



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROFESSOR ALBERTO CARVALHO
DEPARTAMENTO DE LETRAS

Marine Giohana dos Santos Farias

**A REPRESENTAÇÃO DA ANSIEDADE COMO RECURSO RETÓRICO NA
ANIMAÇÃO DIVERTIDA MENTE 2**

ITABAIANA/SE

2026

MARINE GIOHANA DOS SANTOS FARIAS

**A REPRESENTAÇÃO DA ANSIEDADE COMO RECURSO RETÓRICO NA
ANIMAÇÃO DIVERTIDA MENTE 2**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Departamento de Letras de Itabaiana (DLI) da Universidade Federal de Sergipe, Campus. Prof. Alberto Carvalho, como requisito parcial para obtenção do título de graduada em Letras Português.

Orientador: Dra. Márcia Regina Curado Pereira Mariano

ITABAIANA-SE

2026

MARINE GIOHANA DOS SANTOS FARIAS

**A REPRESENTAÇÃO DA ANSIEDADE COMO RECURSO RETÓRICO NA
ANIMAÇÃO DIVERTIDA MENTE 2**

Aprovado em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Márcia Regina Curado Pereira Mariano - UFS
Universidade Federal de Sergipe
Orientador

Profa. Dra. Iasmim Santos Ferreira
Universidade Federal de Sergipe (UFS)
Examinadora externa

Dedico este trabalho de Conclusão de Curso aos meus pais, que sempre me deram forças para que eu chegasse até aqui. Obrigada, Marisa e Gicelio, por serem meu maior incentivo.

AGRADECIMENTOS

Às vezes me pego pensando em como cheguei até aqui e percebo que aquela menina que sonhava em se formar um dia hoje realiza, de forma esplêndida, o que antes parecia pequeno e distante, mas que se tornou a minha maior felicidade. Nunca imaginei que pudesse chegar onde estou, e sinto transbordar uma profunda nostalgia por tudo o que vivi ao longo dessa trajetória. Foram altos e baixos, tristezas e risadas, sonhos e uma longa caminhada, marcada por intensidade e gratidão. Dentro desse percurso, não posso deixar de agradecer a todos que fizeram parte da minha história, dentro e fora da Academia.

Agradeço primeiramente a Deus, por me manter firme todos os dias e por me permitir construir este novo capítulo da minha vida. Foram quase quatro anos de um ciclo intenso, que hoje só posso agradecer.

Agradeço à minha orientadora e professora doutora Márcia Regina Curado Pereira Mariano, que me estendeu a mão e me acolheu como orientanda. Muito obrigada pela paciência, dedicação e cuidado, não apenas comigo, mas com todos da UFS. Como sempre se diz, a senhora não é apenas professora, mas também uma mãe.

Agradeço aos meus pais, Mariza e Gicélio, que, mesmo nos momentos de desespero, sempre me deram motivos para continuar. Vocês me ofereceram colo, abrigo, afeto e me ajudaram a construir tudo o que sou hoje. Obrigada por reconhecerem meu esforço e dedicação, mesmo quando eu mesma me sentia insuficiente. Vocês são meu alicerce e os grandes amores da minha vida.

Agradeço ao meu irmão Giohan, que esteve sempre ao meu lado, me lembrando de relaxar nos momentos de aflição, rindo comigo enquanto eu fazia trabalhos e perguntava coisas que ele certamente não entendia. Obrigada por tornar essa caminhada mais leve.

Agradeço ao meu tio Gilsinho, que além de tio é meu patrão e companheiro diário, no trabalho e na vida. Obrigada por compreender tantas vezes em que precisei pedir folgas para ir à UFS ou me ausentar para concluir trabalhos acadêmicos.

Agradeço à minha amiga de infância Bianca, que, mesmo morando em outra cidade, esteve sempre presente nos dias exaustivos e nos momentos de calma. Obrigada por todo apoio e por sempre acreditar que tudo daria certo.

Estendo meus agradecimentos aos meus companheiros e pets da universidade, que desde o início se fizeram presentes e tornaram essa trajetória mais leve, significativa e memorável.

Agradeço de forma especial a Edimarks, pela amizade construída, pelas confidências e pela parceria que ultrapassou os limites da Academia. Você teve grande importância na minha vida, ampliou meus horizontes, me ajudou a enxergar o mundo por outras perspectivas, despertou em mim novos olhares sobre o amor, me incentivou a voltar a escrever e a ser ainda mais poeta. Você me deu o Coelho e o mar como referências, e eu te presenteio com a Raposa, símbolos que só nós compreendemos. Obrigada por sempre se fazer presente.

Agradeço à minha pet Drielly, que me acompanhou em atividades, provas, estágios, apresentações e longas ligações cheias de desespero e risadas, muitas vezes por assuntos que nada tinham a ver com o que estávamos fazendo. Obrigada por tornar tudo mais leve e tranquilo.

Agradeço à minha pet Emili, que sempre encontrava motivos para nos levar à UFS, mesmo nos dias de preguiça. Meu carinho pela sua sensibilidade e pela forma intensa com que se dedica a tudo. Obrigada por me incentivar e provocar reflexões.

Agradeço ao meu pet Jadson, por transformar tudo em motivo de riso, por acolher meus desabafos, por confiar em mim e compartilhar sua sensibilidade. Obrigada, golfinho. Você é maravilhoso.

Agradeço à Liliane, por nossas risadas e conversas profundas ao longo da graduação. E também aos colegas de classe, com quem aprendi, compartilhei e construí saberes coletivamente.

Agradeço às minhas amigas Jhenyfer e Ane Caroline, que me acompanham desde o ensino fundamental até este momento de nossas trajetórias profissionais. Obrigada por ouvirem meus lamentos e celebrarem minhas conquistas. Vocês foram essenciais nesse processo.

Por fim, agradeço a todos que não foram mencionados, mas que, de alguma forma, fizeram parte deste ciclo e das experiências vividas dentro e fora da Academia. Minha eterna gratidão.

RESUMO

Este trabalho analisa a construção retórica da personagem Ansiedade na animação *Divertida Mente 2* a partir da retórica aristotélica, com foco no meio de persuasão *pathos* e na mobilização das paixões. Inicialmente, discute-se a retórica clássica, moderna e visual, compreendida como uma prática persuasiva que prioriza o discurso verbal e se estende às linguagens audiovisuais. Em seguida, são apresentados os meios de persuasão *ethos*, *logos* e *pathos*, destacando-se o papel central das emoções na construção do discurso. Com base em Aristóteles (2005), Meyer (2000), Amossy (2020) e Figueiredo (2019), as paixões são entendidas como estados psicofísicos e cognitivos que influenciam julgamentos e ações. A metodologia adotada é qualitativa e interpretativista, fundamentada em pesquisa bibliográfica e na análise do corpus. A análise demonstra que a personagem Ansiedade mobiliza o *pathos* inicialmente por meio do medo e da vergonha, influenciando a identidade e o comportamento de Riley, e posteriormente pela compaixão, permitindo a reconfiguração emocional da personagem. Conclui-se que a narrativa evidencia a relevância do *pathos* como elemento central da persuasão e da construção de sentido nas narrativas audiovisuais contemporâneas.

Palavras-chave: Argumentação; Retórica; *Pathos*; Paixões; Ansiedade, Divertida Mente.

ABSTRACT

This paper analyzes the rhetorical construction of the character Anxiety in the animation *Inside Out 2*, based on Aristotelian rhetoric, focusing on the means of persuasion pathos and the mobilization of passions. Initially, classical, modern, and visual rhetoric are discussed, understood as a persuasive practice that prioritizes verbal discourse and extends to audiovisual languages. Next, the means of persuasion ethos, logos, and pathos are presented, highlighting the central role of emotions in the construction of discourse. Based on Aristotle, Meyer, Amossy, and Figueiredo, passions are understood as psychophysical and cognitive states that influence judgments and actions. The methodology adopted is qualitative and interpretative, based on bibliographic research and corpus analysis. The analysis demonstrates that the character Anxiety initially mobilizes pathos through fear and shame, influencing Riley's identity and behavior, and later through compassion, allowing the character's emotional reconfiguration. It is concluded that the narrative highlights the relevance of pathos as a central element of persuasion and meaning-making in contemporary audiovisual narratives.

Keywords: Argumentation; Rhetoric; Pathos; Passions; Anxiety, fun mind.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 RETÓRICA E MEIOS DE PERSUASÃO	14
1.2. PATHOS	17
1.3 PAIXÕES	18
2. METODOLOGIA	25
2.2 . CONTEXTUALIZAÇÃO DO CORPUS.....	26
3- A CONSTRUÇÃO RETÓRICA DA ANSIEDADE EM DIVERTIDA MENTE 2	27
3.1. A MOBILIZAÇÃO DO <i>PATHOS</i> PELO MEDO	27
3.2. A MOBILIZAÇÃO DO <i>PATHOS</i> PELA VERGONHA E A CONSTRUÇÃO DO NOVO SENSO DE SI	30
3.3. RECONFIGURAÇÃO DA ANSIEDADE E MOBILIZAÇÃO DO <i>PATHOS</i> PELA COMPAIXÃO	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa apresenta como principal foco a análise de argumentos da personagem Ansiedade na animação *Divertida Mente2* (2024) como recurso retórico para a mobilização do *pathos*, ou seja, das emoções, paixões e sentimentos do auditório. Essa animação dá continuidade ao primeiro *Divertida Mente* lançado em 2015, que explora as emoções/personagens primários - Alegria, Raiva, Medo, Nojinho e Tristeza da protagonista Riley. Nessa nova sequência da animação, com a chegada da adolescência, novos integrantes se tornam parte do processo emocional de Riley, que agora enfrenta desafios e adaptações dessa nova fase da vida.

