

# AS EMOÇÕES E A FELICIDADE NA CONTEMPORANEIDADE: REFLEXÕES EM TORNO DA ABORDAGEM DISCURSIVA DA ANIMAÇÃO *DIVERTIDA MENTE* *Emotions, happiness and contemporaneity: a look at the discursive formation of Inside Out*

Victor Marcio Laus Reis Gomes\*

Renata Andreoni\*\*

Luciana Buksztejn Gomes\*\*\*

## RESUMO

O trabalho apresenta a narrativa fílmica de *Divertida Mente*, destacando pontos que, embora implícitos, reforçam perspectivas que apontam à necessidade de incorporarmos mecanismos de controle para atingir um

\* Universidade Católica de Brasília. Doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Professor e pesquisador no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Católica de Brasília (UCB). Líder do Núcleo de Estudos Comunicacionais da Estratégia, grupo de pesquisa certificado no diretório do CNPq. *E-mail*: victorlaus@gmail.com

\*\* Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Porto Alegre. Doutoranda em Comunicação Social pela PUCRS. Bolsista Integral/Capes). Mestre em Comunicação Social pela PUCRS. Especialista em Gestão Cultural, Patrimonial e Turismo Sustentável pela Fundación Ortega y Gasset (Foga) – Buenos Aires. Graduada em História pelo Centro Universitário Metodista do Sul (IPA). *E-mail*: andreoni.renata@gmail.com

\*\*\* Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Porto Alegre. Mestranda em Comunicação Social pela PUCRS. Bolsista Parcial/Capes). Especialista em Direito Imobiliário pela UniRitter *Laureate Intenational Universities*. Bacharel em Ciências Jurídicas e Sociais pela PUCRS. *E-mail*: lucianabg.adv@gmail.com

Revisão técnica e de texto: Ranielli Leal Moura.

**Data da submissão:** 30/8/2016.

**Data do aceite:** 21/10/2016.

sentido de felicidade, vinculado a fatores como sucesso e superação. Essa proposta busca relações entre um produto midiático, abordado como uma formação discursiva, e o ideário em torno da felicidade na contemporaneidade, associada à complexidade e ao controle das emoções.

**Palavras-chave:** Felicidade. Emoções. Comunicação. *Divertida Mente*. Formação discursiva.

### ABSTRACT

The paper presents the film narrative of *Inside Out*, highlighting points that, although implicit, reinforce perspectives which indicate the need to incorporate control mechanisms to achieve a sense of happiness, linked to factors such as success and overcoming. This proposal seeks to present relations between a media product, approached as a discursive formation, and the ideas about happiness in contemporary times, associated with the complexity and control of emotions.

**Keywords:** Happiness. Emotions. Communication. *Inside Out*. Discursive formation.

## Introdução

A proposta deste artigo é refletir sobre um ideário de felicidade na contemporaneidade, associado ao sucesso e à superação. Nessa perspectiva, as representações em torno das emoções assumem novas significações, assim como outras possibilidades de relacionamento e incorporação. Para tanto, buscamos perceber como essas representações podem ser articuladas sobre os implícitos de um produto midiático, a animação *Divertida Mente*, produzida por uma parceria entre *Walt Disney Pictures* e *Pixar Animation Studio*, vencedora do “Oscar 2016”. A partir daí, propomos identificar como essa animação pode ser associada a novos produtos de consumo de felicidade.

A grande mídia parece ter uma contribuição definitiva para a difusão e legitimação de ideias e padrões de comportamento que se apresentam, e são aceitos e incorporados, como *verdades* quase absolutas. Freire Filho (2010) indica que campanhas publicitárias, através de *slogans*, imagens e textos, trazem incentivos, recomendações e receitas rápidas de felicidade, contribuindo para que o tema, a busca permanente de felicidade, não seja esquecido em nenhum momento.

Para além das perspectivas mais subjetivistas em torno da felicidade, nosso enfoque é apreendê-la como uma construção social e, portanto, associada a princípios (re) organizadores da lógica de mercado. Faz-se importante esclarecer que nossa proposta, neste momento, não está direcionada à formação de juízos de valores, mas para uma análise de como determinados discursos são constituídos e articulados na tessitura da noção de felicidade contemporânea. Refletimos sobre os ideais em torno do sentido de felicidade atual, associados ao esforço individual e à constante superação, que emergem de imbricados fatores culturais, sociais, econômicos e políticos. Nesse processo, destacamos o papel da mídia, como articuladora, mantenedora e promotora dos princípios que sustentam essas noções. Para tanto, nos valem de reflexões críticas e analíticas de estudiosos da área – sociólogos, comunicólogos, filósofos, antropólogos, etc. – que possibilitam a ancoragem deste artigo.

