

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

LEONARDO VELLOSO VASSOLER

**EXPERIÊNCIAS DO ESPECTADOR ADULTO E DA CRIANÇA: DISTINTAS RELAÇÕES
ENTRE NARRATIVA E INTERPRETAÇÃO EM SOUL, DA PIXAR**

UBERLÂNDIA

2022

LEONARDO VELLOSO VASSOLER

**EXPERIÊNCIAS DO ESPECTADOR ADULTO E DA CRIANÇA: DISTINTAS RELAÇÕES
ENTRE NARRATIVA E INTERPRETAÇÃO EM SOUL, DA PIXAR**

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo no ano de 2022.

Orientação: Prof. Dr. Nuno Manna

UBERLÂNDIA

2022

AGRADECIMENTOS

Durante o período em que escrevi este trabalho várias coisas mudaram, não saíram da forma que eu esperava, mas, ainda assim, aconteceram na melhor maneira possível. Finalizo aqui uma pesquisa que resume muito de mim e do que me tornei ao longo dos últimos anos estudando na Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Realmente foi uma montanha-russa de altos e baixos, mas foi aproveitada de forma única e com pessoas únicas.

Aproveito para agradecer minha família que sempre me incentivou em todas as ideias e projetos que tive e me deu o apoio necessário para conseguir morar em um lugar distante para ter uma formação acadêmica – a primeira em uma universidade pública da minha família. Agradeço à minha mãe que sempre comprava um livro para mim, porque dizia que “livro não se pode negar”. Ao meu pai, de quem eu acredito ter vindo a minha criatividade e imaginação e, apesar das dificuldades dos últimos anos, continuou firme e sempre lutando. Um agradecimento especial à Vivi, que teve uma breve passagem pela nossa família, mas que jamais será esquecida por tudo que fez por nós. Agradeço, também, à minha irmã que, apesar de ser a menina mais nova da família, às vezes, parece ser a mais experiente e a que mais tem coisas a ensinar. Não posso deixar de agradecer minha vó que sempre que dormia comigo, fazia o passatempo “Sinônimos” da revista Seleções e que ajudou a enriquecer o meu vocabulário desde criança. Também, preciso agradecer à minha tia que, durante minha vida, ajudou a despertar uma outra paixão em mim: o esporte e, principalmente, o futebol. Ao longo destes últimos períodos, nossas conversas foram passatempos fundamentais para aliviar a pressão dos estudos e das responsabilidades. E claro, à Duda, que me ajudou desde o momento da escolha do curso, até o final na revisão deste trabalho. Pode ter certeza de que você, Duda, é uma das pessoas mais importante da minha história e é com quem eu mais aprendo dia após dia ao seu lado. Sem essas pessoas ao meu lado, eu não teria seguido até o final e não conseguiria encontrar forças para passar por todos os obstáculos que aconteceram durante os últimos anos.

Sou grato aos meus amigos que encontrei em Uberlândia que com certeza seguirão comigo até o final. Em especial, ao Lucas, que viveu comigo durante esses anos e me fez reencontrar tantas coisas importantes para mim. Ao Juan, um amigo que possui uma imensidão de coisas em comum e uma pessoa que sempre tem algo novo para te ensinar. Também, agradeço à Maria que durante as nossas ‘reuniões de família’ me inspirou a escrever este trabalho, apesar da nossa amizade ser recente, de certa forma, parece que nos conhecemos desde à infância.

Agradeço, aos colegas do *Além dos Ecrãs*, projeto criado na Universidade, mas que se tornou filho para nós e que não conseguimos viver sem. Gui, muito obrigado me incentivar com o seu otimismo e sua alegria diária. Tenho certeza que, sem você e suas ideias, o nosso

projeto não estaria como está hoje. Dezopa, obrigado por todo seu conhecimento sobre cinema. Você se mostrou um professor para mim em todos os dias que conversamos. Gostaria de agradecer ao Além dos Ecrãs especificamente. Se não fosse pela ideia de criar este projeto, meus caminhos na universidade seriam outros. Se existe algo que eu dou minha vida e sinto um orgulho imenso, é desse projeto e todo conteúdo criado através dele.

Sou extremamente grato pelo meu querido professor e orientador, Nuno, que me ajudou a tornar este trabalho possível e a passar por todas etapas com total paciência. Sem dúvidas, se tornou, além de um professor, um amigo, e que é fantástico para conversar sobre qualquer assunto.

Por fim, agradeço ao Joe Gardner e à 22 que, mesmo fazendo parte da ficção, são pessoas que me fizeram ter um outro olhar para a vida e entender que nem sempre desejamos o que estamos buscando. Muitas vezes, é necessário se deixar ser e viver.

“Tem uma história sobre um peixe. Esse peixe foi até um ancião e disse ‘Estou procurando um negócio. Um tal oceano.’ ‘O oceano?’ – O ancião falou – ‘Você está no oceano’. ‘Isso?’ – Disse o peixinho – ‘Isso aqui é água. O que eu quero é o oceano’” (DOCTER, 2020, s.p.).

VASSOLER, Leonardo Velloso. **Experiências do espectador adulto e da criança: distintas relações entre narrativa e interpretação em Soul**, da Pixar. 64p. Monografia (curso: Jornalismo). Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2022.

RESUMO

Este trabalho busca analisar a relação entre leitura e interpretação de espectadores distintos com narrativa, através do filme *Soul* (*Soul*, Pete Docter, 2020), do estúdio de animação *Pixar*. Para isso, a pesquisa procura entender como são criadas as narrativas e a importância das experiências dos leitores para a interpretação das histórias. Dessa forma, o trabalho pretende apresentar condições para compreender de que formas as distintas experiências de públicos diferentes, no caso, infantil e adulto, conseguem construir sentidos e interpretações incomuns entre si da mesma narrativa. A partir disso, são escolhidos alguns operadores de analíticos com o intuito de fundamentar a análise do trabalho e deixar a pesquisa mais aprofundada, como narrativa e leitura, além de realizar um panorama histórico da *Pixar* e um mapeamento dos filmes, a fim de encontrar semelhanças nas narrativas produzidas pelo estúdio até chegar em *Soul*. A análise está dividida em três subtópicos de personagens, para compreender a leitura dos grupos infantil e adulto de cenas da animação, com o objetivo de entender como os fatores individuais de cada grupo formam experiências distintas na narrativa. A partir disso, é possível perceber que os grupos possuem individualidades que moldam a interpretação da narrativa, criando leituras, a partir das próprias vivências. Vale ressaltar que a análise foi moldada a partir de suposições de dois tipos de leitura diferentes, ou seja, foi feita dos processos de leitura a partir de uma apreensão do texto e suas condições de constituição de experiência, entretanto, as análises interpretativas para o filme não se limitam em apenas duas. A decisão de olhar para o uma leitura adulta e uma infantil do filme foi devido a conexão que os filmes da *Pixar* possuem com o público adulto e o público de crianças e pessoas mais novas. Assim, os espectadores desses grupos têm experiências e enciclopédias que garantem leituras únicas e diferentes entre si, a partir de como olham para o filme, cenas e personagens inseridos no enredo.

Palavras-Chave: Narrativa; Animação; Cinema; Experiência; Interpretação; Soul;

VASSOLER, Leonardo Velloso. **Experiências do espectador adulto e da criança: distintas relações entre narrativa e interpretação em Soul, da Pixar.** 64p. Monografia (curso: Jornalismo). Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2022.

ABSTRACT

The present work seeks to analyze the connection between the reading and the interpretation of different spectators towards a narrative, through the film *Soul* (*Soul*, Pete Docter, 2020), from *Pixar Animation Studios*. For this matter, the research aims to understand how narratives are created and the importance of the individual experiences of readers for the interpretation of stories. Thus, the work intends to present conditions for the comprehension of the ways in which the distinct experiences of different audiences, in this case, children and adults, manage to construct unusual meanings and interpretations of the same narrative. From this some analytics operators are chosen in order to base the analysis of the work and leave the research more indepth, such as narrative and reading, in addition to carrying out a historical overview of *Pixar* and a mapping of the films, in order to find similarities in the narratives produced by the studio until reaching *Soul*. The analysis is divided into three subtopics of characters as a means to understand the reading of animation scenes by children and adult groups in order to apprehend how individual factors of each group are able to form distinct experiences in the narrative. From this point of view, it is possible to perceive that the groups have individualities that shape the interpretation of the narrative, creating readings from their own experiences, this factors being of age, ethnicity, social status, among others. It is noteworthy that the analysis was shaped by the assumption of two different types of reading, that is, it was made of the reading processes from an apprehension of the text and its conditions of experiences, however, the interpretive analyzes for the film do not are limited to just two. The decision to look at both an adult and a children's reading of the film was due to the connection *Pixar* films have with adult audiences and audiences of children and younger people. However, a reception analysis was not carried out and the interpretative analyzes of the film are not narrowed down to two, only. The decision to observe an adult's and a children's reading of the film was motivated by the connection that *Pixar's* films have with adult, infant and young audiences. Therefore, the viewers of these groups have experiences and encyclopedias that guarantee unique and diverse readings among themselves, starting from their personal looks towards the film, its scenes and characters present in the plot.

Keywords: Narative; Animation; Cinema; Experience; Interpretation; Soul;

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 NARRATIVA: ELEMENTOS PARA CONSTRUÇÃO DAS HISTÓRIAS	14
2.1 O Leitor-Modelo na narrativa.....	19
3 PIXAR: DA ORIGEM ATÉ SOUL	24
3.1 As complexidades narrativas da Pixar	25
3.2 Mapeamento dos filmes da Pixar e semelhanças para as diferentes interpretações	28
4 ANÁLISE DE SOUL	43
4.1 Joe Gardner.....	44
4.2 22.....	50
4.3 Entidades do Pré-Vida e Além-Vida.....	55
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
REFERÊNCIAS	63
FILMOGRAFIA	64

1 INTRODUÇÃO

O estúdio de animação *Pixar* foi criado em 1976, como parte da divisão de computadores da *Lucasfilm*, produtora de filmes e televisão. Contudo, o estúdio só começou a lançar filmes em 1995, sendo *Toy Story* (*Toy Story*, John Lasseter, 1995) o primeiro longa-metragem em animação da empresa. Atualmente, o estúdio possui 26 filmes, tendo *Lightyear* (*Lightyear*, Angus MacLane, 2022) como o último lançamento.

Após, o lançamento do primeiro filme do estúdio, o cinema de animação foi revolucionado e alterou os seus padrões. Por conta desta reformulação na produção das animações, a maioria dos filmes animados começaram a ser produzidos através de computadores. Além disso, as histórias dos filmes da *Pixar* ficaram marcadas por chamarem a atenção de diversos públicos e não somente as crianças. Portanto, desde a criação, o estúdio já revolucionou a produção dos filmes, além da forma de contar as histórias. As animações, desde o começo, conseguiam atrair desde os públicos mais novos, até os mais velhos. Garantindo com que a família inteira que fosse assistir ao filme no cinema conseguisse acompanhar a história e ter uma experiência coletiva no cinema. Segundo o presidente da *Pixar*, Jim Morris:

As histórias da *Pixar* surgem das experiências de vidas das pessoas que trabalham em nossos filmes e sempre queremos que esses filmes falem profundamente com nosso público. Para nós, é essencial que nossa própria equipe represente todo esse público, por isso nos comprometemos a criar uma *Pixar* que inclua todos, faça filmes para todos e, esperançosamente, permita que todos que vão ver um filme da *Pixar* vejam um pouco de si mesmos na tela. (MORRIS, s.p. tradução nossa).

Pensando nisso, os filmes da *Pixar* se tornaram referência na área de narrativa por conseguir abordar assuntos envolvendo meio ambiente, poluição, depressão, luto, relacionamentos fora dos padrões considerados comuns, entre outros. Essas temáticas, somadas à estética dos filmes de animação, conseguiram atingir públicos distintos, ou seja, levando a história e chamando atenção do público mais jovem, até o mais adulto. Dessa forma, os filmes de animação do estúdio são fundamentais para trazer um panorama social e cultural que uma grande massa de espectadores vai se conectar e entender o filme. Seguindo, os avanços da sociedade, os filmes, também, são criados com objetivo de não estereotipar os personagens e cada vez mais dar voz à públicos que antes eram ignorados. Personagens negros, relações homoafetivas, famílias de imigrantes, famílias fora do padrão da sociedade são vistas com frequência nas últimas produções do estúdio, conseguindo agrupar um número de pessoas e aumentando sua relevância no cenário cinematográfico.

Fora isso, em 1996, a *Pixar* já conseguiu três nomeações ao *Oscar*, premiação de maior prestígio no cinema. O primeiro filme do estúdio foi indicado em “Melhor Roteiro

Original”, “Melhor Trilha Sonora” e “Melhor Canção Original (*You’ve Got a Friend in Me*)”. Porém, o filme não ganhou nenhuma das categorias, mas recebeu o Oscar de Contribuição Especial. Em 2002, o estúdio conquistou o primeiro Oscar com o filme *Monstros S.A.* (*Monsters, Inc*, Pete Docter 2001), na categoria “Melhor Canção Original (*If I Didn’t Have You*)” e foi indicado, também, para os prêmios de “Melhor Filme de Animação”, “Melhor Trilha Sonora Original” e “Melhor Edição de Som”. No ano seguinte, a Pixar lançou o longa-metragem *Procurando Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton, 2003) que garantiu o primeiro Oscar na categoria “Melhor Animação” para a empresa. Desde então, são 14 indicações para o prêmio e 11 vezes o estúdio garantiu o troféu. Além disso, até o momento de produção deste trabalho, o último filme a ganhar foi *Soul* (*Soul*, Pete Docter, 2020).

Entendendo a relevância do estúdio na produção de animações, em 2006, o grupo *Walt Disney Company* comprou a Pixar por, aproximadamente, 7.4 bilhões de dólares, garantindo uma cadeira na diretoria da Disney para Steve Jobs, co-fundador da empresa de tecnologia *Apple* e maior acionista individual do estúdio de animação.

Sabendo disso, é possível compreender que as animações da *Pixar* são reconhecidas pelos espectadores gerais e, também, pelos críticos da sétima arte. Entretanto, geralmente, filmes de animação são considerados infantis, por terem desenhos no lugar de atores reais e entregarem uma temática que prende a atenção das crianças através das cores vibrantes, das animações e da história em si.

Porém, quando você assiste novamente aos filmes da *Pixar*, após se tornar jovem ou adulto, a experiência do filme é completamente distinta da que você teve pela primeira vez, quando era criança. Dessa forma, é possível entender que através do mesmo filme, a *Pixar* consegue criar uma narrativa que dialoga com as experiências adultas e uma voltada para o público mais infantil. É possível enxergar um vislumbre de tal situação quando encontramos os pais que levam os filhos para ver algum desses filmes. Muitas vezes a criança sai animada e feliz com a história, enquanto os pais ficam mais reflexivos em relação à mensagem passada. Isso também pode ser visto quando um filme em que o espectador assistiu quando criança se modifica completamente a partir do momento em que assiste mais velho.

Dessa forma, o objetivo do trabalho é analisar as diferentes relações entre narrativa e leitura do filme que podem emergir em um processo comunicacional, em especial, para o público infantil e adulto. O filme que será utilizado na pesquisa como base para entender como diferentes públicos, a partir das próprias experiências interpretações do filme conseguem apresentar leituras distintas para uma mesma narrativa, será *Soul*. No filme em questão, Joe, o protagonista da animação, é um professor de música do ensino médio, em Nova York (EUA), apaixonado pelo gênero musical Jazz. Porém, a vida de Joe não ocorre como ele imaginava. De acordo com a sinopse do filme divulgada no *streaming* Disney+, *site* em que assinantes pagam uma mensalidade para ter acesso aos filmes da *Walt Disney Studios*, ao tentar

desesperadamente mostrar a outra pessoa as vantagens de estar viva, Joe pode acabar descobrindo as respostas para algumas das questões mais importantes da vida.

Assim, o trabalho visa compreender como diferentes experiências e leituras podem construir sentidos distintos, utilizando o filme *Soul* como objeto de estudo e passando pelos diversos longas-metragens do estúdio.

A decisão pelo tema da pesquisa foi tomada pela minha relação com cinema e, principalmente pela paixão pelos filmes da *Pixar*. Além disso, também foi motivada pela vontade de trabalhar a narrativa no cinema, de modo geral.