Dentro dessa perspectiva, pretendemos entender como a personagem busca a identificação com seu público-alvo e o despertar da paixão pela compaixão, sobretudo nas pessoas que também sofrem de transtornos de ansiedade. Castilho *et al.* (2000) afirmam que a ansiedade é um sentimento vago e desagradável de medo, apreensão, caracterizado por tensão ou desconforto derivado de antecipação de perigo, de algo desconhecido ou estranho, sentimento que é bem representado e contextualizado durante a animação. A personagem Riley, protagonista, passa a se sentir ansiosa quando chega na adolescência e, a partir de certos gatilhos ou situações, a emoção é despertada e passa a desempenhar um papel importante nos seus atos futuros.

No campo da Retórica, entende-se que o discurso sempre é voltado para o auditório, visto que, entendendo-se por “auditório” o conjunto daqueles a quem o orador se dirige, independentemente da quantidade de pessoas envolvidas (Mateus, 2018). No caso dessa animação, esse auditório pode ser representado por um público diverso, infantojuvenil e adulto, já que a sua classificação indicativa é livre para todas as faixas etárias.

Segundo Mateus (2018), um orador competente mobiliza as crenças, sentimentos, percepções e simpatias do auditório, que constituem o *pathos*, para, desse modo, interferir no processo de persuasão. No caso específico do nosso objeto de análise, os argumentos da personagem Ansiedade têm, de alguma forma, certo papel para instigar diversos sentimentos no público. Além disso, os acometimentos súbitos de vigor (aumento do ritmo e volumes oratórios) podem pautar o estado anímico desse auditório, e esse pensamento dialoga com a ideia do despertar das paixões. Segundo Amossy (2020), “[l]evar em conta as paixões que movem o ser humano dá origem, assim, a uma visão da retórica como a arte de tocar os corações”. A capacidade de comover é, então, descrita como um dom de eloquência que faz a superioridade do verdadeiro orador. Assim, esse conjunto de sentimentos, volume oratório do

orador e comoção do ser humano podem ser associados às ações tratadas pela personagem Ansiedade, que age diretamente no público. Nesse sentido, discursos que tratam da emoção “ansiedade”, como uma emoção despertada pelo medo, podem ser analisados a partir das noções retóricas de paixões e *pathos*.

As paixões, situadas no *pathos*, como o meio de persuasão que marca a relação entre o orador e o auditório, são definidas por Aristóteles como uma expressão de contingência, estado imprevisível ou algo que não podemos controlar, podendo envolver dor ou prazer, causando mudança no indivíduo e diretamente afetando sua ação e julgamento. No prefácio do livro *Retórica das paixões* (2000), Meyer enfatiza que, no fundo, as paixões refletem as representações que fazemos dos outros, considerando o que elas são para nós, realmente ou no domínio da nossa imaginação. Isso porque, para o autor, há paixão porque há uma ação, e essa correspondência inscreve-se como uma interação ou diferenças no seio de uma mesma identidade, de uma mesma comunidade, assim, mantendo uma relação de certa identificação com o outro. Numa retomada atual das paixões aristotélicas, Figueiredo (2019) propõe uma trajetória do despertar das paixões, que nos permitirá observar as cinco diferentes etapas, privilegiando a identificação e o despertar da paixão pela compaixão.

O tema deste Trabalho de Conclusão de Curso se inscreve na área de pesquisa em Linguística, mais especificamente, na Retórica, e busca compreender como os elementos da retórica clássica e contemporânea são mobilizados no meio cultural midiático para provocar identificação, reflexão e comoção no público. A escolha da animação, por sua vez, *Divertida Mente 2*, justifica-se pela relevância na representação das emoções humanas de forma flexível e simbólica, especialmente no que diz respeito à construção da personagem Ansiedade. Segundo Castilho *et al.* (2000), os transtornos ansiosos são os quadros psiquiátricos mais comuns tanto em crianças quanto em adultos, com uma prevalência estimada durante o período de vida de 9% e 15%, respectivamente, ou seja, a ansiedade atinge uma boa parte e por bastante tempo o público infantil e adulto, e ainda traz grandes consequências para seus portadores. Ao representar essa emoção dentro dessa continuação da narrativa, ela atua não apenas como uma representação ¹psíquica de uma emoção específica, mas como um instrumento retórico que articula argumentos visuais, verbais e simbólicos capazes de influenciar tanto as ações da protagonista Riley, quanto as possíveis reações afetivas dos espectadores.

¹A ansiedade, segundo Castilho *et al.* (2000), pode ser tratada como um transtorno, em quadro clínico. Neste nosso trabalho, não nos aprofundaremos no ponto de vista clínico, apenas consideramos a ansiedade como uma emoção/personagem dentro da animação.

Ao analisar os recursos utilizados para construir a personagem como um sujeito persuasivo e impactante, este trabalho busca contribuir para a ampliação dos estudos sobre Retórica dentro da multimodalidade, evidenciando como os discursos emocionais são organizados em narrativas audiovisuais voltadas para o público infantojuvenil e adulto. Além disso, a pesquisa também dialoga com temas atuais, como saúde mental, emoções na adolescência e educação emocional, demonstrando como recursos fílmicos podem ser um espaço para conhecimento e sensibilidade. Animações como *Gato de Botas 2: O Último Pedido* (2023), *Red: Crescer É uma Fera* (2022) e *Divertida Mente* (2015) trazem de forma mais leve e flexível o que podem ser as ações humanas, suas consequências e como elas são vistas dentro da própria animação. Assim, este estudo se insere na interface entre linguagem, educação e mídia, promovendo uma reflexão crítica sobre os modos de construção discursiva das emoções e seu poder persuasivo, com foco na personagem Ansiedade como estratégia retórica e seu contato com o público na animação.

Dentro dessa estratégia de uso de argumentos retóricos, estabelecida pela personagem Ansiedade, pretende-se aprofundar alguns questionamentos fundamentais para buscar compreender os efeitos de sua atuação dentro da narrativa de *Divertida Mente 2*. Entre esses questionamentos pode-se pensar em como as ações da Ansiedade trazem consequências para as outras emoções que também vivem na mente da Riley; de que forma ela convence a personagem Riley e interfere nas suas decisões; quais as emoções possivelmente geradas no público através dos argumentos da Ansiedade; e quais os recursos visuais, sonoros e expressivos utilizados para gerar compaixão, empatia e reflexão em torno da emoção da personagem Ansiedade. Essas questões orientam a pesquisa no campo da retórica, ampliando a visão sobre a linguagem persuasiva dentro das animações voltadas para o público infantojuvenil e adulto. A personagem Ansiedade funcionaria, nesse contexto, como transmissora de temáticas sociais, emocionais e psicológicas.

Ao analisar a construção argumentativa dessa emoção e personagem, buscamos compreender a relevância da Retórica enquanto instrumento de construção simbólica, além de refletir sobre o papel das emoções como forma de convencimento dentro da comunicação. Este estudo também reflete sobre aspectos psicológicos e como são abordados através de recursos ficcionais e imagéticos. Dessa forma, a proposta da pesquisa não se limita apenas à análise estética da animação, mas pretende aprofundar o impacto comunicativo da argumentação emocional e sentimental, sobressaindo o discurso da personagem Ansiedade.

No campo da Retórica, o conceito de *pathos* tem sido amplamente discutido desde Aristóteles, sendo retomado por autores contemporâneos como Meyer (2000), Amossy (2020)

e Mateus (2018), que destacam o papel das paixões, da identificação e da mobilização emocional do auditório no processo persuasivo. Paralelamente, estudos da psicologia, como os de Castilho *et al.* (2000), abordam a ansiedade como uma emoção recorrente e impactante, especialmente em fases de transição como a adolescência. No âmbito das produções audiovisuais, animações contemporâneas têm sido analisadas como espaços simbólicos de representação das emoções humanas e de educação emocional, a exemplo de *Divertida Mente* (2015) e outras narrativas voltadas ao público infantojuvenil e adulto. No entanto, ainda são limitadas as pesquisas que articulam a análise retórica das emoções com a multimodalidade audiovisual, sobretudo no que se refere à ansiedade enquanto estratégia discursiva. Diante disso, este trabalho propõe analisar a personagem Ansiedade em *Divertida Mente 2* (2024) como um recurso retórico de mobilização do *pathos*, buscando compreender seus efeitos persuasivos e afetivos sobre o público.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar os argumentos da personagem Ansiedade na animação *Divertida Mente 2* (2024) compreendendo-os como recurso retórico que busca a identificação e o despertar da compaixão no seu público-alvo. Como objetivos específicos pretende-se observar como os recursos audiovisuais contribuem para a construção retórica da personagem; examinar as consequências das ações da personagem Ansiedade nas demais emoções da protagonista Riley e seus efeitos sobre o desenvolvimento da narrativa; refletir sobre os argumentos utilizados pela personagem Ansiedade em relação aos aspectos psicológicos e sociais que envolvem a vivência da ansiedade como emoção despertada e legitimada no contexto atual.

Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa, com base interpretativista, buscando compreender os sentidos e impactos que a personagem ansiedade desperta no público. Sendo realizada uma pesquisa documental e bibliográfica, com suporte teórico que aborda a retórica, a psicologia das emoções e o discurso audiovisual. Tendo como *corpus* principal a animação *Divertida Mente 2* (2024), produzida pela *Walt Disney Pictures* e pela *Pixar Animation Studios*. A análise será feita a partir das falas, atitudes, interações ou ações de cenas protagonizadas pela personagem Ansiedade. Serão considerados aspectos como a construção argumentativa da personagem, os elementos visuais e sonoros que reforçam o discurso emocional, e as possíveis paixões despertadas no público.

Alguns autores que podem nortear a pesquisa são Samuel Mateus (2018), Castilho *etal.* (2000), Ruth Amossy (2020), Maria Flávia Figueiredo (2019), Meyer (2000). A abordagem teórica é de base aristotélica retomada e aprofundada por Samuel Mateus (2018), Meyer (2000) e Figueiredo (2019); numa abordagem discursiva da argumentação, Amossy

(2020) colabora com uma reflexão sobre o papel das emoções na argumentação. Perelman e Olbrechts-Tyteca (2005) oferecem reflexões sobre a argumentação que auxiliarão, sobretudo, na análise do *corpus*. Já a psicologia fornece embasamento para o entendimento da ansiedade como emoção justificada e socialmente legitimada. As contribuições de Castilho *et al.* (2000) fornecem o conceito e os tipos de ansiedade.

