

## Divertida Mente 2



### Ficha Técnica

**Gênero:** Animação e aventura

**Direção:** Kelsey Mann

**Roteiro:** Kelsey Mann, Meg Lefauve e Dave Holstein

**País e ano de produção:** EUA, 2024

**Elenco (EUA):** Kaitlyn Dias (Riley Andersen), Amy Poehler (Alegria), Phyllis Smith (Tristeza), Lewis Black (Raiva), Tony Hale (Medo), Liza Lapira (Nojinho), Maya Hawke (Ansiedade), Ayo Edebiri (Inveja), Adèle Exarchopoulos (Tédio), Paul Walter Hauser (Vergonha), June Squibb (Nostalgia), Diane Lane (Jill Andersen, mãe de Riley) e Kyle MacLachlan (pai de Riley).

**Elenco (dubladores):** Isabella Guarnieri (Riley Andersen), Miá Mello (Alegria), Léo Jaime (Raiva), Otaviano Costa (Medo), Dani Calabresa (Nojinho), Katiuscia Canoro (Tristeza), Tatá Werneck (Ansiedade), Gaby Milani (Inveja), Eli Ferreira (Tédio), Fernando Mendonça (Vergonha), Sylvia Salustti (Nostalgia), Cássio Ávila (Bill Andersen, pai de Riley), Silvia Goiabeira (Jill Andersen, mãe de Riley)

**Classificação indicativa:** Livre

**Duração:** 96 min

## Sinopse

**Divertida Mente 2** marca a sequência da famosa história de Riley (Kaitlyn Dias). Com um salto temporal, a garota agora se encontra mais velha, com 13 anos de idade, passando pela tão temida pré-adolescência. Junto com o amadurecimento, a sala de controle mental da jovem também está passando por uma demolição para dar lugar a algo totalmente inesperado: novas emoções.

## Sobre a equipe e a produção



Kelsey Mann (Foto: Divulgação)

Kelsey Mann é ilustrador, roteirista e diretor. Começou sua carreira dirigindo séries televisivas: *TV Megas XLR* (2004-2005) e *Green Screen Show* (codireção, 2005). Depois, foi roteirista e diretor do curta *Central da Festa* (2013). Foi roteirista, ainda, no longa *O Bom Dinossauro* (2015) e na série de TV *Monstros no Trabalho* (2021). Em **Divertida Mente 2**, Mann assina a sua primeira direção, e divide o roteiro com Meg LeFauve e Dave Holstein.

Dave Holstein, em entrevistas, contou como trabalhar no filme o impactou muito emocionalmente. Ao longo da produção, viveu o luto da perda do sogro, e de três avós.

Diante dessas experiências, precisou olhar para as próprias emoções e se perguntar: onde está a minha Alegria? De que maneira consigo resgatá-la, mesmo em situações desafiadoras, de profunda tristeza e/ou ansiedade?

Para o desenvolvimento dos dois longas (*Divertida Mente 1 e 2*), foram consultados diversos especialistas, entre psicólogos, neurocientistas e psicanalistas, para que a equipe conseguisse traduzir, cientificamente, o funcionamento da mente humana. O resultado é um filme cheio de detalhes, metáforas e piadas consistentes, que fazem o público se divertir muito (e se emocionarem um tanto também).

Há, na construção do roteiro, várias escolhas que se assemelham ao primeiro filme: acompanhamos uma contextualização temporal no início para, em seguida, vivermos profundamente os acontecimentos de aproximadamente dois dias na vida de Riley, nos quais a garota se depara com mudanças drásticas. Já do lado de dentro da sua cabeça, acompanhamos emoções que não deveriam sair da sala de controle atravessarem uma trajetória por diversos lugares da mente da menina, até que se dê o retorno ao local inicial, desta vez modificado. Vemos também, principalmente a Alegria, retornar dessa jornada com entendimentos novos e complexos sobre o funcionamento da mente humana, e seu papel dentro da cabeça de Riley.

