

# ANÁLISE SEMIÓTICA DO FILME DIVERTIDA MENTE: CINEMA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

## SEMIOTIC ANALYSIS OF THE FILM INSIDE OUT: CINEMA AS A PEDAGOGICAL RESOURCE

Maurício Dias Carvalho 1  
Sebastião Rodrigues da Silva Junior 2  
Talita Rodrigues de Sá 3

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo analisar os signos linguísticos semióticos no filme "Divertida Mente". A análise será feita com base nas emoções alegria, tristeza, medo, raiva, e nojo, e a relação com o processo de ensino e aprendizagem durante o desenvolvimento educacional da criança em fase de desenvolvimento cognitivo e intelectual, em específico, alunos do 5º ano do ensino fundamental do município de Soure-PA. A pesquisa é bibliográfica, qualitativa, e exploratória. O texto está constituído nas obras de Bakhtin (1997), Fiorin (2008), Santaella (1983, 1998) etc. Os resultados indicam que as cores no filme estão relacionadas ao psicológico humano, estimulando a aprendizagem e o desenvolvimento linguístico através de ações verbais ou não verbais. Cada signo linguístico no filme transmite linguagem própria, contribuindo para a narrativa do filme e sua importância no ensino e aprendizagem. A partir destes dados conclui-se que a linguagem é uma construção humana, social e cultural, que permeia nossa realidade.

**Palavras-chave:** Linguagem. Signo. Semiótica. Ensino. Aprendizagem.

**Abstract:** This article aims to analyze the semiotic linguistic signs in the film "Inside Out". The analysis will be made based on the emotions joy, sadness, fear, anger, and disgust, and the relationship with the teaching and learning process during the educational development of the child in the phase of cognitive and intellectual development, specifically, students of the 5th year of elementary school in the municipality of Soure-PA. The research is bibliographical, qualitative, and exploratory. The text is constituted in the works of Bakhtin (1997), Fiorin (2008), Santaella (1983, 1998) etc. The results indicate that the colors in the film are related to the human psychological, stimulating learning and linguistic development through verbal or non-verbal actions. Each linguistic sign in the film conveys its own language, contributing to the narrative of the film and its importance in teaching and learning. From these data, it is concluded that language is a human, social and cultural construction, which permeates our reality.

**Keywords:** Language. Sign. Semiotics. Teaching. Learning.

- 1 Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Linguagens e Saberes na Amazônia/UFPA. PPLSA/UFPA; Graduado em Licenciatura Plena em Letras-Inglês/UFPA; Graduado em Licenciatura Plena em Pedagogia/UEPA; Técnico em Administração/EETEP. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6055303814647297>. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9440-0432>. E-mail: mauricioufpa@hotmail.com
- 2 Doutor em Sociologia. Docente do Programa de Pós-graduação em Linguagens e Saberes da Amazônia. PPLSA/UFPA. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3931008488643780>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7308-6990>. E-mail: sebast@ufpa.br
- 3 Doutoranda em Educação. Docente Universidade do Estado do Pará/UEPA. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8868927466583477>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3924-7687>. E-mail: talitasa11@yahoo.com.br

## Introdução

O presente artigo objetiva fazer uma análise dos signos linguísticos semióticos no filme “Divertida Mente” (Inside Out), especificamente as emoções de *alegria, tristeza, medo, raiva, e nojo*, e sua relação com o processo de ensino e aprendizagem durante o desenvolvimento educacional da criança em fase de desenvolvimento cognitivo e intelectual, em específico, alunos do 5º ano do ensino fundamental, no município de Soure-PA.

Vale ressaltar, que a escolha do público-alvo, não foi uma escola aleatória, e sim, planejada, justamente, pelo fato ter compreendido da necessidade de se trabalhar em sala de aula o filme em questão. Ademais, juntamente com a professora da turma, foi realizada a seleção do filme e as emoções a ser trabalhadas com eles. Por isso, alunos do 5º ano do ensino fundamental foi o público selecionado para essa discussão.

A referida pesquisa pauta-se em numa pesquisa de cunho bibliográfica, qualitativa, e exploratória. Ademais, os resultados indicaram que as cores no filme estão relacionadas ao psicológico humano, estimulando a aprendizagem e o desenvolvimento linguístico através de ações verbais ou não verbais.

Cada signo no filme transmite sua própria linguagem, contribuindo para a narrativa e sua importância no ensino e aprendizagem. Neste sentido, leva-se em consideração a importância do filme Divertida Mente que foi lançado pela *Pixar* e pela *Disney*, em junho de 2015, tornando-se objeto de estudo e análise deste artigo.

Pretende-se ainda compreender como ele influencia na relação ensino/aprendizagem dos alunos do ensino fundamental, enquanto recurso pedagógico que possibilita, na formação intelectual e linguística desses alunos, a construção de uma linguagem e ao mesmo tempo, promove o desenvolvimento da aprendizagem a partir dos signos semióticos obtidos no texto fílmico.

Logo, ao buscar a validação de tais argumentos, faz-se necessário enfatizar a importância do texto fílmico como recurso de aprendizagem, à medida que se faz uso da linguagem verbal e não verbal na relação sujeito/objeto.

Para o desenvolvimento da pesquisa e referida análise, partiu-se da seguinte questão problema: de forma o filme Divertida Mente pode ser usado enquanto ferramenta efetiva no processo educativo de ensino/aprendizagem para os alunos do 5º ano em fase de desenvolvimento intelectual e cognitiva a partir das emoções apresentadas?

Como forma de responder tal questão, pautou-se em basamento teórico, onde foi possível dialogar sobre o papel da semiótica e qual sua função/finalidade para o aprendizado dos alunos em questão. Para tanto, apoiou-se nos seguintes autores: Heller (2000, 2013), Bakhtin (1995, 2003), Santaella (1983, 1998), Pierce (1995), entre outros que dialogam temáticas semelhantes. Nesta análise, especificamente, faz-se uma alusão às contribuições da socióloga alemã Eva Heller através de seu trabalho “*A Psicologia das Cores*”.

O texto ainda faz uma discussão sobre o lugar que o filme Divertida Mente ocupa no processo de ensino/aprendizagem nas fases de desenvolvimento da criança, enquanto recurso pedagógico, assim como a importância da semiótica para a educação infantil correlacionado aos elementos cognitivos, linguístico, psicológicos, e socioculturais do estudo em questão, propondo assim, fazer uma reflexão sobre as principais características abordadas no texto-fílmico para responder ao problema da pesquisa.

No desenvolvimento da pesquisa, inicialmente foi feita uma revisão bibliográfica, leituras de artigos, resenhas e de livros de cunho específico nas áreas da ciência da linguagem com foco na semiótica e educação; no segundo momento, escolheu-se o referencial teórico que deram suporte ao estudo, para em seguida ser feita a análise do filme Divertida Mente, pela perspectiva da semiótica buscando compreender os elementos da linguagem verbal e não verbais apresentadas, focando nas imagens selecionadas no objeto de estudo citado, onde serão explanados os elementos constituintes sequenciais da linguagem que compõem a narrativa, assim como sua importância no processo de ensino/aprendizagem do alunado em foco.