Este Trabalho de Conclusão de Curso está organizado em três capítulos, além da introdução e das considerações finais. O primeiro capítulo apresenta o referencial teórico que fundamenta a pesquisa, abordando a Retórica e os meios de persuasão, com ênfase no *pathos* e nas paixões, a partir de contribuições da retórica clássica e contemporânea. O segundo capítulo é dedicado à metodologia da pesquisa, bem como à contextualização do *corpus*, situando a animação *Divertida Mente 2* (2024), e aos critérios de análise adotados. O terceiro capítulo desenvolve a análise do *corpus*, examinando a construção retórica da personagem Ansiedade na narrativa, com foco na mobilização do *pathos* por meio do medo, da vergonha e da compaixão, além de discutir a reconfiguração da personagem e seus efeitos persuasivos sobre o público. Por fim, nas considerações finais, são apresentadas as principais reflexões e contribuições do estudo.

1 RETÓRICA E MEIOS DE PERSUASÃO

Inicialmente poderíamos tratar sobre os meios de persuasão retóricos segundo Aristóteles- *ethos, pathos e logos*, mas para isso, precisamos entender o que é a Retórica. Segundo Mateus (2018), a Retórica seria uma disciplina que estuda o modo como nos comunicamos persuasivamente com os outros. Já a persuasão é definida por Perloff (2003, p. 8, *apud* Mateus, 2018, p. 15) como um processo simbólico, no qual o orador procura convencer outras pessoas a alterar sua atitude ou comportamento em relação a um assunto através da transmissão de uma mensagem, num ambiente de liberdade. Seguindo essa linha, Aristóteles traz a definição de retórica como a capacidade de descobrir o que é adequado a cada caso com o fim de persuadir (2005, p.95). Dessa forma podemos simplificar a retórica como uma ação ou atividade de persuadir e convencer um determinado auditório a partir do discurso de um orador, já que a mesma pode ser utilizada em vários contextos, tanto como forma de apoio, crítica ou oposição. A retórica tem como seu maior artifício a linguagem e ela não precisa ser apenas escrita ou oral, mas também de forma visual e não verbal, como será trabalhado dentro desta pesquisa com base na animação.

Na Retórica aristotélica, existem três gêneros que orientam o orador em relação ao seu discurso: o gênero deliberativo, o gênero epidítico e o gênero judiciário. Mateus (2018) traz a definição de cada um desses gêneros e de como devem ser avaliados, a partir de quatro critérios principais: o auditório a que se dirige, a finalidade que o conduz, o tempo a que se refere e os valores pelos quais se rege. Esses critérios ajudam a distinguir os gêneros e a utilizá-los de forma eficaz. O gênero deliberativo é orientado para o futuro, envolvendo a análise do que pode ou não ser feito, com foco no que é benéfico. A principal preocupação é a tomada de decisões para o bem comum. O gênero epidítico está voltado para o presente, tendo como objetivo louvar, homenagear ou censurar algo, trabalhando com as emoções e buscando provocar uma reação do público diante de situações atuais. Já o gênero judiciário é relacionado ao passado, e concentra-se em ações de acusar ou defender, utilizando dados e evidências para discutir eventos que já ocorreram, com o objetivo de determinar a justiça em relação a fatos passados.

Pensando nos três gêneros retóricos mencionados, os mesmos passaram a ser vistos de forma um pouco diferente na nova retórica, segundo Mateus:

os três gêneros oratórios sofrem uma abertura que os remodela ao mesmo tempo que a Retórica vai anexando todas as formas modernas do discurso persuasivo. A Retórica deixa de ser encarada somente como persuasão discursiva verbal para reivindicar o estudo da persuasão para lá da palavra

(como a imagem ou o cinema), e incluir a comunicação não-verbal (paralinguística, proxêmica e quinésica) (2018, p.157).

Nessa perspectiva a Retórica torna-se uma Retórica mediatizada, não sendo limitada apenas ao discurso oratório, mas também ao visual e multimodal. Assim, com essa mediatização, os três gêneros não serão mais vistos separadamente como em Aristóteles, e sim como complementares um ao outro. Mateus (2018) diz que, com efeito, no tempo de uma influência central dos Media na construção do discurso retórico, os três gêneros (judiciário, epidítico e deliberativo) não apenas não existem isolada e autonomamente como ainda se apoiam mutuamente. Tal atualização é essencial para a análise do discurso dentro da Retórica Visual, que além de ser algo ainda recente na Retórica, amplamente complementa o que será analisado dentro da animação proposta, pois segundo Mateus (2018), a Retórica Visual ajuda-nos a distinguir as teses e proposições não-verbais que as imagens em si encerram, e pode ser aplicada a uma variedade de suportes simbólicos, desde pinturas, esculturas, cinema ou páginas da *web*, até fotografias e anúncios de publicidade.

Para serem vinculados aos gêneros retóricos, agora, chegamos nos meios de persuasão que Mateus (2018) chama de provas artísticas, provas que revelam o talento do orador. Cada uma dessas provas são fundamentais para fornecer ao orador o registro de sua oratória. As mesmas são constituídas por *logos, pathos e ethos*, elas definem uma argumentação orientada pelo raciocínio rigoroso (*logos*), dirigida às emoções humanas (*pathos*) e baseada no caráter e probidade humana (*ethos*) (Mateus, 2018, p, 106). Sendo assim, os registros argumentativos são dados pela combinação dessas diferentes provas artísticas. Essas três provas trazem consigo um meio dado pela razão humana no que diz respeito a adaptações desenvolvidas para os meios sociais vigentes.

Segundo a perspectiva aristotélica, o *logos* seria uma argumentação de rigor lógico, no sentido de que na argumentação são utilizados, na maioria das vezes, dados que agregam ou refutam determinado discurso. Mateus afirma que

O *logos* indica, assim, as provas discursivas, argumentativas e racionais provenientes de um raciocínio coerente. Estas provas artísticas dizem respeito ao modo como os indivíduos alegam ou objetam algum assunto prático. Diz respeito, pois, à argumentação que envolve decisões práticas e que como tal requerem o uso de um tipo particular de silogismo: o entimema (2018, p.108).

Já o *pathos* é o tipo de discurso de apelo emocional, no qual o orador mobiliza seu espectador por meio do que espontaneamente não pode ser controlado. Uma arma usada não apenas para convencer, mas para instigantemente comover seu auditório. Segundo Mateus,

Mais do que mostrar ou fazer ver que a sua proposta é lógica e racional, o orador vai fazer sentir ao auditório determinada comoção. Não se trata aqui de afectar directamente o juízo do auditório mas sim estimular as emoções: que irão influenciar a forma como determinado tópico será apreciado e julgado (2018, p.109).

Sendo assim, o *pathos* não fica desvinculado do *logos*, pois o orador necessita de um raciocínio lógico para apresentar certas mobilizações ligadas a crença, sentimentos e percepções do auditório como um público social. E o *ethos* seria a credibilidade moral do orador, sendo utilizada para inspirar confiança para que seu auditório leve em consideração o que vai ser argumentado.

O *ethos* opera no registo da credibilidade e por isso o orador deve mostrar-se sincero, franco e verdadeiro. O *ethos* denota um carácter moral que o orador aparenta, pelo menos, possuir e que deseja colocar ao serviço do seu auditório. Sem parecer moralmente íntegro ou credível, qualquer orador está condenado ao fracasso (Mateus, 2018, p.111).

Diante do exposto, compreende-se que as provas retóricas exercem papel fundamental na construção de discursos persuasivos, especialmente no contexto profissional, em que a credibilidade e o reconhecimento do público são essenciais. Embora *ethos*, *logos* e *pathos* possam atuar de forma independente, sua articulação aperfeiçoa o impacto argumentativo e fortalece a relação entre orador e auditório. O domínio dessas técnicas permite ao orador construir argumentos mais consistentes e estratégicos, capazes de influenciar percepções, decisões e comportamentos. Nesse sentido, compreender o funcionamento e a aplicação de cada prova retórica torna-se essencial para analisar de que maneira a persuasão se concretiza, justificando a relevância de aprofundar o estudo do *pathos* como elemento central na mobilização das emoções do público.

1.2. PATHOS

Pensando no entendimento de *pathos* como um meio de persuasão voltado para o despertar das paixões, emoções e pensamentos, podemos destacar sua relevância no *logos* que se refere à dimensão racional do discurso. Segundo Mateus (2018), no *pathos* o orador

explora as conexões entre o discernimento e as emoções voltados para compreensão e comoção do público. Assim como Aristóteles já apontava, alguns autores contemporâneos acreditam que a verdadeira persuasão só é efetiva quando alcança o coração do auditório. Amossy (2020), por exemplo, afirma que a emoção pode ser construída no discurso a partir de enunciados que carregam *pathémata*, ou seja, elementos que conduzem a uma conclusão afetiva. Dessa forma, o *pathos* não é apenas um apelo emocional isolado, mas uma estratégia discursiva que, articulada ao raciocínio (*logos*), potencializa a eficácia persuasiva, promovendo identificação, empatia e envolvimento emocional por parte do interlocutor.

Seguindo o que foi mencionado, podemos vincular o *pathos* às paixões que são despertadas a partir dos sentimentos gerados pelo discurso do orador no seu auditório, Meyer (2000) afirma que “As paixões tem uma função intelectual, epistêmica; operam como imagens mentais: informam-me sobre mim sobre o outro tal como ele age em mim (prazer/sofrimento)”. E completa com: "Além disso dá-se o nome de paixões a tudo o que acompanhado de dor e de prazer, provoca tal mudança no espírito que nesse estado, observa-se uma notável diferença nos julgamentos proferidos." As paixões acabam por operar o que de forma social nos são constituídos

Nessa perspectiva, introduziremos as paixões determinadas por Aristóteles. Segundo a visão de Meyer,

As paixões não são entendidas aqui como virtudes ou vícios permanentes, mas estão relacionadas com situações transitórias, provocadas pelo orador. É preciso, porém, considerar os hábitos ou tendências preponderantes, as pessoas com maior ou menor inclinação para cada uma dessas paixões e ainda os motivos que as provocam (2000, p.XV).

