

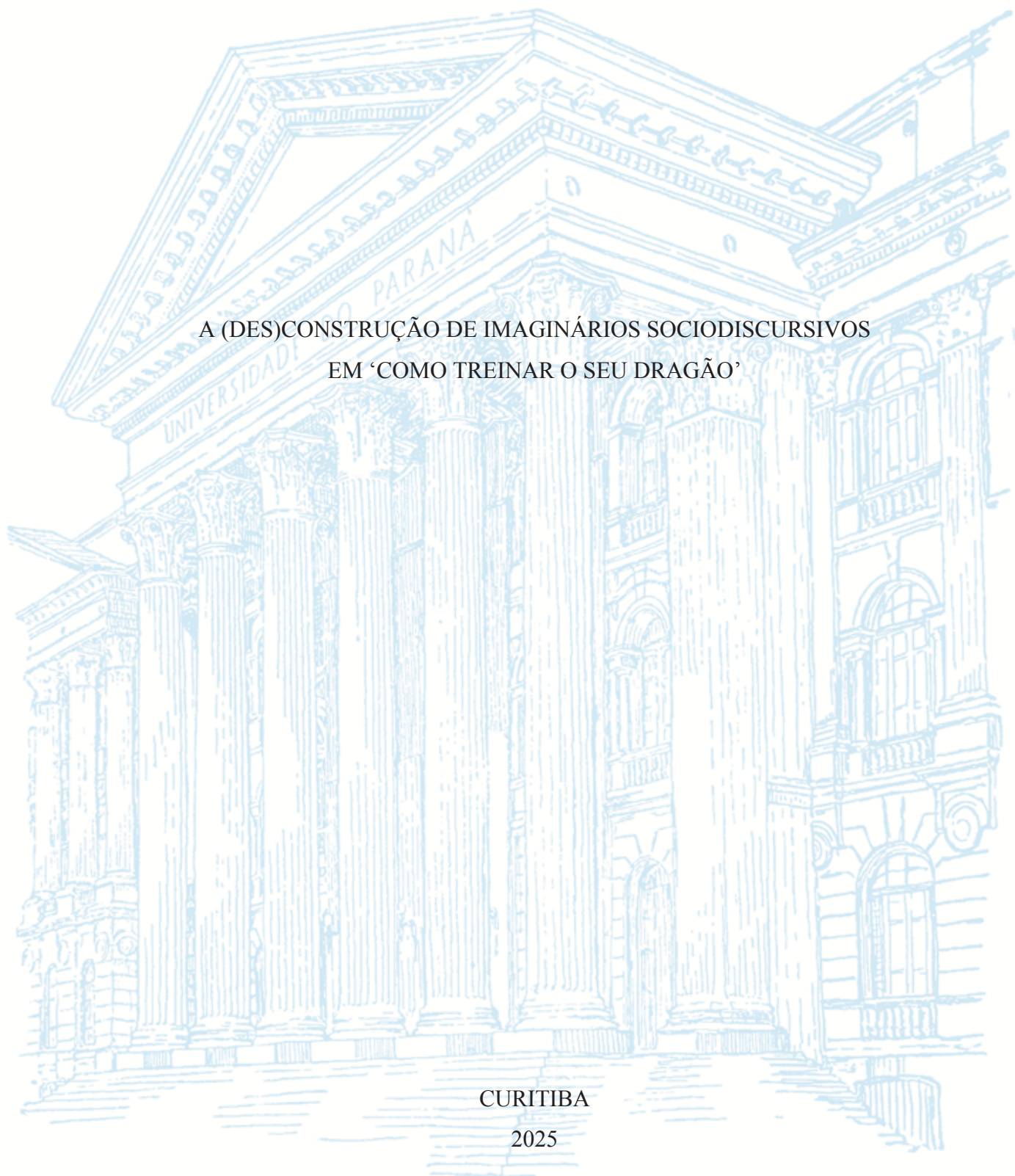
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LÍVIA MARA FREIRES

A (DES)CONSTRUÇÃO DE IMAGINÁRIOS SOCIODISCURSIVOS  
EM ‘COMO TREINAR O SEU DRAGÃO’

CURITIBA

2025



LÍVIA MARA FREIRES

A (DES)CONSTRUÇÃO DE IMAGINÁRIOS SOCIODISCURSIVOS  
EM ‘COMO TREINAR O SEU DRAGÃO’

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Letras, Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Teresa Cristina Wachowicz

CURITIBA

2025

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Freires, Livia Mara

A (des)construção de imaginários sociodiscursivos em 'Como treinar o seu dragão'. / Livia Mara Freires. – Curitiba, 2025.