Destarte, o presente texto fora estruturado da seguinte forma: num primeiro momento, fora apresentado o objeto de estudo e o procedimento metodológico; no segundo, discutiu-se a relação entre linguagem e ensino; em seguida, o filme enquanto recurso didático, tecendo depois uma

análise pautada nos elementos teóricos que escolhidos, ao final, teceram-se algumas considerações a respeito do estudo.

## **Semiótica, signo e linguagem: construindo um diálogo possível**

Ao longo da história da humanidade, o ser humano sempre buscou formas, meios e técnicas para manter a comunicação uns com os outros, na tentativa de estabelecer um diálogo, uma relação de contato, um modo de interação onde pudesse expor seus pensamentos, suas dúvidas, suas ideias, seus conhecimentos e ponderações mediante a realidade coexistente, assim como seu entendimento acerca do mundo que o rodeia, mesmo que de certa forma, essa comunicação, esse ato comunicativo ocorresse em critérios não verbais e não lineares, ou seja, através dos signos linguísticos e não pela palavra.

Nesse contexto, vale ressaltar, que a história do ser homem em sua trajetória educacional constituem-se num permanente esforço de comunicação, como forma de expressar sua realidade e sua cultura ao longo do tempo através da linguagem.

Não obstante, a linguagem é uma categoria pertencente ao ser humano, de modo, que os homens apropriam-se dela para produzir significados, discurso e criar significados partir dos signos, criando assim novos sentidos ao mesmo tempo, em que são representados por ele, através de suas interações sociais e manifestações culturais, seja na arte, na literatura, ou até mesmo, num contexto fílmico, que demanda numa linguagem não verbal.

Em síntese, o ser humano sempre se apoiou e ainda se apoia no uso da linguagem, seja ela verbal ou não verbal, como mecanismo de interação social e comunicativa, haja vista que, este recurso é imprescindível no processo de construção de uma sociedade, assim como no reconhecimento de valores socioculturais ou interculturais, como elementos de transmissão de conhecimentos e saberes perpetuados entre as diversas gerações, que dela se constitui.

Assim, a vida é impossível sem a linguagem, enquanto ferramenta de interação social, pois a cada instante, que discorre se torna cada vez mais complicado obter uma Educação de qualidade sem a progressão uma visão holística, sistêmica e sem a Semiótica dos signos, das coisas e das cores, pois, atualmente o discente, o indivíduo ou ser social que não busca interpretar e compreender os variados tipos de signos estará em dívida com o conhecimento e a aprendizagem.

A semiótica enquanto uma ciência que estuda os signos e as leis que regem o significado, a transmissão, e a interpretação do objeto é constituída pelo seu objeto principal de estudo, que é o signo, ou seja, a Linguagem, que segundo Fiorin (2008) é multiforme e heterogênea, a qual está inserida na vida de todos os indivíduos de maneira natural e onipresente.

Não obstante, Santaella (2003), sintetiza que a semiótica é uma ciência considerada nova, e que ainda está passando por um processo de exploração e estudada por diversos pesquisadores e estudiosos da área, que ainda não a compreenderam em sua totalidade. Tendo em vista, que não é possível ter uma definição exata e definitiva, pois ela continua em processo de investigação e construção, ao passo que ainda não está em seu estado cabal.

Dentro de tal pressuposto, Peirce (2005) assinala que a Semiótica é o estudo dos signos e suas ações. Já o signo é entendido como aquilo que representa algo para alguém. Os signos, que podem ser objetos, palavras ou desenhos, representam e transmitem alguma informação, ou inúmeras informações ao interlocutor, garantindo de certa forma, possibilidades de comunicação.

Nesse contexto, compreende-se que os signos constituem forma e conteúdo, que são capazes de criar novos sentidos, ao passo que se materializam dentro dos processos de comunicação e interação social. Um exemplo de signo que absorve uma interação onipresente é a palavra, que através da linguagem pode ser representada e representar o signo no tempo e no espaço.

Dessa forma, ao fazer parte das ciências humanas ela busca a valorização do conhecimento através de uma perspectiva histórica, educacional, social e cultural, de modo, que compreendê-la, enquanto ferramenta de desenvolvimento das potencialidades intelectuais em alunos nas séries iniciais é torná-los capazes a interação social, cultural, intelectual, linguística e cognitiva, possibilitando deste modo, o aprimoramento do ato comunicativo em suas diversas fases de aprendizagem e seguimentos da comunicação dentro do processo educacional.

A semiótica enquanto uma ciência dos signos consiste em reeducar a nossa percepção do mundo; redirecionando a captação dos signos e significações resultantes da interação do homem com seu mundo e o mundo que o cerca, para que possa compreender múltiplas facetas da linguagem.

Ao considerar a semiótica, enquanto ciência dos signos linguísticos em suas diversas áreas de atuação e sua contribuição no processo comunicativo da criança em fase de crescimento intelectual é possível compreender, que signo semiótico é denominado como tudo aquilo que significa algo para alguém, seja ele através da linguagem verbal ou não.

A partir de tal pressuposto, denota-se que a linguagem é essencial para a comunicação humana, seja ela verbal ou não verbal, e é estudada em várias áreas, incluindo a semiótica, que a trata como objeto de discussão e análise dos signos expressos na materialidade dos objetos. Para Souza (2014), a linguagem carrega consigo uma cultura, que reflete em como se pensa e transmite aos meios aspectos da subjetividade da realidade do ser histórico e social, a saber: o homem.

Visto que é pela representação dos signos linguísticos que somos trasladados do mundo simbólico em direção ao mundo social, onde somos capazes de construir novos significados, de modo, a dar sentidos às novas realidades, e produzir outras narrativas, novos discursos e outras formas de expressão, pelo viés da linguagem nos respectivos contextos sociais, históricos e culturais, no qual estamos inseridos, isto é, construímos novos enunciados a partir de novos signos.

## Linguagens e ensino

A linguagem enquanto uma faculdade inerente ao ser humano é uma construção, humana, histórica, social e cultural, que permeia toda nossa realidade, independente do contexto, a realidade, o tempo, ou espaço em que ela está inserida, pois, a partir dela, organizamos o mundo a sociedade, o pensamento humano e garantimos vida aos objetos, que são representados pelo viés da cultura, dando sentido e resignificando-os dentro de nossa realidade adjacente.

Segundo Brasil (1997), a linguagem é um sistema de signos que possibilita ao homem significar o mundo e a realidade [...], e, com eles, os modos pelos quais as pessoas do seu meio social entendem e interpretam a realidade e a si mesmas.