Meyer indica que, dependendo do seu auditório, a escolha dos argumentos utilizados pelo orador pode influenciar diretamente como as pessoas irão se comover. Partindo do princípio de que, se seu auditório for o grupo X, o orador trará métodos de provocação com base no que ele entende sobre esse grupo. Por exemplo, se o grupo X possui tendências religiosas, o orador utilizará elementos relacionados à fé e à crença para comover os ouvintes, buscando, assim, um maior impacto e desempenho na transmissão da sua mensagem. Sendo assim, para despertar tais sentimentos, é preciso conhecer primeiramente os que habitam no instigador do auditório. Segundo Aristóteles (2005, p.160), “As emoções são as causas que fazem alterar os seres humanos e introduzem mudanças nos seus juízos, na medida em que elas comportam dor e prazer”, assim como Meyer (2000, p. XLII) enfatiza dizendo que "Além

disso, dá-se o nome de paixões a tudo o que acompanhado de dor e prazer, provocando tal mudança no espírito que, nesse estado, observa-se uma notável diferença nos julgamentos proferidos". Ou seja, o que nos é atingido, é algo que nos toca e comove, promovendo situação de semelhança, podendo mudar nossos julgamentos.

1.3 PAIXÕES

Partindo do conceito geral, dentro do meio de persuasão *pathos* e das paixões, para desencadear melhor o entendimento das sensações humanas, Aristóteles (2005) define quatorze paixões, elas são a cólera, calma, temor, segurança (confiança, audácia), inveja, impudência, amor, ódio, vergonha, emulação, compaixão, favor (obsequiosidade), indignação e desprezo. Diante das paixões expostas podemos entender melhor alguns estados que configuram o espírito humano, assim dando possibilidades para o orador utilizar métodos e argumentos que possam tocar na paixão que o favorece dentro do seu discurso, já que, segundo Meyer (2000), as paixões refletem, no fundo, as representações que fazemos dos outros, considerando-se o que eles são para nós, realmente ou no domínio de nossa imaginação.

Para falar sobre os caminhos que percorrem as paixões, de forma breve podemos descrever cada uma delas, já que as emoções desempenham um papel fundamental na persuasão e na construção das relações humanas. Segundo Figueiredo (2019), são elas:

A cólera, por exemplo, é caracterizada como um impulso de vingança, motivado pela tentação de causar desgosto a alguém. Trata-se de uma emoção voltada ao pessoal, a questões particulares entre sujeitos. Em contraste, a calma configura-se como seu antídoto: é o estado de Tranquilização após um tormento, recriando a conformidade entre os envolvidos.

O amor é definido como o desejo de proporcionar ao outro aquilo que consideramos bom, acompanhado do esforço para concretizar esse bem. Trata-se de um laço de identidade e afeição. O ódio, por sua vez, representa o oposto: é ânsia de causar mal, não a um indivíduo específico, mas a um grupo ou classe, expressando uma inimizade mais generalizada. Ao contrário da cólera, o ódio deseja a eliminação do outro.

O temor manifesta-se como uma dor ou distúrbio provocado pela antecipação de um mal iminente, percebido como destrutivo e penoso. Está sempre acompanhado de uma expectativa de ameaça, seja a nós mesmos ou a quem nos é querido. A confiança ou

segurança, por outro lado, é o oposto do medo: está relacionada à esperança e à percepção de que os fatores de proteção estão próximos, enquanto os perigos parecem distantes.

Vergonha envolve a valorização da imagem que o outro tem de nós. É uma dor ou perturbação ligada ao presente, passado ou futuro, associada à possibilidade de descrédito social. Em contraste, a impudência (ou desvergonha) também está relacionada à percepção alheia, mas não gera sofrimento. Pelo contrário, produz indiferença e uma sensação de superioridade frente ao julgamento do outro.

O favor ou obsequiosidade é a disposição de praticar o bem de forma desinteressada, seja para oferecer ajuda ou retribuir algo positivo. A compaixão ou piedade, por sua vez, é o sentimento de dor frente ao sofrimento alheio, considerado injusto. Surge quando nos identificamos com a dor do outro e reconhecemos que também poderíamos vivenciá-la.

A indignação é uma dor provocada pela visão de alguém recebendo algo que não merece, enquanto a inveja é a angústia gerada pela boa sorte de um igual, não porque se deseja o bem alheio, mas porque o outro possui. Já a emulação está relacionada ao desejo de alcançar o que o outro tem, despertando uma dor motivadora, que impulsiona à superação e à conquista, sem desejar o mal ao outro.

Por fim, o desprezo aparece como a antítese da emulação. Ele é sentido por quem se considera superior em relação ao outro, geralmente alguém em desvantagem. O desprezo pressupõe que o outro não é digno do que possui, em função de sua suposta inferioridade.

Ao observar as definições das 14 paixões aristotélicas mencionadas, compreendemos da melhor forma os vários estados de espírito que o ser humano projeta em determinado momento do discurso, transparecendo de forma verbal e não verbal suas emoções.

Dando continuidade, Meyer (2000) ainda questiona se há um princípio estrutural para as paixões, e traz quatro concepções em que elas, enquanto construções mentais complexas, podem ser compreendidas como representações, e até mesmo como representações de outras representações, evidenciando seu caráter mediado e interpretativo. Elas exercem um papel fundamental na constituição da identidade do sujeito em relação ao outro, funcionando como mediadoras nas relações interpessoais. A forma como esse outro é percebido, seja como superior, igual ou inferior, influencia diretamente na natureza das emoções suscitadas, o que remete à *Poética* de Aristóteles, na qual a percepção da inferioridade do personagem determina a diferença entre os gêneros; como exemplo, Meyer traz a comédia, que provoca o

riso diante do ridículo, enquanto a tragédia evoca piedade e temor diante do herói submetido ao destino. Além disso, é preciso considerar não apenas como vemos o outro, mas também a imagem que ele constrói de si mesmo em relação a nós, ou seja, a forma como acredita ser visto, o que acrescenta uma camada adicional de complexidade ao fenômeno das paixões. Seria muito o “Eu” sendo aflorado, pois o que nos fere ou atinge é geralmente associado a um outro, mesmo na posição de acusação ou de acusado. Dessa forma Meyer completa que:

As paixões são ao mesmo tempo modos de ser (que remetem ao ethos e determinam um caráter) e respostas a modos de ser (o ajustamento ao outro). Daí a impressão de que as paixões nada têm de interativo, sendo somente estados afetivos próprios da pessoa como tal. A confusão, porém, permanece (2000, p.XLVII)

Dessa forma, o ciclo das paixões tende a se converter em uma zona caótica, na qual os referenciais se perdem gradualmente até desaparecer por completo, onde vai haver sempre um ato de inferioridade e superioridade com relação ao outro. Assim Meyer (2000, p. L) finaliza com:

a paixão é, assim, a primeira forma de auto-representação projetada sobre outra pessoa e que reage a ela. E ao mesmo tempo a coisa e o espetáculo da coisa, pois com muita frequência nos esquecemos de que a vida da paixão consiste em sua representação e expressão. As ações humanas, portanto correlativamente as paixões, são por natureza aquilo que suscita visão, compaixão e temor, como o repetirá Aristóteles na Poética, onde estuda o discurso que reproduz (*mimesis*) a paixão.

Dando seguimento, no texto A Trajetória das Paixões, Maria Flávia Figueiredo (2019) reflete sobre os estados e processos cognitivos, propondo uma visão cognitivista das paixões aristotélicas. Com base nisso, traz a concepção das emoções como afecções psicofísicas, ou seja, manifestações que envolvem simultaneamente corpo e mente, sempre associadas a alterações fisiológicas e acompanhadas de sensações de prazer ou dor definidas por Aristóteles. Nesse texto, Figueiredo baseia-se em Trueba Atienza, que investiga como as paixões são recebidas, não apenas racionalmente, mas também cognitivamente. Trueba Atienza (2009, p. 152, *apud* Figueiredo, 2019, p.11) afirma que, para Aristóteles, as paixões constituem estados que afetam o sujeito em sua totalidade, não apenas no campo emocional, mas também no sensorial e cognitivo.

Figueiredo (2019) aprofunda essa perspectiva ao afirmar que os sentimentos não constituem apenas respostas isoladas a estímulos externos, mas criam um estado mental em quem os vivencia. Esse estado ativa os processos complexos de significação, que envolvem muitas dimensões da experiência humana, como percepções sensoriais e cognitivas, impressões de ordem racional ou emocional, bem como crenças e julgamentos. Nesse sentido, os sentimentos configuram-se como estado interpretativos, que articulam o modo como o sujeito percebe, compreende e reage no mundo que o cerca.

Seguindo essa visão, a paixão deixa de ser concebida como uma reação emocional para ser compreendida como uma forma conjunta do senso cognitivo e sensorial (ou cognitivo-afetivo) da realidade. Ela opera como um esquema interpretativo que posiciona o sujeito de forma particular em frente ao mundo, influenciando diretamente sua forma de sentir, pensar e agir. A partir dessa manifestação psicofísica, o indivíduo é lançado a determinadas posições existenciais que orientam sua atuação e a sua maneira de compreender aquilo que o afeta.

Esse movimento, que liga ao mesmo tempo dimensões mentais e corporais, gera desejos e motivações que direcionam a ação do sujeito diante da situação que desencadeou a alteração em seu estado emocional. Assim, as paixões estão longe de constituírem experiências apenas subjetivas ou instintivas, assumem um papel fundamental na relação entre sujeito e mundo, analisando e compreendendo a experiência vivida.