1 recurso on-line : PDF.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Letras.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Teresa Cristina Wachowicz.

1. Análise do Discurso. 2. Diálogos imaginários. 3. Como treinar o seu dragão (Filme). I. Wachowicz, Teresa Cristina, 1966-. II. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

Bibliotecária: Fernanda Emanóela Nogueira Dias CRB-9/1607

## TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação LETRAS da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **LÍVIA MARA FREIRES**, intitulada: **A (DES)CONSTRUÇÃO DE IMAGINÁRIOS SOCIODISCURSIVOS EM ?COMO TREINAR O SEU DRAGÃO?**, sob orientação da Profa. Dra. TERESA CRISTINA WACHOWICZ, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestra está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 25 de Fevereiro de 2026.

Assinatura Eletrônica

05/03/2026 16:15:36.0

TERESA CRISTINA WACHOWICZ

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

04/03/2026 18:04:24.0

THIAGO BARBOSA SOARES

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DE TOCANTINS)

Assinatura Eletrônica

12/03/2026 11:23:21.0

LUANA DE CONTO

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e à espiritualidade, por guiarem meus passos e iluminar minhas escolhas quando eu não sabia o que viria pela frente. Do fundo do meu coração, agradeço à minha família por todo o apoio e amor. Muito obrigada à minha mãe, Elaine, pelo cuidado com a minha educação desde sempre, que fez toda a diferença, e por me fazer querer ser ainda melhor. Muito obrigada a meu pai, Antônio, pelo incentivo e por todas as idas e vindas na madrugada para me buscar e deixar no aeroporto durante as viagens para Curitiba.

Muito obrigada à minha irmã, Brenda, por me encorajar a buscar voos sempre maiores, e ao meu cunhado, Samir, por todas as conversas sobre o futuro junto à Nina, que significaram muito para mim e me trouxeram até aqui. Agradeço imensamente a todos os meus familiares, que me fizeram ser quem sou hoje. Obrigada, vovó Maria, vovô Gerson, padrinho Gil, madrinha Gilvana, Gabriela e parentes que moram no meu coração.

Também agradeço ao meu melhor amigo, Paulo Lourenço, pelo chaveiro do Han Quokka e pelo que isso significa; à Monique, pelas nossas reflexões sobre incertezas da vida; à Mariana e todos os meus amigos, com quem sempre pude contar e pelos momentos em que compartilhamos nossos anseios e preocupações. Agradeço imensamente aos meus colegas do Centro de Ensino Médio Tiradentes de Palmas-TO, que me ajudaram a conciliar o trabalho com o mestrado - meus agradecimentos especiais à minha coordenadora, Inalva, por se preocupar comigo e me ajudar a manter meus dois sonhos: ser professora e pesquisadora.

Meus sinceros agradecimentos à minha orientadora, Teresa Cristina Wachowicz, que tornou todo esse processo, inicialmente repleto de receios e inseguranças, em um período sereno e fluido, ainda mais prazeroso. Obrigada, Teca, pelos grupos de estudo, as reuniões online, e pelo seu “vai dar tudo certo” no nosso primeiro encontro, em 22 de fevereiro de 2024. Obrigada, também, às minhas amigas orientandas da Teca: Karin e Shirley. Foi tudo mais leve por causa da companhia de vocês.

Muito obrigada aos professores do mestrado da UFPR, Marina Legroski e Paulo Benites, pela compreensão e pelo grande aprendizado que tive em suas disciplinas. Obrigada também aos professores de quem fui aluna especial, Thiago Soares (UFT) e Luciane de Paula (UNESP). Por fim, gostaria de agradecer ao Chris Sanders e Jean Deblois, por terem criado a obra de arte chamada *Como Treinar o Seu Dragão*, que me levou a fazer esta dissertação de mestrado. Agradeço também ao compositor musical do filme, John Powell, e aos grupos de *K-pop*, Stray Kids e BTS, que compuseram a trilha sonora deste trabalho.

