

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SOCIOECONÔMICO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA ADMINISTRAÇÃO

José Roberto Neto

Utilização do filme “Divertida Mente” como recurso para o ensino de administração

Florianópolis

2022

José Roberto Neto

Utilização do filme “Divertida Mente” como recurso para o ensino de administração

Trabalho de Curso apresentado à disciplina CAD 7305 como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Administração pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Enfoque: Monográfico – Artigo

Área de concentração: Teorias Gerais da Administração

Orientador(a): Prof. Dr. Ricardo Niehues Buss

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Roberto Neto, José

Utilização do filme "Divertida Mente" como recurso para o ensino de administração / José Roberto Neto ; orientador, Ricardo Niehues Buss , 2022.
29 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Sócio Econômico, Graduação em Administração, Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Administração. 2. Análise Filmica. 3. Divertida Mente. 4. Teorias Gerais da Administração . I. Niehues Buss , Ricardo . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Administração. III. Título.

José Roberto Neto

Utilização do filme “Divertida Mente” como recurso para o ensino de administração

Este Trabalho de Curso foi julgado adequado e aprovado na sua forma final pela Coordenadoria Trabalho de Curso do Departamento de Ciências da Administração da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 11 de março de 2022.

Prof^a. Ana Luiza Paraboni, Dra.
Coordenadora de Trabalho de Curso
Universidade Federal de Santa Catarina

Avaliadores:

Prof. Ricardo Niehues Buss, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Marcia Barros de Sales, Dra.
Avaliadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Kellen Coelho, Dra.
Avaliadora
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Com carinho agradeço:

Aos meus pais Amauricio José Roberto e Bernadete Scudeler Roberto por sempre me apoiarem na minha trajetória acadêmica e em todas as questões possíveis dentro da relação pais e filhos.

Ao orientador Ricardo Niehues Buss por sempre estar presente e se mostrar totalmente dedicado em me ajudar durante o processo deste trabalho, me apoiou, ensinou e colaborou em todas as esferas possíveis.

A todos os professores que tive o prazer de conhecer e ser aluno durante a minha graduação, sem eles não seria possível transmitir e obter qualquer tipo de conhecimento que tive durante a graduação através das aulas, ensinamentos e experiências vividas.

A todos meus amigos que me apoiaram durante o processo da minha vida acadêmica, especialmente aos que me ouviram e me apoiaram nos momentos mais difíceis.

“Não olhe só para o que dá errado! Sempre há um jeito de melhorar”

(Alegria no filme “Divertida Mente”, 2015)

RESUMO

O emprego de filmes para a educação não é algo novo, a "análise fílmica" é um assunto bastante debatido e utilizado no ensino por diversos cursos, como recurso complementar no processo de ensino/aprendizagem. Este artigo tem como objetivo analisar o filme "Divertida Mente" em forma de metáforas, para que possa ser utilizado pelas diversas áreas no ensino de Administração. A metodologia utilizada foi a do autor Vergara (2012), com o uso de "analogias e metáforas". Em relação à análise fílmica, o método utilizado foi baseado nos autores Vanoye e Goliot-Lété (2002), Aumont e Marie (1990) e Rodríguez (2014), após a análise e estudo da relevância do que é importante no filme perante ao que foi proposto, foi aplicado o método de *découpage*, que implica em decompor os elementos que constituem a obra. Deste modo, foi possível fazer uma comparação válida entre o filme e suas metáforas com a administração, se provando um método de ensino extremamente viável e útil dentro da sala de aula.

Palavras-chaves: Análise Fílmica. Análise Bibliográfica. Administração. Divertida Mente.

ABSTRACT

The study of films for education is not something new, "film analysis" is a subject much debated and used in teaching by several courses, as a complementary resource in the teaching/learning process. This article aims to analyze the film "Inside Out" in the form of metaphors so that it can be used by different areas of Administration teaching. The methodology used was by the author Vergara (2012), with the use of "analogies and metaphors". Regarding the physical analysis, the method used was based on the authors and Goliot-Lété (2002), Aumont, Marie (1990), and Rodríguez (2014), after the analysis and study of the team of what is important in the film compared to what is important were proposed, the decoupage method was applied, which implies decomposing the construction elements to the work. In this way, it was possible to make a valid comparison between the film and its metaphors with the administration, proving to be an extremely viable and useful teaching method in the classroom.

Keywords: Film Analysis. Bibliographic Analysis. Administration. Inside Out.

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|----|
| Quadro 1: Metáforas dos personagens e seus significados..... | 20 |
| Quadro 2: Metáforas dos objetivos/lugares e seus significados..... | 22 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 11 |
| 2. O ENSINO DA ADMINISTRAÇÃO..... | 12 |
| 2.1 Análise fílmica como método de ensino..... | 14 |
| 2.2 Filmes de desenhos animados como método de ensino..... | 15 |
| 3. METODOLOGIA E ANÁLISE FÍLMICA..... | 16 |
| 4. O FILME DIVERTIDA MENTE..... | 18 |
| 4.1 Contexto Analisado..... | 19 |
| 5. METÁFORAS ENTRE DIVERTIDA MENTE E A ADMINISTRAÇÃO..... | 20 |
| 5.1 Visão fílmica para o Curso de Administração..... | 23 |
| 6. CONCLUSÃO..... | 25 |
| REFERÊNCIAS | 26 |

1 Introdução

Juntamente com o avanço tecnológico e sua dominação em diversas áreas da sociedade, a educação se preocupa em introduzir ferramentas de aprendizagem que há anos, e em conjunto com tecnologias, pudessem potencializar o aprendizado. Um dos caminhos avaliados é através do ensino-aprendizagem e o cinema, que desde sua origem tem um papel importante perante o desenvolvimento da sociedade e seus ideais, moldando costumes, ideologias e tendências (OLIVEIRA et al. 2013).