Ao assumirmos que propomos uma abordagem em torno da felicidade como um produto que emerge das (re)construções da realidade social, nos afastamos de perspectivas mais idílicas. Portanto, destacamos o pensamento de Freire Filho, referente às premissas que orientam caminhos à felicidade na contemporaneidade.

No anseio de ser feliz, delineamos rigorosos *scripts* de conduta, ao mesmo tempo em que transigimos com certos caprichos juvenis. Em busca de autorrealização, empreendemos guinadas radicais em nossa trajetória profissional, redimensionamos obrigações e compromissos relevantes com o outro, seja no âmbito familiar, seja na esfera pública. Contemplando a alegria alheia, avaliamos nossa existência atual e definimos o tipo de pessoa que gostaríamos de ser ou de parecer. (2012, p. 76).

É a partir dessa concepção de controle e programação para uma vida feliz que direcionamos o enfoque para a análise. No entanto, chamamos a atenção para a semântica das palavras, que podem assumir novas significações ao longo dos anos. Embora, em um primeiro momento, se possa partir da premissa de que os conceitos estão prontos e definidos, não são herméticos, ao contrário, são mutáveis, suscetíveis a diferentes influências e conformações culturais. São construções sociais que desenvolvem e incorporam novas configurações e apreensões no decorrer da história. Portanto, antes de se iniciar a análise, propriamente dita, passamos a fazer uma breve contextualização sobre as (re)apropriações do conceito de felicidade.

## Felicidade: algumas perspectivas

Para Aristóteles, a felicidade estava vinculada a uma vida virtuosa. Remetemo-nos à palavra *eudaimonia*. Na tradução da obra *Ética a Nicômaco*, Bini expõe, em nota de rodapé, que

eudaimonia é um daqueles termos gregos de difícil tradução porque o conceito é mais abrangente do que o nosso. Eudaimonia engloba também as ideias correlatas de bem-estar e prosperidade; importante também [é] ressaltar que para Aristóteles e os gregos não se trata de um estado passivo de sentimento, mas de uma forma de atividade. (2002, p. 42).

Aristóteles (2002) entende que existem três tipos de vida, e que cada uma delas traz uma concepção de felicidade. A primeira seria aquela que satisfaz a vida *do gozo*, entendendo-se aqui que os homens identificariam o bem com o prazer, logo, com a felicidade. O segundo tipo de vida seria a vida *política*, em que os homens identificam o bem como a honra. Já a vida da *especulação* seria caracterizada pelo acúmulo de dinheiro. Propõe, no entanto, a existência de um bem universal. Entende que nossas ações têm finalidades; por exemplo, a riqueza, mas essa finalidade não é completa, “ao passo que o bem mais excelente (o bem supremo) parece ser algo completo”. (ARISTÓTELES, 2002, p. 48). Por grau completo compreende-se que, quando algo é buscado com um fim em si mesmo, a felicidade é mais completa do que quando buscada como um meio para alguma coisa. Entende que a felicidade é a finalidade de todas as ações.

O autor nos leva a um raciocínio lógico antes de apresentar sua conclusão quanto ao que possa vir a ser felicidade. Nesse sentido, transcrevemos um trecho de sua obra:

Se, então, a função do ser humano é o exercício ativo das faculdades da alma em conformidade com o princípio racional [...] se assim for e se declararmos que a função do ser humano é uma certa forma de vida e definirmos essa forma de vida como o exercício das faculdades e atividades da alma em associação com o princípio racional e dizemos que a função de um ser humano bom é executar essas atividades bem e corretamente [...], a partir dessas premissas se conclui que o *bem* humano é o exercício ativo das faculdades da alma humana em conformidade com a virtude, ou se houver diversas virtudes, em conformidade com a melhor e mais perfeita delas. (ARISTÓTELES, 2002, p. 50-51).

Aristóteles (2002) questiona se a felicidade pode ser aprendida ou cultivada. Parte do pressuposto que qualquer coisa possuída pela humanidade é uma concessão divina, portanto, a felicidade seria também. Mesmo que a felicidade não seja apenas recebida dos céus, mas uma conquista em razão da virtude parece ser uma coisa divina, diz ele. E aqui traz novamente a ideia de virtude, quando explica que, quando referimos que as crianças são felizes, na verdade, estamos idealizando aquilo que esperamos para elas no futuro. Isso porque elas não teriam idade suficiente para ser capazes de atos nobres. Para ele, a felicidade requer virtude e uma vida completa, ou seja, experiências que apenas a maturidade pode trazer. E segue examinando a natureza da virtude, porque a felicidade, como atividade da alma, estaria vinculada à virtude perfeita.