“Eu vou passar a me chamar Solução, O Útil, e meu dragão será o Cheio de Dentes”

(CROWELL, 2014, p. 109)

## RESUMO

Esta dissertação investiga os processos de (des)construção de imaginários sociodiscursivos no filme de animação *Como Treinar o Seu Dragão* (2010), da DreamWorks, na versão dublada em português brasileiro. Partindo do pressuposto de que produções audiovisuais infantojuvenis veiculam e questionam narrativas sociais, analisa-se como a obra mobiliza recursos linguístico-discursivos e multimodais para subverter estereótipos associados à identidade *viking* e a concepção de fraco em uma sociedade. O referencial teórico se ancora na Análise do Discurso de linha francesa, com base nos postulados de Patrick Charaudeau (2017; 2022) sobre imaginários sociodiscursivos e jogo de saberes; e de Dominique Maingueneau (1997; 2008a; 2008b) acerca de *ethos* e heterogeneidade discursiva. Além disso, elementos de análise semântica como referenciação (Culioli, 1990), modalização (Castilho e Castilho, 1993) e polifonia (Ducrot, 1988) são utilizados como ferramenta complementar. A metodologia é de natureza qualitativa, bibliográfica e exploratória, com foco em cinco eixos que englobam cenas e trechos prototípicos do longa-metragem, selecionadas por ilustrarem a representação do jogo de saberes, imaginários, a transformação do *ethos* de Soluço e a presença da heterogeneidade mostrada como elementos de tensão entre o discurso hegemônico da comunidade *viking* e a sua desconstrução, proporcionada pelo personagem principal. Por meio desse estudo, conclui-se que a animação, para além de seu caráter lúdico, configura um espaço discursivo de ressignificação de representações sociais e de crítica a estruturas de poder, reforçando o potencial transformador da linguagem cinematográfica. Assim sendo, a pesquisa buscou preencher uma lacuna nos estudos discursivos ao dedicar-se a uma obra não-Disneyana de amplo alcance midiático, oferecendo novas perspectivas para a análise discursiva de narrativas animadas.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso; imaginários sociodiscursivos; *ethos*; heterogeneidade; *Como Treinar o Seu Dragão*.

## ABSTRACT

This dissertation investigates the processes of (de)construction of sociodiscursive imaginaries in the animated film *How to Train Your Dragon* (2010), from DreamWorks, in its Brazilian Portuguese dubbed version. Starting from the assumption that audiovisual productions for children and young adults convey and question social narratives, the study analyzes how the work mobilizes linguistic-discursive and multimodal resources to subvert stereotypes associated with viking identity and the conception of weakness in a society. The theoretical framework is anchored in French-line Discourse Analysis, based on the postulates of Patrick Charaudeau (2017; 2022) concerning sociodiscursive imaginaries and the interplay of knowledges, and of Dominique Maingueneau (1997; 2008a; 2008b) regarding *ethos* and discursive heterogeneity. Furthermore, elements of semantic analysis, such as referencing (Culioli, 1990), modalization (Castilho and Castilho, 1993) and polyphony (Ducrot, 1988) are used as complementary tools. The methodology is qualitative, bibliographic, and exploratory in nature, focusing on five axes that encompass prototypical scenes and excerpts from the feature film. These were selected for illustrating the representation of the interplay of knowledges, imaginaries, the transformation of Hiccup's *ethos*, and the presence of shown heterogeneity as elements of tension between the hegemonic discourse of the viking community and its deconstruction, driven by the main character. Through this study, it is concluded that the animation, beyond its recreational side, constitutes a discursive space for the re-signification of social representations and for the critique of power structures, reinforcing the transformative potential of cinematographic language. Therefore, this research aimed to fill a gap in discursive studies by focusing on a non-Disney work of broad media reach, offering new perspectives for the discursive analysis of animated narratives.

**Keywords:** Discourse Analysis; sociodiscursive imaginaries; *ethos*; heterogeneity; *How to Train Your Dragon*.

## LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1 - Solução em direção contrária aos outros <i>vikings</i> .....	44
IMAGEM 2 - Solução e os outros personagens .....	45
IMAGEM 3 - Solução subindo as escadas de casa .....	51
IMAGEM 4 - Solução observando os outros jovens .....	54
IMAGEM 5 - O Manual dos Dragões .....	59
IMAGEM 6 - Dragão Pesadelo Monstruoso no início de <i>Como Treinar o Seu Dragão</i> .....	61
IMAGEM 7 - Dragão Banguela durante <i>Como Treinar o Seu Dragão</i> .....	61
IMAGEM 8 - Sequência de Solução e Pesadelo Monstruoso .....	64
IMAGEM 9 - Dragão antagonista em <i>Como Treinar o Seu Dragão</i> .....	68

## **LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS**

ACD	- Análise Crítica do Discurso
AD	- Análise do Discurso
ADF	- Análise do Discurso Francesa
AMD	- Análise Multimodal do Discurso
FD	- Formação Discursiva