O meu contato com o cinema começou desde criança. Minha primeira memória numa sala de cinema foi algo apavorante: ao entrar na sala, fui impactado com um trailer em que havia um avião vindo de encontro com a tela. A partir disso, fiquei com medo, mas encantado com o que estava acontecendo. Minha adoração pelos filmes de animação, em si, e essa diferença de narrativas nos filmes da *Pixar*, ocorreu em 2009, quando fui assistir ao filme *Up: Altas Aventuras* (*Up*, Pete Docter, 2009) com meus pais. No fim do filme, saí apaixonado com o espírito de aventura da produção, enquanto meus pais ficaram choravam como eu nunca tinha visto.

Quando ingressei na faculdade de Jornalismo na Universidade Federal de Uberlândia (UFU), fundei um projeto, com colegas de classe, chamado “Além dos Ecrãs”. Inicialmente o era um podcast semanal com debates sobre filmes e séries da Cultura Pop. Mais para frente, o projeto se tornou um canal em que, até hoje, publicamos análises, debates e reflexões relacionadas ao audiovisual no cinema e na televisão, o que me tornou mais apaixonado pelo tema.

Pensando de um ponto de vista social, a análise dos filmes da *Pixar*, a partir das diversas interpretações que os espectadores podem obter, utilizando *Soul* (2020) como objeto principal, é importante para buscar entender quais são motivos para que isso ocorra e como as experiências individuais de cada influenciam nesse processo de interpretação das obras. Além disso, os filmes da *Pixar* estão ligados ao crescimento e criação das primeiras experiências cinematográficas das crianças, uma vez que os filmes do estúdio fazem parte do grupo *Walt Disney Company*, conhecido pelos filmes de animação desde a década de 1930. Também, é importante para sociedade com o intuito de buscar entender de que forma as experiências vividas por cada indivíduo transformam a interpretação de um filme e quais elementos são utilizados para existir essas interpretações nos estúdios *Pixar*.

O trabalho será importante, também, para estudar um filme importante dos últimos anos, pensando que a obra trouxe diversas reflexões através do roteiro, podendo gerar interpretações diferentes em espectadores distintos.

Para o âmbito científico, a pesquisa traz certa inovação para os temas de narrativa, principalmente voltada aos filmes da *Pixar*, em especial *Soul*. O trabalho contribuirá para a

compreensão de como espectadores distintos conseguem construir sentidos diferentes através das próprias experiências e da própria leitura e interpretação do filme. Também será fundamental para aprofundar as maneiras de estudar e entender o conceito de narrativa e como esse domínio reflete na capacidade de compreender as histórias e como conseguimos interpretá-las de acordo com as nossas próprias vidas. Segundo Jonathan Culler, crítico literário que será mais desenvolvido no capítulo teórico:

As histórias, diz o argumento, são a principal maneira pela qual entendemos as coisas, quer ao pensar em nossas vidas como uma progressão que conduz a algum lugar, quer ao dizer a nós mesmos o que está acontecendo no mundo. (CULLER, 1999, p.84)

Ainda, o trabalho foi feito com objetivo de compreender como se dão diferentes possibilidades de produção de sentidos a partir da narrativa do filme *Soul*, dos estúdios *Pixar*, tendo em vista sua circulação entre crianças e adultos. Durante os capítulos de fundamentação teórica, a pesquisa busca compreender o conceito de narrativa e sua relação com a leitura e a produção de sentidos. Ou seja, como as experiências dos espectadores consegue construir interpretações distintas, através das próprias leituras do filme. Outro tópico abordado na pesquisa foi observar a obra da *Pixar* de modo geral e, particularmente, como seus filmes permitem diferentes entradas interpretativas para públicos de diferentes faixas etárias, a partir de experiências diferentes dos espectadores.

Por fim, a pesquisa procura analisar a narrativa de *Soul*, e os modos como ela aciona diferentes repertórios e dimensões de sentidos. Para a análise, foram selecionadas cenas diferentes da animação que comprovam a entrada de diferentes interpretações a partir dos distintos personagens inseridos no trecho analisado.

Vale ressaltar que a pesquisa não tem o objetivo de analisar como cada criança e cada adulto interpreta as cenas do filme e que não se trata de uma análise de recepção. Dessa forma, o trabalho realiza uma análise de possibilidades que o filme garante. Portanto, o objetivo é analisar o texto do filme e os elementos inseridos no enredo da história que possibilitem interpretações diferentes e não analisar a interpretação de cada indivíduo.

A pesquisa será iniciada por dois capítulos teóricos. O primeiro será voltado para narrativa e as formas que elas são criadas, além de uma fundamentação voltada para os personagens, que são elementos inseridos dentro de uma narrativa. Também, nesse capítulo será compreendido de que forma o leitor de um texto narrativo tem influência no próprio texto e como se dá essa conexão entre narrativa e leitor. No segundo capítulo será retratado um panorama histórico do estúdio de animação *Pixar* com intuito de contextualizar o surgimento do estúdio e como se tornou o que é hoje. Além disso, o capítulo abordará um mapeamento

pelos filmes da *Pixar* visando encontrar semelhanças na narrativa que possam complementar a análise desta pesquisa.

Após os dois capítulos teóricos, inicia-se a análise do filme *Soul*. O diagnóstico será realizado através de três subtópicos que vão apresentar cenas de personagens específicos, com o objetivo de entender as variações interpretativas que os públicos infantis e adultos podem ter ao assistirem a cena em questão. Também, ao longo do capítulo será utilizado textos de apoio que ajudem a compreender mais a criação destes personagens, com o intuito de gerar uma complexidade maior para os personagens, garantindo com que os espectadores consigam ter leituras diferentes do personagem, através de profundidades distintas. Vale dizer que os termos de público infantil e público adulto são termos genéricos para incorporar certo grupo de espectadores e não os dividir por faixa etária. Ou seja, crianças e adultos, neste trabalho, devem ser considerados como grupos culturais que possuem leituras distintas a partir das próprias experiências. Entretanto, as possíveis interpretações não se limitam a leituras infantis e adultas. Existe o público adolescente, que pode ter uma interpretação intermediárias entre os dois grupos. Ou em determinados momentos ter leituras mais infantilizadas e em outras ocasiões ter interpretações mais adultas. Pensando nisso que foi escolhido analisar as possíveis leituras de um público mais adultos e de um público mais infantil, porque, assim, a distinção entre as interpretações pode ficar mais evidenciada.

Por último, nas Considerações Finais serão apresentados os resultados analíticos da pesquisa, a partir do desenvolvimento do capítulo da análise, além de mostrar as contribuições do trabalho para o campo da pesquisa e da comunicação sobre narrativa e cinema de animação. Neste último capítulo, mostra-se que, mesmo ao fim desta pesquisa, os questionamentos sobre as temáticas envolvidas no trabalho não terminaram e que esta pesquisa pode, e deve servir de motivação para novos estudos e questionamentos - tanto sobre o filme, quanto sobre narrativa e cinema de animação.

2 NARRATIVA: ELEMENTOS PARA CONSTRUÇÃO DAS HISTÓRIAS

Para começar o trabalho, é necessário realizar um panorama sobre o conceito de narrativa e entender de que forma a relação comunicativa se estabelece entre texto e leitor. Além disso, é relevante compreender como essa relação causa diferentes experiências através do repertório e vivências de cada tipo de público de leitores.

De acordo com o dicionário Dicio (2022), “narrativa é ação, efeito ou o processo de narrar, de relatar, de expor um fato, um acontecimento, uma situação (real ou imaginária), por meio de palavras; narração” (DICIO, 2022). Ou seja, de modo simples, narrativa é contar uma história, tendo começo, meio e fim. Para o crítico literário e professor, Jonathan Culler, no texto *Teoria Literária* (1999), no capítulo "Narrativa", compreender uma narrativa é entender como um acontecimento levou a outro. Dessa forma, interpretar a narrativa, é saber como o ponto inicial de uma história, levou ao meio e, conseqüentemente, ao fim. Culler (1999) utiliza o exemplo feito por outro crítico literário, Frank Kermode.

Frank Kermode observa que, quando dizemos um que um relógio faz “tique-taque”, damos ao ruído uma estrutura ficcional, diferenciando entre dois sons fisicamente idênticos, para fazer de tique um começo e de taque um final. “Considero o tique-taque do relógio como um modelo do que chamamos de enredo, uma organização que humaniza o tempo dando-lhe forma.” (CULLER, 1999, p.85).

Além disso, Culler (1999) diz que, em uma narrativa, deve haver uma situação inicial, uma mudança envolvendo algum tipo de virada e uma resolução que marque a mudança como sendo significativa. Vale ressaltar, também, que uma narrativa é composta por um enredo, com personagens e ações no tempo e no espaço. É possível enxergar esse pensamento de Culler (1999) em roteiros de filmes, em que o protagonista começa de uma forma, com algum problema ou questionamento. Após alguma reviravolta, o protagonista passa por alguma provação (ou reflexão) que o faça mudar, ou chegar no objetivo que sempre buscou, desde o começo da história. Isso pode acontecer durante a história de diferentes maneiras, de modos menos ou mais complexos. Pode ser apenas uma reflexão diferente da personagem, ou após uma grande batalha no final.

O pesquisador, ainda, cita no texto teorias existentes que mostram certos enredos não apenas com essa virada, mas, também, uma inversão de papéis, uma mudança da relação entre personagens, causando um paralelismo na história.

Algumas teorias enfatizam tipos de paralelismo que produzem enredos satisfatórios, tais como a mudança de uma relação entre personagens para seu oposto, ou de um medo ou precisão para sua realização ou sua inversão; de um problema para sua solução ou de uma falsa acusação ou deturpação

para sua retificação. Em cada um dos casos, encontramos a associação de um desenvolvimento no nível dos acontecimentos com uma transformação no nível do tema. (CULLER, 1999, p.86).

Pode-se observar essas mudanças da relação entre personagens e a inversão de papéis no filme *Carros* (Cars, John Lasseter, 2006). Na obra em questão, o protagonista Relâmpago McQueen é um carro de corrida que acaba preso em uma pequena cidade chamada Radiator Springs, em que mora um personagem chamado Doc Hudson. No começo da história, McQueen não gosta da cidade e dos carros que vivem nela, por outro lado, Hudson não suporta carros de corrida e outros que se importam com as corridas competitivas. No final do filme, Relâmpago McQueen cria um laço muito forte com os carros de Radiator Springs. Já Doc Hudson cria uma empatia muito forte por McQueen e acaba se tornando uma espécie de mentor para o carro.

Para seguir o capítulo e enriquecer o trabalho para a análise é preciso traçar um panorama sobre personagens, que são peças fundamentais para uma história. Segundo Reuter (2002), escritor francês, “as personagens têm um papel essencial na organização das histórias. Elas permitem as ações assumem-nas, vivem-nas, ligam-nas entre si e lhes dão sentido. De certa forma, *toda história é história de personagens*” (REUTER, 2002, p.41). Ou seja, os personagens têm a função de traçarem o caminho da história, muitas vezes, dar sentido ao texto.

Apesar de serem importantes para uma história, as personagens que fazem parte de uma narrativa, nem sempre tem a mesma função e o mesmo objetivo. Sobre isso, Reuter (2002) cita seis critérios criados pelo pesquisador, Philippe Hamon (1972), que distinguem e hierarquizam as personagens dentro da história. Essa distinção é feita pelas ações, pelo “ser”, pela posição e de como ela é designada pelo narrador:

- i. Qualificação diferencial: esse tópico se relaciona com a criação da personagem, ou seja, quais características moldam a personagem como ela é? Por exemplo, uma personagem que têm cicatrizes no rosto e sempre aparece com o rosto franzido, normalmente, é retratado como “malvado” na história. Portanto, a *qualificação diferencial* da personagem representa como ela é na história.
- ii. Funcionalidade diferencial: diz respeito ao papel da personagem na ação. Ele tem sucesso nas ações? É mais ou menos importante para as ações da história?
- iii. Distribuição diferencial: aqui, basicamente mostra a importância da personagem para a história. Qual o tempo em que a personagem aparece, com qual frequência, mais ou menos importante, etc.?
- iv. Autonomia diferencial: Relaciona-se à importância da personagem em relação às outras personagens. Quanto mais importante ela é, maior é a possibilidade de ela

aparecer sozinha e, mais oportunidades tem de encontrar diversos outros personagens.

- v. Pré-designação convencional: basicamente é o estereótipo da personagem. Significa que a importância e o *status* da personagem podem ser codificados por marcas genéricas tradicionais: tais traços físicos, tal ação. Na sua primeira aparição, o leitor familiar ao gênero pode categorizá-lo.
- vi. Comentário explícito: diz respeito ao discurso do narrador a propósito da personagem. Indica o *status* da personagem ou a maneira de categorizá-la: “nosso herói”, “esse indivíduo sinistro”, etc.

Esses tópicos são importantes para compreender qual o grau de importância da personagem.

Como mostrado antes, as personagens são imprescindíveis para o entendimento da história, porém, são cruciais para que os leitores criem identificação com a narrativa, uma vez que diversas histórias são traçadas a partir da história das personagens. “A personagem, com efeito, é um dos elementos-chave da projeção e da identificação dos leitores” (REUTER, 2002, p. 41).

Também, a partir destes pontos é possível entender que existem personagens que dependem de outras para fazer sentido na história. Além disso, os critérios são fundamentais para a “clareza” do texto e de sua leitura.

Além de entender a narrativa como fenômeno de compreensão das histórias, é fundamental saber as variáveis que as narrativas podem ter, de acordo com o objetivo do narrador e da história. Culler (1999) afirma que existem seis pontos importantes que indicam uma variação na narrativa:

- i. Quem fala?
- ii. Quem fala para quem?
- iii. Quem fala quando?
- iv. Quem fala que linguagem?
- v. Quem fala com que autoridade?
- vi. Quem vê?

Aqui, é interessante focar, sobretudo, em “fala para quem?”; “fala que linguagem?” e “quem vê?”, porém, é interessante passar pelos outros tópicos antes, para uma melhor compreensão das variáveis. A primeira variação visa compreender qual é o tipo de narrador

da história. O narrador pode se colocar fora da história ou ser um personagem inserido no enredo.

No tópico “Quem fala quando?”, Culler (1999) aborda uma questão temporal de como a história será narrada. Ou seja, o narrador pode contar a história a partir do momento que está ocorrendo a narrativa, mas pode narrar através de retrospectos que já aconteceram, conhecidos no cinema como *flashbacks*, quando o personagem recorda de algo do passado.

Em “Quem fala com que autoridade?”, trata-se da credibilidade que o narrador possui. Como aponta Culler, “narrar uma história é reivindicar uma certa autoridade, que os ouvintes concedem” (CULLER, 1999, p.89) e o leitor e/ou espectador da história, geralmente, não questiona o ponto de vista do narrador - a não ser que o objetivo seja parecer suspeito e questionável para a narrativa.

No tópico “Quem fala para quem?”, Culler (1999) diz que:

O autor cria um texto que é lido pelos leitores. Os leitores inferem a partir do texto um narrador, uma voz que fala. O narrador se dirige a ouvintes que às vezes são subentendidos ou construídos, às vezes explicitamente identificados (particularmente nas histórias dentro de histórias, onde um personagem se torna o narrador e conta a história encaixada para outros personagens). O público do narrador é muitas vezes chamado de narratário. (CULLER, 1999, p. 88).

Ou seja, aqui Culler (1999) reflete sobre a quem o filme se dirige. Portanto, para quem é o filme é destinado. No caso do filme *Soul*, e nos diversos filmes da *Pixar*, o público para qual o filme é destinado é muito diverso, por abordar uma narrativa que tem capacidade de atrair diversos espectadores, entre eles, um público mais infantil e um mais adulto.