A felicidade seria uma forma de viver, um objetivo a ser atingido? Seria um sentimento experimentado apenas no momento? As lembranças que carregamos? Um pouco de cada ou de nenhum deles? Qual seria o seu território, o seu tempo, a sua natureza? Para ser feliz, é preciso estar sempre alegre? A discussão é antiga, complexa e comporta vários entendimentos. Embora essas sejam questões que, de certa forma, nos acompanham ao longo da vida, que emergem de questionamentos e reflexões de cunho filosófico, psicológico ou religioso, este não é o nosso enfoque neste momento.

Na contemporaneidade, destacamos o pensamento de Lipovetsky (2006), filósofo francês, teórico da hipermodernidade, que trabalha a felicidade como um tema central de seus estudos, indicando novas formas de consumo vinculadas às emoções, sensações e experiências. O autor considera que vivemos em uma espécie de império do consumo. Reflete sobre a ênfase que se dá ao *carpe diem*, uma vez que para alguns a alegria viria com uma nova cultura cotidiana, baseada em “sensações imediatas, aos prazeres do corpo e dos sentidos”. (2006, p. 203). A ordem seria aproveitar o momento, sem pensar demais no futuro, adaptando-se ao mundo como ele é.

Nessa perspectiva, se estamos inseridos em uma era do império do consumo, faz-se necessário perceber algumas regras sociais implícitas que indicam a aproximação e a articulação com a onipresença das diferentes emoções. Assim, a felicidade poderia vir se seguissemos certos *scripts* de conduta. E se as coisas não saem como o esperado? Um dia feliz teria de ser um dia típico, idealizado previamente, ajustado dentro de padrões pre-estabelecidos? Hochschild (2005), ao trabalhar com a sociologia das emoções, resgata o entendimento de Goffman, para quem existiria uma complexa teia de regras inconscientes de agir que nos guiariam através de um dia típico. O exemplo trazido pela autora é o da noiva e suas expectativas com o casamento.

Aliás, o exemplo da noiva, por diversos ângulos (seja dela na expectativa do dia mais feliz de sua vida, seja dos pais, ou ainda, da coletividade) é citado por alguns autores para ilustrar a ideia de felicidade, ou a projeção de felicidade que se cria num imaginário coletivo. “A noiva será tão bonita quanto esta fotografia em grande plano mostra?”, pergunta Lipovetsky. E segue o autor com uma constatação:

A imensa maioria das pessoas diz-se feliz, e todavia a tristeza e o stress, as depressões e a ansiedade formam um rio que ganha caudal de forma preocupante. A maioria de nós declara-se feliz pensando que os outros não o são. Nunca os pais se empenharam tanto em satisfazer os desejos dos filhos, e nunca os <problemas de comportamento> e as doenças de foro psíquico dos últimos foram tão frequentes. (LIPOVETSKY, 2006, p. 12).

Ahmed (2010, p. 572) considera que o significado de felicidade pode variar ao longo do tempo e de acordo com diferentes pontos de vista. A autora, também destaca que a “felicidade é aquilo que dá sentido, propósito e ordem para a existência humana”.<sup>1</sup> Nessa perspectiva, apresenta que “se a felicidade é aquilo pelo que esperamos, é o nosso desejo, ainda assim não significa que saibamos o que exatamente queremos ao querer a felicidade”.<sup>2</sup> Ela traz abordagens de alguns autores a fim de que possamos compreender melhor a felicidade. Assim, apresenta que, para Simone de Beauvoir, as situações felizes são aquelas que costumamos defender. (AHMED, 2010, p. 572, tradução nossa).<sup>3</sup>

Ahmed (2010) também traz como referencial Locke, para quem “o sentido do bom está relacionado com aquilo que gera ou aumenta o prazer, ou diminui o medo em nós”. (p. 574, tradução nossa).<sup>4</sup> Apresenta o entendimento de que julgamos se alguma coisa é boa ou não de acordo como ela nos afeta e cita o exemplo dado por Locke do homem que adora uvas. Nesse exemplo, quando o homem declara que ama uvas, seja quando as está comendo, ou mesmo depois da estação, estaria satisfeito pela proximidade com o objeto uva. A felicidade, portanto, existiria pela

<sup>1</sup> No original: “happiness is what gives meaning, purpose, and order to human existence”, p. 572.