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO: AS ANIMAÇÕES E A ANÁLISE DO DISCURSO .....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>REVISÃO TEÓRICA: DE IMAGINÁRIOS À MODALIZAÇÃO.....</b>	<b>19</b>
2.1	PANORAMA GERAL DA ANÁLISE DO DISCURSO .....	19
2.2	CONCEITOS FUNDAMENTAIS.....	23
2.2.1	Linguagem, discurso e formação discursiva.....	23
2.2.2	Jogo de saberes e imaginários sociodiscursivos .....	24
2.2.3	<i>Ethos</i> e cena de enunciação .....	30
2.2.4	Heterogeneidade discursiva .....	33
2.2.5	A semântica: referenciação, modalização e polifonia .....	38
<b>3</b>	<b><i>COMO TREINAR O SEU DRAGÃO: ANALISANDO</i></b>	
	<b>DISCURSIVAMENTE .....</b>	<b>40</b>
3.1	OBJETO DE ANÁLISE .....	40
3.2	CRITÉRIOS DE ANÁLISE .....	41
3.2.1	Primeiro, capture o seu dragão: o discurso dos <i>vikings</i> para Solução ao início da trama .....	43
3.2.2	Heróis ou exilados: diálogo entre Solução e Estoico .....	49
3.2.3	Treinando o seu dragão do jeito difícil: as tentativas de Solução em matar dragões... 54	
3.2.4	Quando a gritaria não funciona: o Manual dos Dragões e encontro com Banguela.. 58	
3.2.5	Na boca do dragão: confronto entre Solução e <i>vikings</i> ao ter que matar um dragão... 63	
	<b>SOLUÇÃO, O ÚTIL: CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>70</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>73</b>
	<b>ANEXO A – TRANSCRIÇÃO DE <i>COMO TREINAR O SEU DRAGÃO</i> .....</b>	<b>78</b>
	<b>ANEXO B – LINK DE ACESSO AO FILME .....</b>	<b>108</b>

## 1. INTRODUÇÃO: AS ANIMAÇÕES E A ANÁLISE DO DISCURSO

A arte é “uma dimensão fundamental da construção do indivíduo”, porém, considerada um elemento de caráter secundário pela sociedade (Melo, 2006, p. 92). Em concordância com Melo, é possível observar que os filmes são manifestações artísticas de grande alcance, presentes no cotidiano, mas raramente interrogados em sua complexidade simbólica. Nesse cenário, *Como Treinar o Seu Dragão* (disponível em transcrição no anexo A e em link no anexo B) é uma obra cinematográfica ainda pouco abordada sob uma perspectiva discursiva crítica – especialmente considerando sua relevância cultural e potencial de ressignificação de narrativas tradicionais.

A produção integra uma trilogia<sup>1</sup> de animação computadorizada, dirigida por Chris Sanders e Dean DeBlois, lançada pela primeira vez em 2010 pela DreamWorks Animation, e retrata um mundo medieval em que *vikings* e dragões vivem em conflito. Baseada no livro homônimo de Cressida Cowell, a obra apresenta Solução como um personagem subestimado por todos os cidadãos de Berk - vila da ficção. Contudo, o jovem, filho, do chefe da aldeia desenvolve amizade proibida com um dragão - criatura tida como mortal e sanguinária - e, ao longo do enredo, tenta desconstruir o ideal criado sobre o comportamento *viking*, atrelado à virilidade e ao assassinato de dragões.

O longa-metragem desperta o interesse do público não apenas pelo enredo, mas também pelas reflexões que propõe. Nele, o personagem principal, que não se encaixa nos padrões exigidos pela sociedade, busca matar um dragão para obter reconhecimento. Essa busca muda quando ele encontra um dragão da espécie Fúria da Noite ferido, é incapaz de matá-lo e, posteriormente, o intitula de Banguela.

Assim, uma amizade é construída entre os dois, e Solução descobre que o conhecimento dos *vikings* sobre dragões estava equivocado, pois não eram criaturas hostis como acreditavam. Entretanto, por ter valores contrários aos do grupo, o jovem era marginalizado, até que, no momento de principal tensão da narrativa, salvou a vila junto a Banguela, e consequentemente causou grande mudança no pensamento coletivo de sua aldeia.

De acordo com o Box Office Mojo (2019) e IMDb<sup>2</sup>, a obra é uma das produções de maior bilheteria da DreamWorks Animation, sendo a quinta maior bilheteria de um filme de animação em 2010. A franquia liderou bilheterias em diversos países, inclusive no Brasil,

---

<sup>1</sup> Ao longo do texto, “Como Treinar o Seu Dragão” se refere apenas ao primeiro filme da trilogia.