Tornou-se importante gerar um ambiente educacional, no qual haja discussão e não se torne monótono, criando um cenário de discussões e conversas relacionadas aos conteúdos da disciplina. Assim, o ensinamento deixa de ser unidirecional, do professor para o aluno, para um ensino mais colaborativo entre as partes (SALDANHA, 1974).

Dentro dos métodos audiovisuais possíveis para a utilização no ambiente educacional, um dos mais populares e convencionais é a utilização de filmes para abordagem de temas em disciplinas, pois esta introdução cria ambientes de educação dinâmicos e envolventes que ampliam a interdisciplinaridade de conhecimentos e habilidades a partir dos temas abordados ao longo do filme. Há, por conseguinte, maior aproveitamento do conhecimento gerado, posto que o aluno adquire a possibilidade de observar visualmente o que lhe foi ensinado (COELHO; VIANA, 2010).

Para Coelho e Viana (2010), é importante definir objetivos e metas ao aplicar a utilização de meios audiovisuais na aprendizagem. A existência de um mediador (professor) é essencial para que se concretize o que foi idealizado.

Sem um mediador, no entanto, a utilização do filme torna-se apenas uma forma despreziosa de entretenimento, deixando de lado a base teórica essencial para a cognição do que foi assistido, enfatizando a importância de um mediador que deve agir como uma ponte entre o conhecimento e o debate entre docente e discentes, deixando que o aluno receba ativamente o conhecimento (BULGRAEN, 2010).

Portanto, reconhecer que novas tecnologias estão em constante crescimento na vida dos alunos e que é necessário um maior dinamismo para manter o foco e interesse em sala de aula, é o primeiro passo para aderir novas formas de aprendizado. Sendo assim, uma alternativa que será estudada ao longo do artigo, é a de introdução de filmes (especialmente

uma animação) em sala de aula para conseguir extrair o melhor do aluno, prendendo assim sua atenção e gerando um conhecimento ainda maior sobre os temas abordados na disciplina.

Este artigo tem como objetivo analisar o filme "Divertida Mente" por meio de metáforas voltadas para as áreas do curso de administração, verificando assim, o potencial que o filme possui em criar analogias de ensino para as diversas áreas do curso estudado.

Assim, busca-se mostrar a importância de técnicas audiovisuais para a aprendizagem ao longo do curso, se propondo a trazer de forma dinâmica e colaborativa o aprendizado referente aos conteúdos programáticos que sejam benéficos aos aprendizados, a escolha do tema foi motivada pelas minhas experiências geradas através da minha vida acadêmica, a qual desde o início foi marcada por diversos filmes que trouxeram grande benefícios para meu aprendizado.

2 O ensino da administração

O ensino da administração no Brasil teve seu início em 1952 com a inauguração de duas escolas: a Escola Brasileira de Administração Pública da Fundação Getúlio Vargas (EBAP) e a Escola de Administração de Empresas de São Paulo (EAESP) (MACHADO, 1996). Comparado às escolas dos Estados Unidos, que foram criadas em 1882, a história das escolas de administração brasileiras é recente, com grande destaque em seu crescimento na década de 1920 devido à ascensão do movimento da Administração Científica (GOODRICK, 2002).

A graduação em Administração se tornou o segundo curso com mais alunos matriculados no Brasil, com o total de 7,1 milhões na modalidade EAD e 6,3 milhões no ensino presencial (INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA, 2018). Desta forma, há um número relevante de formandos todos os anos, e como resultado o mercado se tornou mais exigente, buscando cada vez mais por profissionais prontos para atuar em múltiplas áreas. Outro potencializador são os fatores voltados para a tecnologia e globalização, que geraram a necessidade de um trabalhador mais dinâmico e flexível (PENA, 2016).

Moreira et al. (2014), acreditam que o mercado procura por profissionais generalistas e que lidem com as áreas mais diversas. Por conta disso, espera-se que o

administrador saia da universidade preparado para o mercado com o seu perfil e suas habilidades moldados através de diferentes atividades durante a graduação.

Com o auxílio de ferramentas de aprendizagem, durante o curso, o aluno aprende a lidar com situações cotidianas e hipotéticas dentro de uma organização, seja de forma prática ou teórica, o ensino é direcionado pela ementa e guiado pelo conteúdo programático.

Na maioria dos casos, as aulas são expositivas, nas quais o professor tem como tarefa entregar um conteúdo em forma de slides, livros, textos, artigos e vídeos, a fim de incitar conhecimento dos estudantes, porém, na maioria das vezes, utilizar-se apenas do convencional pensando somente de maneira analítica e objetiva do que deve ser exposto e ensinado aos alunos, pode gerar um certo nível de desinteresse e falta de foco durante o ensino (MOREIRA et al, 2014).