Também, mudança de foco na história pode ser feita para atingir públicos e leitores diferentes. Segundo Culler (1999):

[...] a narrativa implicitamente constrói um público através daquilo que sua narração aceita sem discussão e através daquilo que explica. Uma obra de um outro tempo e lugar geralmente subentende um público que reconhece certas referências e partilhas certos pressupostos que um leitor moderno pode não partilhar. (CULLER, 88, 1999)

No trecho “[...] reconhece certas referências e partilhas certos pressupostos” (CULLER, 88, 1999), mostra que dependendo do público leitor do texto, a interpretação pode ser diferente. Ou seja, ao aparecer alguma referência sobre filósofos, cientistas ou personalidades que crianças não conhecem em determinados filmes considerados infantis,

apenas os adultos que assistirem vão entender a referência do texto. Dessa forma, o exemplo citado só faria sentido para um público leitor, enquanto para outro, o texto não teria sentido ou não interferiria na interpretação geral do texto. No tópico 'fala que linguagem', Culler (1999) explica que "as vozes narrativas podem ter sua própria linguagem distintiva, na qual narram tudo na história, ou podem adotar e relatar a linguagem de outro" (CULLER, 89, 1999). Ou seja, as histórias podem ser narradas por um narrador que se coloca fora da história ou um narrador que coloca sua própria perspectiva da história.

Adiantando um pouco o processo da análise, que será desenvolvida nos capítulos "Pixar e a importância do estúdio no cinema" e "Análise de Soul", a maioria dos filmes da Pixar sempre trazem um ou mais personagens mais racionais, "mais adultos", e um ou mais personagens mais "infantis". É possível citar diversos filmes aqui. Em *Monstros S.A.* (Monsters, Inc., Pete Docter, 2001), existem os monstros James P. Sullivan e Mike Wazowski, funcionários em uma fábrica que alimenta a energia de uma cidade chamada Monstrópolis, através do susto em crianças humanas. Os dois protagonistas são responsáveis pelo papel mais racional e que abordam uma linguagem mais identificável ao público adulto, tanto pelos textos, quanto pelas funções realizadas pelas personagens no filme, criando um paralelo à rotina de trabalho tradicional da nossa realidade. Por outro lado, a personagem Boo, uma criança humana que aparece em Monstrópolis de forma inesperada, faz a função da criança, criando uma narrativa mais infantil, por ainda viver a infância. Em *Wall-E* (Wall-E, Andrew Stanton, 2008), a personagem que dá nome ao filme, um robô que está no planeta Terra para limpar o lixo produzido ao longo de anos pelos seres humanos, que estão vivendo no espaço, é o lado mais infantil, mostrando uma personagem mais ingênua. EVA, um outro robô, mais moderno e criado para analisar se a Terra está apta para ser habitada novamente pelos humanos, traz a narrativa mais racional. Assim, isso traz uma identificação maior, quando o público é semelhante ao personagem que está em foco na narrativa da história. Vale ressaltar que as relações entre uma narrativa e seus leitores não se resumem apenas a esse fato, mas isso é um elemento importante para o fenômeno analisado neste trabalho.

Por fim, na seção 'quem vê', Culler (1999) cita:

[...] a questão "quem fala?", portanto, é distinta da questão de "quem vê?". A partir da perspectiva de quem os acontecimentos são enfocados e apresentados? O focalizador pode ou não ser o mesmo que o narrador. Há inúmeras variáveis aqui. (CULLER, 1999, p.90)

Ou seja, às vezes, o narrador da história pode ser diferente do leitor que está acompanhando a história. O narrador é uma criança e quem está seguindo a narrativa é um adulto, por exemplo. Este determinado leitor pode saber de respostas que o narrador não

saiba, seja por conhecimento de mundo, experiências individuais, ou por detalhes que aconteceram na história em que o narrador daquele momento não estava presente e apenas o leitor e as personagens presentes sabem.

Assim, é possível compreender que a forma que a narrativa é apresentada, faz com que os públicos de leitores interpretem o texto, de acordo com as próprias vivências, experiências e pontos de vista.

2.1 O Leitor-Modelo na narrativa

O escritor e filósofo Umberto Eco, no livro *Lector in Fabula* (2002), refere-se a isso como “Leitor-Modelo”, em que a narrativa depende da interpretação de quem lê o texto para criar sentido nele. “Um texto postula o próprio destinatário como condição indispensável não só da própria capacidade concreta de comunicação, mas também da própria potencialidade significativa” (ECO, 2002, p.37). Ou seja, para Eco (2002), um texto nunca está completo se não existir o seu leitor para criar um sentido para o texto e interpretá-lo. Além disso, Eco (2002) reforça como a forma de narrar pode atingir diferentes padrões de leitor-modelo. Portanto, se o narrador quer atingir pessoas crianças através de determinada narrativa, é importante utilizar uma linguagem que seja de fácil compreensão e interpretação para aquela faixa etária. Caso o foco seja um grupo de adultos, é possível usar formas mais complexas para gerar sentido àquela história. “Prever o próprio Leitor-Modelo não significa somente “esperar” que exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo” (ECO, 2002, p.40).

Contudo, nem todas as pessoas da mesma faixa etária ou do mesmo ambiente possuem as mesmas vivências e experiências. Assim, fica mais complexo de atingir um Leitor-Modelo específico.

Mas poderá acontecer coisa pior (ou melhor, segundo os casos). Ou seja, que também a competência do Leitor-Modelo não tenha sido prevista com suficiência - por carência de análise histórica, erro de avaliação semiótica, preconceito cultural, subavaliação das circunstâncias de destinação. (ECO, 2002, p.42).

Pensando nisso, é possível chegar a um ponto importante: será que um texto pode prever uma variedade de leitores-modelos? Ao se aprofundar nos roteiros da Pixar, os núcleos principais, como já foi mencionado neste capítulo, possuem uma variação bem clara entre os personagens principais. As histórias contadas pelo estúdio sempre possuem, no mínimo, dois personagens que são fundamentais para o andar da narrativa, além de, na maioria dos roteiros, existirem dois cenários distintos. Em *Up: Altas Aventuras* (Up, Pete Docter, 2009), existe o personagem Carl Fredricksen, um vendedor de balões de 78 anos, que está prestes a perder sua casa, onde sempre viveu com sua falecida esposa, Ellie. Na mesma trama,

encontramos Russell, um escoteiro de 8 anos de idade, que compõe este outro papel principal da história; em *Soul*, somos apresentados a vida real e a pós-vida, evidenciando a diferença de cenários. Esses dois artifícios utilizados nos roteiros dos filmes da Pixar, podem ser usados como recurso para chamar atenção para pontos diferentes da história, de acordo com as experiências de cada espectador. Além disso, em todas as histórias do estúdio existe uma relação paternal e/ou maternal entre dois personagens, podendo alcançar faixas etárias diferentes a partir das conexões das personagens. A criação dos personagens e como elas interagem com os outros está diretamente ligado à criação do texto - no caso dos filmes, ao roteiro. Por isso, um dos objetivos do presente trabalho encontra-se nesta questão: investigar se a Pixar é capaz de fazer isso, através dos filmes.

Para “decodificar” uma mensagem verbal é preciso ter, além da competência linguística, uma competência variadamente circunstancial, uma capacidade passível de desencadear pressuposições, de reprimir idiosincrasias etc. etc. (ECO, 2002, p.38).

Dessa forma, para Eco, para chegar ao leitor-modelo ideal do texto, é preciso encontrar a uma série de competências que tragam o sentido desejado.

Ele deve aceitar que o conjunto de competências a que se refere é o mesmo a que se refere o próprio leitor. Por conseguinte, preverá um Leitor-Modelo capaz de cooperar para a atualização textual como ele, o autor, pensava, e de movimentar-se interpretativamente conforme ele se movimentou gerativamente. (ECO, 2002, p.39).

Nesse momento, eu acredito que possa haver uma pequena contradição no que Eco (2002) diz. Pensando que a interpretação de uma narrativa varia de acordo com as experiências próprias de cada indivíduo, e que Eco (2002) diz que é necessário ter diversos tópicos específicos para alcançar o Leitor-Modelo, isso significa que o Leitor-Modelo se torna algo utópico para um texto. Porque, para alcançá-lo, é preciso que o leitor tenha tido as mesmas experiências e vivências do autor, ou as experiências que o autor imaginou que o leitor deva ter. Apesar de os textos serem escritos para um público específico, na maioria dos casos, afirmar que o leitor tenha passado pelas experiências que aquele padrão de leitores viveu, é incerto.

Embora Eco (2002) entenda que essa contradição existe ao afirmar que:

[...] poderá acontecer coisa pior (ou melhor, segundo os casos). Ou seja, que também a competência do Leitor-Modelo não tenha sido prevista com suficiência – por carência de análise histórica, erro de avaliação semiótica, preconceito cultural, subavaliação das circunstâncias de destinação. (ECO, 41, 2002).

Por outro lado, isso alcança um ponto positivo e rico para o estudo da narrativa. Já que a interpretação de um texto requer das experiências individuais de cada um, todos os textos sempre vão possuir diversas interpretações possíveis, mais interpretações do que somos capazes de pensar. Isso acaba sendo um ponto importante para este trabalho já que o objetivo é tentar imaginar diferentes interpretações para o mesmo texto.

Outro ponto que a leitura de Eco (2002) traz diz respeito à leitura como algo imprevisível e que depende do repertório e da competência de cada um. Nesse caso, já é algo que não será avaliado e não entra na proposta desta análise, já que este trabalho se dedica a refletir em possibilidades narrativas de um mesmo texto e não utilizar pessoas específicas e estudar a interpretação de cada uma delas.

Eco também ressalta a importância do contexto e das circunstâncias para as interpretações de um texto.

No que diz respeito às seleções circunstanciais, elas representam a possibilidade abstrata (registrada pelo código) de que um determinado termo apareça em conexão com circunstâncias de enunciação (que, a título de alguns exemplos, um dado termo linguístico possa ser expresso durante uma viagem, no campo de batalha, ou no funcionalismo público; que uma bandeira vermelha possa ocorrer ao longo de uma linha ferroviária ou no âmbito de um comício – razão por que um ferroviário comunista observaria com apreensão o primeiro caso e com confiança o segundo). [...] Finalmente, em textos de tipo narrativo, também as circunstâncias, na medida em que são expressas verbalmente, têm seu brilho ofuscado nos contextos. (ECO, 2022, p.5)

Dessa forma, de acordo com o contexto em que o leitor é inserido, a interpretação do texto pode sofrer variação. É importante deixar claro que esse contexto, não remete necessariamente à um espaço, mas pode ser o contexto de faixa etária, comunidade, etc. Por exemplo, se existe um texto em que remete à rotina de trabalho de um adulto, provavelmente isso só vai fazer sentido para as pessoas que estão inseridas naquele contexto de rotina de trabalho. Ou seja, para uma criança, que não conhece essa dinâmica, o texto não fará sentido. Contudo, isso não é completamente verdade, uma vez que não é possível realizar uma análise com todas as pessoas inseridas no mesmo contexto.

Costumeiramente (insisto no termo “costumeiramente”, porquanto uma competência enciclopédica se baseia em dados culturais socialmente aceitos por causa da sua “constância” estatística” se conhecem leões em três situações: na selva, no circo e no zoológico. Qualquer outra possibilidade é fortemente idiossincrática e foge justamente da norma: como tais, quando ocorrem, põem em crise a enciclopédia e produzem textos que funcionam como crítica metalinguística do código. (ECO, 2002, p.5).

Apesar de ser praticamente impossível generalizar, para o efeito da análise que será feita neste trabalho, é necessário realizar o estudo a partir destes “dados culturais socialmente aceitos”.

Além disso, Eco (2002) diz que não tem como um texto existir sem requerer um contexto para a completa significação.

Não existe um enunciado que não requeira um co-texto, para ser semanticamente atualizado em todas as suas possibilidades de significação. Mas este enunciado necessita de um co-texto atual porque o texto possível estava incoativo ou virtualmente presente no próprio espectro enciclopédico dos sememas que o compõem. (ECO, 2002, p.6)

Assim, conclui-se que o texto necessita do contexto e da circunstância de cada leitor para ter a interpretação do texto.

A partir disso, surge um segundo questionamento que devemos abordar neste capítulo: por que estamos tentando encontrar significado nos textos e, nesse caso, mais de um significado interpretativo? Para o jornalista e pesquisador Nuno Manna, no texto “Sobre os textos que amamos: uma leitura comunicacional das narrativas dos sentidos e do sentir” (2010):

Somos guiados por uma tentativa de esclarecer qual é uma abordagem propriamente comunicacional – e se insistimos nessa propriedade é porque acreditamos que ela tem algo a dizer que escapa a outros campos científicos – e, mais especificamente, pensar essa abordagem para a apreensão de textos narrativos. (MANNA, 2010, p.2)

Em um filme, que é o objeto deste trabalho, o texto é fundamental para o andar da história. Sem um roteiro completo, com camadas que fazem os espectadores refletirem sobre os objetivos das personagens e suas motivações, a história fica menos atrativa. Contudo, os filmes do estúdio Pixar, são reconhecidos como grandes filmes de animação, já que apresentam personagens complexos, com tramas que cativam diferentes públicos, através das histórias e dos roteiros.

Com essas reflexões referentes ao conceito de narrativa nas histórias, entraremos em um último tópico antes de iniciar a análise da narrativa de *Soul* (2020): o estúdio Pixar e a importância para o cinema. É fundamental traçar um panorama histórico do estúdio, desde a sua fundação até os dias atuais, para compreender quais foram as motivações para sua criação e os pilares que firmaram o estúdio entre os grandes estúdios de cinema e um dos mais renomados entre os estúdios de animação. Neste próximo capítulo, além de delinear uma perspectiva histórica do estúdio, será importante através pelos filmes da Pixar para entender quais as obras que antecederam *Soul* (2020) e quais pontos se relacionam com a

narrativa da animação que será analisada. Ou seja, buscar tópicos que comprovem que o estúdio possui uma fórmula narrativa própria de criar histórias e se comunicar com públicos distintos.

3 PIXAR: DA ORIGEM ATÉ SOUL

No começo dos anos 90, o cinema passava por constantes transformações. Uma das principais mudanças foi a chegada dos filmes feitos inteiramente por computadores, conhecidos como animações computadorizadas, hoje conhecidos apenas por animação, assim como os desenhos animados que já eram produzidos antes da década de 90. A importância desse avanço deve ser dada ao estúdio de animação *Pixar*, pelo fato de terem lançado o primeiro filme totalmente produzido em computação gráfica, chamado *Toy Story* (1995).

Mas antes da *Pixar*, o cientista da computação, Edwin Catmull, deve ser mencionado. Catmull foi pioneiro na criação de imagens criadas por computador, além de ser um dos fundadores do estúdio, após comandar a divisão computacional da *Lucasfilms Limited*, em 1979 – produtora que pertence a George Lucas, conhecido pelos filmes de ficção científica e aventura da saga *Star Wars* e *Indiana Jones*, respectivamente. Em 1983, o animador John Lasseter entrou para equipe da divisão de computadores da *Lucasfilms Limited*.

Em 1986, Steve Jobs, hoje conhecido pela *Apple Computers*, empresa de aparelhos eletrônicos, comprou a divisão de computadores da produtora de George Lucas, dando o nome de *Pixar*. Entre os principais sócios da compra estavam Edwin Catmull e John Lasseter. Os três são considerados os mais importantes para a criação do estúdio.

Desde a sua criação, a *Pixar* possuía um acordo com um dos maiores estúdios de animação da época, a *Walt Disney Animation Studios*, responsável por lançar *A Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, Wilfred Jackson, Perce Pearce, Bem Sharpsteen, Larry Morey, William Cottrell, 1937), *A Bela e a Fera* (*The Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991) e *O Rei Leão* (*The Lion King*, Rob Minkoff, Roger Allers, 1994), por exemplo. Os filmes citados acima foram feitos em duas dimensões, ou seja, as animações eram feitas no papel e a tridimensionalidade da animação era produzida através da ilusão de ótica do desenho. Diferente dos filmes da *Pixar* que sempre foram produzidos totalmente por computação gráfica, logo, tridimensionais por natureza.

Portanto, o acordo entre as duas empresas foi interessante para ambas. A *Disney* garantia a credibilidade no cenário das animações, enquanto contribuía com a distribuição e divulgação, ao mesmo tempo que a *Pixar* fornecia a produção dos filmes. Porém, em 1999, começaram a surgir os primeiros conflitos entre as empresas. Com a confirmação de *Toy Story 2* (*Toy Story 2*, John Lasseter, 1999), a *Disney* recusou lançar o filme nos cinemas e pretendia produzir a sequência somente em *Video Home System* (VHS), conhecido como Fita VHS, o antecessor do DVD. A negativa do estúdio veio porque a única sequência lançada até o momento pelo estúdio era *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus* (*The Rescuers Down Under*, Mike Gabriel, 1990) e tinha sido produzida para VSH.