<sup>2</sup> No original: “If happiness is what we wish for, if happiness is necessarily our wish, it does not mean we know what we wish for in wishing for happiness.” p. 572.

<sup>3</sup> No original: “Beauvoir shows us how description can become a defense: you describe as happy a situation that you wish to defend”. p. 572.

<sup>4</sup> No original: “He argues that what is good is what is apt to cause or increase pleasure, or diminish pain in us”. p. 574.

proximidade com certos objetos. Ahmed (2010) entende que alguns objetos de felicidade passam a ser construídos de forma coletiva, como o dia do casamento, por exemplo. Essa seria a perspectiva de felicidade nos dias atuais, diferentemente do que foi na época de Aristóteles.

Nessa discussão, propomos tratar o tema *felicidade* sob a articulação das emoções, essas compreendidas como representações sociais.<sup>5</sup> Muitas vezes, essas associações são representadas no cinema. Morin (2005), em sua análise sobre a cultura de massa, destaca o cinema como um dos grandes promotores do sentido de felicidade, buscando aproximar o espectador das realidades retratadas pelas personagens cinematográficas. Nesse sentido, propomos identificar como as diferentes emoções estão sendo articuladas ao discurso de felicidade contemporâneo, a partir da abordagem apresentada na animação *Divertida Mente*.

## *Divertida Mente*: uma abordagem discursiva

Compreendemos a animação *Divertida Mente* como uma formação discursiva que emerge sobre uma rede de relações, tecidas entre os processos e contextos que conformam a nossa realidade social na contemporaneidade. Essa formação não é homogênea, implica um processo de seleção, que tende a buscar uma regularidade em meio à dispersão. De acordo com Foucault (1987), a formação discursiva vai se estruturando a partir de “um sistema de dispersão e de regularidades de enunciados, conceitos, posições e práticas sociais”. (1987, p. 43).

A partir dessa concepção, de uma teia de relações, fica clara a heterogeneidade na formação discursiva. Foucault (1987) denomina essa heterogeneidade discursiva de “dispersão de enunciados”. Maingueneau (1997) ressalta dois tipos de heterogeneidade: a mostrada e a constitutiva. A primeira refere-se às manifestações explícitas, a partir dos diferentes enunciados dos interdiscursos.<sup>6</sup> Já a heterogeneidade constitutiva não está marcada no enunciado, está implícita, passível de ser analisada a partir dos subentendidos que poderão ser compreendidos através da elaboração de hipóteses, por meio da análise de discurso. E a análise só é possível porque há uma existência material.

O discurso como materialidade, formada e expressa, tende a ser (re)construído e (res) significado ao longo da história *pelos* e para os atores

<sup>5</sup> De acordo com a perspectiva de Hall (1997), enquanto é construção de significações a partir das funções simbólicas.

<sup>6</sup> “O interdiscurso é também um espaço discursivo, um conjunto de discursos (de um mesmo campo discursivo ou de campos diferentes) que mantêm relações de delimitações recíprocas uns com os outros”. (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2004, p. 286).

sociais. Conforme Foucault (1987), o discurso se constitui em um espaço de saber e poder, que se articula sobre um contexto sócio histórico específico. Assim, consideramos a exterioridade do discurso, no qual o sujeito se encontra para a formação do enunciado, onde há um campo de coexistências de outros enunciados. O sujeito deixa de ser o centro da interlocução e passa a estar não mais no eu ou no *tu*, mas no espaço criado entre ambos, no limiar do discurso, onde se estabelecem as relações. O autor explica que

não há enunciado em geral, enunciado livre, neutro e independente; mas sempre um enunciado fazendo parte de uma série ou de um conjunto, desempenhando um papel no meio dos outros, neles se apoiando e deles se distinguindo: ele se integra sempre em um jogo enunciativo, onde tem sua participação, por ligeira e ínfima que seja. (FOUCAULT, 1987, p. 113-114).

As formações discursivas, portanto, são permeadas por uma vasta rede de significações que se forma no contexto social. Nessa perspectiva, as práticas discursivas acabam por regular a mente e ordenar as emoções, disciplinar o corpo, instituindo gestos, atitudes, condutas e posturas em diferentes ambiências sociais. (FOUCAULT, 1979).