Considerando as inúmeras áreas que a administração atua e os incontáveis autores estudiosos de tais áreas, o curso pode acabar se tornando extremamente teórico e tradicional, fazendo com que se utilizem métodos inadequados e obsoletos, resultando na perda de interesse de uma parcela dos alunos sobre o que está sendo ensinado (GOERGEN, 2013).

Jacobi, Pedro & Neto, Diogenes & Netto e Anna Luisa (2020), acreditam que apesar dos objetivos de as universidades poderem variar de instituição para instituição, de forma geral o intuito de uma universidade é gerar pensadores e trabalhadores para a sociedade, resultando em benefícios a serem sentidos no âmbito social e econômico. Sendo assim, desenvolver métodos diferenciados de ensino que consiga reter a atenção dos alunos é extremamente importante, de forma que se tornem melhores profissionais no futuro ao saírem da universidade (MOREIRA et al, 2014).

Segundo Davel, Vergara e Ghadiri (2007), a arte é um grande potencializador da educação e seus ensinamentos, utilizar-se dela como auxílio para a aprendizagem é de grande vantagem para o ambiente educacional, pois é possível compreender e entender diversos aspectos sociais, econômicos e culturais promovidos pela arte. Filmes proporcionam algo além de modelos abstratos e teorias gerais sobre gestão e suas aplicações, eles também oferecem “fonte de sentido”, a qual auxilia no entendimento prático e real do que é visto pela teoria, demonstrando um sentido ao que está sendo estudado (WOOD JR, 2008).

2.1 Análise filmica como método de ensino

Desde o entendimento da pedagogia como ciência e suas necessidades, busca-se formas de aprimorar, criar e qualificar os métodos de ensino-aprendizagem aplicados aos alunos (VALDEMARIN, 2010). Desta forma, com a criação do cinema no ano de 1895 pelos irmãos Auguste e Louis Luminière e sua democratização no Brasil nas últimas décadas, os estudos voltados para o ensino utilizando-se da arte vídeo visual tornou-se mais presente nas escolas e universidades como forma de dinamizar e potencializar o ambiente de conhecimento. De acordo com Maestrelli e Ferrari (2006, p. 35), “o uso de material audiovisual tem sido amplamente difundido nos diversos níveis de ensino, do Fundamental ao universitário”.

De acordo com Abreu, Eisenstein e Estefenon (2013), como resultado da maior acessibilidade à tecnologia, o acesso à filmes e mídias em geral se tornaram mais presentes nas gerações nascidas a partir da geração Y. Tais gerações acompanharam esse avanço tecnológico em seu desenvolvimento de forma prática, pois o papel dos filmes no crescimento das crianças e adolescentes obteve um papel importante, tornando-se um dos fatores para o fortalecimento e gerenciamento de conhecimento e personalidade adquiridos nessas fases da vida.

Deste modo, implementar mídias audiovisuais como forma de ensino se tornou algo mais simples e que traz benefícios claros para o desenvolvimento pedagógico. Segundo Wood Jr. (2007), levar conhecimento ao ambiente educacional em forma de filmes é lido como extremamente positivo pelos estudantes. Este método traz dinamismo e foco da parte dos alunos para as aulas administradas, pois filmes lidam com diversos aspectos psicológicos e sensoriais do ser humano, podendo até gerar emoções durante a sua exibição.

De acordo com Mendonça e Guimarães (2007, p.7), “relacionar a utilização de filmes como ferramenta didática ao processo de aprendizagem social, os personagens podem servir de modelos para aqueles que os observam”. Sendo assim, é possível que o aluno se identifique com a obra e obtenha maior aproveitamento do ensinamento que o professor pretende passar ao expor o filme aos estudantes, potencializando o conhecimento do que foi exposto.

É válido enfatizar que o mediador tem um papel extremamente importante durante o processo do conhecimento através de mídias cinematográficas, pois ele tem como

compromisso correlacionar os tópicos abordados durante o filme ao que é abordado como ensino em sala de aula, e principalmente mostrar a ótica que o filme deve ser assistido e entendido, considerando que um mesmo filme pode ser interpretado de diferentes maneiras (MENDONÇA, GUIMARÃES, 2007).

Sendo assim, para Fantin (2007), ao ser feito de forma correta, cria-se um ambiente de troca e conhecimento com o uso do cinema, não limitando seu potencial, seja ele educativo, cultural ou como transformador social. O autor complementa que é importante estabelecer e construir os significados sociais e culturais propostos pelo filme, de modo que a estética beneficie a construção do entendimento do contexto da obra e se potencialize como ferramenta didático-pedagógica.

2.2 Filmes de desenhos animados como método de ensino

Filmes de animação consistem em desenhos e/ou modelagens de personagens, com incrementos de efeitos visuais, sonoros e até mesmo conteúdos realistas. Deste modo, é possível criar um mundo totalmente imaginário, com personagens que não existiriam num mundo real, sendo assim, as ações, pensamentos, emoções e ocasiões se tornam praticamente ilimitados, dependendo da imaginação do autor (VIEIRA, 2008).

Para o filme que será analisado, o fato dele existir num mundo imaginário com situações fora da realidade é um fator importante, pois é possível aplicar conhecimentos teóricos e didáticos em um ambiente não realístico, provando que filmes desse gênero também são totalmente proveitosos quando se trata sobre ensino por meio do cinema.