Sendo assim, com base na leitura de Aristóteles, Trueba Atienza (2009, p. 152, *apud* Figueiredo, 2019, p. 11) sintetiza que as emoções são compostas por diversos elementos interligados: os cinco aspectos são: 1) alterações e processos fisiológicos; 2) sentimentos de prazer e/ou dor; 3) estados ou processos cognitivos, tais como: a) sensações ou percepções (*aisthēsis*), b) impressões sensíveis e/ou impressões racionais (fantasia), c) crenças (*doxai*) ou julgamentos (*hypolepsis*); 4) atitudes ou disposições para com o mundo; e 5) desejos ou impulsos (*orexis*).

Dessa forma, cada um desses aspectos concebe grande importância para a construção das diferentes emoções, compreendendo que as emoções não apenas revelam a forma como o sujeito é afetado pelo mundo, mas também constituem modos de envolvimento prático e simbólico com a realidade, tendo um papel central na construção da experiência e da capacidade humana de ações.

A partir da concepção aristotélica de retórica, Figueiredo (2019) identifica cinco fases ou trajetórias fundamentais para que o orador conduza seu auditório até a ação desejada. As trajetórias representam o caminho emocional e racional que deve ser percorrido no processo de persuasão, envolvendo aspectos cognitivos, fisiológicos e ético-discursivos. A retórica, nesse contexto, não é vista apenas como técnica de convencimento, mas como um saber que mobiliza emoções, razão e ação social.

A primeira etapa da trajetória refere-se ao estado de disponibilidade emocional do público. De acordo com Aristóteles, as emoções podem ser despertadas apenas quando o auditório está predisposto a senti-las. Essa predisposição envolve uma aceitação interna das condições emocionais propostas pelo orador, o que causa uma abertura cognitiva e afetiva. As paixões, nesse sentido, são interpretadas como mudanças da alma que podem ser induzidas e intensificadas por meio do discurso, desde que o ouvinte esteja receptivo. Trata-se, portanto, de um momento preparatório, no qual o auditório é sensível às propostas afetivas do orador.

A segunda fase é a da identificação, considerada essencial para a continuidade do processo persuasivo. Nessa etapa, ativam-se processos cognitivos como as percepções sensíveis (*aisthēsis*) e as impressões mentais (*phantasia*) como coloca Trueba Atienza (2009, p. 152 *apud* Figueiredo, 2019, p. 11). Segundo Meyer, “é também por meio da identificação que as paixões conseguem exercer sua função intelectual, epistêmica; operam como imagens mentais: informam-me sobre mim e sobre o outro tal como ele age em mim” (Meyer, 2000, p. XLII). Ou seja, a identificação permite que o auditório se reconheça no discurso, gerando empatia, pertencimento e aceitação às ideias apresentadas, sendo assim, só desperta algo/paixão se houver uma identificação

A terceira etapa refere-se à experiência fisiológica das paixões. Aqui, a emoção ultrapassa o domínio intelectual e atinge o corpo, promovendo alterações físicas associadas ao prazer e à dor segundo Aristóteles. O mesmo já reconhecia essa dimensão psicofísica das emoções, considerando que as paixões envolvem tanto a razão quanto as sensações corporais.

A quarta fase diz respeito à mudança de julgamento. Nessa etapa, há uma transformação nos processos cognitivos do auditório, que passa a rever suas crenças e valores com base na experiência emocional vivida. A emoção, aqui, atua como incentivadora de novas interpretações e avaliações. Assim, o discurso persuasivo deve provocar alterações nos

juízos morais e políticos do auditório, contribuindo para a formação de um juízo ético mais benéfico com a realidade apresentada.

Por fim, chega-se à trajetória da ação, ponto final do processo retórico. Após a preparação emocional, a identificação, a experiência afetiva e a mudança de juízo, o orador busca conduzir seu público a uma ação. Como afirma Meyer (2000, p. XXXIV), “a paixão, tornada incontornável, exige a ação. Daí a obrigatória relação ética com a paixão, pois a moral se estriba numa justa deliberação capaz de ensejar a ação. A paixão é o obstáculo que a ação enfrenta.” Essa etapa final confirma a concepção de retórica como prática ética e política, voltada à transformação da realidade por meio do convencimento razão-afeto. A ação, portanto, não é um efeito colateral do discurso, mas sua primeira finalidade, justificando todo o esforço retórico anterior.

Levando em consideração todos os conceitos e aspectos mencionados ao longo da presente pesquisa, é possível compreender a importância dos meios de persuasão na retórica — *ethos*, *logos* e *pathos*, sendo este último o foco da análise aqui desenvolvida. O meio de persuasão *pathos* foi aprofundado de modo a evidenciar seu papel fundamental no processo de mobilização afetiva do interlocutor, destacando como as emoções, segundo Aristóteles, constituem um elemento central na construção do discurso persuasivo. Nesse sentido, o *pathos* consiste não apenas em uma estratégia retórica superficial, mas como uma via de acesso às dimensões racional, espiritual e cognitiva do sujeito, possibilitando o despertar das paixões de forma estruturada e significativa.

As paixões, portanto, não são concebidas como meras manifestações emocionais instintivas, mas como elementos complexos que articulam juízos, percepções, disposições e impulsos, sendo fundamentais para a formação do vínculo entre orador e auditório. Referencialmente, a filosofia aristotélica oferece um arcabouço teórico indispensável para compreender a retórica como um meio e um intermediário entre a razão e o afeto, entre o discurso e a ação. Assim, a Retórica adquire um papel essencial não apenas na arte da persuasão, mas também na formação ética e na construção do conhecimento, demonstrando que o *pathos*, longe de ser uma mera técnica emocional, é um instrumento potente de comunicação e transformação no âmbito das relações humanas.

Desse modo, ao considerar as paixões como componentes essenciais da retórica e o *pathos* como um meio de persuasão que articula razão, afeto e juízo, amplia-se a

compreensão dos discursos e de seus efeitos sobre o auditório. Essa perspectiva possibilita analisar como as emoções são mobilizadas de forma estratégica em diferentes práticas comunicativas, especialmente nas narrativas audiovisuais contemporâneas. Assim, o referencial teórico desenvolvido neste capítulo sustenta a análise proposta e conduz às escolhas metodológicas do estudo, que serão apresentadas a seguir, juntamente com a contextualização do *corpus* selecionado.

2 METODOLOGIA

A partir dos conceitos expostos anteriormente, referentes à Retórica, ao *pathos* e às paixões aristotélicas, este trabalho direciona seu foco para o objeto de estudo, que consiste na análise dos argumentos da personagem Ansiedade na animação *Divertida Mente 2*, buscando compreender a forma como essa personagem se apresenta e como seus discursos são construídos e mobilizados dentro da narrativa, bem como seus efeitos sobre o público-alvo. Nessa perspectiva, adota-se uma abordagem qualitativa, uma vez que, conforme aponta Denzin e Lincoln (2006, p. 33), “os pesquisadores qualitativos empregam efetivamente uma ampla variedade de métodos interpretativos interligados, sempre em busca de melhores formas de tornar mais compreensíveis os mundos da experiência que estudam”. Assim, a pesquisa fundamenta-se inicialmente em um levantamento bibliográfico, considerado essencial para o desenvolvimento teórico e para a análise do *corpus*.

Desse modo, por meio de leituras e pesquisas, buscou-se compreender a Retórica clássica, moderna e visual, bem como conceituar o *pathos* e as paixões aristotélicas a partir de obras e textos como *Retórica* (2005), de Aristóteles; *Introdução à Retórica no século XXI* (2018), de Samuel Mateus; e *A argumentação no discurso* (2020), de Ruth Amossy, utilizados para fundamentar os conceitos de retórica e dos meios de persuasão. Para a discussão do *pathos*, recorreu-se às obras de Mateus (2018), Amossy (2020) e *Retórica das paixões* (2000), de Aristóteles, com prefácio de Michel Meyer. No que se refere às paixões, foram utilizados *Retórica das paixões* (2000), o artigo A Trajetória das Paixões (2019), de Maria Flávia Figueiredo, e novamente *Retórica* (2005), de Aristóteles. Quanto ao conceito de ansiedade, fez-se necessária a consulta a estudos da área da psicologia, como o artigo Transtornos de ansiedade (2000), de Castilho *et al.*

A análise do *corpus* caracteriza-se, portanto, como qualitativa e interpretativista, voltada à identificação das estratégias argumentativas mobilizadas pela personagem Ansiedade e à compreensão de como tais argumentos acionam o *pathos* e despertam paixões

no público. Com base nos estudos da Retórica e da Argumentação, busca-se compreender de que maneira o discurso da personagem, enquanto oradora, é capaz de influenciar sentimentos, percepções e julgamentos do auditório.

2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO CORPUS:

A animação *Divertida mente 2* está disponível na plataforma ou canal de *streaming* Disney+, e conta a história da adolescente Riley e de suas emoções na sua mente. A animação foi produzida pela *Disney Pixar*, a data de lançamento no Brasil foi 20 de junho de 2024, e o filme tem duração de 1h e 36min, com classificação indicativa Livre para todos os públicos.

Divertida mente 2 tem como precedente *Divertida mente* produzida em 2015. Nessa continuação, segue a volta da mente da personagem Riley, que agora está entrando na fase da adolescência, em que são despertadas as novas emoções Ansiedade, Inveja, Vergonha e Tédio, que querem tomar o controle da central de comando da sua mente. Todas sendo lideradas pela figura laranja e ansiosa, deixando de lado as emoções primárias Alegria, Raiva, Tristeza, Medo e Nojinho, abalando a “ilha das personalidades”, que fica no seu inconsciente, enquanto exploram novos desafios de identidade, aceitação e construção de uma nova personalidade mais madura na fase da puberdade. Inicialmente Riley tem como objetivo entrar num time de hokey com as amigas, até descobrir que elas não continuariam na mesma escola, assim abalando suas emoções, e abrindo espaço para que todas as novas emoções começassem a ganhar força. Com a chateação por conta das amigas, ela passa a se inserir em novas parcerias para se mostrar indiferente às ex-amigas. E a cada passo de sua busca de identidade, a Ansiedade como personagem e emoção ganha mais espaço na mente da Riley, fazendo com que todas as outras emoções acompanhem suas ideias.

