



O Cinema e os Filmes Infantis na Inserção de Valores: O Uso do Filme Como Treinar o Seu Dragão na Exploração do Tema Diversidade e Preconceito.

1

Amanda Poletto²

Luís Paulo de Carvalho Piassi³

Escola de Artes Ciências e Humanidades - Universidade de São Paulo, USP

Resumo

Este estudo volta-se para a análise crítica do filme como treinar o seu dragão sobre os dois eixos biológico e social (identidade) no qual a temática da diversidade proposta se enquadra. O suporte teórico do estudo considerou autores (as) que abordassem o tema da diversidade e preconceito (Crochík, 2006; Taylor, 1998) indústria cultural e cinema (Silva e Gomes, 2009; Fantin, 2006) semiótica (Fiorin, 2009) dentre outros. Os filmes infantis podem ser grandes ferramentas auxiliaadoras no processo de formação da identidade infantil. Assim este trabalho objetiva identificar as relações de diversidade e preconceito vinculadas ao filme “Como Treinar o seu dragão” utilizando-o como instrumento de discussão e reflexão, bases da formação do indivíduo. A análise do filme foi realizada através da perspectiva semiótica.

Palavras-chave: cinema; filmes infantis; dragão; diversidade; preconceito.

1. Introdução

Os filmes infantis além de produtos de entretenimento, também veiculam inúmeras mensagens, e valores, por vezes despercebidos pelo espectador, que podem e devem ser analisados criticamente. Essas mensagens e suas respectivas representações sociais, artísticas e culturais apresentam ideologias e princípios fundamentais na formação do indivíduo. O resultado dessa formação por sua vez é a constituição da identidade deste que segundo Taylor (1998; p.241) é construída parcialmente pelo reconhecimento ou não de um indivíduo perante a sociedade ou grupo de pessoas ao seu redor.

É nesse sentido que os filmes podem servir como ferramentas que auxiliam no processo de educação infantil, que inclui a própria formação da identidade da criança, e sobre a qual a indústria cultural apresenta papel influenciador (SILVA E GOMES, 2009, p.38). Assim, este trabalho propõe a análise das figuras e dos valores que estão

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 4º. Semestre do Curso de Gestão Ambiental da EACH-USP, email: amandinhapoletto@usp.br

³ Luís Paulo de Carvalho Piassi é professor do Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da EACH-USP, email: lppiassi@usp.br



incidindo sobre este público. Além disso, tem como objetivo discutir a importância da utilização e a incorporação de um produto de mídia que compõem o dia-a-dia infantil, avaliando em que medida este, quando trabalhado criticamente, pode proporcionar o entretenimento articulado com a educação.

Nesse contexto de exposição de ideais e filosofias pela mídia, focamos na questão da diversidade, tanto do ponto de vista social quanto do natural, referente à biodiversidade, procurando estabelecer relação entre esses dois pontos de vista.

A biodiversidade é um mecanismo natural indispensável para a garantia e perpetuação da vida na terra, por manter os processos evolutivos, dentre outras funções como as de regulação que exerce sobre a biosfera (LÉVÊQUE; 1999 p.15). Entender a diversidade étnica (compreendido nesse contexto como diversidade de raças e culturas) pode ser um modo de compreender os processos de adaptação e evolução biológica que determinam as características físicas de cada indivíduo, bem como as relações de socialização, que são determinantes na formação do indivíduo e da cultura em função de sua adaptação e luta pela sobrevivência na qual o preconceito surge como uma proteção aos conflitos dessa luta. (CROCHÍK; 2006 p.13). Assim como a compreensão do processo de adaptação e evolução biológica também servem como alicerces para a interpretação e determinação de julgamentos e respostas no momento da socialização com o diferente. Essa é uma hipótese sobre a qual pretendemos trabalhar e o presente trabalho tem como objetivo verificar se tais relações podem ser identificadas em uma obra ficcional específica, como modelo de aplicação.

Essa conceituação pode servir como base filosófica para a criança compreender a diversidade cultural e social humana percebendo as semelhanças e diferenças como fatores favoráveis e necessários para a constituição da própria vida, de modo a instigá-las a reflexão. Essa reflexão segundo Crochík (2006, p. 15), quando aliado a experiência formam as bases da constituição do indivíduo, sendo que a ausência dessas ações induz ao preconceito. Deste modo, diferentemente dos rumos evolutivos que são traçados ao longo da história da vida e da terra, as relações sociais podem ser modificadas quando alicerçada sobre essas ações.