Nesse contexto, Loureiro (2007) disserta que “o homem vive a remoldar de significação a vida, a fazer emergir sentidos no mundo em um processo de criação e reordenação continuada de símbolos intercorrente com a cultura. Vai redimensionando sua relação com a realidade num jogo livre com as situações e tensões culturais em que está inserido”.

Para Bakhtin (2011) não falamos no vazio, não produzimos enunciados fora das múltiplas e variadas esferas do agir humano. Os nossos enunciados (orais ou escritos) terão sempre um conteúdo temático, uma organização composicional e estilo próprios, que estarão ligados às condições de realização e às finalidades específicas de cada esfera de atividade.

Destarte, a linguagem enquanto fator comunicativo é estudada por diversas áreas de conhecimento, visto que, em se tratando da educação, mais especificamente, no campo da semiótica, ela é tida como objeto de profunda discussão, análise e elemento teórico, justamente, por ser compreendida como seguimento das ciências dos signos. Para Fiorin (2008):

a linguagem é onipresente na vida de todos os homens. Cerca-nos desde o despertar da consciência, ainda no berço; segue-nos durante toda a nossa vida, em todos os nossos atos, e acompanha-nos até na hora da morte. Sem ela, não se pode organizar o mundo do trabalho, pois é ela que permite a cooperação entre os seres humanos e a troca de informações e experiências. Sem ela, o homem não pode conhecer-se nem conhecer o mundo. Sem ela não se exerce a cidadania, porque ela possibilita influenciar e ser influenciado. Sem ela não se pode aprender. Sem ela não se podem expressar sentimentos. Sem ela, não se podem imaginar outras realidades, construir utopias e sonhos. Sem ela não se pode falar do que é nem do que poderia ser (Fiorin, 2008, p. 29).

Historicamente, ao longo do seu processo de construção e efetivação enquanto ciência teve grandes desafios e descobertas no que tange o ato comunicativo, partindo da escrita propriamente dita à transmutação da linguagem não verbal, de modo a ser transmitida através dos seus símbolos, ou *signos* segundo a leitura da semiótica, tida como ciência dos signos.

Partindo de tal prerrogativa e seguindo esse viés acerca do uso da linguagem enquanto fator de comunicação, temos nessa perspectiva profunda curiosidade em compreender a partir da lógica da semiótica como esse ato comunicativo se dar no texto fílmico, da mesma forma, salientar a relação que existe entre a imagem fílmica e o processo de ensino/aprendizagem paralelamente.

Sabe-se que o texto fílmico no âmbito sociocultural é fundamental para a formação do indivíduo em desenvolvimento, sendo que este campo de conhecimento abre as portas para um cenário onde é possível criar e recriar sua realidade, ou seu um universo, à medida que analisa e interpreta o mundo segundo sua visão. Carmo (2003) afirma que:

educar pelo cinema ou utilizar o cinema no processo escolar é ensinar a ver diferente. É educar o olhar. É decifrar os enigmas da modernidade na moldura do espaço imagético. Cinéfilos e consumidores de imagens em geral são espectadores passivos. Na realidade, são consumidos pelas imagens. Aprender a ver cinema é realizar esse rito de passagem do espectador passivo para o espectador crítico (Carmo, 2003, p.77).

Sendo que no processo de construção de uma sociedade, que busca qualificação elevada e duradoura no sentido de aprendizagem, seja ela através do aprimoramento intelectual, profissional, moral, ético ou social. Compreende-se que o texto fílmico enquanto elemento de coesão e ferramenta didático-pedagógica em sua plenitude tem suma importância para a formação do aluno, conforme Duarte (2002):

[...] o contato com filmes produz, num primeiro momento, apenas *imagos* –entendidos aqui como marcas, traços, impressões, sentimentos – significantes que serão lentamente significados depois, de acordo com os conhecimentos que o indivíduo possui de si próprio, da vida e, sobretudo, da linguagem audiovisual. O domínio progressivo que se adquire dessa linguagem, pela experiência com ela, associado a informações e saberes diversos significa e ressignifica indefinidamente as *marcas* deixadas em nós pelo contato com narrativas fílmicas (Duarte, 2002, p. 74).

Nesse contexto, o filme tornando-se um instrumento de reflexão social e um exímio suporte de valorização cultural mútua para o ser humano enquanto cômputo de interação social, tornando assim a comunicação impensável ao homem. Deste modo, Bakhtin (1997) afirma:

a comunicação é indispensável para os seres humanos. Ela pode se dar por meio de diversas manifestações linguísticas, como a escrita, a oralidade, os sons, os gestos, as expressões fisionômicas etc. Segundo Bakhtin tais manifestações são bastante diversificadas, pois estão relacionadas às muitas esferas da atividade humana (Bakhtin, 1997, p. 290 *apud* Lima, 2012, p.1).

Neste sentido, vale ressaltar que o sujeito enquanto receptor de imagem constrói, desconstrói, transforma e internaliza e estabelece significados do mundo que lhe é apresentado pelos meios de comunicação, especificamente, pelos signos semióticos encontrados no texto fílmico. Sendo assim, de acordo com Setton (2004)

[...] A impressão de realidade e a identificação do olho do espectador com a câmera ou com determinado personagem já provoca nos receptores certos sentimentos e produz certas reflexões que informam uma releitura da realidade sob uma

perspectiva determinada. Por isso, ao analisar filmes que tratam de educação, pretendemos fundir esses dois modos de ver o filme: como recurso e como objeto (Metz, 1972 *apud* Setton, 2004, p.55).

Ademais, um filme apresenta uma difusão de imagens e manifestações linguísticas verbais ou não em uma única cena, que proporcionam uma riqueza de detalhes imprescindíveis na interpretação de significados e enigmas de uma trama. O filme deve ser utilizado como um recurso tecnológico educacional didático problematizador, que possibilite a construção do conhecimento. Estimulando a investigação, interação e a ampliação de novos conhecimentos. Conforme Meneghetti (2010):

cinema é arte, imagem, fotografia, design, emoção, pedagogia, sonho. Sucessor contemporâneo das grandes tragédias gregas, o cinema gera fascínio e agrada principalmente aos jovens. Quem compreende o cinema compreende também o sonho, a fantasia e a arte (Meneghetti, 2010, p.15).

Considerando a relevância social e a maneira como é feita a identificação cultural pela visão fílmica, assim como acontece o processo de aprendizagem parte dessa linguagem é mostrada também pela ótica cinematográfica, tornando assim, a imagem, - a linguagem e os signos, - mecanismo e elementos ímpares para compreensão desta, não pelo todo, mas de forma fragmentada no processo de ensino/aprendizagem, ainda que estes elementos estejam de certo modo, num panorama estático.

## O ensino por meio da arte: filme

Uma das grandes questões a qual nos deparamos no cenário escolar, assim como no embrião da sociedade do século XXI, está relacionada à singularidade do valor educativo que o texto-fílmico tem, principalmente, no que diz respeito às questões da linguagem, seja ela verbal ou não verbal.