Entre os autores que descreveram a utilização de filmes animados como método de ensino pedagógico na Administração, o pioneiro foi Joseph E. Champoux (1999), seu estudo se baseia no uso da animação e sua utilização para estudar o comportamento organizacional em fatores como o crescimento do dinamismo e complexidade e suas importâncias.

De acordo com Vieira (2008), filmes de animação são fáceis de serem digeridos, pois contam com um ar de leveza e de mágica, e por isso é de fácil acesso a qualquer público (dependendo da sua finalidade). Isso faz com que também seja de fácil identificação ao telespectador, pois é uma linguagem universal e acessível, atrelado com a possibilidade do

“exagero”, é possível acentuar traços e personalidades, que resultam em um melhor entendimento das características a serem estudadas (VIEIRA, 2008).

Outro aspecto importante desse gênero de filme, é que ele conta com uma leveza em sua linguagem e essência, de modo que num primeiro momento seja de fácil entendimento lúdica, pois “está construída como uma linguagem simbólica da mágica” (VIEIRA, 2008, p.59).

Para Fontanella (2008, p.1), o papel dos desenhos animados pode ser além de uma forma de lazer e entretenimento, eles também servem como mediação entre o real e o imaginável, que resultam em sensações, sentimentos e rupturas, “provocando nas crianças experiências metafóricas com personagens/sujeitos vivos, com os quais se relacionam no cotidiano”. Portanto, desenhos animados são facilitadores na compreensão do mundo real.

Dito isso, novamente se mostra necessário um mediador consciente com o que se procura ao exibir um filme aos seus alunos, a fim de obter os resultados esperados e a leitura necessária e correta do que foi apresentado, no caso da administração, essa leitura seria mais voltada para a forma gerencial e administrativa. Para Wood Jr. (2007), caso haja uma falha da parte do professor ao pontuar os objetivos e expectativas para com o filme, ele passa a ser apenas um entretenimento, sem a profundidade necessária para se obter o conhecimento relacionado ao curso.

Por fim, de acordo com Mendonça e Guimarães (2007), é importante ressaltar que o uso do cinema e suas aplicações nas disciplinas durante o curso serve como material de apoio ao conteúdo programático e teórico que tem como base a formação do administrador. Porém, aplicar tal metodologia em classe se mostra benéfica em diversos fatores, trazer o lúdico e mágico ao aluno, independentemente de sua idade, faz com que ele se correlate e se sinta no lugar dos personagens apresentados, dessa forma, gera-se um debate mais abstrato e prático, voltado para uma ótica divertida e fora do convencional à aprendizagem dos assuntos abordados durante todo o curso.

3 Metodologia e Análise Fílmica

Este artigo terá como base a pesquisa qualitativa e exploratória com abordagem de análise de conteúdo e tem como base o artigo de BARROS et al. (2017).

Proposto por Vergara (2012, p.31-41), o uso de “analogias e metáforas” será o procedimento metodológico aplicado para o estudo em questão. Em relação à análise fílmica, o método a ser utilizado será baseado nos autores Vanoye e Goliot-Lété (2002), Aumont e Marie (1990) e Rodríguez (2014). Tais autores, com suas obras, proporcionam elementos fundamentais para a análise e interpretação em filmes animados, resultando em um estudo de qualidade para os pontos levantados em relação à Administração.

Segundo Rodríguez (2014, p.19) “a análise não é mais do que um momento de leitura”. Com isso, ele expõe que para analisar uma obra é necessário estabelecer conexões entre o que está sendo visto e estudado, proporcionando uma leitura em relação a textos e conhecimentos já existentes. Deste modo, o autor enfatiza a importância de rever, reler e retomar o filme no centro do estudo, deste modo a análise se torna uma atividade de reconhecimento.

Num primeiro momento, a leitura do filme ocorreu com foco nos elementos mais significativos e generalistas para o estudo proposto, de maneira mais superficial. Após ter consciência do que é de fato relevante para a análise proposta, foi utilizado o método de *découpage*, que implica em decompor os elementos que constituem a obra, “é despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isolados “a olho nu”” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p.15). Deste modo, é preciso decompor e estruturar o filme, a fim de entender sua estrutura e funcionamento interno.

Para obter o resultado desejado, foram utilizados os parâmetros mais frequentes nas *découpages*, a partir dos autores Aumont e Marie (1990). Tais elementos são: duração, apresentação e caracterização dos personagens, montagem, movimentos, trilha sonora, relações entre som e imagem e elementos textuais.

Sendo assim, foi possível estabelecer conexões e relações entre os objetos de ação decorrentes do filme, estabelecendo um diálogo entre os elementos propostos pelo desenho animado e pelas teorias relacionadas à Administração.

Para Rodríguez (20014, p.19), “[...] seguir o movimento da escritura, seu ritmo, sua cadência, sua textura, seus brilhos e sombras, seus aromas, seu sabor, é um trabalho em busca do sentido e, para tanto, usamos todos os sentidos”. Portanto, o objetivo ao analisar uma obra é buscar pelo seu sentido do texto, objeto extremamente necessário para a análise fílmica.