Os sujeitos formam suas percepções sobre a realidade social, suas significações, representações, valores e condutas a partir dos discursos. São constructos simbólicos que atuam sobre o imaginário.<sup>7</sup> As narrativas que formam esses discursos sancionam, avalizam e institucionalizam as práticas sociais. Entretanto, essas construções não são estáticas, nem imutáveis. Conforme esclarece Foucault (1979), o discurso não se baliza em verdades absolutas e universais, mas se estrutura sobre uma base frágil e arbitrária.

É sobre essa perspectiva que pretendemos compreender como a animação *Divertida Mente* pode ser apreendida como sendo uma formação discursiva atrelada a um regime discursivo que constitui, na atualidade, um ideário de superação e sucesso para a conquista de felicidade. Para tanto, buscamos nos concentrar sobre pontos do filme em que, de forma implícita, conseguimos perceber associações pertinentes com aspectos que

<sup>7</sup> “É o estado de espírito que caracteriza um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um certo mistério da criação ou da transfiguração. [...] O imaginário permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera, aquilo que Walter Benjamin chama de aura. O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável”. (MAFFESOLI, 2001, p. 74).

constituem a *episteme*<sup>8</sup> (FOUCAULT, 1987) em torno da felicidade no pensamento ocidental contemporâneo.

## *Divertida Mente*: enfoques para reflexão

*Divertida Mente* teve como consultor o psicólogo norte-americano Paul Ekman, que vem desenvolvendo estudos sobre as emoções e as expressões faciais. Ekman foi nomeado pela *American Psychological Association* um dos psicólogos mais importantes do século XX, e, em 2009, a revista *Time* o elegeu uma das cem pessoas mais influentes do mundo.<sup>9</sup>

A proposta é apresentar essa narrativa filmica, destacando pontos que, embora implícitos, entendemos que reforçam perspectivas que indicam a importância de mecanismos de controle do homem, para atingir o sentido de felicidade contemporâneo, vinculado à superação e ao sucesso. O indivíduo, como sujeito responsável por alcançar, ou não, um ideário de felicidade, necessita entender e aprender a controlar suas emoções, canalizando-as como fontes potenciais nessa jornada.

Em síntese, a história apresenta a vida de uma criança, Riley, desde o seu nascimento, e como as emoções, representadas por personagens que *vivem* dentro de sua mente, se manifestam. Assim, cinco personagens (emoções) habitam a mente de Riley: a Alegria, a Tristeza, a Raiva, a Nojinho e o Medo, representadas, respectivamente, pelas cores: amarela, azul, vermelha, verde e lilás. Cada experiência da menina gera uma memória, simbolizada por uma esfera que fica armazenada em diferentes compartimentos, sendo que algumas delas, consideradas as mais importantes, são as chamadas *memórias-base*, capazes de gerar os traços da personalidade de Riley – representados por ilhas.

As cinco personagens conduzem a vida de Riley, sendo que a sala de controle<sup>10</sup> é liderada pela Alegria, nitidamente empenhada *em* e sempre atenta a manter as estantes das memórias predominantemente constituídas por esferas amarelas.<sup>11</sup> De forma didática e lúdica, o filme demonstra o funcionamento da mente, em que cada emoção despertada, ante determinadas situações com que a personagem Riley se depara – na medida

<sup>8</sup> As características, as rupturas, as continuidades de cada época, os princípios de ordenação dos saberes que orientam o conhecimento. Para reflexões mais aprofundadas, ver Foucault (1987).

<sup>9</sup> Mais informações encontram-se disponíveis em: <[http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410\\_1893209\\_1893475,00.html](http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893209_1893475,00.html)>. Acesso em: 10 abr. 2016.

<sup>10</sup> Espaço central da mente de Riley, onde estão concentradas as emoções. Aqui utilizamos, também, como sinônimos as expressões: “central de controle” e/ou “sala/central de comandos”.

<sup>11</sup> Cena 6’57” – Enquadramento na estante das memórias, que serão enviadas ao compartimento de *memórias de longo prazo*, onde as esferas produzidas (emoção/memória) são todas amarelas.

em que vai conhecendo o mundo – gera uma memória.<sup>12</sup> Ao final de cada dia, essas memórias são enviadas ao compartimento das *memórias de longo prazo*. Essas diferentes emoções/memórias, que vão sendo produzidas e armazenadas, são apresentadas, na narrativa da animação, como momentos importantes na formação de Riley. Dessa forma, é marcada a importância das diferentes emoções no processo de desenvolvimento do indivíduo.