A personagem Ansiedade é representada como uma figura laranja que tem algumas características que demonstram o comportamento associado à própria emoção, já que essa cor comunica energia, equilíbrio, amizade, coragem, ambição e compreensão. Assim como é a cor da energia construtiva física e mental, da vida e da criatividade, podendo ser utilizada quando se quer comunicar algo de maneira amigável e transmitir uma mensagem de otimismo (Francia, 2021). Nessa perspectiva, perceberemos que, conforme a narrativa, a personagem aparenta uma figura ingênua, de grande criatividade imagética e cheia de energia, que consome energético e anda desgrenhada, com olhos de insônia, o que também refletirá na Riley.

Dentro do acompanhamento desses fatos, podemos seguir pensando em como a Ansiedade mobilizou esses personagens, assim como o público, a partir do seu discurso proferido. Com base na Retórica, veremos quais as paixões que foram mobilizadas.

3 A CONSTRUÇÃO RETÓRICA DA ANSIEDADE EM DIVERTIDA MENTE 2

3.1. A MOBILIZAÇÃO DO *PATHOS* PELO MEDO

Conforme mencionado anteriormente, o *corpus* desta pesquisa está centrado na personagem Ansiedade, presente na animação *Divertida Mente 2*. Para iniciar a análise, é necessário contextualizar a cena que dá origem ao primeiro fragmento. Durante a viagem para o acampamento, Riley descobre que suas amigas não continuarão na mesma escola nem no mesmo time, permanecendo juntas apenas durante o fim de semana. Essa revelação provoca tristeza e insegurança na personagem. Ao chegar ao acampamento, Riley encontra sua ídola Val, momento em que reage de forma descompassada e ansiosa, evidenciando seu estado emocional sensibilizado. É nesse contexto que a emoção Ansiedade surge na central de comando, apresentando-se às demais emoções e defendendo a necessidade de Riley estabelecer novas amizades.

Fragmento 1: Concordo plenamente! Sem novas amigas, ficaremos sozinhas e abandonadas no ensino médio, certo?... Olha, todo mundo tem uma função. Vc faz a Riley feliz, a tristeza deixa ela triste, o medo protege ela das coisas que ela vê, e a minha função é proteger ela das coisas que ela não pode ver. Eu planejo o futuro.

Nesse fragmento, observa-se a mobilização do *pathos* por meio do medo, especialmente na afirmação “sem novas amigas, ficaremos sozinhas”. A Ansiedade associa a ausência de vínculos sociais à solidão e ao abandono, construindo discursivamente a ideia de que a amizade é condição essencial para a sobrevivência afetiva de Riley. Assim, o medo do não pertencimento é ativado como estratégia persuasiva, conduzindo o espectador a compreender emocionalmente, antes mesmo de racionalizar os comportamentos dependentes e inseguros da personagem.

Segundo Aristóteles (2005), o medo consiste em uma perturbação causada pela representação de um mal iminente, penoso ou destrutivo. Essa definição se aplica à fala da Ansiedade ao sugerir que, caso Riley não aproveite aquela oportunidade, estará fadada à exclusão social no futuro. Tal argumento se reforça quando a personagem afirma que sua

função é “planejar o futuro”. Na mesma sequência, a Ansiedade projeta, na central de comando, cenários negativos de futuros possíveis, relacionados aos próximos anos da vida de Riley.



Figura 1: Projeções negativas

Essas projeções visuais funcionam como recursos argumentativos que intensificam o medo e persuadem tanto as outras emoções quanto o auditório. Como afirma Roque (2016, p. 246), “se a obra produz efeitos de ordem afetiva, ela os produz por meios que são, eles mesmos, de ordem argumentativa”. Isso pode ser percebido na escolha do enredo, que materializa as emoções em forma de personagens, criando um vínculo afetivo com aquilo que é narrado. Além disso, há a demonstração do conflito interno como uma espécie de dramatização psíquica, em que a mente da Riley transforma-se em um espaço onde as emoções entram em choque, permitindo que o espectador acompanhe essa dinâmica como uma narrativa que espelha suas próprias disputas internas. Outro elemento relevante é o uso da fase adolescente como gatilho afetivo. Essa etapa é apresentada por meio de uma instabilidade emocional marcada pelo medo de rejeição, pelo sentimento de não pertencimento e pela insegurança identitária, o que ativa memórias afetivas no telespectador e se torna crucial para a mobilização do *pathos*. Por fim, destaca-se o uso de recursos audiovisuais, como cores intensas em momentos de crise, trilha sonora alinhada ao estado emocional das cenas e uma montagem mais acelerada em situações de ansiedade, reforçando ainda mais o impacto emocional da narrativa.

Em outra cena relevante, após um treino, Riley escuta colegas falarem mal dela, o que desperta sentimentos de vergonha e tristeza. Esse episódio reforça o medo do julgamento

social e da exclusão, elementos centrais na construção da ansiedade da personagem. Nesse sentido, é possível dialogar com a perspectiva do psicólogo Gianluca Francia (2021), que afirma que o medo persistente de situações em que o indivíduo se sente avaliado ou exposto à humilhação caracteriza quadros de fobia social em crianças e adolescentes. A cena, portanto, amplia a identificação do espectador com Riley, mobilizando o *pathos* ao acionar experiências comuns de rejeição e insegurança social.

Dando continuidade à narrativa, enquanto Riley dorme, a Ansiedade permanece em estado de alerta, ingerindo bebidas energéticas para trabalhar durante a madrugada. Nesse momento, ela solicita aos trabalhadores da mente que projetem todas as possibilidades de erros futuros, impedindo o descanso da personagem.

Fragmento 2: “Temos que ajudar a Riley a se preparar, é hora de enviar todas as coisas possíveis que podem dar errado. Estamos de olho no futuro. Cada erro que ela pode cometer.”

Ao afirmar que é necessário antecipar “cada erro”, a Ansiedade transforma o futuro em um conjunto contínuo de ameaças. Sob a perspectiva aristotélica, o medo está associado àquilo que depende do acaso e pode resultar em dano ou vergonha decorrente da representação mental de um mal futuro. Dessa forma, qualquer possibilidade futura passa a ser interpretada como risco. A estratégia discursiva da personagem intensifica a sensação de vulnerabilidade e justifica o excesso de controle, produzindo persuasão emocional ao manter Riley constantemente em estado de alerta.



Figura 2: expressões da Riley

Segundo Aristóteles (2000, p.31), “Se, então, o temor é isso, necessariamente são temíveis aquelas coisas que parecem possuir grande capacidade de arruinar, ou de causar danos que levam a grande desgosto”, então, as projeções elaboradas pelos trabalhadores da mente criam cenários negativos relacionados ao jogo e às novas amizades, provocando reações físicas em Riley como respiração ofegante e expressões de medo. Em contraponto, quando a Alegria tenta intervir com imagens positivas, observa-se um breve relaxamento da personagem. Ainda assim, a Ansiedade retoma o controle do discurso por meio de questionamentos hipotéticos.

Fragmento 3: E se a Riley for melhor que a Val, e a Val odiar ela?... E se a Riley for tão mal que tiver que desistir do hockey pra sempre?

Nesse fragmento, o medo assume sua forma mais extrema: o temor de um dano irreparável. Aristóteles aponta que o medo se intensifica quando ameaça algo profundamente valorizado. O hóquei, nesse contexto, representa mais do que um esporte, ele está ligado à identidade, ao pertencimento e ao futuro de Riley. Ao transformar um possível erro em uma perda definitiva, a Ansiedade bloqueia o julgamento racional e amplia o efeito persuasivo de sua fala. O espectador, assim, é levado a compartilhar da urgência em evitar o pior cenário possível, exatamente o efeito retórico pretendido.

Por fim, após a interrupção das projeções, Riley consegue adormecer, sinalizando uma breve suspensão do estado ansioso. Ainda assim, as cenas analisadas demonstram como o medo é utilizado sistematicamente pela Ansiedade como estratégia central de persuasão, tanto no interior da narrativa quanto na relação afetiva estabelecida com o auditório.

3.2. A MOBILIZAÇÃO DO *PATHOS* PELA VERGONHA E A CONSTRUÇÃO DO NOVO SENSO DE SI

Se inicialmente a Ansiedade mobiliza o medo como estratégia de antecipação do futuro, esse movimento se intensifica e passa a operar predominantemente por meio da vergonha, à medida que Riley começa a questionar quem ela é e quem deveria ser para alcançar a aceitação social. Nesse estágio da narrativa, a persuasão deixa de se apoiar apenas na ameaça externa e passa a incidir sobre a identidade da personagem, produzindo um deslocamento do medo para a autocrítica.

Diante da insegurança da Riley e da hesitação da Alegria, a Ansiedade propõe uma solução que centraliza a figura de Val como modelo ideal a ser seguido, afirmando que, caso esteja ao lado dela, “não haverá mais problemas”. Segundo Perelman e Olbrechts-Tyteca, (2005, p. 274), a “Argumentação não iria muito longe sem recorrer a comparações, nas quais se cotejam vários objetos para avaliá-los um em relação ao outro”, nessa perspectiva, a Val passa a ocupar, discursivamente, o lugar de referência de sucesso, pertencimento e validação, é o argumento pelo modelo. Assim, a Ansiedade constrói uma lógica comparativa em que Riley só poderá ser aceita se se aproximar desse ideal. Ao assumir o controle das ações da personagem, a Ansiedade conduz Riley a agir de forma acelerada e artificial, característica da emoção ansiosa, produzindo um alívio momentâneo que reforça sua autoridade perante as outras emoções e diante do auditório.