Ao analisar ou descrever a influência da linguagem através dos signos semióticos dentro de uma perspectiva contextual-fílmica, implica deblaterar de certa maneira, em buscar compreender de que forma essa linguagem possibilita maior desenvolvimento das potencialidades da criança nos processos intelectuais em fase de aprendizagem, mesmo que a priori essa linguagem esteja implícita em textos, ou conglomerados e recortes de imagens em movimento.

Ademais, nota-se que dentro do contexto fílmico essa linguagem, normalmente, é caracterizada em elementos que se encontram subentendidos na obra fílmica, sendo que, tais signos linguísticos estão sendo representados em objetos de maneira subjacente encontrados no filme.

Para compreensão desta área da linguagem, há a especificidade de uma entender o papel da semiótica, desta forma, de acordo com Pignatari (2004):

a Semiótica, ou a Teoria Geral dos Signos, é uma indicação sobre a natureza dos signos e suas relações, entendendo-se por signo tudo aquilo que representa ou substitua alguma coisa, em certa medida e para certos efeitos (Pignatari, 2004, p. 21).

Neste sentido compreende-se que a linguagem ainda que esteja em um plano, em movimento ou permaneça estática, mesmo assim, nesse plano a linguagem é transmitida e sua mensagem, ou seu discurso, seja ele através do cinema, da arte, da pintura, da música, ou até mesmo na poesia são revelados, enunciados, ou seja, são identificados no texto ou fora dele, mesmo que através de signos.

Bakhtin (1995) considera que os signos são objetos naturais, específicos e, todo produto tecnológico, natural ou de consumo é capaz de tornar-se um signo e, assim, adquirir um sentido que possa ultrapassar suas próprias particularidades. Walter Benjamin, afirma que, “toda linguagem comunica-se a si mesma” (Benjamin, 1921, *apud* Lages; Chaves, 2013).

Nesse contexto, infere-se conjecturar que no plano do texto fílmico, essa linguagem, esses processos de ensino/aprendizagem são transmitidos pela perspectiva dos signos, e também através dos elementos que a compõem, ainda que estejam estáticos ou em movimentos, eles mostram seu nível de esclarecimento à medida que os discursos são enunciados.

Para Walter Benjamin (2013):

a compreensão da teoria da linguagem depende da capacidade de levar essa asserção a um grau de clareza que elimine qualquer aparência de tautologia [...], pois significa que aquilo que é comunicável em sua essência espiritual é sua linguagem (Benjamin, 1921, *apud* Lages; Chaves, 2013, p. 53).

Sendo assim, no intuito de compreendermos o modo de atuação da linguagem no cenário fílmico, precisamos primeiramente, entender como ela, enquanto signo interage nos enunciados verbais ou não verbais, observando sua relação com o meio, no qual essa ocorre através das projeções das imagens e/ou em cada elemento da linguagem possível de identificação.

Desse modo, Farina, Perez, Bastos (2006) expressa:

[...] “conhecer essas propriedades é de fundamental importância aos que se valem da imagem para transmitir mensagens”. É necessário compreender os meios de manipulação e construção visual para desenvolver mensagens que sejam entregues aos espectadores de maneira efetiva (Farina; Perez; Bastos, 2006, p. 29).

Santaella (2009) afirma que a semiótica é constituída pelo “exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido” Santaella (2009).

A semiótica pode oferecer mecanismo no seu campo de atuação, a possibilitar, a compreensão do mundo como ciência da linguagem, afirma Sena (2014). Logo, sabemos que o ser humano, enquanto ser ativo, e agente representativo no processo comunicativo, criam a própria linguagem, ou signos para torná-la ferramenta de comunicação no meio em que está inserido.

Na linguagem fílmica, esse processo de aprendizagem é dado mediante aos discursos ou enunciados específicos dentro dos critérios semióticos, introduzidos na obra ou no próprio texto. De acordo com Bakhtin (2003):

cada texto (como enunciado) é algo individual, único e singular, e nisso reside todo o seu sentido (a sua intenção em prol da qual foi criado). É aquilo que nele tem relação com a verdade, com a bondade, com a beleza, com a história. (...) a palavra está sempre carregada de um conteúdo ou de um sentido ideológico ou vivencial (Bakhtin, 2003, p.92).

O prisma da questão aqui é retratado com o propósito de enfatizar a importância da linguagem verbal ou não verbal, correspondente aos signos visíveis ou invisíveis dentro do filme, focando em cada discurso ou enunciado interligado entre si, conforme Bakhtin/Volochinov (2009/1929), “O signo é um objeto material que substitui ou retrata alguma parte da realidade”.

Compreende-se que a semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivos o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção, reprodução e de sentido (Santaella, 1983).

Desta forma, enquanto ciência dos signos busca reorganizar, reproduzir, reelaborar e reestruturar o sentido da linguagem, ainda que esta permaneça simbolicamente em uma realidade fílmica.

Sendo assim, a ciência dos signos pode contribuir de maneira incisiva no processo de desenvolvimento cognitivo, psicológico e intelectual dos alunos de forma a inferir que um dos propulsores canalizador desse processo é a linguagem, que se ocorre através da interação social, ligada a consciência individual, gerando uma cadeia ideológica de signos, logo, Bakhtin (1995) defende:

essa cadeia ideológica estende-se de consciência individual em consciência individual, ligando umas às outras. Os signos só emergem, decididamente, no processo de interação entre uma consciência individual e outra. E a própria consciência individual está repleta de signos. A consciência só se torna consciência quando se impregna de conteúdo ideológico (semiótico) e, conseqüentemente, somente no processo de interação social (Bakhtin, 1995, p. 34).

Neste sentido, o papel dos signos semióticos que são traçados dentro da obra fílmica, tem a função de revelar um modo específico de aprendizagem no campo da linguagem, de maneira a mostrar a realidade interna e externa que são vivenciadas por cada personagem, numa relação sujeito/objeto, que de forma analítica, torna-se seu significado um tanto preciso para ato comunicativo.

A linguagem torna-se instrumento de interação comunicativa entre os alunos, de modo a ser transmitidas através dos discursos verbais e não verbais criados ao longo da narrativa fílmica, como maneira de estabelecer interação com objeto de conhecimento em questão, dando vida e produzindo sentido nas diversas formas de significados na imagem e linguagem dos signos, ainda que seja através da contextualização fílmica.

O filme, “Divertidamente”, tido como objeto de estudo em tela, não é apenas uma animação para crianças, mais uma ferramenta ímpar para compreender as múltiplas variáveis que caracterizam as emoções, não só pela perspectiva da psicologia, mas também pela relação que há com a ciência da linguagem, à medida que o discurso é enunciado.

Haja vista que, o filme traz em seu escopo alguns elementos característicos da pedagogia, psicologia e psicanálise, como as emoções relacionadas à alegria, a tristeza, *o nojo, o medo e a raiva*, elementos que podem ser compreendidos a partir da semiótica, servindo assim, como suporte de interação e desenvolvimento do comunicativo mediante as relações particularidades de cada indivíduo.