Após anos de lucros e conflitos entre as empresas, em 2006, a *Walt Disney Company*, anunciou a compra do estúdio de animação *Pixar* por US\$7,4 bilhões de dólares, unindo as duas de uma vez por todas.

3.1 As complexidades narrativas da Pixar

Antes de ser feito um mapeamento dos filmes da Pixar e mostrar as semelhanças entre as narrativas, e como isso pode implicar em diferentes interpretações na narrativa, é fundamental abordar características gerais que podem ser vistas nas animações do estúdio. Vale ressaltar que a análise desta dualidade será apresentada no próximo capítulo com o objetivo de refletir sobre as questões textuais das animações da Pixar e como isso implica em uma possível duplicidade interpretativa.

De acordo com Marín e Gallardo (2017), pesquisadoras da Faculdade de Comunicação da Universidade de Sevilla, dentro dos filmes da Pixar podemos encontrar diversas semelhanças através das narrativas.

Fé em si mesmo e nos outros; Morte, velhice e aceitação de mudanças (Up: Altas Aventura), questões que costumam ser inusitadas ao abordar públicos heterogêneos; O amor como desculpa para promover a ação. Personagens enfrentando seus medos e sacrificam-se optando por uma atuação heróica (Ratatouille); Amor paterno filial (Monstros S.A); Amor de casal geralmente ancorado nas raízes da família; Amizade, lealdade e confiança entre parceiros (Toy Story) (MARÍN; GALLARDO. 2017, p.11)¹

Essas são algumas situações que geralmente ocorrem mais de uma vez nos roteiros dos filmes da Pixar. Pensando nos tópicos elencados por Marín e Gallardo (2017), é possível notar pontos que todas as pessoas já viveram ou vão viver em algum momento, desde os tópicos mais amplos, até os mais específicos. Por exemplo, todos os espectadores dos filmes vão passar pela velhice e ela não necessariamente precisa ser a passagem de adulto para idoso. Pode ser o momento em que uma criança está se tornando adolescente e começa a ter sentimentos confusos em relação a brincar com certos brinquedos, ou o momento em que um adolescente passa a receber mais responsabilidades, passando a ser adulto.

A questões sobre “amizade, lealdade e confiança entre parceiros” pode ser vista desde criança. Pensando que, neste tópico, “parceiros”, pode ser indicado como parceiros

¹ Fe en sí mismo y en los demás. - Muerte, vejez y aceptación de cambios (Up), cuestiones que suelen ser poco habituales a la hora de dirigirse a públicos heterogéneos. - Amor como excusa para promover la acción. Personajes que se enfrentan a sus miedos y se sacrifican optando por una actuación heroica. (Ratatouille). - Amor paterno filial (Monstruos S.A). - Amor de pareja por lo general anclado a las raíces de la familia (Los increíbles). - Amistad, lealtad y confianza entre compañeros (Toy Story).

amorosos, como é visto em *Os Incríveis* (The Incredibles, Brad Bird, 2004), mas pode ser enxergado em *Ratatouille* (Ratatouille, Brad Bird, 2007), entre Remy e Linguini, que são amigos. Além disso, “parceiros” pode ser considerado como dois personagens que estabelecem algum tipo de conexão ao longo do filme.

Mas, para que os espectadores consigam interpretar os roteiros da *Pixar* e as mensagens das animações, é necessário utilizar de artifícios de dentro do roteiro que atinjam os espectadores, de forma que as entradas dos públicos sejam possíveis. Neste caso, os artifícios são os personagens, os cenários em que estão e os diálogos que estão realizando. Os personagens ganham importância fundamental para essas interpretações, porque através deles, mas só através deles, é possível interpretar as animações, visto que são eles que estão vivendo as histórias. Assim, a interpretação das mensagens dos filmes, através dos personagens, falas, mas, também, a partir das experiências vivenciadas pelos espectadores.

Um bom personagem é o coração, a alma e o sistema nervoso de um roteiro. Os espectadores experimentam emoções através dos personagens, sintam-se movido por eles. Criar um bom personagem é essencial para o sucesso do seu roteiro; sem caráter não há ação; nenhuma ação não há conflito; sem conflito não há história; sem história não há roteiro. (FIELD, 1984, p.54)².

Pedrosa (2016) utiliza um conceito denominado de “Tristeza Positiva” para apresentar alguns momentos dos filmes da *Pixar* que possam ser colocados como importantes para criar a possível dualidade narrativa. “Tristeza Positiva” são aqueles momentos em que algum personagem do filme passa por um momento de estresse máximo ou por algum conflito emocional, podendo se relacionar, assim, com pontos propostos por Martín e Gallardo (2017) anteriormente.

Muitas vezes consideramos as histórias infantis como histórias banais, com enredos fáceis para que a criança se distraia com contos que narram aventuras. No entanto, a profundidade em algumas dessas histórias significa que muitas delas podem se tornar verdadeiras lições de vida para qualquer espectador, não apenas para os mais pequenos, mas também para o adulto. (PEDROSA, 2016, p.9)³

É interessante refletir, também, que a criança está no auge do aprendizado, ou seja, é o momento da vida em que mais se aprende, pelo menos as coisas “mais simples” da vida,

² Good character is the heart and soul and nervous system of your screenplay. It is through your characters that they are touched. Creating a good character is essential to the success of your screenplay; without character you have no action; without action, no conflict; without conflict, no story; without story, no screenplay.

³ A menudo, consideramos que los cuentos infantiles son historias banales, con argumentos fáciles para que el niño pueda entretenerse a partir de breves relatos que narran aventuras. Sin embargo, la profundidad en algunas de estas historias hace que muchas de ellas puedan llegar a convertirse en verdaderas lecciones de vida para cualquier espectador, no sólo para el más pequeño sino también para el adulto.

como educação, respeito, honestidade, lealdade, etc. Apesar disso, o texto segue fazendo sentido para uma interpretação adulta do texto, trazendo outras experiências para o tópico.

Vale adentrar, também, no conceito da “jornada do herói”, uma estratégia utilizada para narrar histórias a partir de um formato específico que contribui para a atenção do espectador do começo ao fim. O conceito foi criado pelo escritor Joseph Campbell, no livro *O Herói de Mil Faces*, de 1949. Dentro da jornada do herói existe um ponto em que o protagonista (o herói) perde algo importante para a conclusão da própria história. Essa perda pode ser algum objeto importante para a personagem ou alguma desilusão com a própria jornada. Esse ponto, pode ser visto como a ‘Tristeza Positiva’, porque a partir do momento em que o herói percebe que não existe mais possibilidade da história se concluir de maneira positiva, o protagonista cria força e motivação para continuar e aprende com as próprias experiências, fazendo com que a história termine de maneira feliz. Mas, para o personagem ficar feliz no fim, é necessário ter um momento de tristeza, contudo, uma tristeza positiva para a história.

Apesar de Campbell (1949) mostrar a Jornada do Herói como um ciclo finito, com começo e fim bem demonstrados, nas narrativas da Pixar os pontos de virada deste ciclo podem ser vistos mais de uma vez.

Por citar alguns exemplos de filmes da Pixar em que a tristeza é a emoção mais recorrente podemos nos voltar para o caso da morte de Ellie e o que isso significa para o Sr. Fredricksen em *Up* (2009); o abandono de Eva ao deixar a Terra e o sentimento que é gerado em *Wall-E*; a situação que os brinquedos de Andy vivem quando ele parte para a universidade em *Toy Story 3* (2010) ou o momento em que Sally vive quando Relâmpago McQueen retorna aos circuitos e sai Radiador em *Carros* (2006) (PEDROSA, 2016, p.9)

Usando o exemplo de *Up: Altas Aventuras* (2009), a morte de Ellie é um ponto de tristeza positiva para o Sr. Fredricksen. Porém, durante o filme o personagem sofre uma desilusão com um ídolo da sua infância, que inspirou-o a criar a casa com balões e viajar para o Paraíso das Cachoeiras. Contudo, a partir dessa desilusão, Sr. Fredricksen entende o que é certo a fazer e toma a decisão correta para o final positivo.

São nesses momentos de tristeza positiva que os espectadores conseguem fazer interpretações da história que possam se conectar com experiências já vivenciadas pelo próprio espectador. E, a partir dessas reflexões criar empatia pelos personagens, colocando-se no lugar deles. Isso pode ser posto para visão das crianças também, obviamente colocando as próprias experiências na interpretação.

3.2 Mapeamento dos filmes da Pixar e semelhanças para as diferentes interpretações

Agora que já foi abordado os conceitos de narrativa no capítulo anterior e apresentando aspectos relacionados aos filmes do estúdio de animação Pixar neste capítulo, é interessante realizar um mapeamento dos filmes originais Pixar. Optamos por nos ater aos filmes que não sejam continuações, tendo em vista os limites do trabalho, e entendendo que a maioria dos personagens principais e tramas básicas das histórias já foram aprofundadas no primeiro filme.

Portanto, o mapeamento começa em *Toy Story* (1995), passando até *Red: Viver é um Fera* (Turning Red, Domee Shi, 2022) que foi o último longa-metragem de origem lançado pelo estúdio, até a última revisão deste trabalho.

Isso é fundamental para compreender de onde surgiu *Soul* (2020) e quais são as inspirações e referências do estúdio em outros filmes, pontos que serão aprofundados na análise panorâmica do trabalho.

É importante esclarecer que o mapeamento desses filmes não deve ser uma análise minuciosa de cada trecho e ponto do filme que apresente os conceitos tratados anteriormente. Aqui, serão apresentados para trazer exemplos que tornem a análise do próximo capítulo mais clara e completa.

O primeiro filme da Pixar, como já foi apresentado, foi *Toy Story* (1995). Neste filme, o protagonismo da história é dividido entre duas personagens: os brinquedos Xerife Woody e o astronauta Buzz Lightyear. No longa-metragem, os dois são brinquedos de um garoto chamado Andy. Por um lado, Woody é um brinquedo antigo e antiquado, enquanto Buzz é moderno e o sonho de consumo de todas as crianças.

A dualidade entre as duas personagens já garante dois pontos de vistas diferentes, pensando que os dois estão posições opostas: o xerife contra o astronauta, o velho contra o novo, o favorito contra o novo favorito, o antiquado contra o moderno, etc. Essa dualidade abre margem para as questões de *Leitor Modelo* proposta por Eco, porque tendo protagonista oposto, o texto consegue representar dois tipos de espectador em um mesmo filme. Isso pode ser visto em outros filmes do estúdio, inclusive em *Soul*, que será analisado no próximo capítulo. O tempo em tela e a importância para a criação do enredo é semelhante entre os protagonistas de *Toy Story* (1995). Além disso, durante a história mostrada, nós vemos os brinquedos tendo sentimentos e elementos que nós, seres humanos, sentimos e presenciamos: ciúmes, medo, raiva, companheirismo, amor, entre outros.

No mesmo ano do lançamento do filme, o jornal Folha de São Paulo escreveu uma matéria sobre o filme contando sobre o sucesso de bilheteria da animação nos Estados Unidos. Em determinado trecho, o repórter diz que “como criança pequena não vai ao cinema

sozinho, "*Toy Story*", a exemplo de todos os filmes infantis bem-sucedidos, também é dirigido aos adultos" (WASHINGTON, 1995, s.p.). Ou seja, desde o início das produções da Pixar, a ideia de ter mais de um leitor modelo e criar uma narrativa que envolva a criança e ao mesmo tempo ter uma história que os adultos também se interessem, já era estabelecida.

Pensando nos tópicos abordados por Marín e Gallardo (2017), dentro do texto de *Toy Story* (1995), é possível enxergar 'Fé em si mesmo e nos outros', 'aceitação de mudança', 'sacrificam-se optando por uma atuação heróica' e principalmente 'amizade, lealdade e confiança entre parceiros'.

Na animação é possível encontrar o conceito de 'Tristeza Positiva' criado por Predosa (2016), em pelo menos dois momentos. O primeiro momento é quando o Xerife Woody percebe que está sendo trocado pelo novo brinquedo novo. O segundo acontece quando Buzz Lightyear descobre que é apenas um brinquedo, não um astronauta de verdade. Além de perceber, também, que não é único e exclusivo e que existem milhares iguais a ele. Também, as leituras distintas para a narrativa podem ser enxergadas na forma que os personagens são vistos. Além disso, os diálogos da animação podem gerar interpretações diferentes de acordo com as experiências de cada espectador, assim como os outros filmes. Em *Toy Story*, é possível encontrar entradas para leituras diferentes entre os diálogos dos personagens principais do filme. Na cena em que Woody discute com Buzz Lightyear dizendo que o astronauta é apenas um brinquedo, assim como na cena em que o astronauta descobre que realmente é um boneco, pode levar os espectadores interpretarem de maneiras distintas. A desilusão que Buzz sofre é possível enxerga-la em cenários do trabalho, para o público adulto, ou no ambiente escolar para o público mais infantilizado, por exemplo.

Imagem 1 – Xerife Woody e Buzz Lightyear em *Toy Story* (1995)

Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Seguindo a linha do tempo, temos *Vida de Inseto* (*Bug's Life*, John Lasseter, 1998), em que o protagonista do filme é uma formiga chamada Flik. O personagem principal é cheio de ideias, mas precisa contratar guerreiros para defender sua colônia de um bando de gafanhotos, até que descobrem que o exército não passa de um grupo de atores de um “circo de pulgas”. Além de ‘aceitação de mudanças’, ‘personagens enfrentando seus medos’ e lealdade’, também é possível enxergar elementos de humanismo no enredo, principalmente, voltados para a questão do trabalho, fazendo, também, uma referência ao conto da “Cigarra e Formiga” e do modelo industrial de trabalho. Por Flik ser um personagem que não se encaixa no padrão de trabalho das formigas daquela colônia, ele é considerado como “diferente”.

Contudo, no final do filme, a ‘aceitação de mudança’ vem por parte da colônia como um todo, que percebe que não precisa ficar focado no formato de trabalho (quase que escravo) da colônia e que é necessário mudar às vezes. Aqui, um dos principais tópicos que podem gerar interpretações diferentes é na história das formigas e a relação delas com o trabalho. As crianças não são familiarizadas com o contexto do trabalho, portanto isso pode trazer leituras distintas de acordo com o público leitor. Entretanto, existem diversas outras maneiras e aspectos do filme podem causar interpretações diferentes de acordo com as próprias experiências, porém, aqui é apenas para traçar um parâmetro e apresentar evidências de que existem diversas formas de ler os filmes da *Pixar*, deixando *Soul* apenas como objetivo do universo de filmes da *Pixar*.

Figura 2 – Flik e Aphie, a formiga rainha da colônia, em *Vida de Inseto* (1998)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

O terceiro filme do estúdio foi *Toy Story 2* (1999), como não vamos abordar continuções, seguiremos direto ao quarto filme da Pixar: *Monstros SA* (2001). O filme apresenta uma menina chamada Boo que entra no mundo dos monstros. Apesar de estranho, os monstros morrem de medo da criança que é considerada radioativa, neste mundo, encostar em crianças humanas é considerado um grande perigo. A partir disso, a dupla de monstros J. P. Sullivan e Mike Wazowski têm que manter a criança escondida até levá-la de volta para casa. Na animação, os monstros utilizam o grito de sustos das crianças como energia para abastecer a cidade e, ao final, os monstros descobrem que o riso é muito mais poderoso que o susto, fazendo a fábrica de sustos, Monstros S. A., transforma-se em uma fábrica de risos. Em *Monstros SA* (2001) podemos ver 'aceitação de mudanças', quando a fábrica muda o *modus operandi* da produção de energia, 'amor paterno', pelo fato de Sullivan se tornar a figura de um pai para Boo, pela relação entre os dois ao longo do filme. Também, é possível enxergar 'amizade, lealdade e confiança entre parceiros', entre Sullivan e Mike. Neste caso, os espectadores podem ter interpretações distintas em relação às ações de Sullivan, pelo fato de nem todos os públicos terem a visão de um pai. Fora isso, ao longo do filme, são mostradas evidências de escassez de combustível para os carros, que é um tópico que as crianças não tem tanto conhecimento, para fazer um comparativo com o petróleo na nossa realidade.