Fragmento 4: “Ah, gente, que isso, não foi nada. Eu só estava tentando ajudar.”

Essa fala busca minimizar os efeitos de sua interferência e construir uma imagem de confiabilidade e boa intenção. Trata-se de uma estratégia discursiva que tenta legitimar suas atitudes, apresentando-as como necessárias e altruístas. No entanto, esse convencimento inicial prepara o terreno para uma atuação mais radical da Ansiedade, que passa a remodelar o senso de identidade de Riley

Em seguida, a Ansiedade remove o antigo senso de si da personagem, anteriormente sustentado pela ideia de “eu sou uma pessoa legal”, para introduzir uma versão considerada mais adequada às suas exigências. Ao mesmo tempo, assume uma postura de vítima diante das outras emoções, reforçando sua posição de indispensabilidade.

Fragmento 5: “Eu juro que sinto muito, eu queria tanto trabalhar com vocês. A vida da Riley está mais complexa agora e exige emoções mais sofisticadas do que vocês. Você já não é tudo que ela precisa, Alegria.”

Nesse fragmento, a vergonha é mobilizada de forma direta. A Ansiedade coloca a Alegria em um lugar de insuficiência, sugerindo que sua função perdeu valor diante das novas demandas da vida de Riley. Segundo Aristóteles (2005), a vergonha consiste em um pesar relacionado a ações ou características que podem acarretar perda de reputação ou inadequação social. Ao desqualificar a Alegria, a Ansiedade provoca humilhação simbólica e constrói um ambiente emocional marcado pela insegurança e pela sensação de estar ultrapassado. Esse

movimento produz empatia no auditório, que acompanha a fragilização das emoções primárias e percebe o impacto dessa exclusão na identidade da personagem.

Com a expulsão das emoções primárias da central de comando, a Ansiedade passa a dominar sem objeções. Em uma das cenas mais marcantes, Riley acorda durante a madrugada para treinar compulsivamente, sob comando da Ansiedade. A cada erro cometido, impõe a si mesma punições físicas, evidenciando o excesso de cobrança e a internalização da culpa.



Figura 3: A ansiedade tomando café

Visualmente, a Ansiedade se mantém estimulada por meio do consumo de café, reforçando o estado constante de alerta. Tal representação dialoga com a compreensão clínica da ansiedade como uma reação intensificada ao estresse, que pode prejudicar o sono, o equilíbrio emocional e o autocontrole.

Outro aspecto relevante desse processo é a influência da Ansiedade sobre as demais emoções, mesmo à distância. Durante a busca pelo antigo senso de si, a Alegria entra em colapso ao ser confrontada pelas outras emoções e admite não possuir respostas para resolver a situação.

Fragmento 6:“A Ansiedade está certa. A Riley não precisa mais de nós como precisa deles.”

Essa afirmação marca uma ruptura simbólica importante, pois desconstrói a imagem inicial da Ansiedade como solução benéfica e evidencia os danos de sua atuação. Ao admitir a própria insuficiência, a Alegria incorpora a lógica imposta pela Ansiedade, reforçando no auditório a percepção de que algo se perdeu no processo de amadurecimento de Riley.

O discurso da Ansiedade se intensifica quando desloca definitivamente o valor da personagem de quem ela é para aquilo que ela precisa ser.

Fragmento 7:“Na real, não importa quem a Riley é. O que importa é o que ela precisa ser.”

Nesse trecho, a vergonha assume uma dimensão interna e identitária. Aristóteles aponta que a vergonha surge quando o indivíduo percebe que não corresponde ao ideal esperado socialmente. Dialogando com Meyer (2000) que aponta que a vergonha é o que definimos ser, necessariamente se sente vergonha diante daquelas faltas que parecem vergonhosas, então, a fala da Ansiedade sugere que o “eu” autêntico de Riley é inadequado, devendo ser substituído por uma versão moldada ao desempenho e à aprovação externa. O efeito persuasivo reside justamente em produzir culpa, autocrítica e conformidade, levando tanto a personagem quanto o espectador a sentir o peso dessa exigência.

A partir desse ponto, consolida-se a transição do antigo senso de si para um novo, marcado pela negatividade. No contexto do jogo decisivo, Riley apresenta sintomas físicos evidentes de ansiedade, como a insônia, agitação e descontrole emocional, resultando em uma crise durante a partida. A central de comando entra em colapso, simbolizando a perda de controle da Ansiedade sobre o próprio sistema que tentou dominar.

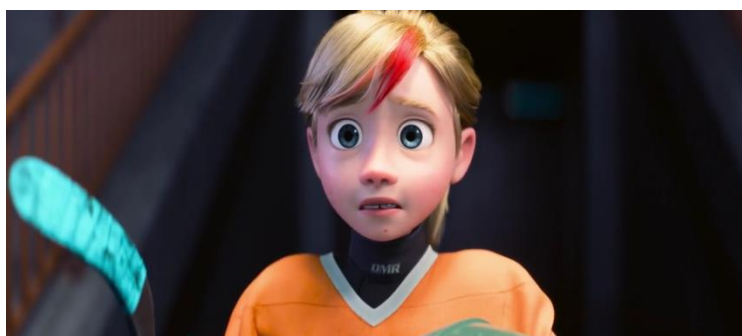


Figura 4: Expressão de “não sou boa o bastante”

O novo senso de si se completa de forma inesperada, não como “posso ser tudo”, mas como “não sou boa o bastante”, criando um estado de sensibilidade e identificação pela autocrítica da personagem Riley.

Essa transformação evidencia o percurso persuasivo construído pela Ansiedade: ao prometer proteção e sucesso, ela conduz Riley a um ciclo de comparação constante com Val, punição diante do erro, culpa pelo desempenho e cobrança excessiva. A paixão da vergonha, mobilizada ao longo desse processo, não apenas sustenta a atuação da Ansiedade, mas também aprofunda o sofrimento da personagem, permitindo ao auditório reconhecer, de forma empática, os efeitos destrutivos da autocrítica e da busca incessante por aceitação.

3.3. RECONFIGURAÇÃO DA ANSIEDADE E MOBILIZAÇÃO DO *PATHOS* PELA COMPAIXÃO

Se, no subcapítulo anterior, a Ansiedade mobiliza o *pathos* pela vergonha, como estratégia de controle identitário, conduzindo Riley à autocrítica e ao colapso emocional, neste momento da narrativa observa-se um deslocamento fundamental: o *pathos* deixa de operar pela acusação e passa a ser mobilizado pela compaixão. Esse movimento permite que o auditório abandone o julgamento moral da Ansiedade e passe a compreendê-la como uma emoção mal orientada, cuja atuação excessiva produziu sofrimento justamente na tentativa de evitar a dor.

O colapso da Ansiedade ocorre durante o jogo decisivo, quando a convicção de “não sou boa o bastante” se consolida como novo senso de si da personagem Riley. Sob pressão extrema, Riley ultrapassa limites éticos e emocionais, como tomar a vez de uma colega de equipe e cometer uma falta contra uma de suas melhores amigas. A penalização que a retira temporariamente do jogo funciona como um ponto de rompimento da narrativa, no qual a tentativa de controle absoluto da Ansiedade revela seus efeitos mais destrutivos. Nesse instante, o filme evidência a distância entre a promessa de proteção e o resultado real de suas ações.



Figura 5: Descontrole da Ansiedade

A representação fílmica desse colapso intensifica a mobilização do *pathos*. A Ansiedade aparece desorientada na central de comando, sem expressão definida, movendo-se de forma caótica, criando redemoinhos e faíscas que simbolizam a sobrecarga emocional.



Figura 6: Crise de ansiedade da Riley

A intensificação da cor laranja reforça visualmente a pressão psicológica, enquanto, no plano externo, Riley manifesta sintomas físicos característicos da ansiedade, como agitação corporal, suor frio e aceleração dos batimentos cardíacos. Como afirma Aristóteles(2000, p. 53), “[s]eja, então, a compaixão certo pesar por um mal que se mostra destrutivo ou penoso, e atinge quem não o merece”, alternância entre o caos interno e o sofrimento visível da personagem orienta o auditório a reconhecer a gravidade da situação, favorecendo um processo de identificação e empatia pela personagem Riley.

Nesse ponto, o filme prepara a transição do *pathos* da vergonha para o *pathos* da compaixão. A chegada da Alegria à central de comando marca o início da alteração emocional. Ainda que o antigo senso de si, sustentado pela ideia de “eu sou uma pessoa legal” seja temporariamente retomado, Riley continua aflita, o que evidencia que o retorno ao passado não é suficiente para restaurar o equilíbrio emocional. A narrativa sugere, assim, que a solução não baseia-se na exclusão da Ansiedade, mas na compreensão de sua função e na reorganização de sua atuação.

Esse deslocamento se consolida no momento em que a Ansiedade verbaliza sua motivação fundamental:

Fragmento 8:“Alegria, me desculpa. Eu só tava tentando proteger ela. Mas você tem razão, a gente não pode mudar quem ela é”.

A confissão “eu só estava tentando proteger ela” provoca um desvio decisivo no percurso persuasivo do filme. A emoção predominante passa a ser a compaixão, definida por Aristóteles (2005) como a dor sentida diante do sofrimento imerecido de outro. Ao revelar sua intenção protetiva, a Ansiedade deixa de ser percebida apenas como dominadora e passa a ser compreendida como uma emoção que perdeu o equilíbrio. O auditório, que anteriormente

acompanhava sua atuação com desconfiança e reprovação, é conduzido a reinterpretar suas ações, reconhecendo sua origem afetiva e seu fracasso.

A partir dessa revelação, o julgamento moral oferece lugar à compreensão. Como afirma Meyer (2000), todas as coisas penosas e destrutivas são dignas de compaixão. Por sua vez, o filme não absolve a Ansiedade de seus excessos, mas ressignifica sua presença na constituição emocional de Riley. Esse movimento retórico é central para a construção do fechamento emocional da narrativa, pois desloca o foco da culpa para a assimilação. Em vez de eliminar a emoção que causou o sofrimento, o enredo propõe sua inclusão em um sistema emocional mais amplo e equilibrado.

