

Cultura Visual e Divertidamente 2: imagens que a mídia e a cultura proporcionam¹

Milena Aparecida Kammer²,

Sergio Marilson Kulak³

Universidade Estadual do Centro-Oeste - Unicentro

RESUMO

Esta pesquisa analisa a relação entre a Cultura Visual e o filme *Divertidamente 2*, utilizando como abordagem teórica baseada em autores como Mitchell, Pegoraro e Sérgio. O objetivo é explorar de forma crítica como o longa-metragem da Pixar reflete as noções de Cultura Visual, considerando a dinâmica entre visualidade e emoções. Metodologicamente, o estudo se classifica como qualitativo na abordagem, de natureza aplicada e exploratório em relação aos objetivos, já o procedimento técnico adotado é o de estudo de caso. Como resultados, pode-se afirmar que a pesquisa revela a complexidade das representações visuais e sua capacidade de moldar a percepção e as experiências emocionais dos indivíduos na sociedade contemporânea usando elementos que refletem os aspectos da cultura por meio da visualidade, indo de encontro com o que propõe Mitchell.

PALAVRAS-CHAVE: animação; visualidade; mídia; cinema; Pixar.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi realizada no contexto da disciplina de Teorias da Imagem no Curso de Jornalismo da Universidade Estadual do Centro-Oeste - Unicentro e tem por objetivo relacionar a noção de Cultura Visual com o longa metragem *Divertidamente 2*, dirigido por Kelsey Mann e produzido pela Pixar e Walt Disney Pictures. Para tanto, a abordagem teórica recorre aos estudos de Mitchell (2003), Pegoraro (2011) e Sérgio (2014).

A Cultura Visual, objeto do campo de Estudos Visuais (Mitchell, 2003) emerge como a análise das práticas sociais relacionadas à produção, circulação e consumo de imagens, considerando como as imagens são influenciadas por interesses políticos, econômicos e culturais, entre outros. Este campo se consolidou na década de 1990,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT09SU - Discursos, subjetividades e imaginários na comunicação, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

² Estudante de Graduação do 2º ano do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual do Centro-Oeste - Unicentro, email: mlenakammer@unicentro.br.

³ Professor orientador. Docente do Departamento de Comunicação Social (DECS) da Universidade Estadual do Centro-Oeste - Unicentro. email: sergiokulak@unicentro.br.

especialmente nos Estados Unidos e Inglaterra, a partir da interdisciplinaridade com a História da Arte, Literatura, Estudos de Cinema e Ciências Sociais e envolve o estudo das formas pelas quais as imagens são utilizadas para reforçar ou resistir a diferentes objetivos e como essas práticas visuais impactam nossa compreensão simbólica.

A Cultura Visual também aborda a relação entre visualidade, visibilidade e poder, explorando como as experiências visuais moldam o entendimento do mundo em uma sociedade cada vez mais centrada no olhar. Para Pegoraro (2011), a Cultura Visual não se limita a uma análise estática das imagens, mas envolve uma reflexão dinâmica sobre como elas são produzidas, percebidas e interpretadas em diferentes contextos. Por meio dela é possível observar a complexa relação entre comportamentos sociais e produções cinematográficas, por exemplo, pois o cinema se manifesta como uma forma de expressão visual que reflete e influencia a cultura de uma sociedade.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, adotou-se uma metodologia que se classifica como exploratória em relação aos objetivos, sendo de abordagem qualitativa e que utiliza um estudo de caso como procedimento técnico de análise (Gil, 2002). O processo analítico se vale da obra *Divertidamente 2*, avaliando como imagem e narrativa fílmica relacionam-se com aspectos da cultura e do consumo imagético.

2. CULTURA VISUAL

De acordo com Pablo Sérgio (2014), a Cultura Visual se refere à dimensão cultural da experiência visual, abrangendo, além das imagens, as práticas e contextos sociais que influenciam o modo como se percebe e interage com essas imagens. O conceito implica uma análise da visualidade, entendida como um fato social, que se distingue da simples noção de visão, relacionada à percepção física.

A Cultura Visual investiga as transformações históricas da visualidade e como diferentes contextos culturais moldam essa experiência, manifestando-se como um fenômeno complexo que envolve a interação das imagens com práticas sociais, subjetividades e significados culturais, e refletindo uma ampla gama de experiências e contextos dentro da sociedade (Pegoraro, 2011). Uma das formas de manifestação da cultura ocorre por meio da experiência visual, entendida como evidência de práticas sociais, isto é, como experiências visuais que não são apenas representações passivas; mas que refletem e influenciam dinâmicas sociais e culturais.