2.O cinema e a mídia infantil

O cinema foi um dos primeiros meios de comunicação em massa que na década de 1920 se consolidou segundo Sharon R. Mazzarela (2009; p.28) de forma notória



como o maior foco de entretenimento voltado para crianças desta época. Retrata inclusive a transformação das tardes dos mais jovens em torno desta novidade, criando um ritual social e a transformação das normas sociais em torno deste meio de comunicação em especial. A forma com que incidiram sobre o público infantil também provocou transformações, neste caso considerando também a mídia televisiva, conforme indica Fantin (apud Perroni; 2006 p.54) determina uma infância não mais vivenciada nas ruas e nas brincadeiras participativas que induziam a determinada convivência social, seguida de uma autonomia e liberdade dos espaços domésticos, mas agora faz deste cenário – a rua – apenas uma passagem. Essa delimitação de uma infância mais cuidada conduz as crianças a se distanciarem de um espaço no qual elas tinham contato maior com a diversidade. Fantin ainda acrescenta:

“[...] As crianças construíam suas identidades e individualidades á medida que, num processo dialético, construíam também uma cultura de modo informal e autônomo. E ele acrescenta que além da autonomia, outra característica essencial da cultura das ruas é a abertura para diferenças que estão na base de nossa constituição como sociedade, reunindo etnias, povos, línguas, religiões e costumes num amálgama rico de diversidade que se encontra e manifesta nas ruas.”⁴

A riqueza na qual as crianças estabelecem a troca da rua pelos filmes é evidente na descrição de Bruzzo (1999; p.3) em como as coisas e a forma com que são apresentadas no filme infantil desperta e perpetua o interesse de seu público:

“[...] intensas, rápidas, excitantes, vertiginosas. Assim, tornado espetáculo, o mundo fica mais real do que o natural, fica mais próximo o distante, maior o infinitamente pequeno, menor o que é imenso, o espaço e o tempo são enquadrados em uma ordem, as cores são mais vibrantes e o som mais puro.”

Destacando-se no meio fílmico como a primeira e principal companhia e explorar esse mercado a Disney mantém esse padrão até os dias atuais. Mas é

⁴ apud Perroni; 2006 p.55



importante também considerar a Companhia Dreamworks SKG, que nasceu em 1994, produzindo vários filmes, mas apenas em 2000 com sua fusão a empresa de Computação gráfica Pacific Data Imagens (PDI) e a formação da Dreamworks animations SKG é que surgiu os grandes sucessos Shrek, Shrek 2, Madagascar entre outros como o filme utilizado neste trabalho “Como treinar o seu dragão”.

Diversos filmes podem ser usados para explorar esse tema. Optamos por filmes de animação longa metragem pelo grande apelo que exercem sobre o público infantil, no que diz respeito ao cinema, que envolvem e apresentam características e temáticas divergentes da televisão que retrata mais frequentemente o cotidiano com programação por vezes muito semelhante e repetitiva, constituindo uma forma distinta de expressão cultural (FANTIN, 2006, p.119). Portanto os filmes articulados pelo cinema suscitam uma repercussão num patamar divergente, como retratado acima, que constitui uma valorização maior pelo público, fazendo de sua exploração crítica um alicerce dado o interesse notável por parte das crianças dessas animações.

3. Como treinar o seu dragão

O filme *Como treinar o seu dragão* (Produção de Peter Hastings. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010), insere-se nesse contexto como um filme recente, que conta a história do jovem viking Solução em busca de ser reconhecido por seu pai e respectivamente sua aldeia, matando o dragão Fúria da noite. A sua tentativa acaba se convertendo em uma compaixão por esse ser, e uma inesperada amizade entre vikings e dragões, até então grandes inimigos. Ao aproximar-se de Fúria da noite, Solução desvenda mistérios, e desmitifica crenças acerca dos dragões, direcionando a sua aldeia a um espaço de convivência e harmonia em relação a esses.