O filme ganha novo direcionamento quando Riley, aos 11 anos, e sua família mudam de cidade, e essa experiência não se mostra tão agradável. A casa não é tão boa assim, o caminhão de mudanças demora a chegar, o primeiro dia na escola é ruim. Muitas emoções emergem expressas pelos personagens que conduzem a mente da menina. Tal processo produz novas memórias, que vão sendo armazenadas. Nesse instante, a Alegria olha preocupada para a estante das memórias produzidas no dia (cena 11'40''). Diferentemente do habitual, apresentado nas cenas 4'41'' e 6'57'', quando a predominância das memórias era amarela, portanto, advindas da Alegria, o que é apresentado é uma estante toda colorida, indicando a presença de múltiplas emoções. Essa nova configuração desestabiliza a Alegria, que fica a todo momento tentando contornar a situação, não enfrentando essas emoções diretamente, mas buscando abafá-las, refutá-las. Como chefe da sala de controle, aciona memórias alegres, da base de *memórias de longo prazo*, para que Riley fique bem (feliz) e, dessa forma, volte a se sentir alegre. No entanto, a situação sai do domínio da Alegria, quando a Tristeza toca na memória e ela muda de cor (cena 23'33''), o azul se instala na esfera. Nesse instante, Riley começa a chorar, o desespero se instaura, as emoções ficam confusas, e a Alegria e a Tristeza são ejetadas do centro de comando, indo parar muito longe: junto às *memórias de longo prazo*. A narrativa apresenta forte impacto perto das emoções nas personagens, diante de um processo de mudança, gerando insegurança e instabilidade.

No labirinto das *memórias de longo prazo*, Alegria e Tristeza tentam retornar à central de controle, preocupadas com o que acontecerá com Riley, sem os comandos da Alegria. Uma das alternativas suscitadas é através do *trem do pensamento*, que perpassa por todos os caminhos da mente. Essa abordagem ressalta a importância do pensamento nos processos mentais. Todavia, a centralidade das emoções na diegese, a relevância sobre o pensamento é destacada. Enquanto isso, permanecem na sala o Medo, a Nojinho e a Raiva. Essas emoções alternam momentos de controle sobre

<sup>12</sup> Como exemplo, destacamos a Cena 3'13'', quando Riley, ainda pequena, brincando pela casa, se depara com um fio de energia. Nessa situação, a menina é alertada pela emoção Medo, gerando uma nova memória.

o painel, entretanto, de forma despreparada, gerando novas complicações, desencadeando situações que vão se agravando, interferindo nos traços de personalidade da garota. Essa situação é representada pelo desmoronamento das ilhas de personalidade de Riley.

Durante o momento em que Tristeza e Alegria transitam entre uma infinidade de estantes de *memória de longo prazo*, buscando encontrar um caminho de retorno à central de comando, a narrativa vai apresentando diferentes mecanismos/processos que ocorrem em nossa mente. Nesses caminhos, as duas emoções se deparam com uma série de situações, entre elas (re)encontram o antigo amigo imaginário de Riley (cena 37'35''), *Bing Bong*, personagem importante para o retorno das emoções à sala de controle. Compreendemos que *Bing Bong* faz alusão à relevância da imaginação/criatividade na superação das adversidades, como um *motor* que impulsiona o nosso desenvolvimento. Na cena 49'19'', o amigo imaginário, ao ver seu carinho ser jogado no lixo das memórias, fica triste e começa a chorar. A personagem Tristeza senta-se ao seu lado, escuta-o e o deixa expressar seus sentimentos naquele momento, processá-los, fato que faz com que ele se sintam melhor. A Alegria, que sempre adotou a postura de abafar todos os sentimentos que pudessem representar algum tipo de ameaça à estabilidade, observa, sem entender muito, o que havia acontecido. Em um segundo momento, na cena 69'15'', a Alegria, revendo uma lembrança de Riley (através de uma das esferas armazenadas), percebe que, antes de ser levantada pelas colegas do time de hóquei (momento feliz), ela estava triste, seus pais a consolaram, manifestando carinho. E, nesse momento, a Alegria entende que às vezes é preciso que a Tristeza entre em cena, para que ela – a Alegria – possa entrar também. Portanto, compreendemos que a narrativa enfatiza aqui a importância de admitirmos a complexidade das emoções, buscando aprender a lidar com elas, e a programá-las de forma promissora.