## **Divertida Mente, o filme**

O estudo do texto-fílmico ou das imagens (signos) apresentam teorias com caráter de especificidade. Faz-se necessário compreender o uso das imagens recorrentes a partir de cenas da obra cinematográfica em questão, assim como os elementos conceituais concebidos durante a produção do filme, que serve como recurso didático-pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, de modo a perceber como se dar a construção dessa linguagem na obra imagética através das personagens envolvidos.

Percebe-se a partir de Bakhtin (1995), que a linguagem usada nos personagens é associada diretamente às atitudes da sociedade, sendo que o signo é o próprio produto existente nos discursos desses personagens, ou seja: a interação social. Partindo da relação de singularidade entre imagem, signos, linguagem, enquanto elementos constituintes da semiótica têm-se no objeto de estudo, o filme Divertida Mente a percepção dos signos, que vai além das palavras, no ambiente da aprendizagem, o filme predispôs a exposição natural e espontânea das relações de comunicação frente às fases de desenvolvimento cognitiva e intelectual da criança.

Divertida Mente foi um filme lançado em 2015, produzido pela Pixar Animation Studios e dirigido por Pete Docter, que tem a premissa de explicar em linguagem simples e lúdica as características relacionadas ao funcionamento da mente humana e emoções.

É um filme ousado, que se pode assistir devido o seu com teor de beleza, realismo psicológico e com ar de contemplação. Não apenas pelo entretenimento, mas também pelo tanto que lhe oferece em relação à criatividade, nostalgia, emoções, e a própria vida, justamente, por trazer em sua linguagem, relativas características referentes à ciência dos signos – a semiótica.

O filme é uma narrativa, que carrega de modo singular uma profunda análise do comportamento humano e sua relação com a aprendizagem através da linguagem dos signos, pois, este apresenta nossas emoções em forma de personagens materializados nos processos icônicos da língua, na qual, possui suas respectivas e devidas importâncias na formação de caráter de um



indivíduo em construção.

A narrativa do filme gira em torno das emoções da pequena Riley, onde nos é apresentado alguns personagens como: *Alegria*, *Tristeza*, *Raiva*, *Medo* e *Nojo*.

A história discorre sobre o processo de amadurecimento pessoal de Riley Anderson, garota de 11 anos que enfrenta uma desconfortável situação de ter de se mudar para outra cidade com sua família, sendo forçada a se adaptar à nova vida e se desprender de vínculos passados, afastando de seus amigos, se sentindo deslocada nesse atual ambiente.

Vale salientar, que o filme é construído a partir das memórias que se formam no pensamento de Riley, tendo como objetivo a exploração do funcionamento da mente humana de uma forma mais lúdica e representativa através dos signos supracitados no texto-fílmico.

No filme, cada representação simbólica é caracterizada com especificações próprias, uma vez que estas representações trazem consigo uma relação ímpar com a linguagem dos signos na perspectiva da semiótica, revelando assim, uma riqueza de detalhes e informações acerca do processo de ensino/aprendizagem da criança em desenvolvimento, enquanto sujeitos.

### **Análise do Corpus: imagens que falam**

Este tópico está constituído da análise de (05) cinco imagens obtidas a partir do filme *Divertida Mente*, de modo que, as imagens no qual serão analisadas correspondem aos seguintes signos semióticos apresentados no filme: *Alegria* (estrela); *Tristeza* (lágrima); *Medo* (nervo); *Raiva* (tijolo em chamas); e o *Nojinho* (brócolis) levando em consideração uma tradução livre. Os signos apresentados em *Divertida Mente* possui um caráter específico, que se relaciona diretamente com o sentimento e o comportamento de Riley que representa no próprio filme.

**Imagem 1.** Filme *Divertida Mente*



**Fonte:** <https://www.culturagenial.com/significado-personagens-divertida-mente//>. Acesso em: 31 out 2022.

Vale ressaltar, que cada uma delas será analisada conforme sua interação com os sujeitos do filme, trazendo assim, as principais características em relação ao estudo dos signos semióticos, em específico, a função que eles representam na realidade e no significado dos sujeitos históricos a partir da lógica binominal tempo/espaço, referenciando assim, o público-alvo para o qual o filme deve ser utilizado.

Em síntese, os signos aqui analisados fazem parte de uma categoria de compreensão, que está para o *corpus* da pesquisa, enquanto um elemento fundamental apresentado no filme em questão.

**Imagem 2.** Alegria (estrela).



**Fonte:** <https://www.culturagenial.com/significado-personagens-divertida-mente//>. Acesso em: 31 out 2022.

A alegria é o “sentimento de grande satisfação experimentado por causa de um acontecimento favorável ou da obtenção de uma coisa que muito se desejava, manifestado em sorrisos, risos, gargalhadas ou outros gestos”, conforme Sacconi (2010). Ou seja, ela representa a expressão máxima dos signos semióticos nesta categoria do texto fílmico, principalmente, por estar na cadeia central da sala de controle de comando, fazendo com que Riley possa tomar as decisões mais adequadas durante sua jornada de crescimento – aprendizagem, justamente, no que diz respeito a essa passagem de sua vida, ou seja, esse período de transição ou adequação ao um novo ambiente experimentando por ela.

Trazendo isso para a linguagem do filme, vimos que na “*Sala de Controle*” da mente de Riley, a alegria é representada pelo signo amarelo, que ao mesmo tempo simboliza a cor do sol e a energia. Conforme Heller (2013), o amarelo age de modo alegre e revigorante [...], ele irradia como um sorriso. Assim, é possível conjecturar segundo Heller (2013), “que cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos”.

Ela compõe a mesma família do prazer e da emoção denominada felicidade, sentimento que move o ser humano. É este signo que representa na criança a criatividade. Segundo Heller, o amarelo é a cor associada ao otimismo, à confiança e à energia, tendo a capacidade de estimular a concentração, o intelecto, o conforto e felicidade. O amarelo é a cor mais clara e leve dentre todas, remetendo à luminosidade, irradiando como um raio; aludindo impulsividade e espontaneidade denota Heller (2000).

Em suma, o signo alegria (*estrela*), simbolizando a cor do sol, a luz, o ouro e a energia, e principalmente, a felicidade, elemento que potencializa a capacidade criativa da criança em processo de aprendizagem, se faz presente em toda a trajetória do texto fílmico, justamente, pelo fato de ser o signo semiótico mais representativo apresentado, enquanto elemento comunicativo nesta narrativa.