Este filme foi escolhido principalmente pela riqueza de análises e temáticas que permite explorar. Neste projeto especificou-se o tema da diversidade que é apresentado no filme em dois eixos diretamente associados que é o da diversidade biológica, associado principalmente a diversidade dos dragões, e a de cunho social que integra de forma geral o processo de socialização e a possível resposta a conflitos, que segundo Crochík (2006, p.13) seria a constituição do preconceito. Este eixo social é apresentado no filme de forma veemente na questão da deficiência física, por exemplo, e na socialização com o outro.

3.1 A figura do dragão e a questão da alteridade



A análise de filmes pode ser baseada na análise das figuras utilizadas para prover determinados sentidos ao texto. Essas por vezes se convertem em objetos contrafactuais ou fantasiosos, construídos a partir de objetos da realidade. No caso do filme analisado, o objeto é o dragão, que neste caso também representa o outro que pode assumir a figura de um estrangeiro, uma raça, os animais, a natureza, dentre outros.

A figura do dragão se reveste de inúmeros simbolismos que permeiam tanto a cultura oriental, majoritariamente representada pela cultura Chinesa, quanto na Ocidental. Inúmeras representações relacionam-no ao medonho, àquele que é diferente, assustador, temível dentre outros sentimentos que surgem em função das características da ecomorfologia do próprio organismo, que neste caso mesmo sendo uma figura mítica, associada também a outras, presentes, por exemplo, na cultura grega como a Hidra, a Quimera (INGERSOLL, 1999, p.13) entre outros seres, permite o estabelecimento de inúmeras relações com espécies reais. Dentre as espécies reais que permitem essa associação ressaltamos a sua semelhança com dinossauros, cobras, crocodilos, e os répteis de forma mais geral, com pele escamosa, de tom verde ou amarronzado, com dentes grandes e afiados, com altura e dimensões grotescas e que ainda apresentam a habilidade de voar e soltar fogo.

Interessante ressaltar a divergência no modo em esta figura se apresenta em cada uma das circunstâncias e o seu surgimento que arraigava um contexto intermediário entre o bom e o mal, a divindade e a figura do demônio abordada por Ingersoll (1999, p.13). Esse contexto pode ser observado no filme, que no princípio denota a imagem do dragão a de pragas na aldeia e ao decorrer da narrativa, não se tornam divindades, mas pelo contrário, seres semelhantes o suficiente para associar-se aos vikings como parte desta.

A relação que é feita dos répteis como figuras medonhas, por vezes até de vilão é utilizado também em vários filmes, inclusive infantil, como por exemplo, o personagem Randle de Monstros S.A. (Monstros S.A. Produção de Darla K. Anderson Estados Unidos: [Pixar Animation Studios](#), 2001).



Figura 1. Cena que mais claramente retrata o comportamento de Fúria da Noite associado ao de um animal de estimação

No filme “Como treinar o seu dragão” essa imagem é explorada nesse sentido, porém o dragão principal, Fúria da Noite (figura 1), apresenta características mais associadas a mamíferos, diferenciando a cor e formato dos olhos, semelhantes aos de um gato ou cachorro, a pele com aparência mais lisa, de escama mais sutil, seus dentes não são tão aparentes, e inclusive seus atos junto a Solução o assemelham nitidamente a um animal de estimação, demonstrando uma atenuação dessa imagem pelo autor da trama.

4. Metodologia

O suporte teórico do estudo considerou autoras e autores que abordassem o tema da diversidade e preconceito como Crochík, (2006); e Taylor (1998), que focam seus trabalhos nos estudos a respeito da constituição do indivíduo e o desenvolvimento do preconceito considerando tanto o processo de socialização quanto o psicológico, no nível do indivíduo, para determinar sua origem.

Para basear as discussões sobre a influência da indústria cultural na formação da identidade do indivíduo utilizamos as autoras Silva e Gomes (2009) que analisam algumas produções da Disney e discutem o papel de alguns filmes e a inserção de valores que transmitem as crianças. Fiorin (2009) descreve e estuda a fundamentação semiótica estrutural na qual nos baseamos para análise, e Jameson (2005) subsidia a discussão estabelecida a respeito da alteridade por desenvolver o mesmo considerando livros de ficção científica.