Figura 3 – Boo sendo acolhida por Sullivan em *Monstros SA* (2001)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Na sequência temos *Procurando Nemo* (2003), filme em que o protagonismo é deixado com o peixe-palhaço, Nemo. Nemo é capturado inesperadamente e seu pai, o peixe-palhaço Marlin, se vê obrigado a resgatar seu filho em uma grande jornada. Durante o filme, Marlin conhece Dory, peixe que tem perda de memória recente, o que complica a situação do peixe-palhaço. No longa-metragem podemos enxergar ‘amor paternal’, ‘aceitação de mudança’, ‘morte’, ‘personagens enfrentando seus medos’, ‘confiança entre parceiros’, entre outros.

A *Tristeza Positiva* de Pedrosa (2016) pode ser atribuída ao momento em que Nemo é capturado e Marlin vai atrás do filho, ou até mesmo no momento em que Marlin e Dory são cercados por águas-vivas e o peixe-palhaço pensa que Dory morreu. Essas situações fazem Marlin passar por um estresse máximo, mas que levam a personagens a encontrar saídas para um desfecho positivo. Os obstáculos que são enfrentados pelos personagens podem ter interpretações distintas para os leitores, a partir da enciclopédia de cada um. Dessa forma, fugir de tubarões, enfrentar águas-vivas ou fugir do aquário de um dentista, pode ter leituras distintas para cada grupo de espectadores. Além disso, as motivações dos personagens podem ser entradas para diferentes interpretações da narrativa do filme.

Figura 4 – Marlin e Dory em encurralados por águas-vivas em *Procurando Nemo* (2001)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Segundo a ordem de lançamento dos filmes, temos *Os Incríveis* (2004). Beto Pêra e sua mulher Helena estavam entre os maiores super-heróis do mundo. Quinze anos depois, eles foram forçados a adotar novas identidades e a mudar-se para o subúrbio, onde vivem como cidadãos comuns com três filhos, Violeta, Flecha e Zezé. Beto, não gosta do seu trabalho como vendedor e não consegue parar de pensar em voltar a combater o crime como herói. Durante o filme é possível interpretar 'amor como desculpa para promover a ação', 'personagens se sacrificando optando por uma atuação heroica', 'amor de casal ancorado nas raízes da família' e 'amizade, lealdade e confiança entre parceiros'. Em *Os Incríveis* (2004), também pode ter interpretações diferentes de acordo com experiências de cada um. As inseguranças e desejos dos personagens podem trazer memórias ou reflexões distintas para os espectadores. Sr. Incrível (Beto Pêra), por exemplo, apresenta inseguranças que as crianças não são familiarizadas, assim como as crianças da família passam por situações que o público adulto não vive mais. Esses pontos podem gerar leituras e pensamentos diferentes para os espectadores.

Figura 5 – Da esquerda para direita: Helena, Flecha, Beto e Violeta em *Os Incríveis* (2004)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Dois anos depois do lançamento de *Os Incríveis* (2004), surge *Carros* (*Cars*, John Lasseter, Brian Free, 2006). No filme, o carro de corrida Relâmpago McQueen acaba preso na cidade *Radiator Springs* onde conhece outros carros que o ajudam a descobrir que há mais na vida do que fama. A animação consegue abordar ‘fé em si mesmo e nos outros’, ‘velhice’, ‘aceitação de mudanças’, ‘amizade, lealdade e confiança entre parceiros’.

O último ponto pode ser visto entre McQueen e outros dois carros, principalmente: Mate, o carro de reboque, e Doc Hudson. Com Mate, a relação é de amizade genuína, porém com Hudson, isso pode ser visto na relação de mentoria entre os dois, já que Doc Hudson já foi um carro de corrida no passado e passa ajudar McQueen e correr melhor. A forma que Relâmpago McQueen vê a vida, as competições podem trazer reflexões diferentes para cada público, assim como os carros simples de *Radiator Springs* também conseguem fazer com os espectadores tenham interpretações diferentes, de acordo com as próprias experiências. Além disso, a relação entre McQueen e Doc Hudson, Mate e Sally, personagens envolvidos na trama principal, pode abrir espaço para interpretações variadas a partir da enciclopédia de cada espectador.

Figura 6 – Relâmpago McQueen e Mate em *Carros* (2006)

Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

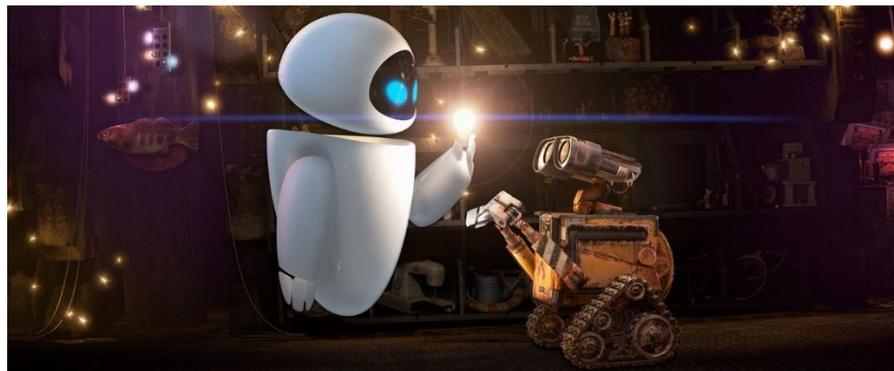
Em 2007, a Pixar lançou *Ratatouille* (Ratatouille, Brad Bird, 2007) em que os protagonistas são Remy, um jovem rato que sonha em se tornar um chef de cozinha, e Linguini, um ajudante de cozinha desastrado de um renomado restaurante de Paris, França. A situação mais clara que é possível enxergar na animação para o objetivo do trabalho é a ‘confiança entre parceiros’, uma vez que Remy sabe cozinhar melhor que Linguini, então precisam da confiança e da ajuda um do outro para conquistarem o sucesso desejado. No filme, a frase que ficou mais famosa é “qualquer um pode cozinhar”. Nesta frase, os espectadores já conseguem gerar interpretações diferentes para o filme. O verbo “cozinhar”, pode ser interpretado de diferentes formas. Pode ser um sonho, uma ação ou vontade que cada espectador possui. Também, a relação e os diálogos entre Remy e Linguini podem construir sentidos diferentes para os espectadores do filme.

Figura 7 – Remy e Linguini em *Ratatouille* (2007)

Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Wall-e (*Wall-e*, Andrew Stanton, 2008), já citado neste trabalho, apresenta um robô solitário, responsável por organizar o lixo que a humanidade causou na Terra, forçando os seres humanos a irem embora do planeta. Depois de centenas de anos, *Wall-e* descobre um novo propósito na vida quando conhece uma outra figura robótica chamada EVA. Além disso, a animação mostra elementos em relação à conscientização ambiental e sedentarismo, tudo isso, fazendo referências a filmes do gênero da Ficção Científica, como *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968). Essas referências do cinema mais antigo geram memórias e interpretações para cada público. Também, os principais pontos do filme são relacionados a poluição do planeta Terra, degradação do meio ambiente, etc. Ao ter contato com esses temas abordados no filme, os espectadores podem ter reflexões e interpretações diferentes para as situações vivenciadas na vida real.

Figura 8 – EVA e Wall-e em *Wall-e* (2008)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

No ano seguinte, estreou *Up: Altas Aventuras* (2009), também mencionado anteriormente, tendo como protagonista um vendedor de balões aposentado, Carl Fredricksen, que está prestes a perder a casa em que sempre viveu. O longa-metragem aborda reflexões sobre 'morte, velhice e aceitação de mudanças', 'amor paterno' e 'amizade, lealdade e confiança entre parceiros'. No filme, as questões trabalhadas envolvendo luto e morte pode trazer interpretações diferentes, pensando que, na maioria dos casos, adultos já sofreram luto ou a morte de alguém com mais frequência. Também, Carl Fredricksen é uma imagem paterna para Russel, um jovem escoteiro que vive a aventura junto com Fredricksen. Dessa forma, os espectadores podem ter interpretações diferentes das ações e dos personagens da história.

Figura 9: Carl Fredricksen em sua casa de balões em *Up: Altas Aventuras* (2009)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Em 2012, *Valente* (Brave, Mark Andrews, Brenda Chapman, 2012) traz a história de uma família na Idade Média em que a personagem principal é a Princesa Merida. Determinada a trilhar seu próprio caminho na vida, desafia uma antiga tradição sagrada do reino para realizar os próprios sonhos. Em determinado momento, a mãe de Merida, Rainha Elinor, é transformada em urso por conta de um feitiço de uma bruxa, o que faz Merida e a Rainha se aproximarem para reverter a magia. Os espectadores conseguem enxergar interpretações sobre feminismo, família, maternidade, entre outros. Principalmente, é possível analisar a 'aceitação de mudança' na animação. Aqui, também é possível realizar interpretações diferentes de acordo com cada grupo de espectadores, através do discurso dos personagens e cenas do filme. Pensando na relação entre Merida e sua mãe, e os diálogos entre as personagens, isso pode gerar leituras distintas de acordo com as experiências que cada leitor carrega ao assistir o filme.

Figura 10 – Rainha Elinor em forma de urso e Merida em *Valente* (2012)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Divertida-Mente (Inside Out, Pete Docter, 2015) tem como personagem principal a garota de 11 anos, Riley, mas os protagonistas, são os sentimentos da criança: Medo, Raiva, Alegria, Nojinho e Tristeza. O filme aborda reflexões literais em relação aos sentimentos da criança e como as memórias são fundamentais para a formação dos mesmos. Dessa forma, em *Divertida-Mente* (2015) é um dos filmes que mais é capaz de enxergar a *Tristeza Positiva* de Pedrosa (2016), uma vez que um dos protagonistas do filme é a própria personificação do sentimento de tristeza. Fora isso, as interpretações dos espectadores podem se tornar distintas, uma vez que cada leitor possui uma leitura diferente para como as emoções são expostas, além de trazer reflexões distintas baseando-se nos personagens e nos diálogos do filme.

Figura 11 – Raiva, Nojinho, Medo, Alegria e Tristeza em *Divertida-Mente* (2015)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

No mesmo ano, a Pixar lançou *O Bom Dinossauro* (The Good Dinosaur, Peter Sohn, 2015). O filme aborda a possibilidade de coexistência entre seres humanos e dinossauros, caso o asteroide, responsável pela extinção dessas criaturas, não tivesse atingido o planeta Terra, tornando possível a relação entre seres humanos e dinossauros. A animação tem como protagonistas, a criança humana, Spot, e o jovem dinossauro chamado Arlo. É possível observar a 'fé em si mesmo e nos outros', além de 'personagens enfrentando seus medos e sacrificando-se optando por uma atuação heroica', 'amizade e confiança entre parceiros' e 'morte'. As diferentes interpretações podem ser enxergadas, principalmente, na forma como os personagens enfrentam seus medos e se relacionam com os outros personagens.

Figura 12 – Arlo e Spot em *O Bom Dinossauro* (2015)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Em 2017, o estúdio lançou *Viva - A Vida É uma Festa* (Coco, Lee Unkrich, 2017). Nele, vemos Miguel, que sonha em se tornar um músico como seu ídolo, Ernesto de la Cruz, apesar da música ter sido banida em sua família. Durante a história, Miguel vai até a terra dos Mortos e conhece Hector, um trapaceiro que passa a participar da jornada de Miguel. Na animação é visto 'amor paterno', 'morte', 'aceitação de mudanças', 'amizade, lealdade e confiança entre parceiros'. Também, é possível encontrar a *Tristeza Positiva* de Pedrosa (2016), quando Miguel sofre uma desilusão através de Ernesto de la Cruz. Aqui, também é possível obter interpretações diferentes nas temáticas sobre família, morte, aceitação, entre outros. A forma que Miguel vai atrás do próprio sonho e nas relações que o personagem constrói com os outros personagens do filme, podem gerar interpretações diferentes para cada espectador.

Figura 13: Hector, o cachorro Dante e Miguel em *Viva – A Vida É uma Festa* (2017)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica (Onward, Dan Scanlon, 2020), traz os irmãos elfos, Ian e Barley Lightfoot, como protagonistas. O filme é ambientado em um subúrbio de

um mundo de fantasia que já foi repleto de magia, mas estes aspectos fantásticos estão, cada vez mais, diminuindo. Durante a animação, os irmãos embarcam em uma jornada para descobrir se ainda há mágica no mundo. Como os irmãos são bem diferentes um do outro, abre caminhos para que o *Leitor Modelo* seja abordado de formas distintas. Também é possível perceber os tópicos de ‘morte’, ‘amizade, lealdade e confiança entre parceiros’. Além de ser possível observar a *Tristeza Positiva* de Pedrosa (2016) em momentos de desilusão das personagens. As visões para o filme podem ser diferentes a partir da forma com que cada espectador se conecta com os diálogos entre os personagens e com os personagens em si. Também, a forma que os dois irmãos se relacionam, criando uma conexão quase paternal ao longo do filme, pode construir reflexões e interpretações diferentes para os espectadores.

Figura 14: Barley e Ian Lightfoot em *Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica* (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Em 2020, é lançado *Soul* (2020), mas como o filme será o objeto de análise do trabalho, não cabe passar pelos pontos do filme de forma vaga, já que no próximo capítulo será realizada a análise minuciosa da animação. *Luca* (Luca, Enrico Casarosa, 2021) é ambientado na Riviera Italiana e acompanha a vida do garoto e monstro marinho, Luca, que sonha em sair das profundezas do mar e conhecer a superfície. Sua família acredita ser perigoso conhecer a vida dos humanos, mas, mesmo assim, o protagonista, segue a sua vontade. Na superfície, Luca descobre que ao perder o contato com a água se torna um ser humano. Lá, conhece Alberto, mas descobre que o amigo também é um monstro-marinho. O longa-metragem traz questionamentos relacionados ao racismo, sexualidade, amizade e preconceito, além da ‘aceitação de mudanças’.

Nesta animação é interessante apresentar a evolução das produções da Disney/Pixar em abrir interpretação para uma relação amorosa entre pessoas do mesmo gênero. Em *Luca* (2021), é a primeira vez na história do estúdio que isso acontece, assim como em *Soul* (2020) é a primeira vez que o protagonista é negro. Aqui, também as interpretações surgem a partir das diferentes percepções da história que acontece. Pensando na relação entre Luca e Alberto, pode surgir a interpretação de um casal homossexual, dessa forma, a entrada para essa interpretação pode ser feita através de espectadores que nunca se sentiram representados em um filme como este, mas também, pode servir como reflexão para que pessoas mais novas possam se conhecer melhor e entender mais sobre a própria orientação sexual.

Figura 15: Alberto e Luca na forma de monstros marinhos em *Luca* (2021)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Por fim, em 2022 a Pixar estreou o filme *Red: Crescer é uma Fera* (*Turning Red*, Domee Shi, 2022). O filme conta a história da garota de 13 anos, Mei Lee, vivendo o começo da adolescência. Além de precisar lidar com a mãe superprotetora e as mudanças em seu corpo, a protagonista também tem que lidar com um fato diferencial: sempre que se emociona, ela se transforma em panda-vermelho gigante. A animação aborda a ‘aceitação de mudança’, ‘amizade, lealdade e confiança entre parceiros’. Os espectadores do filme podem ter interpretações diferentes para a animação, através da forma que os personagens se relacionam, mas, principalmente, pela relação entre Mei Lee e sua mãe e a protagonista e suas amigas.

Figura 16: Mei Lee em forma de panda-vermelho gigante e suas amigas em *Red: Crescer é uma Fera* (2022)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Agora que já foi apresentada a semelhança que as animações possuem para criar diferentes tipos de interpretação, envolvendo tópicos que consigam abordar diferentes público através da criação do roteiro e personagens. Lembrando que *Lightyear* (2022) é o último filme lançado pelo estúdio, até a última revisão deste trabalho, entretanto, não iremos aborda-lo por se tratar, de certa forma de uma continuação de um personagem criado em *Toy Story* (1995). Assim, podemos seguir para a análise de *Soul* (2020), mostrando de forma mais singular os momentos em que esses tópicos são abordados e de que forma isso pode criar a dualidade narrativa para os espectadores. Reforçando, mais uma vez, que a análise será feita a partir do texto do filme e do olhar que propomos a lançar sobre ele, e não na interpretação única de cada espectador. Assim, o estudo será reflexivo sobre as possibilidades interpretativas que o texto do filme pode criar.