Após decompor os elementos presentes no filme e estudá-los, a próxima etapa foi aplicar o uso de metáforas, proposto por Vanoye e Goliot-Lété (2002, p.65) como elemento de análise, que é descrito como “uma analogia de sentido que existe entre o termo atualizado e o termo ausente que substitui”. Segundo Umberto Eco (1991), o cinema, por também ser um texto, utiliza-se de metáforas na sua realização em suas diversas formas (simbologia, sonho, desejo, representação, linguagem, significado, sentido, etc.).

Para Morgan (2011), o ambiente organizacional na maioria das vezes é complexo e ambíguo, de forma que existem diversos paradoxos, sendo assim, o uso da metáfora pode ser benéfico para solucionar tais problemas. O autor sugere que o uso de metáforas no cotidiano das organizações como método didático e interpretativo, ajuda a compreender processos e aspectos organizacionais. Ele acredita que as metáforas ajudam a entender as organizações de forma mais específica, ainda que incompletas. Portanto, metáforas servem como auxílio para planejar e atuar de forma administrativa, mesmo que genericamente.

O método abordado por Vergara (2002) em relação à utilização de metáforas para análise foi a base para o estudo das metáforas no filme “Divertida Mente”.

Com base nos autores Morgan (2011) e Rodriguez (2014), o estudo analisou os conhecimentos da Administração através da metáfora do filme de animação como organização.

4 O filme Divertida Mente

O filme “Divertida Mente” conta a história de uma menina de onze anos chamada Riley, que mora em Minnesota/EUA. A personagem é feliz com sua vida, tem seus amigos, joga hockey e vai bem na escola, porém, tudo muda quando seu pai precisa se mudar para São Francisco/EUA por conta do emprego.

O principal cenário do filme é o interior da cabeça de Riley, no qual acontece a maior parte da história e os momentos mais importantes para a análise fílmica que será feita. No cérebro da personagem existe um tipo de painel de controle de emoções, que é controlado por cinco emoções:

- Alegria: que lembra o formato de uma estrela, ela é brilhante e amarela e transparece leveza, está sempre alegre e otimista nas situações;

- Tristeza: tem o formato de uma gota, ela é azul e melancólica, lê as situações de maneira pessimista e acha que tudo vai dar errado;
- Medo: ele é roxo e magro, lembra um nervo, está sempre ansioso e atento ao redor, nas situações é o responsável por calcular e imaginar qualquer erro possível;
- Nojinho: ela é verde e tem o formato de um brócolis, é a responsável por evitar situações constrangedoras e embaraçosas a nível social;
- Raiva: seu formato lembra um tijolo, ele é vermelho e está sempre bravo. Seu papel é lutar pela justiça e pelo que ele acredita ser correto.

4.1 Contexto Analisado

Ao chegar em São Francisco, Riley enfrenta dificuldades para se adaptar a sua nova vida, como na escola, amizades e até mesmo no seu esporte favorito, dessa forma, suas emoções que eram majoritariamente controladas pela Alegria, começam a receber atenção dos outros personagens, fazendo com que as memórias criadas a partir desse momento tenham um aspecto negativo.

Ao tentar evitar a interação das outras emoções nas memórias de Riley, Alegria e Tristeza acabam acidentalmente saindo da sala de controle e vão parar na parte operacional do cérebro, iniciando assim uma aventura para voltar à sala de comando, a fim de evitar que a personagem seja controlada apenas pelas outras emoções e fique sem a Alegria, que é considerada por eles a principal agente do painel de comandos.

Enquanto passam por diversas áreas, tais como as ilhas da personalidade (que definem a protagonista e são criadas a partir das suas memórias mais fortes), e pelo trem do pensamento que percorre a mente de Riley, Alegria e Tristeza conhecem novos personagens importantes para a operação do cérebro, com a ajuda deles, conseguem finalmente voltar para o painel de controle. A partir deste momento, há uma percepção da personagem Alegria de que Riley precisa das outras emoções, criando assim um novo painel de controle mais amplo e interativo com todas as emoções, e como resultado, eles começam a produzir memórias mescladas que geram resultados positivos para o desenvolvimento da menina, mostrado como a criação de novas ilhas de personalidade, mais dinâmicas e mescladas.

5 Metáforas entre Divertida Mente e a Administração

Os quadros a seguir foram elaborados seguindo a metodologia criada por Requena (1985), a qual diz que a análise é uma atividade de reconhecimento, Aumont (1990), Rodríguez (2014) que expõem os elementos de parâmetros para a análise fílmica e Vergara (2012), que demonstra as relações e correlações entre as metáforas presentes em personagens ou objetos do filme, em conjunto com suas interpretações e significados.




Para fins de estudos, foi considerado apenas aspectos (personagens e objetos) que estão presentes dentro da cabeça de Riley, servindo como comparativo à uma organização.

Os quadros foram montados a partir de quatro elementos:

- Metáfora: Objeto de estudo.
- Imagem: Visual.
- Interpretação: Como a metáfora é interpretada no filme.
- Significado: O que ela significa como elemento de uma organização.

No quadro a seguir, são demonstrados fatores e questões da administração voltadas à pessoas e colaboradores.