Entre as diversas situações apresentadas, destacamos, também, a cena 49'55'', quando a Alegria, a Tristeza e o *Bing Bong* estão sobre um carinho, junto com caixas que levam a inscrição *fatos* e, em outras, *opiniões*. Num momento, as caixas caem e, ao se juntarem, fatos e opiniões são misturados aleatoriamente nas caixas. *Bing Bong* diz que isso sempre acontece. Deixa implícito que, muitas vezes, nossas opiniões podem não corresponder aos fatos. A animação é recheada de detalhes que apontam como perceber o funcionamento humano, sempre indicando e reforçando a predominância da perspectiva psicologizante sobre os nossos comportamentos.

O subconsciente também é apresentado na narrativa, como o local onde ficam presos os medos, as vergonhas, os principais símbolos que causam desequilíbrio a Riley. Como mais uma tentativa de encontrar o retorno à sala de comando, Alegria e Tristeza, na cena 58'39'', acordam um gigante

palhaço durante o sono da garota, que desperta assustada. O enfoque, nesse momento, vai para a emoção Medo, que vigia o sono, destacando sua importância como sentido de alerta, de atenção às possíveis circunstâncias adversas.

Após uma sequência de situações caóticas na sala de controle, a Raiva assume a liderança, momento em que o sentimento de vingança e os atos de desonestidade começam a emergir, despertando ainda mais instabilidades e atitudes impulsivas. Esses são fatores que podem indicar os perigos quando uma emoção é mal canalizada. Essa abordagem fica mais explícita, quando, em cena posterior (78'37"), a personagem Raiva é estimulada pela Nojinho, fazendo com que essa emoção seja direcionada à consecução de seu objetivo, facilitando a entrada da Alegria e da Tristeza na sala de controle.

De volta à central de comando, a Alegria entrega as *memórias-base* à Tristeza, que assume o controle do painel. Nesse momento, Riley consegue assumir sua tristeza, processar seus sentimentos, admitindo que está triste, que sente saudades da sua antiga casa, de seus amigos e práticas rotineiras de lazer e que, portanto, está sendo difícil esse momento de mudanças. Amparada pelos pais, a garota encontra respaldo para os seus sentimentos, e daí nasce uma memória híbrida, da fusão da Tristeza com a Alegria. Em sequência, surgem várias memórias híbridas, multicoloridas, representativas da mistura das emoções. Sequências paralelas ao enfoque da central, a mente de Riley, outras mentes são apresentadas na trama, mas todas sobre a mesma perspectiva de uma sala de controle, regida pelas emoções.

## Considerações finais

Em um primeiro momento, podemos perceber a animação *Divertida Mente* como um contradiscurso às narrativas fílmicas que apresentam uma construção linear na busca de felicidade. Nessa perspectiva, *mocinhos* e *mocinhas* dos filmes enfrentam muitos desafios e percalços até alcançarem a tão desejada felicidade. Nessa formação diegética, a felicidade só é representada pela Alegria, que assume plenitude após superar os demais momentos de Tristeza, Medo, Decepção e Angústia. Na animação, percebemos uma abordagem inversa. A Alegria passa o tempo todo tentando suplantar as demais emoções, para, dessa forma, manter a felicidade. É ao longo do desenvolvimento do filme que ela começa a apreender que essa é uma postura equivocada, assimilando que as emoções precisam ser sentidas, expressadas, processadas e reelaboradas para se conseguir alcançar uma vida saudável.

Nesse sentido, compreendemos que essa formação discursiva vai ao encontro de propostas ofertadas no mercado, em relação ao alcance da felicidade, normalmente em formato de cursos, capacitações, acompanhamentos sazonais, que prometem desenvolver um treinamento das emoções. Os discursos que identificamos emergirem na contemporaneidade não mais desejam excluir as emoções que possam gerar instabilidades, aceitam que essas fazem e precisam fazer parte da nossa complexa realidade. O discurso que se instaura é o da necessidade de treinamento, de capacitação, de buscar manuais de desenvolvimento que conduzam à aceitabilidade dessa realidade, num primeiro momento, seguida de desenvolvimento de competências que permitam canalizar essas emoções da maneira mais adequada. Dessa forma, estaremos habilitados à superação, à resiliência, à produtividade e, portanto, à felicidade. “Na era da felicidade compulsória, convém aparentar-se bem-adaptado ao ambiente, irradiando confiança e entusiasmo, alardeando uma personalidade desembaraçada, extrovertida e dinâmica”. (FREIRE FILHO, 2010, p. 17).