Em relação ao cinema me sustento em Fantin (2006), Sharon R. Mazzarella & cols (2009) e Bruzzo (1999) que fazem diversas considerações sobre a relação existente entre as mídias sua formação e consolidação social, e a relação dessas com as crianças e os jovens.



Para a análise mais específica do conteúdo do filme, empregamos a perspectiva semiótica que se fundamenta na identificação do percurso de sentido do discurso sobre seus três níveis: fundamental, narrativo e discursivo (FIORIN, 2009, p.22). O nível fundamental constituiria o mais simples expondo as oposições de valores presentes no texto. “O nível fundamental compreende a(s) categoria(s) semântica(s) que ordena(m), de maneira mais geral, os diferentes conteúdos do texto. Uma categoria semântica é uma oposição tal que *a vs b*” conforme Fiorin (1999).

Já o nível narrativo, expõe o sujeito e sua transformação após uma ação em busca de seu objeto de valor, que pode consistir em glória, felicidade, reconhecimento dentre outros. A busca pelo objeto de valor se inicia através da manipulação do sujeito que consiste na primeira fase da narrativa, em que manifesta um querer ou um dever instigado por meio da tentação, da intimidação, da sedução ou da provocação. Dentre essas nos deteremos a esta última, utilizada no filme, que é definida por Fiorin (1999) como: “quando o manipulador diz ao manipulado que ele é incapaz de realizar uma ação, esperando que, como reação, ele a execute com vistas a provar que é perfeitamente capaz de fazê-la.” A segunda fase da narrativa contempla o processo de competência em que o sujeito adquire o seu objeto modal, que lhe é atribuído por outro sujeito conferindo a este um saber e um poder realizar, tornando-o competente para a busca de seu objeto de valor. A terceira fase é aquela em que o sujeito realiza a ação, ou seja, sua performance, e por final a fase da sanção dividida em cognitiva e pragmática. A parte cognitiva se refere ao efetivo reconhecimento da performance do indivíduo. Já esse reconhecimento não é determinante, mas sim o recebimento de um prêmio ou um castigo. (Fiorin, 1999).

E por fim o nível discursivo que se detém a figuras mais abstratas, considerando as ferramentas consideradas para convencer o enunciatário do discurso, que seriam a temporalização, a actorialização e a espacialização. Para análise do filme focamos na análise do nível narrativo e fundamental, conforme segue abaixo.

5. Análise do filme

5.1 O nível narrativo

O percurso narrativo tem como sujeito o Soluço, que está em busca de um objeto de valor no caso o reconhecimento (ser igual, tornar-se viking, matar um dragão). Neste percurso o sujeito tem a figura do anti-sujeito, que neste caso é a forma diferente que Soluço apresenta de agir, pensar e ser perante os demais, característica essa que ao mesmo tempo em que o impede, ao final é um facilitador de sua conquista, mostrando

que ser diferente pode ser uma qualidade. O conhecimento sobre os dragões (o outro) ou a ciência em si é o objeto modal que possibilita a eliminação de preconceitos e a posterior transformação de sua sociedade. Essa transformação de sua sociedade é a possibilidade de beneficiamento mútuo entre vikings e dragões, desconsiderando estes como pragas e os elevando para uma posição equivalente a dos próprios vikings.

-O nível narrativo do filme, portanto pode ser explorado da seguinte forma:

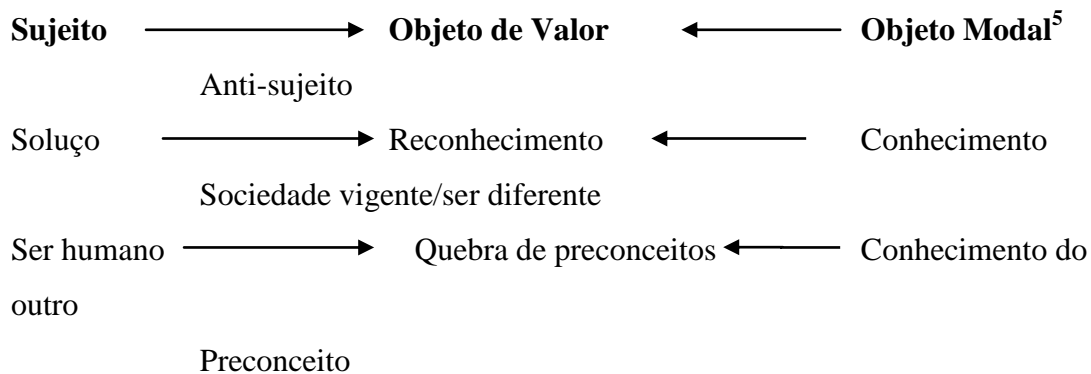


Figura 2. Esquema de identificação da relação sujeito e objeto de valor considerando o objeto modal para concretização da busca.

Fases da Narrativa

1. Manipulação: no filme, Solução é colocado em ação por meio de provocações que são feitas a ele em diversos momentos, pelo seu Pai, seus amigos, a garota que gosta (Astrid) e a aldeia como um todo, que o reprovam pelo seu modo de ser atrapalhado, desajeitado, e curioso, características que o diferem de todos os demais vikings. Um exemplo de provocação figurativizada pelo Bocão empregado e amigo de seu Pai que cuida de Solução: “Se quiser mesmo sair e matar dragões terá que parar com tudo... Isso!”⁶, apontando para o menino inteiro.

2. Competência: para que Solução seja reconhecido pela sociedade na qual vive é necessário a aquisição do conhecimento que o torna competente em lidar com os dragões, sendo assim reconhecido por sua aldeia e obtendo seu objeto de valor. Portanto sua competência é adquirida através do saber. O conhecimento adquirido por Solução pode ser representado como a Ciência, o conhecimento e a tecnologia por ela proporcionada a Sociedade, que garante um conhecer, manejar e garantindo inclusive a nossa sobrevivência.

⁵ Segundo FIORIN (1999): “Há dois tipos de objetos buscados pelos sujeitos: os objetos modais (o querer, o dever, o poder e o saber) e os objetos de valor”.

⁶ Como treinar o seu Dragão? Produção de Peter Hastings. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010. 1CD (98min):DVD.

3. **Perfórmance:** identificada através do vôo com Astrid, a luta na arena contra os paradigmas de sua sociedade, luta contra o dragão maior, dentre outros momentos em que Solução pratica ações visando o seu objeto de valor.

4. **Sanção:** momento final em que Solução vê a sua Aldeia transformada e convivendo pacificamente de forma mutualística com os dragões.

Abaixo um esquema mostra a busca do sujeito, no caso Solução pelo reconhecimento da aldeia na qual vivia e as etapas desse processo.

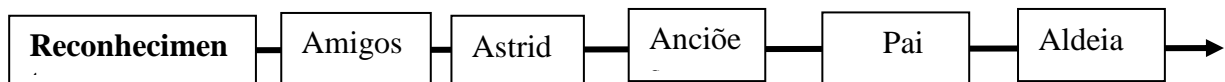


Figura 3. Trajetória do reconhecimento de Solução, iniciando-se por seus amigos até alcançar sua aldeia inteira.

5.2 Nível discursivo

O nível discursivo se divide em duas partes, a primeira constitui a actorialização entre os vikings e os dragões que foi explorado mais acima na descrição de cada uma dessas figuras. E a segunda parte consta a figurativização ou tematização, no qual abordamos a relação de representação, presente no filme na imagem no dragão, que representa o outro. A questão da alteridade tratada no tópico à figura do dragão e a questão da alteridade.

5.3 Nível Fundamental

Como exposto no nível fundamental, é apresentado à contradição entre valores presentes no filme. Existem oposições no filme entre tradição/modernidade; parcialidade/totalidade; humano/não humano, envolvendo a relação entre os vikings e os dragões na qual é calcada a questão da alteridade; e a relação humanos/humanos, entre Solução e os demais vikings, associada à identidade do sujeito.

A oposição existente em relação à tradição e modernidade é ressaltada pelos valores associados aos vikings, como figuras brutas ignorantes e limitadas ao mundo mítico e conservador, em contraposição a modernidade que valoriza fundamentalmente a ciência, veiculado de forma veemente no filme, expondo a fundamentação da teoria antecedendo à prática.