<sup>2</sup> *Internet Movie Database* (em português: Base de Dados de Filmes na Internet), é uma base de dados online pertencente à Amazon que fornece informações sobre filmes, séries, músicas e jogos eletrônicos.

reproduzida em setores midiáticos abertos e fechados. Além disso, no mesmo ano de sua estreia, foi premiado com o Globo de Ouro e prêmios Annie por animação inovadora e recebeu duas indicações ao Oscar: Melhor Longa de Animação e Melhor Trilha Sonora Original.

Assim sendo, esta pesquisa se justifica pelo interesse pessoal da autora, que sempre teve afinidade com o filme e, durante a experiência na graduação, ao ter contato com a disciplina de Análise do Discurso, observou que diversos conceitos estudados poderiam ser encontrados dentro da animação. Essa relação de proximidade permitiu uma compreensão cada vez mais aprofundada de suas camadas discursivas. A produção em análise, em certo sentido, acompanhou o percurso intelectual e afetivo da pesquisadora: se na infância era apreciado por seus elementos narrativos e estéticos, com o amadurecimento e a formação acadêmica, tornou-se também um objeto de reflexão crítica.

Ademais, a escolha pela animação inaugural da franquia ocorre devido ao seu caráter fundante: é nele que se estabelecem os imaginários a serem desconstruídos - como a dicotomia *vikings* (civilização) vs. dragões (ameaça). Além disso, seu universo ficcional apresenta uma narrativa de transformação (do *ethos* de Solução, da relação com o Outro) que materializa linguisticamente o processo de ruptura. Nesse contexto, ao focar na versão dublada em português brasileiro, reforça-se ainda o interesse em investigar como esses imaginários são localmente ressignificados, considerando o papel da dublagem na recepção nacional.

É válido destacar que o processo de tradução pode trazer diferentes sentidos às frases, como no diálogo entre Solução e Astrid, em que, na versão original, Solução pergunta “*Why is this so important to you all of a sudden?*”<sup>3</sup> e Astrid responde “*Because I want to remember what you say right now*”<sup>4</sup>, enquanto a dublagem apresenta os enunciados “*Por que você quer tanto saber assim, de repente?*” e “*Eu só estou curiosa em saber qual vai ser a tua resposta*”. Além disso, há a frase em que Solução pronuncia “*We are vikings*”<sup>5</sup>, mas a versão dublada traz a supressão do pronome “*nós*”, ficando apenas “*Somos vikings*”. Contudo, este trabalho não objetiva se desdobrar nessa seara.

Destarte, esta pesquisa se justifica, também, pela escassez de produções acadêmicas voltadas a estudos que se debruçam sobre animações infanto-juvenis e que tenham como principal pilar teórico a Análise do Discurso, em específico a abordagem sobre imaginários

---

<sup>3</sup> Em português (tradução da autora): Por que isso é tão importante para você, de repente?

<sup>4</sup> Em português (tradução da autora): Porque eu quero lembrar o que você vai falar agora.

<sup>5</sup> Em português (tradução da autora): Nós somos vikings.

sociodiscursivos e heterogeneidade mostrada (Charaudeau, 2017; Maingueneau, 1997). No Brasil, existem poucos trabalhos que estudam produções cinematográficas, especialmente no que se refere à análise de obras não-disneyanas - como é o caso de *Como Treinar o Seu Dragão* (DreamWorks, 2010-2019).

Dentro dessa seara, destacam-se os trabalhos de Camila Medina (2011), que analisa *Wall-e*, da Disney, dentro da perspectiva de Bakhtin e Fiorin; Marina Estela Graça (2014), que discorre sobre a presença de discursos em animações conforme Hjelmslev; e Tiago Marques Luiz (2023), que leva em consideração o conceito de intertextualidade para Bakhtin em *Pocahontas*, também animação da Disney. Portanto, esta dissertação pretende trazer um olhar que se volta às animações cinematográficas - em específico uma produção DreamWorkiana - pelas teorias de Patrick Charaudeau e que tem como suporte Dominique Maingueneau.

Para além disso, são adotados procedimentos de análise semântica fundamentados em Ducrot (1988), Castilho e Castilho (1993) e Culioli (1990). Tais autores são utilizados com o fito de garantir a articulação conceitual linguístico-discursiva e o exame aprofundado da materialidade linguística presente no *corpus*, fundamentando as interpretações propostas. Utiliza-se essa abordagem teórica como ferramenta pois, segundo Ducrot (1988), a argumentação é presente na interação humana tanto quanto está inscrita na própria estrutura da língua, e o valor argumentativo de uma palavra está relacionado ao papel que esta pode desempenhar no discurso. Para Culioli (1985), também, as expressões linguísticas não funcionam de maneira estanque, pois operam tanto na relação do enunciador com o conteúdo de seu dizer (internamente) quanto na sua relação com o coenunciador (externamente).