### **Imagem 3.** Tristeza (lágrima)



**Fonte:** <https://www.culturagenial.com/significado-personagens-divertida-mente//>. Acesso em: 31 out 2022.

Conforme observado no texto fílmico, temos o signo semiótico da *Tristeza*, signo que é simbolizado em forma de lágrima e está representado pela cor azul, demonstrando como ela se configura, enquanto personificação do pessimismo e da insegurança. Temos neste signo, uma personagem mais conservadora, conforme enfatiza Fofonka (2016). De acordo com a autora, “no geral, a aparência da personagem (signo) é pesada tanto por sua forma quanto pela roupa e os óculos. Seu movimento é lento e arrastado, assim como a sua voz, de maneira que ela parece estar sempre cansada ou desanimada”.

A tristeza é o estado natural ou acidental de desgosto ou de abatimento moral de prostração que retire o bem-estar físico/emocional, Sacconi (2010). Como salienta Pedrosa (2014), sua cor predominante é a mais profunda das cores, um encontro com a sensibilidade humana; sempre vinculada às superfícies transparentes, como a lágrima.

Heller (2000) complementa, ressaltando que o fato desta cor ser notada como fria também se apoia na vivência comum, por nossa pele ficar azulada em climas gelados, além da neve e do gelo terem a cintilação desta percepção visual. Segundo Heller (2000), o acorde cromático de azul e branco é a principal combinação das virtudes intelectuais, remetendo ao conhecimento e compreensão.

Deste modo, ao fazer o uso de óculos, o signo também se justificaria, a fim de clarear e ressaltar mais uma vez o atributo intelectual e sensível da personagem. Concomitantemente a isso, ela também pode assumir o papel de diverso de outros; compondo momentos cômicos da história

e provocando risibilidade. De acordo com Heller (2000), o azul é a cor mais lembrada quando os ocidentais querem referir-se à simpatia.

Em síntese, o signo da tristeza nos remete à lógica, de que ela muitas vezes promove o consolo e o conforto por parte dos outros, que instiga a empatia, como fica evidente quando a menina é apoiada pelos pais ao perder uma importante partida de hóquei, conforme a narrativa fílmica.

#### Imagem 4. Medo (nervo)



**Fonte:** <https://www.culturagenial.com/significado-personagens-divertida-mente//>. Acesso em: 31 out 2022.

Segundo Farina, Perez; Bastos (2011), as cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos. Heller (2013), afirma que “[...] cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual - são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento”. Logo, o signo em análise transmite sua mensagem comunicativa através de suas atitudes e ações que estão expressas nas cenas do filme, que ganha sentido e significado ao mesmo tempo.

Deparamo-nos com o signo do *medo*, caracterizado pelo icônico “nervo humano” representado em *Divertida Mente*, que traz uma simbologia do princípio da prudência, justamente, por fazer as crianças escaparem de determinadas situações potencialmente perigosas, e ao mesmo tempo, transportando-as para realidades mais seguras, seja em termos correlacionados ao corpo ou a mente, configurando assim, a noção de sensatez.

Como o signo é representado pela cor *violeta*, ele é responsável pelo autoconhecimento. É notável que ele (o medo) é fundamental para autopreservação, justamente, por auxiliar a pensar nas consequências de nossas atitudes, evitando assim nos colocar em situações de risco. Tais características são expressas a todo o momento pelo signo, na narrativa fílmica através da sala de controle.

Para Sacconi (2010), o medo é o sentimento de forte inquietação ou tensão diante da possibilidade de perigo, risco ou ameaça. Mediante tal exposto, Goleman (1999) afirma que o medo se trata de uma emoção fundamental para a sobrevivência, uma vez que ele produz reações orgânicas típicas, deixando o indivíduo pronto para a ação.

Heller (2000) afirma que, por se tratar da combinação entre o azul e o vermelho, o violeta se torna uma cor ambígua, que une traços opostos justamente por este fator e, por consequência, ela expressa incertezas.

A autora continua sintetizando, que por ser a mais singular e mais rara cor da natureza, o violeta é amplamente cotejado como um símbolo para a magia; habitualmente visto nas vestimentas de caracterizações de fadas, bruxas e feiticeiros, denotando o lado sinistro da fantasia, disserta Heller (2000).

Entretanto, um fator de destaque desse signo, diz respeito forma cômica como ele é representado durante a narrativa fílmica, ou seja, durante toda sua trajetória cênica, ele proporciona humor e simpatia através de sua estrutura atrapalhada e doseadamente exagerada, sempre numa perspectiva de alerta para as situações que podem colocar Riley em perigo.

No texto-fílmico, esse signo é expresso quando ocorre um evento causado pelo ambiente ou

por outra pessoa que é entendido como ameaçador, gerando incerteza ou falta de controle ao que pode acontecer e resulta numa resposta de fuga com o objetivo de manter a pessoa em segurança.

Tais características se configuram no processo de ensino/aprendizagem, quando o aluno se encontra nesse estado de nervosismo, principalmente, em situações em que ele é questionado sobre determinada temática, na qual não tem certeza de uma resposta adequada, nesse momento, é perceptível que o aluno fica num estado de medo e nervosismo.

Essas características são vivenciadas pela personagem analisada na narrativa fílmica, que a todo instante apresenta esses requisitos. Nesse sentido, pode-se notar que a cor por si só apresenta um papel fundamental na comunicação, como podemos notar na linguagem do signo, o medo ou o nervo que dialoga consigo e com a sala de controle na mente de Riley.

Em resumo, podemos notar que a criança ao se encontrar nesse estado, provocada pelo medo ou o nervosismo, normalmente, apresenta dificuldades no processo de aprendizagem, logo, ela não consegue assimilar o conhecimento de forma integral, causando assim, uma espécie de bloqueio intelectual, ou seja, ela sente uma espécie de insegurança, desconfortável e a todo o momento, entra em estado de alerta, com certa tonalidade de preocupação pelo fato de não ter absorvido o conhecimento esperado.

**Imagem 5.** Raiva (tijolo em chamas)



**Fonte:** <https://www.culturagenial.com/significado-personagens-divertida-mente//>. Acesso em: 31 out 2022.

Nas palavras de Sacconi (2010), *A raiva* é o sentimento violento de irritação, ira, ódio por se sentir contrariado ou magoado. Por ser um sentimento difícil de controlar, intransigente e sedutor, o raivoso encontra argumentos e justificativas convincentes para sentir mais raiva. Além da ira, outras emoções correlatas da mesma família da raiva são fúria, revolta, ressentimento, exasperação, indignação, animosidade, irritabilidade, hostilidade, aborrecimento, ódio, cólera, vingança, conforme afirma Goleman (1999).

Pode-se perceber tais “atributos”, justamente, por que Bakhtin (1995) nos permite confirmar que o signo incorpora e potencializa os sentidos vivenciados pelos personagens no filme, uma virtualidade da significação.

No filme, o signo da raiva é apresentado ao expectador, em forma de um tijolo em chamas. Ele é um signo que tem “a cor vermelha, uma cor que tem a ver com revolução, preparação para o ataque, amor, guerra, perigo, revolta, dinamismo, intensidade, violência, extroversão”, ou seja, temos uma combinação de elementos que se coadunam em seu modo de agir na sala de controle.