De forma geral as figuras de valores presentes no filme podem ser expostas pela figura 4 abaixo.

HUMANOS X NÃO HUMANOS
DRAGÕES X VIKINGS = OUTRO X SER HUMANO

TRADIÇÃO X MODERNIDADE

Figura 4. Contraposições de valores do filme.

O quadrado semiótico expõe a extrapolação dos padrões que estavam definidos no início do filme. Quando Solução busca ser reconhecido, refere-se também a busca de se tornar um viking. Porém ser um viking está diretamente associado desde o início a brutalidade; ignorância e a habilidade de matar dragões, características essas das quais Solução não dispõe. No momento em que não é capaz de matar um dragão, Solução confere ao dragão a passagem de bicho para não bicho. E apenas através de sua aproximação e das conseqüentes descobertas a respeito dos dragões- sendo reconhecido num primeiro nível apenas por estes – Solução consegue atingir o patamar de viking que ao final também é recolocado. Essas colocações a respeito do quadro semiótico estão esquematizadas pela figura 5.

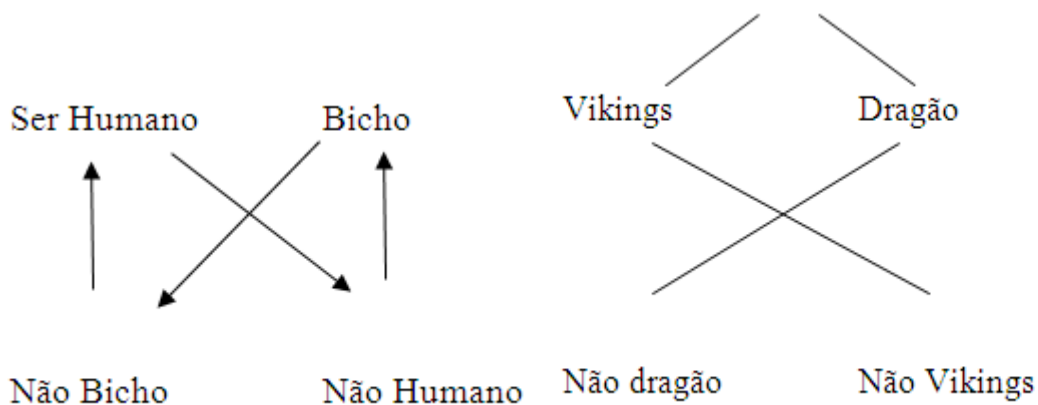


Figura 5. Quadrado semiótico (SOUZA, 2006).

5.4. Relações biológicas do filme

O filme pode ser abordado de forma a ressaltar a morfologia dos dragões e sua relação com o processo de adaptação dos animais, por exemplo, dentre outros temas que podem ser colocados e questionados para o ensino de ciências, analisando o tamanho da asa de cada dragão e a sua relação com a capacidade de vôo (um exemplo explícito seria o dragão maior que se alimenta dos recursos dispostos pelos demais dragões a este), a estrutura física, necessidade e utilidade das escamas, dentre outras semelhanças com outros animais pertencentes tanto ao grupo dos répteis como dos mamíferos. Outro ponto interessante de se perceber ao analisar a figura de cada um dos dragões presentes no filme é a sua variabilidade.

Por mais que sejam dragões, cada um apresenta uma particularidade distinta do outro. Enquanto fúria da noite tem a característica de soltar bolas de chamas e tem a capacidade de se mimetizar no escuro. Há dragões com a habilidade de soltar gases de efeito, alguns que apresentam maior ou menor velocidade, de tamanhos e habilidades variadas. A exaltação da ciência presente no filme também é uma característica marcante, determinada principalmente nos momentos em que Soluço busca por possibilidades de intervenção e adaptações através do desenvolvimento de instrumentos e tecnologias, como por exemplo, a prótese de perna de soluço, e da mão do personagem Bocão, e o suporte para vôo (prolongamento da cauda) de Fúria da Noite. Ambos possibilitados pelo esforço e determinação de Soluço, que por meio do estudo e do conhecimento a respeito desses seres, alcança a desmistificação de falsas idéias instituídas por seus antepassados até a sociedade na qual vive.