Além disso, segundo Lucena Jr. (2005), o campo das animações, ao longo da história, tem reiterado discursos hegemônicos, o que pode ser percebido pela utilização de desenhos animados como instrumento para atingir propósitos de um grupo específico. Em contrapartida, muitas produções animadas "reconstroem, à sua maneira, a história de homens e sociedades" e expressam, por meio de diversos signos, a realidade (Almeida, 2000, p. 2). Essa afirmação ressalta a importância das produções animadas para a compreensão do meio social através de diferentes perspectivas.

Partindo desse princípio, diversas narrativas audiovisuais podem ser utilizadas como recurso para denunciar mazelas sociais e promover mudanças, ressaltando o caráter transformador dessas obras, que têm potencial para transgredir normas engendradas na sociedade (Wells, 1998; 2002). Sendo assim, sob a perspectiva de Almeida e Wells, é possível perceber que, mais do que produtos de entretenimento, as animações constituem um meio artístico que reflete a sociedade ao mesmo tempo em que possibilitam uma nova leitura sobre

o mundo, além da dualidade possível ao transmitir costumes e estruturas de poder tanto quanto questioná-los. Dentro desse contexto, dado o sucesso da produção cinematográfica e sua vasta abrangência de público, faz-se relevante uma pesquisa que contribua para os estudos da Análise do Discurso, dentro de animação infantojuvenil atual e de ampla veiculação midiática.

Diante do exposto, a investigação proposta neste trabalho parte da seguinte questão central: Quais recursos presentes no filme inaugural de *Como Treinar o Seu Dragão* constroem e desconstroem imaginários sociodiscursivos? Essa pergunta desdobra-se em três eixos complementares: Como o imaginário de *viking* é construído na obra? De que maneira ele é desconstruído, particularmente pela atuação do protagonista Soluço? Quais efeitos de sentido<sup>6</sup> decorrem dessa ruptura no contexto da animação infanto-juvenil? Leva-se em consideração, também, o conceito de comunidade *viking* que é retratado dentro da obra, analisado em seu contexto fictício na vila de Berk.

Dado o recorte analítico adotado e os questionamentos propostos, o trabalho tem como objetivo principal analisar os processos de (des)construção de imaginários sociodiscursivos na animação *Como Treinar o Seu Dragão* (na versão dublada em português brasileiro). Para tanto, são utilizados como base os recursos linguístico-discursivos identificados à luz de Patrick Charaudeau e Dominique Maingueneau.

Dessa forma, os objetivos específicos incluem: identificar os imaginários sociodiscursivos presentes no longa-metragem, utilizando os conceitos de Charaudeau (2017; 2022) sobre imaginários e jogo de saberes; analisar os recursos linguístico-enunciativos que desconstroem esses imaginários segundo Maingueneau (1997; 2008); discutir os efeitos de sentido gerados pela ruptura com os paradigmas discursivos da animação infanto-juvenil, relacionando-os a questões que transcendem o mundo ficcional, como dinâmicas de poder, construção da alteridade e os mecanismos de resistência em sociedades contemporâneas.

Partindo disso, como hipótese, sustenta-se que no universo ficcional do longa-metragem em questão - tal como na realidade -, há uma condição ideológica que mantém o controle do indivíduo. Assim, o sujeito é coagido pela necessidade de pertencimento, mas o personagem principal - Soluço - rompe com essa ordem em dois níveis: no nível discursivo, por meio do jogo de saberes (Charaudeau, 2022), que subverte os imaginários dominantes (como a visão dos dragões como monstros); e no nível linguístico,

---

<sup>6</sup> Para Pêcheux (1997; 2010), os sentidos não são únicos, pois se constituem de acordo com as posições ocupadas pelo sujeito do discurso, determinadas pelas suas condições históricas e ideológicas. Assim, o sentido não é uma compreensão de um significado isolado, mas efeitos de sentidos possíveis entre interlocutores no discurso.

pelas marcas de heterogeneidade (Maingueneau, 1997), como a ironia e a transformação de seu *ethos* - que evolui de "inadequado" a "líder intelectual".

Para compreender tais fenômenos, é necessário explicitar elementos básicos que permeiam esta dissertação, como os conceitos de discurso, imaginários sociodiscursivos, saberes, *ethos* e heterogeneidade discursiva. A priori, o discurso é uma prática em que os significados são construídos e transmitidos por meio de diversos recursos, ultrapassando os códigos da manifestação linguageira (Charaudeau, 2005). Além disso, é uma prática social que envolve, mais do que estruturas linguísticas, elementos sociais, culturais e ideológicos do sujeito falante, bem como da sociedade na qual se encontra (Maingueneau, 2004).