Segundo Mitchell (2003) e Dikovitskaya (2006), a Cultura Visual é a construção visual do social, capaz de promover uma análise crítica das práticas sociais, influenciando a compreensão das dinâmicas de poder e identidade por meio das imagens. Ainda, através das práticas visuais, a Cultura Visual oferece reflexões epistemológicas sobre o que determina o olhar e o ver, ajudando a articular questões de subjetividade e sociedade (Pegoraro, 2011).

Guasch (2003 *apud* Pegoraro, 2011, p. 47) entende que a Cultura Visual é como uma “caixa de miscelâneas” em que muitas questões como de gênero, raça, identidade, sexualidade e ideologia convivem junto a questionamentos mais específicos de visualidade. Imagens podem ser vistas como fundamentais na construção de identidades culturais e sociais de comunidades para que reivindiquem sua representação e questionem estereótipos.

Em tempos de intervisualidade, a contemporaneidade é caracterizada pela exibição e interação simultâneas de modos de visualidade, em que o agente e receptor dessas interações é o sujeito social, afirma Mirzoeff (2002). Portanto, a abordagem da Cultura Visual promove a alfabetização visual: habilidade de interpretação crítica das imagens, fundamentais para decifrar as mensagens visuais presentes na sociedade.

A Cultura Visual se relaciona com o cinema ao investigar como os filmes constroem e reproduzem representações culturais, especialmente por meio de escolhas visuais, tais como: cor, iluminação, figurino e enquadramento. Também analisa como essas imagens circulam, são consumidas e reinterpretadas por diferentes públicos, além de considerar os diálogos visuais entre filmes e outras mídias, como artes visuais, publicidade e redes sociais.

3. NARRATIVAS EMOCIONAIS E REPRESENTAÇÕES VISUAIS

Em *Divertidamente 2*, a Cultura Visual se manifesta de modo denso e se relaciona às emoções complexas que a protagonista Riley experimenta em sua adolescência. A continuação da história de *Divertidamente* destaca o crescimento da personagem, agora quase adolescente, e o modo como suas emoções se adaptam às novas experiências e desafios que sua vida proporciona.

No filme, as emoções são representadas por personagens que vivem na mente de Riley, cada um caracterizado por cores e personalidades que refletem o seu papel

emocional. Alegria é amarela e brilhante, representando felicidade e otimismo; Tristeza é azul e desanimada, simbolizando a melancolia; Medo é roxo e tenso, Nojinho é verde e crítica, e Raiva é vermelho e explosivo. Essa codificação de cores facilita a identificação e compreensão das emoções pelo público, reforçando a conexão visual com os espectadores.

Segundo Mitchell e Marcelino (2018), a Cultura Visual é um campo que estuda não apenas as imagens, mas também os efeitos das imagens na percepção e na emoção. Em *Divertidamente 2*, a utilização de cores, formas e movimentos é estrategicamente planejada para maximizar o impacto emocional das cenas. Por exemplo, durante um momento de alegria intensa, as cores da narrativa visual se tornam vivas e brilhantes, enquanto os movimentos dos personagens ficam mais fluídos e dinâmicos. Em contraste, durante os momentos de tristeza, as cores se tornam mais sombrias e os movimentos mais lentos e pesados. Esse uso intencional de elementos visuais ajuda a comunicar a intensidade das emoções de maneira mais eficaz do que a linguagem verbal poderia fazer isoladamente.

Um aspecto crucial da Cultura Visual é como ela pode representar mudanças emocionais de maneira intuitiva. No longa-metragem analisado, as mudanças na paisagem mental de Riley são representadas por meio de alterações no ambiente visual. À medida que Riley cresce e enfrenta novos desafios, sua mente se transforma, refletindo sua evolução emocional. O conceito de ilhas da personalidade, apresentado na narrativa, representa aspectos importantes da identidade de Riley, que evolui junto de suas experiências e emoções. Essas ilhas são apresentadas por diferentes temas e cores, simbolizando partes essenciais de quem Riley é.

Em *Divertidamente 2*, a animação é utilizada não apenas para criar um mundo visualmente deslumbrante, mas também para explorar a intensidade das emoções humanas. Sérvio (2014) destaca a importância da estética visual na construção da narrativa de um filme ao explicar que ela é fundamental para criar uma experiência estética que apoia a narrativa, contribuindo para a compreensão e o envolvimento do espectador com a história. Seguindo a perspectiva de Sérvio (2014), avalia-se que a disposição dos elementos visuais, cores, iluminação e composição são essenciais para estabelecer o tom, o ritmo e o significado do longa metragem, mostrando que a estética visual não é apenas decorativa, mas elemento crucial na construção da narrativa fílmica.