5.5. Eixo Social



Figura 6. Cena do filme que retrata a aproximação entre dragões e vikings modificando os valores e a constituição da sociedade de Soluço.

As relações sociais presentes no filme são o foco do filme, uma vez que a busca de Soluço gira em torno do reconhecimento, que consta num atributo que só pode surgir através dos outros.

O agir sem ampla reflexão, presente no filme é mediado pela cultura viking que demonstra um desprezo a toda fragilidade, numa freqüente exaltação da brutalidade e da estrutura física forte, que é enfraquecida pelo protagonista do filme, que mesmo sendo filho do líder dos vikings, não suscita essas características, constituindo num garoto mais intelectual, curioso, criativo e como se não bastasse ainda é desajeitado, sensível e frágil fisicamente. Conforme indica Crochík: (2006, p.27) “Numa cultura que privilegia a força, o preconceito prepara a ação da exclusão do mais frágil por aqueles que não podem viver a sua própria fragilidade”, e é nesse patamar cultural em que a aldeia de Soluço se estabelece.

Diante desse quadro, a discriminação sofrida por Soluço o remete a idéia de contradizer o estado de não viking e para isso decide se equivaler nas mesmas ferramentas que os vikings de fato. Por esse motivo, pode-se pontuar o momento clímax do filme como a cena em que Soluço tem a chance de matar o dragão, porém ao olhar em seus olhos desiste do ato. Esse momento pode ser descrito por Crochík (2006) em que:

[...] o preconceito diz mais da pessoa que o exerce do que daquela sobre a qual é exercido. Quanto maior a debilidade de experimentar e de refletir, maior a necessidade de nos defendermos daqueles que nos causam estranheza. E isso ocorre - nunca é demasiado repetir – porque o estranho é demasiado familiar. Como Freud (1975) pôde mostrar o medo frente ao desconhecido, ao diferente, é menos produto daquilo que não conhecemos, do que daquilo que não queremos e não podemos re-conhecer em nós mesmos por meio dos outros. (Crochík, 2006, p.17)

E por esse motivo, pode-se justificar o ato complacente de Soluço desistindo de atacar o dragão que seria um modo prático e mais fácil de adquirir o seu reconhecimento por sua aldeia, uma vez que se reconhece ao ver a situação na qual se encontra o dragão Fúria da noite.

Interessante atentar para a forma com que o filme veicula as diferenças, que mesmo ressaltando a mensagem de tolerância, para criar os efeitos de humor no filme usa de imagens estereotipadas. Para tal utiliza recorrentemente do relacionamento entre os irmãos gêmeos, a presença da questão de gênero, numa disputa entre os meninos e as meninas, e que em alguns momentos exibe um caráter machista (Presente na cena em que os gêmeos lutam pelo escudo em que Cabeça dura diz a sua irmã: “Pega aquele com a flor é bem de mulherzinha!”⁷) a imagem do gordo bobalhão representado pelo personagem perna de peixe que de alguma forma podem contradizer a mensagem que o filme parece objetivar.

É possível também estabelecer uma associação entre as crianças e os respectivos dragões que assumem, objetivando também o efeito de humor. Tanto nas características morfológicas e físicas quanto nas características comportamentais de cada uma das crianças.

⁷ Como treinar o seu Dragão? Produção de Peter Hastings. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010. 1CD (98min):DVD.



Figura 7.

Associação entre características morfológicas entre dragões e crianças, um dos macetes responsáveis pelo efeito de humor do filme.

6. Conclusão

Os filmes infantis tratam, portanto de inúmeros valores e ideais que ao ser apresentado ao público infantil de forma crítica, possibilitam a constituição da identidade desses.

O filme “Como treinar seu dragão” se insere nesse contexto ao possibilitar inúmeras temáticas, dentre as quais o tema da diversidade, que neste é explícito através do eixo biológico e social. Ambos os eixos podem ser tratados conjuntamente explicitando-se a dualidade diversidade étnica cultural e biológica, podendo ser considerados como eixos interdependentes.