## Possibilidades de Abordagens:

- A temática das emoções, logo de início, pode ser abordada em um espectro grande de idades. A personificação das emoções em figuras facilita muito a conversa tanto com crianças quanto com adolescentes acerca de seus sentimentos.
- Especificamente com turmas de adolescentes, uma elaboração mais profunda sobre a chegada da puberdade, provocando reflexões (em formato de debates, escrita, desenho, cenas de teatro etc.) sobre como cada um percebeu que havia virado adolescente, se foi um processo, se houve um acontecimento marcante que provocou essa consciência. Ainda nessa temática, um exercício interessante pode ser pensar quais outras emoções os jovens acrescentariam à sala de controle, e quais eles acham que os controlam mais em diferentes situações. Além disso, pode-se aprofundar o tema das convicções, ou “noção do eu”: quais são as suas convicções? Como elas se constituíram? Quais memórias base foram usadas para constituir o fio de cada convicção que me constitui?
- Na área das artes visuais, a construção estética de cada emoção (mais desenvolvida no item seguinte) pode ser um bom ponto de partida para a concepção de novos personagens.
- Na aula de educação física, de acordo com o item específico deste material, as possibilidades de reflexão também são diversas.

## Linguagem Cinematográfica – construção e desenho de personagens

A Disney Pixar tem disponibilizado, em seu streaming, uma série de pequenos documentários nos quais seus criadores contam como desenvolveram seus personagens, seus roteiros e suas pesquisas. É uma iniciativa interessante, tanto no sentido de dar rosto e voz aos artistas que estão por trás das câmeras, quanto para uma certa democratização das técnicas utilizadas. No caso do filme *Divertida Mente 1*, há cenas extras, em rascunho, e dois minidocumentários sobre a produção da trilha sonora, e das mulheres por trás da produção. Ainda não está disponível (em agosto de 2024) nada sobre a sequência. Porém pode-se encontrar uma série de análises compartilhadas nas redes sociais. Tanto nessas análises quanto em outros materiais que destrinçam o trabalho dos desenhistas, é possível ver como se desenvolve o desenho do corpo do personagem a partir de suas características emocionais. Sobre *Divertida Mente 2*, observa-se que o desenho de cada emoção tem como base formas geométricas simples. A Alegria, com seus braços para cima, remete a uma estrela, além de ser desenhada num vetor que aponta para o alto. A Tristeza e a Vergonha, em se tratando de sentimentos que se manifestam de maneira mais interna, introspectiva, têm um formato arredondado, que se volta para si mesmo. A Raiva é desenhada a partir de um trapézio, a forma mais consistente da natureza, intensa e difícil de mover. Tanto Medo quanto Tédio têm seus corpos desenhados

a partir de linhas curvas, a primeira apontando para cima, num potencial crescente, e a segunda apontando para baixo. Inveja e Nojinho têm seus corpos representados por dois triângulos que, ao formarem setas, apontam para o objeto de desejo, ou de julgamento. Destaque, aqui, para os olhos enormes da Inveja, elemento que fala por si só. Por fim, a Ansiedade tem seu desenho dividido em duas partes: enquanto seu corpo forma um triângulo, sua cabeça é representada, num todo, por um quadrado, que se equilibra em cima do corpo-triângulo, formando um ponto de tensão e, claro, um eterno potencial de desequilíbrio. Além disso, o formato de seu cabelo remete claramente ao estouro de uma bomba atômica. A reflexão sobre como o desenho é concebido, nas animações, de maneira a eles próprios transmitirem informações e mensagens sobre os personagens e a história pode ser muito interessante para atividades desde o Ensino Fundamental 1 até o Ensino Médio.



O formato de cada personagem foi muito bem elaborado. Foto: Divulgação

## **Esporte: alto rendimento, Educação Física e as discussões que o filme pode provocar**

O hóquei na vida de Riley, que acompanhamos desde o primeiro filme, tem um lugar de destaque. Porém, enquanto na infância ele tem uma ilha própria que se relaciona com lembranças afetivas com os pais e sua cidade de origem, na adolescência ele passa a ocupar

um espaço maior na subjetividade da menina. Tanto porque é uma maneira potente de socialização e de encontro de um lugar de pertencimento, quanto porque é nesta idade que as pessoas que praticam esporte podem começar a enveredar pelo que chamamos de esporte de alto rendimento. No caso dos Estados Unidos, que não possui universidades públicas, um bom rendimento esportivo no que equivale ao Ensino Médio pode, inclusive, proporcionar bolsas de estudos em boas universidades do país.