Embora a animação tenha uma abordagem essencialmente psicologizante das emoções, desde a sua concepção, orientada sob a perspectiva de um renomado psicólogo, nosso desejo é evidenciar que tais questões não se estruturam apenas sobre aspectos biológicos. Ao buscarmos articular a premissa das emoções, vistas como representações sociais, associadas a um modelo de felicidade, o que percebemos é uma complexa rede que vai sendo tecida pelos fatores sociais, culturais, políticos, econômicos que vão (re)configurando nossa realidade social. *Divertida Mente*, sendo um produto midiático, que se estrutura em uma formação discursiva heterogênea, apresenta e reforça a importância de buscarmos mecanismos de controle e administração para a canalização eficaz das emoções. Um discurso, que, como qualquer outro, não é puro e tampouco está alheio à *episteme* (FOUCAULT, 1987) de uma vida feliz, ele encontra consonâncias e reverbera sobre as demais formações discursivas da contemporaneidade em torno do sentido de felicidade. O que percebemos é que nossas subjetividades, no caso, aqui relacionadas à ideia e experiência de felicidade, vão sendo criadas sob um *bios midiático*, que “intervém culturalmente na vida social, dentro de um novo mundo sensível criado pela reprodução”. (SODRÉ, 2006, p. 19).

A partir das reflexões apresentadas, ficam evidentes as significativas mudanças em torno do conceito de felicidade, ao longo do tempo. Que, se, em um momento foi visto como uma forma de viver (um meio), hoje parece mais um objetivo (um fim) em si mesmo. E que, para atingir esse objetivo, emergem discursos que propagam a existência de fórmulas, padrões a serem seguidos, que, se bem-aprendidos, desenvolvidos e

controlados, trarão o resultado desejado, ou seja, a felicidade. Um dos propósitos deste artigo, nesse sentido, é destacar como um produto midiático pode gerar interferências sobre nossas concepções, projeções e atuações, quando nos referimos e incorporamos o sentido de felicidade na contemporaneidade.

## Referências

AHMED, Sara. Killing joy: feminism and the history of happiness. *Signs – journal of women in cultural and society*, v. 35, n. 3, p. 571-594, 2010.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. Bauru, São Paulo: Edipro, 2002.

BINI, Edson. Nota de rodapé n. 2. In: ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. Trad., estudo bibliográfico e notas de Edson Bini. Bauru, São Paulo: Edipro, 2002. p. 42.

CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. *Dicionário de Análise do Discurso*. São Paulo: Contexto, 2004.

DIVERTIDA MENTE. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera, John Lasseter e Andrew Stanton. Intérpretes: Amy Poehler; Bill Hader; Mindy Kaling; Lewis Black; Phyllis Smith; Diane Lane; Kyle MacLachlan e Richard Kind. Roteiro: Pete Docter, Meg LeFauve e Josh Cooley. Produção: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, 2015. 1 bobina cinematográfica (95min), son, color, 35mm.

FREIRE FILHO, João. Era uma vez o “país da alegria”: mídia, estados de ânimo e identidade nacional. *Intexto*, Porto Alegre, n. 34, p. 401-420, 2015.

\_\_\_\_\_. A tirania da positividade: formas e normas da vida feliz no Globo Repórter. In: GOMES, Itania Maria Mota (Ed.). *Análise de telejornalismo: desafios teórico-metodológicos*. Salvador: Ed. da UFBA, 2012. p. 75-96.

\_\_\_\_\_. Fazendo pessoas felizes: o poder moral dos relatos midiáticos. In: ENCONTRO DA COMPÓS, 19., 2010, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Compós, 2010.

\_\_\_\_\_. (Org.). *Ser feliz hoje: reflexões sobre o imperativo da felicidade*. Rio de Janeiro: Ed. da FGV, 2010.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

\_\_\_\_\_. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

HALL, Stuart. *Representation: cultural representations and signifying practices*. London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage, 1997.

HOCHSCHILD, Arlie Russell. The sociology of emotion as a way of seeing. In: BENDELOW, Gillian; WILLIAMS, Simon J. (Ed.). *Emotions in social life: cCritical themes and contemporary issues*. Nova York: Routledge, 2005. p. 3-15.

LIPOVETSKY, Gilles. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo*. Trad. de Patrícia Xavier. Lisboa: Edições 70, 2006.

MAINGUENEAU, Dominique. *Novas tendências em análise do discurso*. Campinas: Pontes; Ed. da Unicamp, 1997.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. *Famecos*. Porto Alegre, n. 15, p. 74-82, 2001.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis: Vozes, 2006.

The 2009 TIME 100. Disponível em: <[http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410\\_1893209\\_1893475,00.html](http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893209_1893475,00.html)>. Acesso em: 10 abr. 2016.