A compreensão de Solução acerca do comportamento dos dragões, que inicialmente permitia e ele os classificar como pragas em sua aldeia, apresentando um comportamento que respondia a uma necessidade configurada pelo dragão maior, alterou sua visão sobre os dragões e o fez compreender tais atitudes ao ponto de criar estratégias para combater o que restringia a possibilidade de pacificação entre dragões e vikings. Essa modificação pode ser explicitada ao se comparar as narrativas do início e do final do filme, em que o próprio Solução descreve a sua aldeia. Inicialmente se retrata a esses os considerando pragas, e ao final tratando-os como animais de estimação, sendo a presença destes a melhor característica de Berk:

“Essa é Berk. Fica a 12 dias do norte de Desânimo e alguns graus do sul de Morrendo de frio. Ela é enraizada no meridiano da tristeza. Minha Aldeia, em uma palavra: Sólida. Ela existe há



sete gerações, mas todas as casas são novinhas em folha. Temos pesca, caça e um pôr do sol super charmoso o único problema são as pragas. Sabe os lugares costumam ter ratos ou mosquitos, nós temos dragões.”⁸

No final ele o coloca como:

“Essa é Berk, neva nove meses por ano e nos outros três cai granizo. Tudo que é cultivado aqui é sem sabor e o povo que vive aqui é mais ainda. A única coisa boa são nossos animais de estimação. Sabe; nos outros lugares as pessoas têm pôneis, papagaios, mas nós temos dragões.”

Portanto o cinema é um meio de comunicação que exerceu influencia historicamente e ainda a exerce de forma acentuada sobre o processo de aculturação e formação de identidade das crianças, uma vez que é parte do cotidiano infantil cada uma das produções lançadas nesse meio. Por esse motivo importante analisar e verificar que essas produções apresentam determinada contribuição para transmitir diversos valores e analisá-los a fim de questionar quais valores está formando as crianças das gerações atuais.

7. Referências Bibliográficas

BRUZZO, Cristina. **Filmes e Escola: Isto Combina?** Revista Ciência e Ensino, São Paulo, jun., nº 6. p.03 -04. 1999.

COMO TREINAR O SEU DRAGÃO? Produção de Peter Hastings. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010.1 CD(98 min): DVD.

CROCHIK, José Leon. “O conceito de preconceito”. In: **Preconceito, Indivíduo e Cultura**. São Paulo: Casão do Psicólogo, 2006.

FANTIN, Monica. **Crianças cinema, e mídia-educação: olhares e experiências no Brasil e na Itália**. 2006.399f. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Federal de Santa Catarina, Ilha de Santa Catarina. Disponível em:

⁸ Como treinar o seu Dragão?Produção de Peter Hastings. Estados Unidos: Paramount Pictures,2010.1CD (98min):DVD.



<http://www.ppge.ufsc.br/ferramentas/ferramentas/tese_di/arquivos/12.pdf >>. Acesso em: 29 de março de 2011 às 19:47.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. 14 ed.-São Paulo: Contexto, 2009.

FIORIN, José Luiz. **Sendas e Veredas da Semiótica Narrativa e Discursiva**. DELTA, São Paulo, v.15 n.1 Fev. 1999. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44501999000100009> Acesso em: 30 de novembro de 2010 às 20:28.

INGERSOLL, Ernest. **Dragons and Dragon Lore**. New York: Book Tree, 1999.

JAMESON, Frederic. **Archaeologies of the future**. The desire called utopia and other science fictions. New York: Verso. 2005.

LÉVÊQUE; Christian. **A Biodiversidade**. 1ªed.- São Paulo: EDUSC, 1999. MONSTROS S.A. Produção de Darla K. Anderson Estados Unidos: [Pixar Animation Studios](http://www.pixar.com), 2001 CD(106 min): DVD.

MAZZARELA, Sharon R.(Org.).Os **Jovens e a mídia: 20 questões**.Porto Alegre : Artmed, 2009.

SOUZA, Licia Soares de. **Introdução às teorias semióticas**.-Petrópolis,RJ:Vozes;Salvador, BA:2006.

SILVA E GOMES, Tânia Cristina do Ramo, e Ana Claudia Fernandes. **A importância dos desenhos animados como representação ideológica: formação da identidade infantil**. CESUMAR, São Paulo, jan. /jun., v.11, n.1, p 37-43.2009.

TAYLOR, C. “A política de reconhecimento” in TAYLOR, C. (org) **Multiculturalismo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.