4 ANÁLISE DE SOUL

A partir da fundamentação teórica realizada e, abordando o conceitos trabalhados nos capítulos anteriores, é importante voltar a questão norteadora do trabalho e realizar uma análise tendo como operador analítico o conceito de narrativa, com foco no modo como se estabelece a relação entre narrativa e leitura. Também, torna-se relevante mostrar como a leitura implica nos processos de interpretação e experiência da obra. Vale ressaltar que a análise será com o objetivo de buscar dois tipos de leituras diferentes do filme, no caso, leituras de um público infantil e um público adulto. Porém, são apenas duas leituras dentro de um cenário de infinitas interpretações e modos diferentes de ler o filme. Apesar disso, são dois modos importantes para compreender a relação ampla entre adultos e crianças com o filme da Pixar e, especificamente, com *Soul* (2020). Para isso, a análise do filme utilizará de determinados personagens presentes no longa-metragem, além de evidenciar que, a partir das experiências individuais de cada espectador, personagens, diálogos e elementos da animação, pode ter leituras e interpretações diferentes.

O corpo deste capítulo é dividido a partir das personagens do filme, uma vez que a narrativa contada no filme, é mostrada através dos personagens. Assim, a compreensão do filme e as interpretações da animação, surgem pelos personagens inseridos na história. Ou seja, o espectador que vai assistir o filme e tirar sua própria interpretação da animação, obteve essa leitura pela história dos personagens e dos diálogos que aconteceram. A divisão foi feita em três tópicos: Joe Gardner, o protagonista da história, 22, a personagem antagonista à Joe Gardner e os representantes do Pré-Vida e Além-Vida, por exemplo, os Zés, Terry e as almas perdidas. Fora os personagens, a análise partirá de textos de apoio que ajudam a colocar em perspectiva elementos da narrativa do filme. Dessa forma, através destes materiais é possível aprimorar o olhar para as diferentes leituras e entradas possíveis no filme.

A decisão por esses personagens foi justamente pela relação entre eles. Joe é o protagonista da história, portanto, aparece em quase todas as cenas do filme e é nas falas e diálogos de Joe que estão presentes os momentos mais reflexivos e com possibilidades para distintas interpretações. 22 foi escolhida, porque, assim como Joe possui diversas cenas em que a entrada para leituras diferentes está presente. Além disso, 22 é o extremo oposto de Joe no começo do filme, o que é interessante para a análise, pois, a partir disso é possível analisar como personagens distintos conseguem causar interpretações e entradas de leituras distintas do filme. Por fim, as entidades do Pré-Vida e Além-Vida, que foram escolhidas por serem personagens importantes importantes para o enredo do filme e que possuem diálogos e complexidades que garantem entradas para diferentes interpretações.

A animação aborda a história de Joe Gardner que acredita que nasceu para ser música de Jazz, mas a vida não foi como ele esperava. Joe viveu a vida inteira de professor de música, mas sempre em busca de se tornar um artista. Para Joe, a vida só iria começar

no momento em que ele conseguisse se tornar o que sempre sonhou. Contudo, por essa busca incansável que Joe tem de viver de música, o protagonista da animação acabou deixando de viver e desfrutar a vida da forma que gostaria.

4.1 Joe Gardner

Joe Gardner é um professor de música, de 46 anos, de uma escola de Nova York, mas acredita que nasceu para tocar em bandas de jazz. Contudo, no dia em que Curley, ex-aluno de Joe e baterista na banda de Dorothea Williams, uma famosa artista de jazz, convida-o para participar do ensaio do grupo, Joe sofre um acidente e morre. Apesar disso, a alma de Gardner, no Além-Vida, local espiritual criado na trama, entra em conflito ao afirmar que ainda não viveu o suficiente e que precisa voltar para a Terra, porque “sua vida iria começar naquele dia”, aquela seria sua primeira oportunidade de tocar em uma banda.

Logo no início do filme, Joe recebe a proposta de ser efetivado na escola e deixar de ser um professor substituto. A personagem encara aquela informação de maneira frustrada, por não querer aquilo para vida. Poucos minutos depois, Curley liga para Gardner e diz que ele pode participar do ensaio da banda de Dorothea Williams. A recepção das duas notícias é oposta para a personagem. Enquanto de um lado, Joe conseguirá um emprego estável e a garantia de uma vida boa em Nova York, por outro lado, Joe terá a vida que sempre sonhou e que viveu a vida pensando que era o objetivo de vida.

Mas, assim como nos outros filmes da *Pixar*, *Soul* é criado com o objetivo de chamar atenção de diferentes tipos de leitores. E, da mesma forma que ocorre nas outras animações do estúdio, *Soul* atinge os leitores, no caso espectadores da animação, através das personagens inseridas na história. Isso começa a ser pensado não apenas nas falas e diálogos presentes no roteiro, mas desde a criação das personagens.

O *streaming Disney+*, em que usuários pagam uma assinatura e possuem os filmes da *Walt Disney Company*, incluindo, logicamente, os filmes da *Pixar*, na aba de *Soul* existem vídeos extras contando sobre os bastidores de criação do filme. No vídeo extra “Não é um Joe qualquer”, os produtores, diretores, animadores e responsáveis pela animação, contam sobre o processo de desenvolver a personagem de Joe Gardner.

Segundo a Britta Wilson, encarregada pelo setor inclusão e contato do filme, ao criar Joe Gardner, foi preciso “fazer justiça” à responsabilidade que a personagem tem. “Isso significa assegurar fazer justiça não apenas ao papel e ao personagem, mas à comunidade em que Joe vivia.” (WILSON, 2020, s.p.).

Para Trevor Jimenez, Supervisor de História e Chefe de História da animação, Joe evoluiu muito positivamente desde sua criação. “Na primeira versão, ele era um músico bonitão e bem-sucedido. E daí surgiu uma pergunta: E se a vida dele estivesse meio

empacada e não estivesse fazendo o que gosta, nem seguindo sua paixão?” (JIMENEZ, 2020, s.p.). Isso é um ponto importante para o aprofundamento de Joe Gardner no filme. Porém, além de trazer uma minúcia maior à personagem, isso é fundamental para a conexão do público com o protagonista da animação. Não podemos generalizar e abordar isso como um fato social, mas, durante a vida, parte das pessoas acabam entrando em uma rotina confortável com medo de grandes mudanças e se acostumam com algo que não necessariamente seria seu maior desejo e a grande paixão na vida. Dessa forma, desde a criação da personagem, os responsáveis pelo filme buscaram aumentar semelhanças entre personagem e espectador, tornando-o mais humanizado.

Figura 17: Primeiros desenhos de criação de Joe Gardner



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Essa conexão com o espectador passa para o roteiro através das falas das personagens. A primeira cena do filme, mostra Joe tentando ensinar para uma turma de alunos da escola como tocar uma música, porém os alunos não estão interessados nos ensinamentos e acabam tocando em desarmonia, sem se preocupar com os ensinamentos. Quando Joe chama uma das alunas, Connie, para tocar um solo improvisado de trombone, um instrumento de sopro, a aluna surpreende e toca muito bem. Todos os alunos param de tocar e riem de Connie por ter tocado com sentimento e ter “sentido a música”.

Seguindo a cena, Joe explica que não tem motivo de debochar de Connie e da forma que ela tocou. Em seguida, o protagonista conta como foi a primeira vez que teve contato com o jazz. “Eu fui levado pelo meu pai e não queria ir, mas aí eu vi um cara ele mandava as notas com tanta vontade. Depois chegou o solo e ele fechava os olhos, e você sentia que ele estava cantando. Você ficava olhando, e ele flutuava no palco”.

Durante a fala, Joe começa a tocar o piano e todos os alunos começam a prestar atenção nele, assim como o artista da casa de show fez quando Gardner conheceu o jazz.

Essa primeira cena do filme já nos mostra diversos pontos que permitem a entrada de crianças e adultos na história. Aqui, adultos conseguem se ligar na história de Joe e da forma que ele enxerga a música. Para ele, a música é muito mais que um ritmo ou um gênero. É uma forma de expressão e resistência. Vale dizer que, de acordo com o *sítio* Brasil Escola, o Jazz surgiu nos Estados Unidos entre 1890 e 1910 no estado de Nova Orleans. O estilo musical é feito a partir de improvisações e ritmos não lineares e têm raízes na música negra americana. Dessa forma, a relação de Joe com o Jazz, é muito mais do que um gosto musical. A partir disso, públicos adultos podem se ligar ao personagem através dessa importância que a música tem para ele, pensando pelo ponto de vista étnico-social que a gênero musical representa para Joe e para pessoas semelhantes a ele. Além disso, o público adulto pode ter a leitura da história de Joe e a assemelhar a ela. Ou seja, forma com Joe vê a vida e desde sempre busca algo que sempre sonhou, mas que acredita não ter alcançado ainda.

Já as crianças podem lembrar de memórias semelhantes à que Joe conta durante a aula e, assim, conectar-se com o personagem e sua história. Também, Joe ser um professor de música é algo que pode contribuir com a conexão das crianças, por ser algo relacionado com o ambiente escolar, cenário familiar para as crianças. Porém, a música para as crianças pode não ter a importância complexa que existe em uma possível leitura do público adulto. Aqui, é interessante pensar na música como uma ferramenta pedagógica de aprendizado, já que sempre foi presente no processo para as crianças. Assim, que um bebê nasce, os pais começam a ensiná-lo a ler, contar e ter noção sobre as coisas através da música. Existem músicas infantis que estimulem a contar, a exercitar a memória, a comer etc. Dessa forma, as crianças podem ter leituras distintas sobre professor de música Joe Gardner, das interpretações que os adultos podem estabelecer ao ver o músico, fã de Jazz e sonhador, Joe Gardner. Pensando nisso, o processo de leitura e interpretação do filme é inserido não só através do texto verbal, mas da ambientação da cena e dos personagens envolvidos neste texto.

Porém, a primeira cena não foi pensada para ser assim desde o começo. Ainda sobre o vídeo extra “Não É um Joe Qualquer”, é apresentado um esboço desta cena, mas com Joe desdenhando das crianças da escola e dizendo que ele “já teve sonhos, mas não bobos e irrealistas como os dos alunos”. Pete Docter, um dos diretores da animação, contou que quando a cena com Joe falando daquela forma com as crianças foi vista, Joe foi visto de forma muito negativa pelos espectadores. Essa mudança característica do personagem é importante para a entrada de diferentes interpretações da história. Se, logo no início, encontrássemos um professor brigando desiludindo os alunos, seria muito mais complicado gerar empatia com o personagem, além de dificultar para conexão da história com as experiências de cada

espectador. Assim, logo na primeira cena espectadores de diferentes cenários e idades conseguem se atrair pelo filme através da história, ambientação e personagens envolvidos.

Segundo Wilson: “queremos que olhem para Joe e Libba (mãe de Joe) e os outros personagens e sintam que os conhecem.” (WILSON, 2020, s.p.).

Figura 18: Arte conceitual de Joe Gardner



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Como já foi apresentado no capítulo anterior, os filmes da Pixar, para abordar dois públicos diferentes - no caso, crianças e adultos – geralmente, utilizam de imagens que tragam a ideia de relações paternas e maternas entre as personagens e, em *Soul* não é diferente.

Em determinada cena do filme, Joe conta à sua mãe, Libba Gardner, sobre a proposta que recebeu da escola. Relembrando os critérios criados por Hamon (1972) para hierarquizar os personagens dentro da história, Libba se adequa aos tópicos de “Distribuição diferencial” e “Autonomia diferencial”. A mãe de Joe é inserida na história apenas com o intuito de complementar e tornar a história de Joe Gardner mais complexa. Ou seja, a personagem se coloca na história com o objetivo de tornar a história do protagonista mais complexa. Para Libba, a proposta da escola é fantástica e ela pergunta ao Joe se ele vai aceitá-la. Porém, a pergunta é em um tom que deixa claro que a vontade dela é que ele aceite. Além disso, para Libba, Joe arranjar um emprego é a realização de um sonho. Entretanto, Joe diz à sua mãe que tem um plano, mas ela não aceita essa outra opinião. “A gente se esforçou e te deu educação. Não pode virar um homem de meia-idade que lava as cuecas na minha loja. A sua época de ficar por aí fazendo showzinho já passou. Ou o senhor acha que vou ficar te bancando até quando?”, disse Libba para Joe.

Neste diálogo entre Joe e Libba é possível ter entradas distintas para dois públicos na história, no caso, mãe e filho. Apesar disso, por mais que a cena seja um diálogo entre os dois, o importante é enxergar a intenção da fala da mãe de Gardner: ela não consegue distinguir que, apesar de Joe receber a proposta de um emprego em que ele, de fato, vá trabalhar com piano e música, isso não é a mesma coisa que tocar em uma banda, algo que ele sempre sonhou.

Ao mesmo tempo, é preciso compreender e analisar o ponto de Libba, que sustenta o filho de 46 anos de idade. De modo geral, nenhuma mãe quer ver o filho triste ou fazendo algo que não tenha vontade, mas o comum de acontecer, pensando na maioria dos cenários, é o filho chegar a uma certa idade e se tornar independente e não precisar mais ser sustentado pelos pais.

Ainda sobre a cena, é possível interpretar através de, pelo menos, dois lados: um ponto de vista autocrítico para os adultos e pais sobre o incentivo da vontade dos filhos e pelo lado das crianças e jovens que não recebem o incentivo dos pais. Em mais uma cena é possível perceber diferentes vínculos de leitura possíveis por meio do mesmo texto.

Após a cena em que Joe recebe a ligação de Curly, e consegue a oportunidade de tocar com Dorothea Williams e morre, Gardner vai para o “Além-Vida”, local onde as almas vão parar no momento em que o corpo na Terra morre.

Figura 19: Alma de Joe Gardner olhando para o “Além-Vida” em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Aqui, é possível ver Joe desesperado com o fato de morrer no dia em que teve a oportunidade de se apresentar em um show de jazz. “Eu me nego a ir logo no dia que vou ter a minha chance. Não aceito morrer. É muito azar. Hoje a minha vida ia virar!” O desespero de Gardner é tanto que faz o protagonista rasgar o tecido cósmico que divide o fim da vida com o começo, levando-o para o “Pré-Vida”, ou Escola da Vida, onde as almas criam personalidades, encontram a inspiração para a vida e se tornam únicas antes de ir para a

Terra. A personalidade das almas é uma espécie de emblema que todas as almas vão preenchendo até a etiqueta se tornar um “passe” que garante a entrada das almas na Terra.

A partir disso, Joe conhece a 22, uma alma que não tem vontade de ir para a Terra e, apesar de já ter participado de várias atividades no Pré-Vida, ainda não encontrou a sua missão na vida. A personagem 22 é importante para Joe (e vice-versa), porque, no começo da história, são apresentados como opostos: enquanto Joe está tentando voltar à vida, 22 faz de tudo para não ir para a Terra. Porém, no final da animação os papéis são invertidos, assim como Culler (1999) aborda essas possibilidades em que personagens opostos sofrem uma inversão no final da história. Neste caso, Joe aceita viver menos preocupado em alcançar grandes sonhos e 22 encontra um propósito na vida, após experimentar coisas da vida no corpo de Joe Gardner.

Figura 20: Dorothea Williams e Joe Gardner após tocarem em uma casa de jazz em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Depois de retornar ao seu próprio corpo, Joe consegue realizar a apresentação com Dorothea Williams e o show é um sucesso. Após a apresentação, Joe pergunta à Dorothea Williams o que acontece a seguir e ela responde: “A gente volta aqui amanhã e faz tudo de novo”. Em seguida o protagonista diz que sonhou com aquele momento a vida inteira e achou que seria diferente. Após isso, Dorothea fala para Joe: “Tem uma história sobre um peixe. Esse peixe foi até um ancião e disse ‘Estou procurando um negócio. Um tal oceano.’ ‘O oceano?’ – O ancião falou – ‘Você está no oceano’. ‘Isso?’ – Disse o peixinho – ‘Isso aqui é água. O que eu quero é o oceano’”.