Quadro 1 - Metáforas dos personagens e seus significados.

| Metáfora | Imagem | Interpretação | Significado |
|-------------|---|--|---|
| 1. Alegria |  | Gestão tradicional e com perfil controlador. | Gestão que acredita que mudanças não são boas e necessárias. Acredita que as coisas devem ser feitas do modo dela e que ela tem o papel principal organizacional. |
| 2. Tristeza |  | Ações e valores organizacionais negativos. | Age por impulso e negativismo. Acredita que tudo dará errado e prejudica o trabalho dos outros colaboradores com seus pensamentos catastróficos. |
| 3. Raiva |  | Luta pela justiça e pelo que acredita ser certo. | Preza pela igualdade e justiça e suas atitudes são guiadas por tal. |

| | | | |
|-------------------------------|---|---|--|
| 4. Nojinho |  | Gestão de Relações Públicas | Trabalha para manter a imagem adequada e positiva da organização perante os outros. |
| 5. Medo |  | Perfil perfeccionista e detalhista, gerenciamento de risco. | Responsável por prever e estudar todos os possíveis riscos de todas as ações e traçar caminhos para que a possibilidade de acontecer algo ruim seja pequena. |
| 6. Bing Bong |  | Perfil inovador e positivo. | Acredita que para tudo há uma solução e que a entrega é necessária, se doando assim pelo bem maior da companhia. |
| 7. Diretor de Sonhos |  | Gestão de marketing | Responsável pelas produções e comerciais lançados para o mundo externo. |
| 8. Esquecedores Paula e Paulo |  | Trabalhadores responsáveis pela limpeza. | Praticam o trabalho braçal de limpar arquivos desnecessários, responsável pelo descarte de arquivos desnecessários. |
| 9. Palhaço assustador |  | Medos e aflitos implícitos. | Representa os medos inconscientes e não explícitos pelos funcionários, está no subconsciente e nas “entrelinhas” da organização. |
| 10. Guardas |  | Responsáveis pela segurança do local. | Prezam pela segurança e organização do ambiente de “chão de fábrica”. |

| | | | |
|-------------------------------|---|--|---|
| 11. Unicórnio Arco-Íris |  | Estrela da organização, atriz, influenciadora. | Representa a empresa em forma de comerciais (sonhos), é influenciadora e possui fãs. |
| 12. Trabalhadores do abstrato |  | Trabalho braçal | Representam o “chão de fábrica”, praticam o trabalho manual e conhecem o ambiente fabril. |

Fonte: Elaborado pelo autor. Imagens do site da Pixar (2021).

Neste quadro, foram avaliadas as questões voltadas em elementos organizacionais e de objetos como organização.

Quadro 2 - Metáforas dos objetivos/lugares e seus significados.

| Metáfora | Imagem | Interpretação | Significado |
|----------------------------|---|--|---|
| 1. Trem do pensamento |  | Movimento, transição. | Só funciona quando Riley está acordada, representa a locomoção e horários definidos por algo maior, algo que foge do controle dos funcionários. |
| 2. Produção de Sonhos |  | Setor de ideias e imaginação. | Local onde se discute e se cria programas de marketing e divulgação. |
| 3. Ilha da Imaginação |  | Lugar para a imaginação e a inovação. | Representa um ambiente de ideias e criações sem julgamentos, se encaixa na ideia de “brainstorming”. |
| 4. Memórias de longo prazo |  | Local onde se arquiva os documentos, burocracia. | É o local onde os arquivos temporários e/ou desnecessários são armazenados. |

| | | | |
|-----------------------------------|---|--|--|
| 5. Painel de controle Antigo |  | Objeto da gestão de controle da organização. | O painel era mais rígido e controlado praticamente pela alegria, era mais engessado e tradicional. |
| 6. Novo Painel de Controle |  | Gestão mais dinâmica e integradora. | Com o novo painel, a gestão se tornou mais integradora e dinâmica, havendo também papel importante dos outros gestores. |
| 7. Central Gerencial |  | Sede da gestão | É onde a gestão acontece, tem uma imagem imponente perante ao ambiente operacional. |
| 8. Lixeira de Memórias |  | Lixeira. | Local onde ideias, tradições, culturas, materiais e arquivos não mais utilizáveis são despejados, representa o velho, o ultrapassado. |
| 9. Antigas Ilhas de Personalidade |  | Setores rígidos e bem divididos. | São setores bem separados e divididos, rígidos e sem flexibilidade, cada ilha representa apenas um setor e nada mais, sem dinamismo e cooperativismo entre elas. |
| 10. Novas Ilhas de Personalidades |  | Setores integrados e dinâmicos. | Representa o novo e a revolução, demonstra que setores mais abrangentes e integrados entre eles são mais positivos e produtivos. |

Fonte: Elaborado pelo autor. Imagens do site da Pixar (2021).

5.1 Visão fílmica para o Curso de Administração

Primeiramente, os principais personagens se mostram subordinados e dependentes de uma imagem central de poder, a Alegria, ela é quem dita os acontecimentos, a cultura

organizacional e como as coisas são feitas. Já por outro lado, os outros personagens exercem funções mais funcionais e restritas, exceto pela Tristeza, que não se encaixa no que é passado e exercido pela líder, exercendo um papel de rebelde.

