que sirva como contraponto e complemento que gera o contentamento genuíno, após períodos de entristecimento.

### **Considerações**

Ao iniciar esta pesquisa o objetivo era ampliar o conhecimento do campo da teoria e uso das cores na concepção de personagens. Contudo, ao longo dessa trajetória investigativa reconhecemos que, em especial no recorte sobre as representações das emoções dos personagens, era necessário compreender a relação entre cores e formas. Assim descrevemos cada um dos personagens-emoção de *Divertida Mente*, trazendo maior detalhamento para a relação interdependente de Alegria e Tristeza.

Ainda durante a pesquisa compreendemos o uso das cores não somente como elemento visual mas também narrativo, principalmente quando observadas em detalhes do cenário ou nas interações dos personagens.

Destacamos que o estudo do tema da simbologia e psicologia das cores e formas se revelou desafiador, na medida que está aberto para algumas contradições e ambiguidades. Isso ficou evidente no período que buscamos opções para a metodologia. Uma delas considerava a comparação entre personagens de filmes ou séries com diferença nas formas mas semelhança nas cores. Contudo, compreenderemos que seria mais produtivo dedicar a análise com o recorte somente nos personagens-emoção de *Divertida Mente*, comparando as relações entre suas cores e formas.

Por fim, declaramos que este tema é amplo dada a sua complexidade decorrente das diversas combinações e comparações que poderiam ser feitas dentro da gama de cores e suas respectivas simbologias.

## Referências

DONDIS, A. Dondis. **Sintaxe da linguagem visual**. 4ª tiragem. Tradução de Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FARINA, Modesto; CLOTILDE, Perez; DORINHO, Bastos. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5ª edição. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

GREGORY CIOTTI. **The Psychology of Color in Marketing and Branding**. Disponível em: <<https://www.helpscout.net/blog/psychology-of-color/>>. Acesso em: 01/12/2017

GUILLAUME, Paull. **A psicologia da forma**. Volume 81. Tradução de Irineu de Moura. São paulo: Companhia Editora Nacional, 1966.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. Como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. 1ª edição. São Paulo: G. Gilli, Ltda, 2013.

KANDINSKY, Wassily. **Do Espiritual na arte e na pintura em particular**. 2ª edição. Tradução de Álvaro Cabral e Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano**. Tradução de José Eduardo Rodil. Edições 70, 1996.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à Teoria da Cor**. 2ª edição. Curitiba: UTFPR, 2015.

**Divertida Mente**. Pete Docter. Estados Unidos. Pixar Animation Studios: Walt Disney Pictures, 2015.