Estudos sobre desenvolvimento físico e motor de crianças e adolescentes questionam o início precoce em práticas de alto rendimento, por uma série de motivos. O ideal é que a criança passe por todas as fases de desenvolvimento motor até os 14 anos, antes de se especializar numa prática específica, que vai limitar a natureza dos movimentos. Além disso, o nível de estresse e pressão em tais práticas, sejam provocadas pelos pais, treinadores ou pela própria ansiedade do adolescente, podem ser extremamente prejudiciais para a saúde mental do atleta, sua capacidade de socialização e desenvolvimento em outras áreas da vida.

O que vemos no filme, em alguma medida, tem a ver com esse fenômeno. Riley está se iniciando neste mundo, e não sabemos se continuará. Além disso, seus pais são presentes, não a pressionam e parecem estar sempre atentos para acolhê-la quando preciso. Porém, como veremos, a adolescência também se caracteriza pelo aumento de momentos nos quais o jovem se encontrará longe da família e precisará lidar com as situações com os instrumentos que tem. Diante disso, um simples fim de semana de acampamento de treinos de hóquei pode ser suficiente para a ansiedade da menina - que acabou de entrar na puberdade - tomar conta da sala de controle de sua cabeça.

Adultos podem supor, ao ver a treinadora avaliar que Riley ainda não está pronta para entrar no time em questão, que esta está levando justamente a sua imaturidade emocional em consideração. Ela deve acreditar, portanto, que para tal prática esportiva é preciso ter algum arcabouço emocional para lidar com a pressão dos jogos.

O que podemos refletir sobre esses pontos e a educação física escolar?

Diferentemente do que aparece no filme, a educação física escolar, a princípio, não deveria pressupor alto rendimento. Pelo contrário, teria como função aproximar todos os estudantes das práticas esportivas, bem como fazê-los conhecer uma gama grande de possibilidades de uso do corpo.

Porém, sua origem enquanto disciplina presente no currículo escolar, está colada no entendimento de esporte de alto rendimento, o que faz com que muitas dinâmicas escolares ainda reproduzam, em maior ou menor grau, essas mesmas lógicas.

Segundo a educadora física Milena Bushatsky, que compõe o quadro docente da Escola de Aplicação da Universidade de São Paulo, “embora essa discussão não seja novidade no âmbito da Educação Física escolar, na prática ainda há dificuldade, em muitos espaços, de se compreender, na ação, o que é a divisão entre o esporte para o lazer, o esporte escolar, e o esporte de alto rendimento”.

Ainda de acordo com ela, e a partir de uma bibliografia aprofundada do assunto, é preciso que a educação física escolar consiga subverter toda e qualquer estrutura do esporte

institucionalizado, de modo que se permita que as crianças e adolescentes consigam usufruir daquela prática da forma mais inclusiva possível (não só se tratando de inclusão de pessoas com deficiência, e sim de qualquer pessoa que precise de qualquer nível de suporte para se inserir naquela prática). Diante disso, nos deparamos com um contexto no qual o jogador mais habilidoso muito provavelmente não poderá usar sua força máxima e aí está, também, uma grande aprendizagem.

Vale lembrar do final do filme *Os Incríveis* (também da Pixar), no qual o Flecha, filho do meio de uma família de super-heróis, e que tem como habilidade uma velocidade sobre-humana, recebe finalmente autorização dos pais para competir na escola, desta vez controlando sua velocidade para que acompanhe mais ou menos o ritmo do grupo.

O olhar do professor, neste contexto, precisa então se virar para aqueles que estão com dificuldade de se inserir (aquele que se esconde da bola por medo de ser acertado, ou aquela que, em toda aula, alega que está com cólica para não participar). E, a partir dessa observação, compreender que modificações são necessárias de serem feitas na estrutura do jogo, no ambiente, no material, para que todos consigam se inserir, considerando suas diferenças. Milena ainda completa “pra mim essa é a essência do esporte escolar: é o lugar da subversão, é o lugar da gente se permitir todas as mudanças, porque o que importa são as pessoas, pra que se sintam parte, e se sintam responsáveis pela inclusão dos demais”.