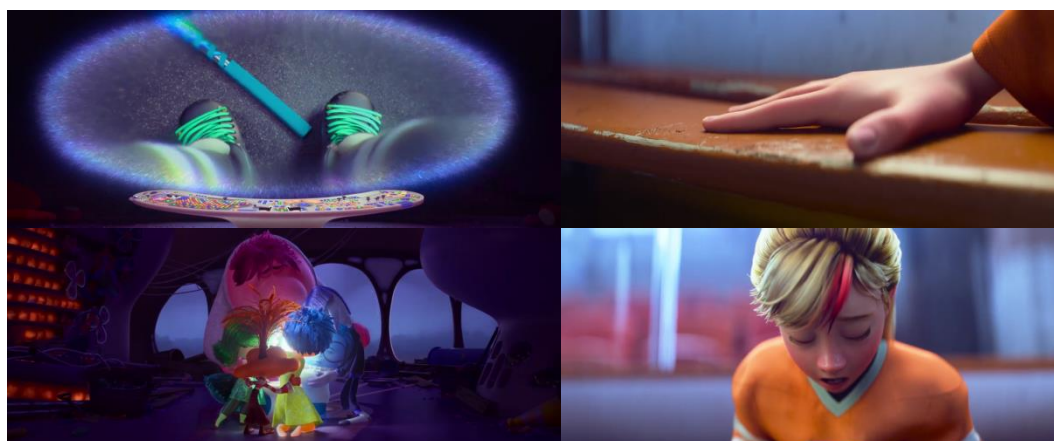


Figura 7: abraço coletivo das emoções e tranquilização da Riley

O fechamento se concretiza quando todas as emoções são reunidas na construção de um novo senso de si. Diferentemente do anterior, marcado pela negatividade e pela convicção “não sou boa o bastante”, esse novo senso emerge da convivência entre emoções positivas e negativas, reconhecendo suas funções e limites. Essa formulação também evidencia uma problemática contemporânea: o sentimento de insuficiência diante das exigências sociais. Em um contexto marcado pela cobrança por desempenho e pela constante comparação, constrói-se uma percepção de inadequação que ultrapassa a individualidade, sendo também socialmente construída. Do ponto de vista retórico, a frase mobiliza o *pathos*, conforme Aristóteles, ao suscitar emoções como ansiedade, medo e frustração. Sua formulação negativa reforça a ideia de falta, revelando um sujeito que se percebe incapaz diante dos desafios da vida. Assim, o sentimento de impotência emerge da tensão entre o que se é e o que se acredita que se deveria ser, intensificando a identificação do espectador e o impacto afetivo da narrativa. Visualmente, essa reconciliação é representada pelo abraço coletivo das emoções na

central, simbolizando a aceitação da complexidade emocional como parte constitutiva da identidade de Riley.

Externamente, essa reorganização interna produz efeitos visíveis: Riley recupera o controle da respiração, acalma os movimentos corporais, consegue raciocinar com mais clareza e pede desculpas às amigas. O gesto de tocar na madeira como sinal de segurança reforça simbolicamente a retomada do equilíbrio e da autoconfiança. O auditório experimenta, nesse momento, um sentimento de alívio emocional, resultado direto da resolução do conflito interno da personagem.

Assim, *Divertida Mente 2* mobiliza o *pathos pela* paixão da compaixão como estratégia retórica de fechamento, conduzindo o espectador da reprovação à empatia, da culpa à compreensão. Ao integrar a Ansiedade ao novo senso de si de Riley, o filme propõe uma leitura ética e afetiva da experiência emocional humana, mostrando que o amadurecimento não se constrói pela negação das emoções desconfortáveis, mas pela reconciliação entre elas. Esse percurso reforça o papel do *pathos* não apenas como intensificador do sofrimento, mas como elemento fundamental na construção de sentido, identificação e aprendizado emocional para o auditório

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a construção retórica da personagem Ansiedade na animação *Divertida Mente 2*, a partir dos pressupostos da retórica aristotélica, com ênfase no meio de persuasão *pathos* e na mobilização das paixões. Ao longo do estudo, buscou-se demonstrar que a narrativa audiovisual não apenas representa emoções de forma ilustrativa, mas estrutura discursos persuasivos complexos, capazes de influenciar julgamentos, percepções e estados afetivos do auditório.

Inicialmente, o resgate teórico da retórica clássica, moderna e visual permitiu compreender que a persuasão ultrapassa os limites do discurso verbal, estendendo-se às imagens, aos gestos, às cores e à organização narrativa. Nesse sentido, a retórica visual se mostrou fundamental para a análise do *corpus*, uma vez que a animação opera por meio de uma linguagem multimodal que articula palavra e imagem. A partir dessa perspectiva, os gêneros retóricos e os meios de persuasão, *ethos*, *logos* e *pathos*, foram compreendidos como elementos interdependentes, especialmente no contexto midiático contemporâneo. O aprofundamento no *pathos* evidenciou seu papel central na mobilização das paixões e na construção do vínculo entre orador e auditório. As paixões aristotélicas, longe de serem reações meramente instintivas, revelaram-se como estados psicofísicos e cognitivos complexos, capazes de provocar alterações nos julgamentos e de orientar ações. A contribuição de autores como Meyer, Amossy e Figueiredo foi essencial para compreender as emoções como processos interpretativos, socialmente situados e discursivamente construídos.

Na análise do *corpus*, observou-se que a personagem Ansiedade atua como uma verdadeira oradora retórica dentro da narrativa, utilizando-se estrategicamente do *pathos* para persuadir tanto as demais emoções quanto o público. Inicialmente, o medo é mobilizado como paixão predominante, por meio da antecipação de cenários negativos e da construção de um futuro ameaçador, legitimando o controle excessivo e o estado constante de alerta. Em seguida, esse movimento se intensifica com a mobilização da vergonha, que prejudica diretamente a identidade de Riley, promovendo autocrítica, comparação social e a desconstrução do senso de si positivo. Entretanto, o percurso persuasivo não se encerra no sofrimento. A reconfiguração da Ansiedade e a mobilização do *pathos* da compaixão permitem uma mudança ética e afetiva na narrativa. Ao revelar sua motivação protetiva, a Ansiedade deixa de ser percebida apenas como inimiga e passa a ser compreendida como uma emoção desregulada, mas necessária. Esse deslocamento conduz o auditório da reprovação à

empatia, reforçando a ideia de que o amadurecimento emocional não se constrói pela negação das emoções difíceis, mas pela integração equilibrada entre elas.

Dessa forma, *Divertida Mente 2* apresenta-se como uma narrativa que exemplifica, de maneira sensível e eficaz, os princípios da retórica das paixões. O filme demonstra como o *pathos* pode ser utilizado tanto para intensificar conflitos quanto para promover reconciliação, aprendizado e transformação. A análise realizada confirma que a persuasão emocional desempenha um papel central na construção de sentido das narrativas audiovisuais, especialmente quando dialoga com experiências universais do público, como o medo do fracasso, a vergonha social e a busca por pertencimento.

Por fim, este estudo contribui para os campos da retórica, da análise do discurso e dos estudos audiovisuais ao evidenciar a relevância das paixões aristotélicas na compreensão de produtos culturais contemporâneos. Ao articular teoria clássica e narrativa animada, reforça-se a atualidade da Retórica como ferramenta analítica e como saber fundamental para compreender os modos pelos quais os discursos afetam, convencem e mobilizam os sujeitos no contexto social e midiático atual.

REFERÊNCIAS

- AMOSSY, Ruth. **A Argumentação no Discurso**. Tradução de Angela M. S. Corrêa *et al.* 3.edição. São Paulo: Editora Contexto, 2020.
- ARISTÓTELES. **Retórica das paixões**. Tradução de Isis Borges B. da Fonseca. São Paulo: Martins Fontes, 2000, p. XVII-LI.
- ARISTÓTELES, **Retórica**. 2. Edição, revista. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005.
- CASTILHO, Ana et al. Transtornos de ansiedade. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, 22 (supl. II), p. 20-23 ,2000.
- DENZIN, Norman K.,LINCOLN, Yvonna S. **O planejamento da Pesquisa Qualitativa: teorias e abordagens**. Tradução de Sandra Regina Netz. 2. Edição. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- FIGUEIREDO, Maria Flávia. A Trajetória das Paixões. **Revista Sinergia**, 20, p. 6–17, 2019. Disponível em: <https://ojs.ifsp.edu.br/sinergia/article/view/1101>. Acesso em 11 fev. 2026.
- FRANCIA, Gianluca. O que significa a cor laranja na psicologia. **Psicologia online**, 2021. Disponível em: <https://br.psicologia-online.com/o-que-significa-a-cor-laranja-na-psicologia-784.html>. Acesso em: 07 fev. 2026.
- MATEUS, Samuel. **Introdução à Retórica no Séc. XXI**. Covilhã: Editora Labcom. IFP, 2018.
- MEYER, Michel. Prefácio. *In*: ARISTÓTELES. **Retórica das paixões**. São Paulo: Martins Fontes, 2000, p. XVII-LI.
- PERELMAN, C.; OLBRECHTS-TYTECA, L. **Tratado da argumentação: a nova retórica**. Tradução de Maria Ermantina de Almeida Prada Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- RAMIREZ, Gonzalo. Ansiedade: o que é, sintomas, tipos, causas e tratamento. **Tua Saúde**, 2025. Disponível em: <https://www.tuasaude.com/ansiedade/>. Acesso em: 07 fev.2026.
- ROQUE, Georges. Prolegômenos a análise da argumentação visual. **Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, n. 12, p. 234-250, jul/dez, 2016.

FILMOGRAFIA:

- DIVERTIDA mente 2. Direção: Kelsey Mann. Produção de Mark Nielsen. Estados Unidos: Pixar Animation Studios e Walt Disney Studios, 2024. Disney Plus.