Ao acontecer um imprevisto e se ver obrigada a lidar com situações fora da zona de conforto, Alegria e Tristeza precisam se unir com um objetivo final: voltar para a sede de comando. Durante todo o processo, Alegria manteve sua posição de líder e positivismo, sempre enxergando os benefícios e acreditando no bem maior.

Durante a jornada pelo campo mais braçal e funcional da organização, a personagem encontra diversos personagens e situações que são facilmente encontrados numa organização. Desde passar pela área de fabricação de sonhos (propaganda), ilha da imaginação (brainstorming), limbo (lugar de despejo de arquivos, ações, valores, ideias e culturas consideradas ultrapassadas e/ou inúteis), até as ilhas de personalidade, as quais estão em colapso por situações geradas pelos próprios personagens (como a falta da Alegria para controlar as emoções de Riley).

Enquanto isso acontece, os outros personagens (Medo, Raiva e Nojinho) ficam responsáveis pela gestão do centro de comando central. Como nunca tiveram tal experiência, o gerenciamento deles se mostra ineficaz e uma verdadeira bagunça, faltando de fato um líder que controlasse a situação de crise e emergência que estava acontecendo, fazendo com que decisões e ações fossem tomadas de maneiras impensadas e inconsequentes, causando maiores danos na organização.

Ao conseguirem voltar para a sala de comando, Alegria percebe que seu modo antigo de administrar e seus valores já não eram mais o suficiente e o correto para gerenciar a central de comando, desse modo, é instaurado um painel de comando dinâmico e integrado, fazendo que com os aspectos e qualidades dos outros funcionários presentes fossem validados e qualificados para um melhor resultado nas ações e decisões.

Ao fazerem isso, as antigas ilhas de personalidade, que eram totalmente engessadas e apresentavam apenas um aspecto, se tornaram mais integradas e dinâmicas, com diversos aspectos e funções em uma mesma ilha (setor).

Com isso, é possível relacionar tais acontecimentos com uma tendência empresarial, que é a integração e menos engessamento de hierarquias e setores dentro de uma organização, prezando pela inclusão e dinamismo de suas funções, deixando de centrar o poder e a execução em apenas uma esfera.

Várias esferas da administração podem ser estudadas, como por exemplo, Recursos Humanos, trazendo um conteúdo teórico e mais abrangente sobre os estilos da liderança, importância de capacitação e treinamento e trabalho em equipe. Outro tópico que poderia ser estudado em sala de aula, seria a gestão de crises, com tópicos como gerenciamento, estudo de ambiente interno e externo, podendo ser feito até mesmo um paralelo com a crise que a pandemia trouxe para várias empresas, deixando o assunto ainda mais atual.

6 Conclusão

Ao estudar os artigos e autores referenciados ao longo do trabalho, é perceptível os benefícios da introdução de películas no ambiente de ensino, elas acrescentam valores e dinâmicas que são inviáveis através de uma aula tradicional, tal como imagens, sons, falas, situações, diálogos e até mesmo a conexão e empatia que os personagens de um filme podem causar em quem assiste.

Desse modo, as correlações e metáforas produzidas por um filme dentro de uma sala de aula podem ser incontáveis, dependendo do professor/educador e seus objetivos, o que facilita o entendimento do conteúdo pelo ambiente lúdico e "exagerado" que uma película pode passar como resultado.

Ao analisar o filme "Divertida Mente" como aplicação de análise filmica, foi possível notar a potencial relação com diversas áreas da administração estudadas em sala de aula, de forma simples e lúdica, com situações que fogem do cotidiano, mas que enfatizam tais aspectos estudados durante o curso de administração.

Sendo assim, o filme "Divertida Mente" se mostrou uma ótima opção de ferramenta de ensino para os alunos de Administração. Sugere-se a ampliação da pesquisa, correlacionando o filme com as teorias da administração, ampliando cenários de discussão a partir das metáforas já apresentadas.

REFERÊNCIAS

- ABREU, CN; EISENSTEIN, E; ESTEFENON, SG. **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Artes Médicas, Porto Alegre. 2013.
- ALVAREZ, J.L. et al. Journeys to the self: Using movie directors in the classroom. **Journal of Management Education**, v. 28, n. 3, p. 335-355, 2004.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **Análisis del Film**. Barcelona: Paidós, 1990.
- BARROS, M. J. F.; MIRANDA, E. M.; RODRÍGUEZ, V. B. C. O Uso do Filme de Animação no Ensino de Administração Monstros S.A. como Estudo de Caso Exemplar. **Revista Gestão & Planejamento**, v. 18, n. 1, p. 160-181, 2017.
- BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Censo da Educação Superior 2018: notas estatísticas**. Brasília, 2019.
- BULGRAEN. V. C. O papel do professor e sua mediação nos processos de elaboração do conhecimento. **Revista Conteúdo**, Capivari, v.1, n.4, p. 30-38, ago./dez. 2010.
- CARVALHO, J.L.F.; IORIO, V.; SALIS, F.A. O estudante de administração como documentarista cinematográfico. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO - EnANPAD, 31., 2007, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAD, 2007.
- CHAMPOUX, J.E. Animating film as a teaching resource. **Journal of Management Education**, v. 25, n. 1, p.79-100, 2001.
- CHAMPOUX, J.E. At the cinema: Aspiring to a higher ethical standard. **Academy of Management Learning & Education**, v. 5, n. 5, p. 586-590, 2006.
- CHAMPOUX, Joseph E. Film as a teaching resource. **Journal of Management Inquiry**, v. 8, n. 2, p. 206-217, 1999.
- COELHO, R. M. de F.; VIANA, M. da C. V. A utilização de filmes em sala de aula: um breve estudo no instituto de ciências exatas e biológicas da UFOP. **Revista da Educação Matemática da UFOP**. X Semana da Matemática e II Semana da Estatística, 2010. Vol. I. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/recursos/filmes/C13.pdf>. Acesso em: 03 julho. 2021.
- DAVEL, E.; VERGARA, S.C.; GHADIRI, D.P. (Org.). **Administração com Arte: experiências vividas de ensino-aprendizagem**. São Paulo: Atlas, 2007.
- Divertida Mente (Inside Out)**. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015. 94 min, cor.
- FANTIN, M. **Alfabetização Midiática na Escola**. VII Seminário Mídia, educação e Leitura. 10 a 13 de Julho. Campinas, SP, 2007.