Vale lembrar que essa maneira de ver a sua própria prática como educador pode ser facilmente transportada para outras disciplinas. Além disso, nunca é demais ressaltar que esse tipo de olhar apurado tem mais potencial para acontecer em turmas que não estejam superlotadas, e em ambientes (e gestões) escolares que acolham a subversão de práticas tradicionais de ensino em prol da construção de um ambiente pedagógico saudável, acolhedor e transformador.

Voltando para o filme, observa-se que não é apenas em experiências com esportes de alto rendimento que as reações emocionais como as da Riley podem vir à tona. Condições equivocadas em aulas (de educação física, mas não só) podem provocar nos adolescentes (que já estão com os sentimentos à flor da pele) sensações de insegurança, expectativas de validação a partir de seu desempenho etc. Tais reações emocionais interferem na sociabilidade, na noção do eu e na autoestima. Os processos de aprendizagem, como um todo, envolvem também aprender a lidar com o erro. Porém, em muitos momentos do contexto escolar, esse erro é público (principalmente no esporte, o acerto ou o erro são fenômenos públicos). A ideia é, portanto, construir um ambiente de segurança para que se erre em público, e isso não seja motivo para traumas ou portas fechadas.

## Quais emoções nos controlam? Sobre as juventudes

O grande senso comum com o qual se adjetiva adolescência é: “fase de transição”. Todas as fases da vida são de transição, nós não estacionamos em nenhuma delas. Por que, então, só se diz isso sobre a adolescência? Existem, atualmente, uma série de estudos que podem nos apontar explicações para esse fenômeno, desde a área da antropologia da juventude, como a

área da neurociência. Começando por essa última: os neurocientistas acreditam que os dois momentos de maior transformação cerebral do ser humano são os da primeiríssima infância (zero a três anos) e o da adolescência (doze a vinte e cinco anos). Não à toa, são as duas fases nas quais as pessoas precisam dormir mais. Interessante lembrar a cena do filme em que a ansiedade está no controle e Riley precisa dormir, mas não consegue. É o sono que deveria lhe estabilizar para se sair bem no dia seguinte. O tema do sono (ou a falta dele) nessa fase da vida pode render um excelente e necessário debate.

Voltando ao que diz respeito à puberdade, o cérebro começa a construir novos caminhos neurais e, para isso, é comum precisar romper com aqueles já conhecidos. Aquele tédio do adolescente, inclusive com coisas que lhe interessavam até outro dia, tem a ver com esse processo. Além disso, algumas capacidades cerebrais, como a noção fina de causa e consequência, só vão ser plenamente desenvolvidas depois dos 20 anos. Para não nos retermos a uma noção biologizante do fenômeno, vale observarmos as características sociais da fase: a partir da puberdade o jovem passa a fazer o movimento de sair do ninho, e virar-se em direção ao mundo muitas vezes significa dar as costas, mesmo que momentaneamente, para a casa.



No filme, Riley precisa enfrentar um espaço desconhecido. Foto: Divulgação

Vale ressaltar que as individualidades são determinantes, e por isso muitos estudiosos das juventudes tratam do tema no plural: existem muitas **juventudes**, que se estruturam de forma absolutamente diversa, atravessadas por questões sociais, políticas, econômicas, geográficas, culturais, familiares, de raça, classe, gênero etc. Entre o fascínio e o medo do desconhecido, a tendência é que o adolescente queira se aventurar no mundo, começando a construção de um ser social: quem sou eu no mundo, longe dos meus familiares? Esse processo pode causar certo desamparo por parte da família, principalmente aquela com a qual a relação com o

jovem sempre foi boa: por que ele não me ouve mais? não quer mais me contar suas coisas?  
não compartilha mais comigo seus gostos?



É possível ver, no filme, essa mudança radical no comportamento de Riley. Para muitos pais pode parecer uma mudança brusca, do dia para a noite, mas na verdade trata-se de um processo longo, que se inicia por volta dos 12 anos e continua ao longo de muitos anos. Não à toa, a sala de controle recebe uma reforma que não é finalizada até o fim do filme.