A história que Dorothea conta para Joe é uma metáfora sobre as pessoas que vivem a vida inteira atrás de algo, mas esquecem de viver, como foi o caso do protagonista. As leituras que podem existir nesta cena podem possuir objetivos diferentes. Para os adultos, a cena pode gerar uma leitura que implique na reflexão sobre como viver e que nem tudo que

sempre foi almejado, é da forma pensada. Já para as crianças, a cena traz o mesmo significado, porém como forma de aprendizado. O diálogo e a história podem não fazer sentido na vida das crianças, mas aquilo pode ser levado como um ensinamento para as decisões na vida. Também, podemos trazer a interpretação das pessoas que conseguem se ver na história de Joe, em que sempre estão em busca de algo, mas esquecem de aproveitar os momentos e as coisas simples. Muitas vezes o oceano buscado por cada um, nem sempre é da forma esperada. E, na verdade, o caminho até o oceano é mais importante e prazeroso do que o próprio oceano. No caso de Joe, ele deixou de aproveitar a própria vida em busca de tocar em uma banda jazz. Mas, quando alcançou o objetivo, percebeu que a vida é mais interessante de ser aproveitada do que viver em função de ir atrás de apenas uma coisa.

4.2 22

22 é apresentada no filme como uma alma que está no Pré-Vida há muito tempo e que não se inspirou por nada que fizesse ela ganhar o passe para a Terra. Em determinado momento, 22 encontra Joe, que está fingindo ser um mentor no Pré-Vida, pessoas que morrem e retornam ao Pré-Vida com o intuito de auxiliar as novas almas a criarem a própria personalidade para garantir a entrada na Terra. No momento em que os personagens se encontram, 22 deixa claro que não tem interesse em ir para a Terra e que não adianta Joe tentar convencê-la. Na primeira cena já somos apresentados a diversas personalidades conhecidas e que já foram mentores de 22, mas falharam, como Gandhi, Abraham Lincoln, Madre Teresa de Calcutá, Copérnico, entre outras. Após isso, é apresentado uma memória dessas personalidades falhando em realizar a mentoria com a 22. Madre Teresa fala para a 22 que tem “compaixão e devoção a todos. Todos menos por você (22). Eu te odeio”, já Copérnico aparece gritando com a personagem dizendo: “O universo não gira ao seu redor, está ouvindo?” As piadas, são feitas para que o espectador possa compreender como é a personagem e sua forte posição de não ir, facilmente à Terra.

Figura 21: 22 olhando para Joe Gardner em forma de alma em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Contudo, as piadas fazem mais sentido quando o espectador possui uma bagagem cultural que garanta o entendimento de que Madre Teresa foi uma freira da religião católica e que Copérnico foi o matemático responsável por criar a teoria de que o Sol está posicionado no centro do Sistema Solar. Portanto, para o público que não sabe quem são as personalidades, a cena é apenas cômica, mas para quem sabe quem eram aqueles mentores, a cena ganha apelo engraçado e identificável, demonstrando o grau de dificuldade que existe em inspirar a personagem. Pensando que, geralmente, crianças e pessoas mais novas não têm conhecimento de quem foi Copérnico ou Madre Teresa, a cena acontece com o objetivo de fazer os adultos se conectarem, de certa forma com 22, já que para as crianças, pelo fato da 22 ser um ser carismático, colorido e engraçado, a atração por ela seja mais fácil. Porém, o fato de a personagem introduzir, possivelmente, pela primeira vez um contato com essas personalidades da Terra, pode ser uma porta de entrada para a curiosidade e aprendizados sobre elas.

Em determinada cena, 22 ajuda Joe a voltar para a Terra, através de uma meditação com seres que estão no Pré-Vida. Porém, quando ele volta à vida, 22 cai com ele. Nesse cenário, a alma do protagonista acaba sendo destinada a Bigodes, um gato utilizado em pacientes que fazem terapia no hospital em que o corpo de Joe está internado, enquanto a alma de 22 fica aprisionada dentro de Joe.

Portanto, a partir deste momento, 22 tem contato com um corpo humano na Terra e com as coisas que acontecem na vida, pela primeira vez. Seguindo a cena, Joe, no corpo do gato Bigodes, tenta cortar o próprio cabelo, mas erra o corte, deixando uma falha enorme na cabeça. Por isso, Joe e 22 vão até o barbeiro, chamado Dez, para consertar o estrago. Durante a cena, 22, no corpo de Joe diz: “E quando cheguei no mentor 266, me perguntei: Por que tanta comoção? Vale a pena morrer por esse negócio de viver? E, tem outra, dizem que você nasce para uma coisa. Mas, como você sabe essa coisa? E, se escolheu errado ou de outra pessoa? Aí você fica preso”.

Dez logo responde: “acho que preso eu não estou, mas meu sonho nunca foi viver disso”. Depois, 22 pergunta a Dez se nasceu para ser barbeiro e ele fala que sempre quis ser veterinário. Em seguida, 22 questiona por que ele não foi atrás do seu sonho e ele explica que “esse era o plano quando saí da Marinha. Aí minha filha adoeceu e barbeiros conseguem trabalhar sem diploma”. A personagem pergunta, então, se Dez vai viver sendo barbeiro e infeliz até morrer e ele interrompe dizendo que nem todos são “Charles Drew inventando a transfusão de sangue”, uma referência a outra figura conhecida ao público em geral que tenha esse conhecimento prévio. Ou seja, nem todo mundo precisa trabalhar em algo grandioso para ser feliz no trabalho ou se sentir orgulho com o próprio serviço.

O diálogo é interessante, porque consegue, também, realizar a entrada de dois públicos para o entendimento da história. Quando crianças, recebemos a pergunta “o que você quer ser quando crescer?”, e as respostas são sempre as mais variadas. Porém, muitas vezes os caminhos são outros e, quando crescemos, nos tornamos algo diferente do esperado. Essa cena, para os adultos pode levar à interpretação de que se algum acontecimento fez a vida levar um caminho diferente do esperado, não tem problema aceitar outra jornada e gostar dela. Ao mesmo tempo, para as crianças, o diálogo pode ganhar interpretação como forma de entendimento de que não precisamos escolher o que fazer tão cedo, porque a vida é mutável, assim como os acontecimentos que mudam nossos planos.

Figura 22: Curley cortando o cabelo de Joe em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Acontecem outras situações com 22 que são capazes de gerar interpretação distintas – elas não são demonstradas no filme em forma de fala, mas, sim, com ações. Isso ocorre quando a personagem experimenta pizza pela primeira vez, ouve um artista tocando música no metrô, vê um pai e uma filha brincando na calçada, amigas conversando em um restaurante, folhas secas caindo de uma árvore etc - Essas cenas podem mostrar ao espectador adulto uma reflexão sobre o tempo e quantas vezes parou para desfrutar de momentos como estes. Para as crianças, essa cena pode apresentar como são interessantes

de serem vividas essas pequenas situações identificáveis do dia a dia. Em seguida, a personagem fala para Joe: “Eu acho que podia ter alguma coisa errada comigo, entende? Um medo de não ser feliz aqui na Terra. Mas eu agora aprendi sobre propósito e paixão, e se admirar o céu for a minha missão? Ou andar? Eu sou muito incrível andando.” Porém, Joe retruca dizendo que isso não são propósitos - “Isso aí é só a vida”.

Aqui, é possível enxergar por duas óticas: as crianças ainda não viveram a vida adulta, então viver as coisas simples pode ser considerado esplêndido, assim como é para 22, que está descobrindo o que é viver realmente agora. Porém, a cena pode trazer uma reflexão para os adultos que acreditam “não ter tempo” para viver essas pequenas coisas, dando a entender que Joe nunca esteve preocupado em desfrutar desses momentos, assim como foi exemplificado anteriormente.

Mais para o final da história, 22 se torna uma “alma perdida” por não acreditar que está pronta para viver e não ter encontrado um propósito na vida. No universo criado para a trama, almas perdidas, são as pessoas que ficam em um plano entre o Além-Vida e o Pré-Vida e estão tão preocupadas com algo que aquilo acaba consumido os pensamentos e a vida daquele ser, tornando-os uma espécie de “andarilhos”, que fazem tudo de forma automatizada, sem pensar - mas isso será abordado no próximo tópico da análise.

Durante o processo de 22 deixar de ser uma alma perdida, 22 fala que não está pronta para viver. “Tenho medo de não conseguir. O pior é que nem sei qual é a minha missão”. Em seguida, Joe diz que “sua missão não é o seu propósito, você preenche o último espaço quando está pronta para vir aqui e viver”.

Figura 23: Alma de Joe Gardner e 22 em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

No final da cena, 22 consegue seu passe para a Terra, mas continua com medo de viver. Isso mostra que um dos verdadeiros motivos da personagem não ter conseguido o passe antes é o fato dela estar insegura com a vida na Terra e não saber como reagir em uma situação completamente diferente da que sempre teve. Essa interpretação é possível, se pensar em uma das primeiras falas da 22 no filme: “Eu estou super de boa aqui. Tenho minha

rotina, fico na minha, faço meus sudokus sempre que dá e tem a Escola da Vida que me fazem vir toda semana. Não é incrível, mas já acostumei”.

Ao pensar nas experiências próprias de cada espectador, essa situação pode gerar identificação. Quando criança, sempre ficamos com frio na barriga no primeiro dia de aula em uma escola nova; quando adultos, ficamos com medo de mudar de emprego ou começar algo novo. Ou seja, de acordo com as experiências de cada espectador, o filme leva a interpretações diferentes, mas que chegam em um resultado interpretativo parecido.

Além disso, pode-se enxergar em 22 alguns critérios de hierarquização de Hamon (1972), explicado no capítulo sobre narrativa. Apesar, de Joe Gardner ser o protagonista do filme e o nó que amarra a história, 22 tem uma importância semelhante. Ela possui uma funcionalidade diferencial identificável com a do protagonista, já que durante a narrativa, a personagem tem seus objetivos definidos, assim como Gardner, e tem sucesso neles. A distribuição diferencial da personagem também é quase igual a de Joe. Contudo, esse é o tópico mais distinto entre os dois, pelo tempo em que a personagem aparece. Raramente o personagem de Joe não é visto em cena, mas 22 passa a introdução do filme, cerca de 12 minutos, sem sequer ser apresentada. Portanto, ela não pode ser considerada a protagonista principal da história.

Além disso, a autonomia diferencial da personagem é pouco vista. Ou seja, dificilmente 22 aparece sozinha em cena, ou sem Joe. Na história da personagem, sempre existe Joe Gardner para ajudá-la a resolver os problemas.

Contudo, a 22 contribui diretamente para ocorrer distintas interpretações dos filmes da Pixar. Dessa forma, assim como em *Up: Altas Aventuras* (2009) existe o Sr. Fredricksen e o garoto Russell, ou em *Monstros SA* (2001), que existe Sullivan e Boo, em *Soul* (2020), Joe Gardner e 22 conseguem fazer esse mesmo papel, realizando abordagem de diferentes espectadores através da cativação pelos principais personagens da narrativa. Assim, em *Soul* (2020), a Pixar segue o padrão estipulado nos filmes anteriores de ter dois personagens ou mais de grande importância no filme, mas cada um com um foco principal. Aqui, o objetivo do estúdio, ao dar evidência a história de 22, é fazer com que as crianças se sintam atraídas pela história e se conectem com a narrativa proposta no filme.

Também, assim como foi analisado para Joe Gardner, 22 é essencial para o paralelismo proposto por Culler (1999). Ao ser apresentada, 22 é vista como uma personagem que tem aversão em pensar na ideia de ir para a Terra. Porém, no final da história, a personagem não só tem vontade de viver no planeta como não quer deixar o corpo de Joe Gardner para continuar experimentando as coisas da vida. Esse tópico é interessante para que, independentemente do Leitor-Modelo que esteja acompanhando o enredo da história, o espectador consiga chegar na mensagem final do filme por caminhos diferentes. Joe Gardner era obcecado por música e acreditava que aquela era a missão na vida, mas por conta disso

deixou de desfrutar todo resto. Já 22 acreditava que a vida não era tão interessante, mas quando começou a criar experiências na vida, percebeu que até as coisas simples dessa jornada têm seu valor.

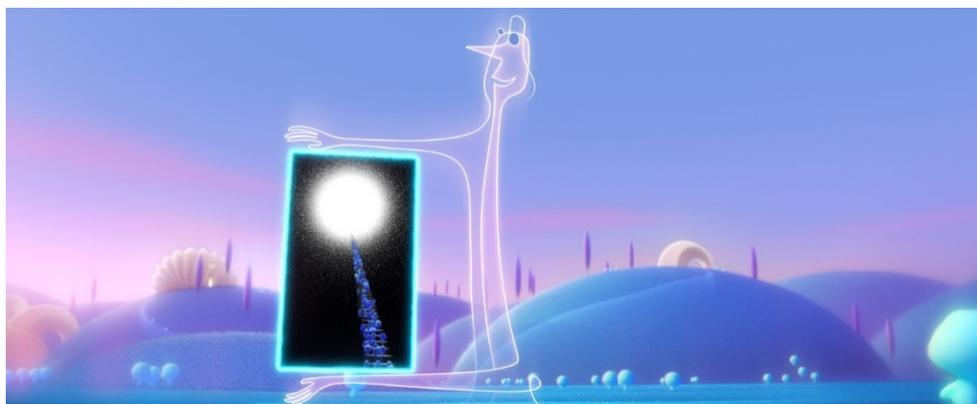
Portanto, 22, assim como Joe Gardner têm uma forte importância para gerar interpretações diferentes para a história, mas que cheguem em um resultado no mínimo parecidos no fim do filme. Comprova-se, assim, que diferentes experiências e, conseqüentemente leituras, apontam para construções de interpretação de sentido comum.

4.3 Entidades do Pré-Vida e Além-Vida

A primeira entidade que é vista no filme são as almas e os Zés. As almas, assim como 22, estão no Pré-Vida em busca das inspirações para viver na Terra. Já os Zés, de acordo com o filme, são a combinação de todos os campos quantizados do universo. Mas, basicamente são como professores e coordenadores do Pré-Vida. É através de um dos Zés que Joe entende o que se trata aquela situação e como são criadas as personalidades das almas.

Os Zés são os responsáveis por guiar as almas pelas salas das personalidades e fazer com que tudo ocorra de forma organizada no Pré-Vida. Pensando na realidade em que vivemos, são muito semelhantes aos professores de educação infantil, momento em que as crianças iniciam os aprendizados. Dessa forma, as entidades sempre estão sorrindo e falando com uma voz calma e de maneira otimista. Para as crianças, isso pode ser interessante para a interpretação do Pré-Vida a partir da ideia de uma Escola da Vida, assim como é tratado na animação. Para os adultos, os Zés podem ser vistos como mentores e coordenadores, mas, também, algo utópico a ser alcançado, já que sempre estão organizados e calmos, lidando com as situações do trabalho de forma tranquila.

Figura 24: Zé mostrando o Além-Vida em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Apesar dos Zés parecerem que sempre estão felizes e corretos, o filme apresenta uma sensação de que há algo incomodando as entidades. Eco (2002) diz, no processo de leitura que as experiências do leitor são utilizadas a favor da interpretação do texto. Neste caso, é possível imaginar essa pseudo-felicidade dos Zés, como algo que pode acontecer no ambiente de trabalho, para os adultos. Um funcionário de determinada empresa, geralmente, busca fazer o correto na empresa para não desapontar os chefes e não prejudicar o próprio desempenho no trabalho. Assim, sempre tenta demonstrar que tudo está de acordo com o esperado e que nada está desorganizado em relação ao próprio trabalho.

Também, vale ressaltar que as entidades do Pré-Vida não possuem uma relevância muito fundamental para o desenvolvimento da história. Os Zés têm a função de apresentarem o Pré-Vida a Joe e fazerem a ligação para introduzir 22 ao protagonista - fora isso, os personagens não são tão relevantes para a narrativa.

Em determinada cena, dois Zés estão levando algumas almas para lugares específicos do Pré-Vida e determinam que cinco delas vão para ala dos inseguros e os outros doze vão para seção dos egocêntricos. Em seguida o outro Zé diz: “A gente devia parar de mandar tantos para este pavilhão (dos egocêntricos)”.