Sob essa perspectiva, a linguagem está relacionada às relações sociais à mesma medida em que também é moldada pelas representações coletivas de significação. A essas representações dá-se o nome de imaginários sociodiscursivos, que são “uma forma de apreensão do mundo que nasce na mecânica das representações sociais, a qual [...] constrói a significação sobre os objetos do mundo” (Charaudeau, 2017, p. 578).

Diante disso, os imaginários consolidados criam valores e são construídos por saberes, ou seja, “sistemas de pensamentos” que criam teorias, doutrinas e opiniões (Charaudeau, 2017, p. 580). Esses saberes se constroem “por meio da linguagem, na e pela linguagem, [...] ancorados na cultura e no inconsciente coletivo” (Charaudeau, 2022, p. 23-25). Com isso, os sujeitos “falam utilizando seus saberes, conforme sua posição na sociedade”, e muitas vezes ocorre o jogo entre saberes, em que os tipos de saberes trocam de posição, circulando entre diversas categorias (Charaudeau, 2022, p. 36).

Esses conceitos podem ser observados em *Como Treinar o Seu Dragão* por meio do imaginário *viking* relacionado à força bruta e à necessidade de matar dragões. Essa percepção de mundo é construída e transmitida por meio de práticas discursivas, influenciando a interpretação da realidade por aqueles indivíduos (Charaudeau, 2017; 2022). Nesse contexto, o imaginário moldou - e foi moldado - pelo saber de que dragões eram seres fatais e deveriam ser mortos para a proteção da vila.

Dentro dessa perspectiva, na comunicação, o sujeito cria uma imagem de si mesmo – um *ethos* – como mecanismo discursivo para ressaltar seu direito de fala. Essa percepção se baseia na “necessidade de o sujeito falante ser acreditado” (Charaudeau, 2009, p. 5). Em consonância, Maingueneau (2008b) denomina *ethos* como a construção da imagem do sujeito por meio de estratégias que visem a transmitir uma identidade que dê credibilidade ao comunicante, em um processo de influência sobre o outro.

Para Maingueneau (2008, p. 17) essa noção abarca uma percepção multissensorial,

uma “noção fundamentalmente híbrida”. Isso porque, além do discursivo, fatores externos também influenciam na construção da identidade discursiva do falante, como gestos e trajés. Ao longo do filme, o *ethos* de Solução, inicialmente marcado pela inadequação (gestos hesitantes e voz baixa), transforma-se gradualmente em liderança intelectual (discurso assertivo e postura ereta), variando de acordo com o contexto em que se encaixava, na tentativa de se adaptar às normas da sociedade de Berk.

Ademais, Maingueneau (1997) conceitua a heterogeneidade do discurso, relacionada à diversidade de vozes, pontos de vista e discursos presentes em um texto ou em uma prática discursiva. O autor diferencia a heterogeneidade mostrada, que “incide sobre as manifestações explícitas, recuperáveis a partir de uma diversidade de fontes de enunciação”; e a heterogeneidade constitutiva. Esta última “não é marcada em superfície”, mas pode ser definida pela AD através do interdiscurso, “a propósito da constituição de uma formação discursiva”, ocorrendo de forma implícita no próprio texto (Maingueneau, 1997, p. 75).

No universo ficcional abordado, por exemplo, a heterogeneidade mostrada materializa-se nos discursos do Solução, que utiliza diversos elementos - como a ironia e repetição - para demonstrar sua insatisfação. Para Maingueneau (1997), a heterogeneidade revela as diferentes maneiras como os discursos são construídos e múltiplas vozes que estão em jogo em práticas discursivas. Esse mecanismo pode ajudar a identificar estratégias retóricas e discursivas para construir significados, bem como a complexidade das relações sociais e ideológicas que estão em jogo no discurso.

Nesse quesito, com base nas considerações anteriores, a análise é concentrada em eixos que contêm cenas e trechos prototípicos do filme. A decisão de agrupar os elementos de análise em eixos deve-se ao fato de que os fenômenos discursivos investigados não se restringem a momentos pontuais, mas se manifestam de forma repetida e ecoante em diferentes estágios da narrativa. Assim sendo, cada eixo foi construído para reunir essas manifestações sob uma lente comum, permitindo observar com maior clareza e robustez a atuação das noções abordadas nesta pesquisa. Desse modo, o eixo torna-se uma unidade de análise mais significativa para dar conta da complexidade e da recorrência dos processos discursivos em foco.