O resultado emocional da jornada pela qual Riley passa, em alguma medida, é a constatação de que talvez a vida adulta, que começa a ganhar forma na adolescência, talvez não seja assim tão conduzida pela alegria quanto na infância. E que isso não é necessariamente ruim.

Bem como no primeiro filme, somos levados a concluir que não há maneira maniqueísta de encarar os sentimentos: eles não são necessariamente bons ou maus, têm seu lugar e não devem ser reprimidos. Essa é uma maneira madura de lidar com a vida, e os filmes nos colocam de espectadores do passo a passo do amadurecimento de Riley. Dá a sensação, inclusive, de que há muito por vir.

Vemos, ainda, como o papel da ansiedade não é necessariamente de vilã: seu primeiro ímpeto é de proteção, como o medo. Talvez o que seja cruel constatar é que a ansiedade, como aquela emoção que, entre outras coisas, prevê as possíveis consequências das escolhas e dos acontecimentos do futuro, apareça na cabeça do adolescente muito antes do desenvolvimento do lobo frontal do cérebro, que acontece apenas por volta dos 25 anos e é, entre outras coisas, responsável pelo amadurecimento da noção de causa e consequência. Será que o adolescente está fadado a ser regido por uma ansiedade descontrolada por mais de dez anos, até adquirir a capacidade de amadurecer a relação com essa emoção?

Na realidade, se não houver cuidado e acolhimento com a saúde mental, o desenvolvimento do lobo frontal do cérebro não vai diminuir a ansiedade do jovem adulto, e talvez possa até aprofundá-la. Não há dúvidas de que o mundo contemporâneo vive uma crise de saúde mental generalizada, e aprofundada pela experiência da pandemia de Covid-19. Diante disso,

exercícios de fala e escuta, além de conversas que possam promover a desestigmatização do sofrimento mental, podem ser muito bem-vindos em todos os espaços, inclusive na escola.

No debate promovido pelo Coletivo Janela Aberta no Cine Marquise, em 28 de julho de 2024, a cine-educadora Kamila Gomes ressalta esse ponto, chamando a atenção para o fato de que Riley até tem a oportunidade de compartilhar com os adultos sobre suas tristezas e angústias, mas acaba não fazendo. Além desta fala, vale destacar a da psicanalista Roberta Kehdy que nos lembra do fato de que vivemos numa ditadura da felicidade. Muito impulsionado pelas redes sociais, esse fenômeno nos faz crer que é possível - e imperativo - que sejamos felizes o tempo todo. Isso não só é mentira, como é sufocante. Se nos convencemos de que é necessário ser feliz o tempo todo, não damos espaço para todas as outras emoções que vivem dentro de nós, que têm seu papel e nos constituem. Bem como as convicções: é importante ter convicção de que se é uma boa pessoa, mas será que é interessante ser uma boa pessoa o tempo todo? Ou desejável? Ou até possível?

Em tempos de redes sociais, e ainda em processo de amadurecimento, os jovens estão cada vez mais expostos a narrativas falaciosas, e precisam de muitos instrumentos emocionais para passar por essa fase de maneira saudável.

A jornada do autoconhecimento também pode apaziguar a nossa relação com todos os aspectos da nossa personalidade e, dessa maneira, fortalecer nossa autoestima. Especialistas em jovens e redes sociais vêm afirmando que não é possível protegê-los completamente desse fenômeno e a maneira mais segura de instrumentalizá-los para encarar o mundo contemporâneo talvez seja fortalecer sua autoestima e a certeza de que terão adultos com quais contar, mesmo nos momentos em que eles não estejam exercendo a melhor versão de si mesmos. A escola, por óbvio, tem papel crucial nesse processo.

## Para Saber mais:

- Perfil no Instagram da psicóloga Débora Duarte, psicóloga especializada em adolescência: @adolescentetemvezevoz
- Neurocientista Suzana Herculano\_Houzel falando sobre o cérebro do adolescente: <https://www.youtube.com/watch?v=UKx0cUexWcQ>