Ele é caracterizado como um executivo, vestido com roupa social, tem o corpo quadrado e sólido, é baixinho, e não gosta de ser contrariado, quando seus objetivos não atingidos. Além dos apetrechos citados no parágrafo anterior, o signo simboliza a revolta e ao mesmo tempo, demonstra um estado de fúria, quando o que desejamos não acontece conforme planejado.

Nessa abordagem, a presença da Raiva está associada aos momentos em que Riley se vê acometida por uma fúria intensa, se tornando agressiva física ou verbalmente. Característica bem visível no signo em análise, elemento enfatizado quando Riley diz que não vai, de modo algum, comer brócolis. É nesse momento que surge a Raiva pela primeira vez.

Ao longo da narrativa fílmica, o signo da raiva vai ganhando espaço e força na vida da garota, principalmente, quando ela vai adentrando a fase da pré-adolescência, onde seu corpo começa a se desenvolver rapidamente, e ao mesmo tempo, sem saber lidar bem com essa fase, a menina muitas

vezes têm a Sala de Comando invadida pelo signo Raiva.

Outro momento em que esse signo se revela, quando ela se sente frustrada ou decepcionada, muitas vezes a Raiva toma o controle do seu sistema emocional e espanta todos os outros sentimentos, provocando assim, uma espécie de caos e desordem na sala de controle.

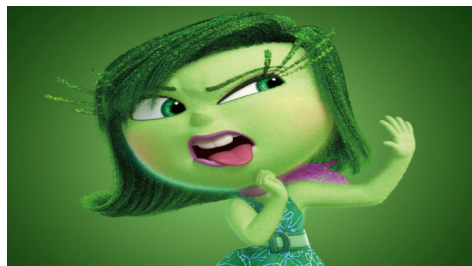
Vale ressaltar que tal signo está associado à irracionalidade, por isso, sua atitude é ser truculento quando se encontra perante situação de ameaça, ou seja, pauta-se na força, no imediatismo, sem raciocinar no efeito dos seus atos, nos danos que eles podem gerar.

Segundo Heller (2013), a cor vermelha pode representar energia e força, proteção, também reforça que nenhuma cor está puramente sozinha, uma vez que esteja dentro de um contexto, cercada de outras cores, onde cada efeito pode interceder diversas outras cores. Ou seja, a cor, dentro de uma linguagem que queira comunicar uma ideia ou uma mensagem junto de uma composição, possui um valor denominado de símbolo, e este é compreendido de maneira individual e específica por cada ser como resultado de sua própria vivência. Características apresentadas por Riley, quando ela é confrontada, conforme demonstrada nas cenas do filme.

Partindo desse pressuposto, e levando para o campo da educação, pode-se perceber que a criança quando se encontra nesse estado de emoção (raiva), normalmente, no processo de aprendizagem, tem uma produção de conhecimento baixa em relação a outros níveis de aprendizagem, haja vista que, ela sentirá dificuldades de absorver ou assimilar o conhecimento, na qual é repassado pelo professor.

Em síntese, no signo da raiva apresentado no filme *Divertidamente* tem-se a representatividade da cor vermelha, que caracteriza o comportamento emocional da criança, mediante situação de revolta, fúria ou quando é contrariado em seu planejamento.

#### **Imagem 6.** Nojinho (brócolis)



**Fonte:** <https://www.culturagenial.com/significado-personagens-divertida-mente//>. Acesso em: 31 out 2022.

No último elemento a ser analisado, nessa trajetória de estudos, é o signo do *Nojinho*, que está representado e simbolizado na forma de *brócolis*, que tem em seu pigmento a cor verde, cor que está associada à vitalidade, a saúde, liberdade, esperança. O signo do nojo, segundo o Dicionário Analógico pode ser evidenciado como amargura, rejeição, sofrimento, lamentação, aversão, enfatiza Azevedo (2010). Ou seja, é a sensação de repugnância ou asco físico, forte aversão, repulsa ou antipatia Sacconi, (2010), característica simbólica e representativa da cor verde.

Segundo Farina, Perez e Bastos (2006), ela traz impressões de impulso ativo misturado ao relaxamento, calma, amizade, adolescência, bem-estar, saúde, segurança, serenidade e ciúme. Logo, podemos observar o valor que essa cor emite no texto-filmico, pois o signo do Nojinho é uma personagem que se expressa de uma forma bem clara, com expressões faciais de asco e andar rápido, mas sofisticado, sintetizado no comportamento da personagem que ocupa a sala de controle na mente de Riley, conforme argumentos citados no texto acima.

Conforme os estudos de Heller (2013), Farina (2006), comprovaram que é totalmente possível à utilização de cores específicas para que seja transmitida, através de sincronizações entre a exposição de tais cores e o subconsciente do ser humano - o qual está repleto de signos e assimilações, uma mensagem deseja, seja ela uma emoção a ser remetida, uma sensação a ser sentida ou uma sincronização a ser criada.

Tais argumentos sintetizam-se, explicitamente, através dos elementos que são encontrados

no signo do nojinho, e a simbologia que ele transmite em sua essência. Levando esses elementos para o campo da aprendizagem, é notável observar que a criança, assim com Riley apresenta uma espécie de tristeza, pesar, desgosto, vergonha, tédio, aborrecimento, repulsa quando se encontra nesse estado, que muitas vezes impede o desenvolvimento da aprendizagem, e a assimilação do conhecimento. Vale ressaltar, que este signo transmite a noção de autopreservação, impedindo que a criança (aluno) adentre a ambientes correlacionados ao perigo.

De modo geral, este signo vive uma relação de contraste, pois, ao mesmo tempo, que vive a sensação de repulsa ou antipatia, outrora, associa-se à vitalidade, a saúde, liberdade, esperança, características pertinente ao estado comportamental do ser humano.

Mediante os expostos apresentados, podemos perceber e compreender o valor significativo que cada signo, aqui analisado tem tanto na perspectiva fílmica, quanto na lógica do processo de ensino-aprendizagem do aluno em destaque.

## Algumas considerações

A partir do pressuposto da importância do uso do filme enquanto recurso pedagógico para o processo educativo, mais, especificamente, na obra imagética *Divertida Mente* e a variação de signos linguísticos apresentados no texto-fílmico, assim como o valor que as cores expressam, pode-se destacar o comportamento da criança de acordo com cada signo aqui analisado.

Se por um lado temos o signo da *Alegria*, que traz em sua conotação a beleza do sol, o maravilho mundo amarelo, o estado de viva satisfação, e narrativa do filme, que nos leva a essa aventura e nos apresenta as principais emoções de Riley, simbolizando a felicidade. Por outro lado, depara-se com um ar pessimista e desanimado, provocada pelo signo da *Tristeza* representada pela cor azul, que no filme personifica tudo aquilo que gera infelicidade, associada aos momentos de angústia e de aflição, onde Riley sente-se melancólica, inquieta e sem esperança. Entretanto, é importante para que a garota amadureça em sua trajetória de vida.