Para o público que não compreende o que são pessoas egocêntricas, a piada não funciona tão bem. Mas, para os espectadores que têm que o conhecimento disso em mente, faz sentido. Isso pode acontecer com públicos diferentes, já que não é comum crianças saberem o que são pessoas egocêntricas, mas os adultos conhecem o significado da palavra. Assim, essa inquietação de Zé em questionar o envio de tantas almas para a seção dos egocêntricos, só faz sentido para os adultos, que já, possivelmente, conviveram com pessoas com essa característica.

Enquanto no Pré-Vida existem os Zés, no Além-Vida existe Terry, uma criatura fisicamente parecida com os Zés, mas com características e funções opostas. Terry é responsável por contabilizar todas as almas que morrem na Terra e vão para o Além-Vida. Ao contrário dos Zés, Terry é uma entidade impaciente e sempre preocupado e pessimista. Terry, também, é o primeiro ser que nota que Joe fugiu do Além-Vida. Na cena, Terry vai para o Pré-Vida e conta para os Zés que algo está errado, porque está faltando uma alma. “Eu estou sempre contando, nunca descanso. Você piscou cinco vezes desde que comecei a falar”. Durante a cena é possível notar a diferença que existe entre os Zés e Terry. Os Zés estão sempre sorrindo e calmos, mas Terry fica com o rosto franzido e preocupado por estar faltando uma alma na conta. Para as crianças, Terry pode ser apenas uma criatura que funciona como um alívio cômico da animação. Por outro lado, para os espectadores adultos do filme, Terry pode ser visto como aquele empregado que não descansa, está sempre preocupado com o trabalho e não se deixa focar em algo além do serviço. Uma cena que comprova isso é quando Terry passa dentro de uma sala e encontra um Zé que tinha visto recentemente. O Zé fala:

“Oi de novo, Terry!”, de maneira feliz e animada. Porém, Terry responder rispidamente: “Sem tempo para papo furado”.

Figura 25: Terry em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

Da mesma forma, ele pode ser visto de forma parecida ao que Joe Gardner era na Terra. Enquanto Joe só conseguia falar sobre Jazz, independentemente de onde estivesse, Terry só fala sobre as almas que estão no Além-Vida e como sabe contá-las. Em seguida, Terry vai para uma sala quase que infinita, onde existem diversas gavetas com ficheiros de todos os seres que já morreram. Terry, então, começa a olhar ficha por ficha, em busca de encontrar a alma que fugiu - no caso, Joe Gardner. Mais ou menos 20 minutos após esta cena, o filme retoma a continuação dela, com Terry ainda pesquisando as fichas, porém com um pequeno avanço.

A cena não tem falas, mas mostra como o trabalho de Terry parece ser quase impossível e exaustivo. Assim, para os espectadores crianças, a entidade pode representar um ser que leva uma vida que ninguém deseja ter e está longe de seus pensamentos. Porém, para os adultos que, geralmente, já tiveram contato com algum ambiente mais corporativo de trabalho, têm o conhecimento de que isso não está fora da realidade e que muitas pessoas possuem uma rotina de trabalho semelhante. Portanto, a graça exibida em torno das ações de Terry, representa uma espécie de humor trágico, por ser algo distante dos ideais de trabalhos, mas próximo da realidade de vários espectadores adultos.

No final do filme, a história abre espaço para representar que Terry é apenas preocupado desse jeito para alimentar o próprio ego. Após Terry conseguir trazer de volta a alma de Joe e 22, os Zés entregam um troféu ao Terry alegando que a própria entidade exigiu. “Eu aceito este prêmio muito especial que eu exigi, mas que eu mereço sem dúvidas”, diz Terry. Outro ponto que, para as crianças, pode ser visto como algo engraçado, mas para os adultos pode remeter a situações vistas no ambiente de trabalho.

Outra entidade interessante são as almas perdidas. Elas vagam no Plano Astral enquanto seus “eus” na Terra lutam para se libertar da obsessão, ou seja, pessoas que não

conseguem se desvencilhar de algum tipo de vício na terra – estes vícios podem ser vistos no filme como a rotina do trabalho, depressão ou até *videogame*. Na cena em que as almas perdidas são apresentadas, o personagem chamado bicho-grilo, uma alma que faz as almas perdidas se reencontrarem na Terra, diz: “Algumas pessoas não conseguem se livrar de suas ansiedades e obsessões e ficam perdidos, desconectados da vida. Esse é o resultado”.

Apesar disso, na cena é explicado que as almas perdidas não são tão diferentes das almas que estão na “viagem”. Bicho-grilo explica que a “viagem” é um lugar bom, mas quando isso vira uma obsessão, a pessoa se desconecta da vida.

Figura 26: Almas perdidas em Soul (2020)



Fonte: Distribuição – Disney/Pixar

As almas perdidas podem ser vistas como algo triste para as crianças, mas algo muito difícil de atingir na vida real. Contudo, para os adultos, isso pode ser uma forma de reflexão para os próprios objetivos e estilo de vida. Assim como Joe Gardner viveu a vida toda dizendo que nasceu para ser músico e deixou de viver, as pessoas que estão assistindo ao filme e se conectaram com o personagem, podem estar passando por algo semelhante às almas perdidas. Estão vivendo em busca de algo, mas por conta desse anseio, estão deixando de viver.

Aqui, as almas perdidas são colocadas para trazer a dúvida no espectador e no protagonista sobre as ações na vida. Através das experiências do espectador adulto, as almas perdidas podem ser vistas como as pessoas que vivem uma rotina automatizada e não consegue viver o cotidiano, de fato. Para as crianças, as almas perdidas podem ser interpretadas de forma com que mostre quão prejudicial é quando se vicia em algo e renuncia a situações da vida pelo vício – buscando identificação ao público infantil, pode se assemelhar a situações apresentadas como viciantes pelos pais, como “jogar *videogame*” em excesso.

Porém, em uma das últimas cenas, é possível analisar as almas perdidas de outra forma. 22 se transforma em uma dessas almas por causa da insegurança em si mesma em relação ao que as pessoas diziam sobre ela. Isso só acontece depois de Joe dizer que ela só

conquistou o passe para Terra por ter vivido em seu corpo e, que ela nunca iria encontrar a própria missão, já que nunca foi suficiente para garantir o passe para a Terra.

Essa interpretação, em relação as almas perdidas, pode trazer para as crianças a ótica de quando são desiludidas por algum sonho, quando recebem alguma notícia de que não vão conseguir executar determinada tarefa ou que não foram feitas para realizar algum trabalho. Tudo isso, pode ocasionar possíveis traumas, fazendo com que vivam rotuladas e se limitando a fazer determinadas coisas. Leva essas crianças a serem algo que não queriam ou que não desejavam ser.

Após isso, é possível concluir que ao longo da narrativa de *Soul* (2020), a história deixa brechas para a entrada de espectadores diferentes, como adultos e crianças, através das experiências e leituras de cada um com o filme. Apesar disso, as interpretações distintas dos públicos podem chegar a construções de sentido semelhantes, mas, ao mesmo tempo, gerar leituras diferentes para os públicos, através das conexões do espectador com o personagem, ambientação e história.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante os capítulos anteriores, o trabalho foi realizado com o objetivo de compreender *Soul* e de que forma as experiências e leituras de cada público pode gerar interpretações distintas. Também, através das pistas colhidas ao longo da análise, em um conjunto amplo, é possível observar relações com características gerais da *Pixar*. Dessa forma, para a pesquisa, foi fundamental abordar conceitos que contribuíssem na compreensão da proposta do trabalho, além de exemplificar semelhanças presentes nos filmes do estúdio, para exemplificar quais foram os antecessores de *Soul* e se eles possuem ligações narrativas que pudessem ser um padrão ao longo da criação dos filmes da *Pixar*.

Pensando nisso, foi abordado primeiramente conceitos envolvendo narrativa, com o objetivo de compreender de que formas são criadas as histórias e enredos. Também, foi necessário realizar um estudo sobre personagens, pensando neles como artifício utilizado na construção das narrativas para criar e aprofundar uma história. Por fim, a análise foi baseada nos personagens inseridos na narrativa e com o intuito de compreender de que forma as experiências dos espectadores se colocam na leitura da história. Além disso, foi importante abordar tópicos que envolvessem de que forma as narrativas são feitas e para quem são feitas.

A partir disso, o estudo foi importante para compreender como os filmes do estúdio *Pixar* conseguem criar uma história cativante para diferentes públicos, utilizando falas, cenários e personagens, que sejam importantes para que crianças e adultos consigam chegar em conclusões da história, porém passando interpretações distintas.

No final do filme, independentemente da interpretação que determinado público retira das cenas e diálogos, a mensagem final do filme é a mesma. Contudo, utilizando-se dos conceitos estudados, a *Pixar* consegue atrair diferentes pessoas, através da mesma história.

Apesar disso, o trabalho evidenciou que nem sempre a narrativa consegue abordar interpretações diferentes, porém, em momentos assim, a história segue na mesma linha interpretativa, juntando mais de um grupo de espectadores na narrativa.

Vale ressaltar que a complexidade por trás da história dos personagens é tão fundamental quantos as falas deles presentes no roteiro para a entrada de diferentes públicos na história. Joe Gardner, com 46 anos, e com experiências adultas de memória, trabalho e círculo social, consegue garantir uma ligação mais forte com espectadores semelhantes a ele.

Já 22, um ser que não possui tantas experiências, tem um perfil quase que oposto a Joe durante a animação inteira e começou a criar as próprias referências e experiências recentemente, consegue cativar públicos parecidos com ela.

Ainda assim, não quer dizer que os espectadores adultos se conectam na narrativa exclusivamente por Joe e os espectadores crianças se conectam unicamente pela 22. As narrativas são variáveis e as interpretações dependem das experiências próprias de cada espectador. Portanto, os adultos podem se identificar pela história de 22, ao mesmo tempo que crianças podem, também, se ligar à história de Joe.

O professor de música Joe Gardner pode abordar tópicos que estejam mais presentes na vida de uma criança, pelo fato de ainda estar frequentando a escola. Contudo, o músico Joe Gardner, consegue trazer tópicos da rotina de trabalho que apenas as experiências adultas podem interpretar. A mesma coisa ocorre com 22, espectadores adultos podem se conectar a história da personagem, assim como os espectadores crianças.

Vale dizer que cada espectador pode obter interpretações diferentes da mesma narrativa e a pesquisa não foi criada com o objetivo de analisar todas interpretações possíveis para a mesma história. O trabalho foi realizado com o propósito de compreender como as experiências e leituras de adultos e crianças em relação ao filme *Soul*, de forma distinta, conseguem gerar interpretações diferentes.

No geral, o trabalho apresentou informações importantes para pesquisas sobre narrativa, cinema de animação, interpretação, além de resultados para mim, que consegui realizar o trabalho e aprender mais sobre os temas, envolvendo a minha paixão pelo cinema, em especial pelas animações. Também, espera-se que o trabalho não pare por aqui e sirva de inspiração para novos trabalhos e novos questionamentos e que possa contribuir para novas pesquisas, dentro e fora do curso de Jornalismo, da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).

Por fim, conclui-se que, baseando-se em *Soul*, as narrativas dos filmes da Pixar são interessantes não só para as crianças, mas, também, para os adultos e, a partir das experiências individuais, é possível ter entradas diferentes para a mesma narrativa, garantindo construções de sentidos distintas para a mesma história. Isso ocorre, por abordarem uma história que atraia a atenção de espectadores-modelo diferentes, através de uma narrativa que disponha de personagens distintos entre si. Além disso, o fato de utilizarem personagens com características diferentes para a

formação do texto, contribui para que a história consiga atingir novos públicos e faixas etárias diversas.

Fora isso, um desafio que tive durante o processo foi exercitar a imaginação através das possíveis leituras que podem existir. Apesar de não fazer parte do público mais infantil do filme, tive que lembrar dos filmes que assisti quando era mais novo e imaginar como seria assistir esse filme mais jovem. Contudo, o processo da pesquisa foi gratificante e não deve terminar por aqui. Espero que a partir das reflexões e resultados obtidos neste trabalho, possa instigar problemas em novos leitores. Também, após a conclusão deste trabalho preencho uma lacuna pessoal que sempre tive que foi um gatilho para o início deste trabalho e algo que sempre me causou diversas reflexões: como que eu consegui assistir o mesmo filme que meus pais e sair com sensações diferentes da sala do cinema? Isso, foi o principal motivador para a pesquisa e que hoje está bem claro de como funciona, mas não por inteiro. Ressaltando, novamente, que o trabalho não é finito, portanto, deixa margens para novas pesquisas sobre narrativa e cinema, de forma que ele seja apenas mais um agregador de conhecimento e que consiga complementar futuras produções nas temáticas relacionadas.

REFERÊNCIAS

CULLER, Jonathan. **Teoria Literária: Uma Introdução**. 1ª Edição. São Paulo: Editora Beca, 1999.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: A compreensão interpretativa nos textos narrativos**. 2ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

FIELD, Syd. **The Screenwriter's Workbook**. Disponível em: <<https://archive.org/details/screenwriterswor00fiel/mode/2up>>. Acesso em: 20 jun. 2022.

MANNA, N. **Sobre os textos que amamos uma leitura comunicacional das narrativas, dos sentidos e do sentir**. Disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/20933>>. Acesso em: 05 jun. 2022.

MARÍN, Jessica Cabrera; GALLARDO, Patricia Muñoz. **Análisis de personajes y tristeza positiva em la narrativa de Pixar**. Disponível em: <<https://idus.us.es/handle/11441/62798>>. Acesso em: 18 jun. 2022.

NÃO É UM JOE QUALQUER. Direção: Sarah Dunham. Produtor: Jeremy Quist. Disney+. 2020. 9 min. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/soul/77zIWrb9vRYp>>. Acesso em: 15 jul. 2022.

NARRATIVA. In: **Dicio, Dicionário Online Português**. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/risco/>>. Acesso em: 4 jun. 2022.

PEDROSA, Leticia Porto. **Estudio de las emociones em los personajes animados de Inside Out**. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5382188.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2022.

PIXAR. **Pixar: Feature Films**. Página inicial. Disponível em: <<https://www.pixar.com/feature-films-launch/>>. Acesso em: 24 jun. de 2022.

PIXAR. **Pixar: Diversity, Inclusion, Belonging & Outreach**. Página inicial. Disponível em: <<https://www.pixar.com/feature-films-launch/>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

REUTER, Yves. **A Análise da Narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Tradução de Mário Pontes. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

SILVA, Carlos L. da. Desenho criado em computador parece real. **Folha de São Paulo**. Acesso em 20 jun. 2022. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1995/12/26/ilustrada/19.html>>.

SILVA, Clayton Antonio Santos da. **A complexa trama da Pixar: Cinema e Condição Humana**. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/3527>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

FILMOGRAFIA

A Bela e a Fera (The Beauty and the Beast, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991)

A Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs, David Hand, Wilfred Jackson, Perce Pearce, Bem Sharpsteen, Larry Morey, William Cottrell, 1937)

Carros (*Cars*, John Lasseter, 2006)

Divertida Mente (*Inside Out*, Pete Docter, 2015)

Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica (*Onward*, Dan Scanlon, 2020)

Luca (*Luca*, Enrico Casarosa, 2021)

Monstros S.A. (*Monsters, Inc.*, Pete Docter, 2001)

O Bom Dinossauro (*The Good Dinosaur*, Peter Sohn, 2015)

O Rei Leão (The Lion King, Rob Minkoff, Roger Allers, 1994)

Os Incríveis (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004)

Procurando Nemo (*Finding Nemo*, Andrew Stanton, 2004)

Ratatouille (*Ratatouille*, Brad Bird, 2007)

Red: Crescer É uma Fera (*Turning Red*, Domee Shi, 2022)

Soul (*Soul*, Pete Docter, 2020)

Toy Story (*Toy Story*, John Lasseter, 1995)

Up - Altas Aventuras (*Up*, Pete Docter, 2009)

Valente (*Brave*, Brenda Chapman, Mark Andrews, 2012)

Vida de Inseto (*A Bug's Life*, John Lasseter, Andrew Stanton, 1998)

Viva: A Vida É uma Festa! (*Coco*, Adrian Molina Lee Unkrich, 2018)

Wall-E (*Wall-E*, Andrew Stanton, 2008)