FONTANELLA, G. S. Anim(a)ção na educação: o entre-entendimento na teia da produção do sentido e sua mediação na educação. In: SOPCOM, 3, LUSOCOM, 4., IBÉRICO, 2, 2008. **Anais...** 2008.

GOERGEN, P. **Da formação ao ensino: um ponto cego nas políticas de pós-graduação.** Avaliação, Campinas; Sorocaba, SP, v. 18, n. 1, p. 45-68, 2013.

GOODRICK, E. From Management as a Vocation to Management as a Scientific Activity : An Institutional Account of a Paradigm Shift. **Journal of Management**, v. 28, n. 5, p. 649-668, 2002.

Jacobi, Pedro & Neto, Diogenes & Netto, Anna Luisa. (2020). Universidade face às questões ambientais: reflexividade e formação de novos profissionais. **Revista Nupem**, v. 12, n. 27, p. 78-93, 2020.

MACHADO, D.Q. Estudo observacional dos aspectos fundamentais da terceirização no filme “Avatar”. In: Encontro da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Administração - EnANPAD, 34, 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAD, 2010.

Machado, M. **O ensino de administração pública no Brasil.** Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getulio Vargas, 1966.

MAESTRELLI, S. R. P.; FERRARI, N. **O Óleo de Lorenzo: o uso do cinema para contextualizar o ensino de genética e discutir a construção do conhecimento científico.** SGB, 01-02, p. 35-39, 2006. Universidade Federal de Santa Catarina, Núcleo de Estudos em Genética Humana, Departamento de Biologia Celular, Embriologia e Genética, 2006.

MENDONÇA, J.R.C; GUIMARÃES, F.P. Do Quadro aos “Quadros”: o uso de filmes como recurso didático no ensino de administração. In: ENCONTRO DE ENSINO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO E CONTABILIDADE - EnEPQ, 1., 2007, Recife. **Anais...** Rio de Janeiro: ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO - ANPAD, 2007.

MORGAN, G. **Imagens da Organização.** São Paulo: Atlas, 2011.

OLIVEIRA, R. D. V. L.; TRINDADE, Y. R. A.; QUEIROZ, G. R. P. C. O filme Jardim das folhas sagradas e a possibilidade de uma abordagem intercultural em aulas de Ciências. IX Enpec, 2013. **Anais...** Abrapec, Águas de Lindóia/SP, 2013.

PENA, R. F. A. Reestruturação produtiva. **Mundo Educação.** Disponível em: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/reestruturacao-productiva.htm>. Acesso em: 14 de setembro de 2021.

RODRIGUEZ, V.B.C. **Além do Espelho: análise de imagens de arte, cinema e publicidade.** 2. Ed. revista e ampliada. Curitiba: Appris, 2014.

SALDANHA, Arthur de Mattos. **A atmosfera organizacional e o bem estar psíquico dos contribuintes individuais**. São Paulo: Atlas, 1974.

VALDEMARIN, V. T. **História dos métodos e materiais de ensino: a escola nova e seus modos de uso**. São Paulo: Cortez, 2010.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre Análise Fílmica**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2002.

VERGARA, S.C. **Métodos de Pesquisa em Administração**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

VIEIRA, T. C. **O Potencial Educacional do Cinema de Animação: três experiências na sala de aula** (Dissertação de Mestrado). Campinas: Universidade Católica de Campinas – Educação, 2008.

WOOD JR., T. Metáforas espetaculares: Do dramatismo teatral ao dramatismo cinematográfico. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PESQUISADORES EM ADMINISTRAÇÃO - EnANPAD, 24., 2000, Florianópolis. **Anais...** Rio de Janeiro: ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO - ANPAD, 2000.

WOOD JR., T. A utilização de filme e fotografia na discussão do conceito de Liderança. In: DAVEL, E.; VERGARA, S.C.; GHADIRI, D.P. (Org.). **Administração com Arte: experiências vividas de ensino-aprendizagem**. São Paulo: Atlas, 2007.

WOOD JR., T. Simbologia da Liderança na Ótica Cinematográfica. In: DAVEL, E.; MELO, C.O.L. (Org.). **Gerência em Ação: Singularidade e Dilemas do Trabalho Gerencial**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, v. 1, p. 113-132, 2005.