Da mesma forma, adentra-se no significativo mundo do medo, que representa nosso lado prudente. Ele é um signo que está simbolizado em um nervo do corpo humano, que traz em sua pigmentação a cor violeta, que de certa forma, contribui também, para o amadurecimento da criança. O signo do medo permite que Riley “pense bem antes de tomar uma atitude fazendo com que a menina avalie e reavalie os riscos físicos (como quedas) ou emocionais (como as decepções)”.

Já o signo da Raiva está associado à ira e sua cor é o vermelho, estando ligada a noção de revolta. O signo é representado pela forma de um tijolo em chamas, que age conforme o estado emocional da garota. A representatividade do signo está carregada pela personagem que, habitualmente, é associada ao nervosismo e a ira, elementos configurados nas atitudes de Riley.

Da mesma forma, o signo do Nojo, que está configurado na personagem “brócolis”, tendo a cor verde em sua pigmentação. Vale lembrar que esse signo “é provavelmente resultado de uma associação com os legumes e vegetais, que as crianças, no caso Riley, não costumam comer e relacionam com o sentimento de repulsa”. Logo podemos observar que a própria estrutura corporal do signo nos lembra de uma pequena “árvore” de brócolis. Por isso, a criança assimila essa espécie de aversão algo que lhe é estranho, causado pelo desconhecido.

Em vista disso, infere-se que o que nos força a pensar é o signo. O signo é objeto de um encontro; mas é precisamente a contingência do encontro que garante a necessidade daquilo que ele faz pensar. O ato de pensar não decorre de uma simples possibilidade natural; ele é, ao contrário, a única criação verdadeira.

Dessa forma, se os signos são portadores de mundos específicos, isto significa dizer que um determinado sistema de signos possui códigos específicos, leis particulares. E se ato de pensar decorre do encontro do pensamento com os signos, podemos perceber que este ato encontrar-se-á invariavelmente implicado num mundo ou mundos específicos dos quais o sujeito faz parte no momento do encontro.

Vale frisar, que na narrativa fílmica, cada signo transmite sua linguagem própria, apresentando-se a sua maneira, pois, ao se tratar dessa análise da produção de sentidos por intermédio da cor, torna-se importante a inserção no contexto da semiótica já que, por sua vez, se trata de um tipo de

linguagem, assinala Santaella (1998).

Diante do exposto, deve-se compreender que a escola pode viabilizar a construção dos saberes por meio do cinema, visto ser uma ferramenta importante para o desenvolvimento da aprendizagem, proporcionando aos estudantes o processo de experimentação da realidade na qual eles estão inseridos, fazendo-os entender que a transmissão e produção de saberes não é um papel exclusivo da escola, mas que também, acontece em outras instâncias.

Entende-se que a educação deve ser pensada como um processo de socialização, onde o conhecimento precisa ser transmitido ou ensinado, seja por via verbal ou não, instigando assim o raciocínio crítico dos discentes que através das narrativas imagéticas podem perceber-se sujeitos capazes de construir novos conhecimentos.

## Referências

AZEVEDO, Francisco Ferreira dos Santos. **Dicionário Analógico da Língua Portuguesa: ideias afins/thesaurus**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1995.

BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1997.

BAKHTIN, M. M. **Estética da Criação Verbal: introdução e tradução do russo Paulo Bezerra**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, M. M. (VOLOCHÍNOV). **Marxismo e filosofia da linguagem: Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 13 ed. São Paulo: Hucitec, 2009, 1929.

BENJAMIN, Walter. **Escritos sobre Mito e Linguagem: organização, apresentação e notas**, Jeanne Marie Gagnebin; Tradução, Suzana Kampff Lages e Ernani Chave. São Paulo. 2. ed: Duas Cidades; Editora 34, 2013.

BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Linguagens, Códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC, 1997.

CAIVANO, J. L. Color and semiotics: a two-way street. **Color Research and Application**, v. 23, n. 6, p. 390-401, 1998.

CARMO, Leonardo. **O cinema do feitiço contra o feiticeiro**. Revista Ibero-americana de Educação. n. 32, maio-agosto de 2003, p.71-94.

**Divertidamente**. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Emeryville: *Pixar Animation Studios*, 2015. 1 DVD (95 min.), *widescreen, color*.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FARINA, M.; BASTOS, D.; PEREZ, C. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinhos. **A psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo. 6. Ed. Edgard Blucher Ltda, 2011.

FIORIN, José Luiz. Linguagem e interdisciplinaridade. **Alea**, v. 10, n. ja/ju 2008, p. 29-53, 2008 Tradução. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/alea/v10n1/v10n1a03.pdf>. Acesso em: 10 out.

2023. APA.

FOFONKA, Jaqueline de Oliveira. **Era uma vez...** Divertida Mente: Estratégias narrativas e visuais para falar a crianças e adultos em filmes de animação, 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação Social: Relações Públicas, Porto Alegre/RS, 2016.

GOLEMAN, D. **Trabalhando com a Inteligência Emocional**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1999.  
HELLER, Eva. **A Psicologia das cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili. 2000. 311 p.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução Maria Lúcia Lopes da Silva. – 1. ed -- São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

LOUREIRO, Joao de Jesus Paes. **A Conversão Semiótica**: na arte e na Cultura. Edição trilingue – Belém: EDUFPA, 2007.

MENEGHETTI, Antonio. **O Cinema é um sonho coletivo, um espelho da vida**. Publicado em 30 de março de 2010. Disponível em: <http://cienciaontopsicologica.blogspot.com.br/search/label/antonio%20meneghetti>. Acesso em: 02 set. 2022.

PEDROSA, Israel. **Da Cor a cor inexistente**. 10. ed. São Paulo: Senac. 2014. 254p.

PIERCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1995.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica e Literatura**. 6. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.

SACCONI, L. A. **Grande Dicionário Sacconi da Língua Portuguesa**: comentado, crítico e enciclopédico. São Paulo: Nova Geração, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **O Que é Semiótica**. 1.ed. São Paulo: Brasiliense, 1983 - (coleção primeiros passos; 103)

SANTAELLA, Lúcia. **A percepção**. São Paulo: Experimento, 1993.

SANTAELLA, Lúcia. **A percepção**: uma teoria semiótica. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. NOTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2009;

SETTON, Maria da Graça Jacintho. (Organizadora). **A Cultura da Mídia na Escola**: ensaios sobre cinema e educação. 1.ed. São Paulo, Annablume: USP, 2004.176p.

SOUZA, F. E. Martins. Teorias linguísticas e suas concepções de gramática: alcances e limites. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da UECE**, v. 6, n. 1, ano 2014.

Recebido em 18 de dezembro de 2023.

Aceito em 23 de fevereiro de 2024.