A recepção e a crítica de *Divertidamente 2* refletem seu sucesso em utilizar noções da Cultura Visual para comunicar temas emocionais profundos. Mitchell e Severino (2018) sugerem que a recepção das imagens é influenciada pelo contexto cultural em que são vistas ao abordarem como os encontros visuais com outras pessoas, imagens e objetos informam a construção social da visão e do social. Os autores defendem que as mediações visuais — como estereótipos, caricaturas, mapas do corpo visível e do espaço social — constituem elaborações fundamentais da Cultura Visual, por meio das quais se reconhece ou não outras pessoas. Essas mediações são moldadas pelo contexto cultural e influenciam a recepção das imagens, a maneira como se interpretam os encontros face a face e as relações sociais mediadas por imagens.

O impacto do filme se estende além do entretenimento, sendo utilizado em contextos educacionais e terapêuticos para ajudar crianças e adultos a entender e expressar suas emoções. Por exemplo, o longa foi utilizado na pesquisa *Fórum de Escuta: O Espaço Virtual como Voz das Adolescências* de Real e Santos (2024), que abordou as emoções pertencentes às vivências das adolescências de estudantes dos cursos de licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A capacidade do filme em comunicar emoções de maneira visualmente poderosa e acessível exemplifica a importância da Cultura Visual na mediação de experiências humanas complexas.

Além disso, o filme influencia a produção de uma variedade de produtos de consumo relacionados a ele. Roupas e acessórios com estampas dos personagens, objetos de decoração, bonecos e jogos de tabuleiro, por exemplo, tornam-se itens desejados e trazem elementos visuais do filme para os ambientes em que se inserem.

Figura 1 – Produtos de *Divertidamente 2*



Fonte: Compilado elaborado pelos autores com base em imagens de divulgação disponíveis na web.

Assim, avalia-se que a animação desempenha papel crucial na intensificação das experiências emocionais dos espectadores, pois a estética visual não é apenas um acessório, mas sim uma ferramenta narrativa essencial (Sérvio, 2014).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Divertidamente 2 explora as noções da Cultura Visual, fator que influencia nas práticas visuais do corpo social, o longa tem sido valorizado por sua capacidade de comunicar mensagens emocionais num momento onde o diálogo sobre saúde mental tem extrema importância, como apontam diversas pesquisas, tais como a supramencionada de Real e Santos (2024).

Ao integrar narrativa emocional, codificação de cores, animação avançada e recepção pública positiva, o filme demonstra como a Cultura Visual pode ser uma ponte entre as experiências individuais e coletivas, oferecendo uma plataforma para reflexão e conexão emocional em um mundo cada vez mais visualmente orientado.

REFERÊNCIAS

- DIKOVITSKAYA, Margarita. **Visual culture**: The study of the visual after the cultural turn. MIT press, 2005.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- MIRZOEFF, Nicholas (Org.). **The visual culture reader**. 2. ed. London: Routledge, 2002.
- MITCHELL, William John Thomas; MARCELINO, Luciana. Showing seeing uma crítica da cultura visual. **DAPesquisa**, Florianópolis, v. 5, n. 7, p. 239–258, 2018. DOI: 10.5965/1808312905072010239.
- PEGORARO, Éverly. Estudos Visuais: principais autores e questionamentos de um campo emergente. **Domínios da Imagem**, Londrina, v. 5, n. 8, p. 41–52, 2011. DOI: 10.5433/2237-9126.2011v5n8p41.
- REAL, Luciane Corte; SANTOS, Iara Cidália Batista dos. Fórum de Escuta: O Espaço Virtual como Voz das Adolescências. In: Workshop de Educação à Distância e Ensino Híbrido - WEADEH, 2., 2024, Rio de Janeiro/RJ. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 60-69. DOI: <https://doi.org/10.5753/weadeh.2024.245623.9>.
- ROGOFF, Irit. Studying visual culture. In: MIRZOEFF, Nicholas (Org.). **The visual culture reader**. 2. ed. London: Routledge, 2002. p. 24-36.
- SÉRVIO, Pablo. O que estudam os estudos de cultura visual?. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 7, n. 2, p. 196–215, 2014. DOI: 10.5902/1983734812393.