Estes foram selecionados por exemplificarem os conceitos abordados no trabalho e contribuir para ilustrar a relação entre discurso, imaginário, saberes, *ethos*, heterogeneidade e práticas sociais mediadas pela linguagem cinematográfica. São eles: (1) o discurso dos *vikings* para Solução ao início da trama; (2) as tentativas de Solução em matar dragões; (3) diálogo entre Solução e Estoico; (4) o Manual dos Dragões e encontro com

Banguela; (5) confronto entre Solução e *vikings* ao ter que matar um dragão.

Partindo desses pressupostos, a seleção dos eixos seguiu como critério a escolha de cenas e trechos que demonstram, prototipicamente, a materialidade dos conceitos teóricos na tessitura narrativa.<sup>7</sup> Foram priorizados momentos em que há a recorrência de saberes que engendram imaginários; cenas e trechos em que se percebe a construção de *ethos*; momentos de virada que Solução proporciona por meio de seus enunciados; e passagens em que os recursos de heterogeneidade discursiva – como ironias, negações ou reformulações – expõem tensões entre o discurso dominante e a construção de uma nova identidade.

Optou-se por organizar a análise seguindo a ordem cronológica da narrativa fílmica, em contraste com a disposição conceitual da fundamentação teórica. Essa opção metodológica prioriza a integridade diegética do objeto de estudo, respeitando a sintaxe própria da obra. Dessa forma, cada eixo selecionado pode ser examinado em sua plurissignificação, analisando como os conceitos teóricos – saberes, imaginários, *ethos* e heterogeneidade – se inter-relacionam e se manifestam de maneira concomitante no tecido discursivo do filme.

Além disso, é válido ressaltar que, segundo Demo (2000), a pesquisa é a instrumentação teórico-metodológica que visa à produção de um novo conhecimento científico. Nesse sentido, este estudo se fundamenta nesse princípio epistemológico, articulando referenciais teóricos e procedimentos metodológicos para analisar criticamente seu objeto. Por conseguinte, trata-se, aqui, de uma pesquisa qualitativa, de procedimento bibliográfico e objetivos exploratórios.

É qualitativa uma vez que, para Van Maanen (1983)<sup>8</sup>, a metodologia qualitativa é um termo guarda-chuva que cobre uma ampla gama de técnicas interpretativas que buscam descrever, decodificar, traduzir e assim compreender o significado de fenômenos que ocorrem no mundo social. É bibliográfica pois, conforme Fonseca (2002, p. 32) “procura referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações” sobre o objeto analisado. Também é exploratória, pois visa maior proximidade com o tema, a fim de torná-lo mais explícito, aprimorar ideias e construir hipóteses (Gil, 1991).

Dessa forma, para a concretização do estudo, foram adotadas as seguintes estratégias: leituras e resenhas de textos teóricos e acadêmicos; observação e análise do texto midiático em questão; e exposição das observações a partir das relações entre o objeto da dissertação e o referencial teórico durante grupos de estudo. Ademais, realizou-se uma revisão de literatura, a

---

<sup>7</sup> Foram escolhidos apenas cinco eixos pois, por se tratar de uma dissertação de mestrado, não é possível analisar o filme de forma integral, que está transcrito com minutagem (Anexo A) e disponível em link (Anexo B). É viável que, em pesquisas futuras, seja desenvolvido um trabalho que explore a obra em sua totalidade.

<sup>8</sup> Autores estudados na disciplina transversal de Metodologia Científica, ofertada pela UFPR em 2024.1.

fim de agregar mais subsídio teórico acerca do tema e da questão problema determinada, além dos títulos obtidos e debatidos ao longo das disciplinas e orientação.

Portanto, levando em consideração os objetivos e a abordagem teórico-metodológica aqui estabelecidos, este trabalho é dividido em 3 capítulos: introdução, referencial teórico e análise, seguida das considerações finais. A introdução, “As animações e a Análise do Discurso”, apresenta os elementos iniciais deste trabalho, como a apresentação do objeto de pesquisa, justificativa, hipótese e objetivos. O segundo capítulo, “Revisão teórica: de imaginários a heterogeneidade”, contém a fundamentação bibliográfica da pesquisa, como um panorama geral da Análise do Discurso e conceitos importantes para a análise proposta - que se dividem em: linguagem, discurso e formação discursiva; jogo de saberes e imaginários sociodiscursivos; *ethos* e cena de enunciação; e heterogeneidade discursiva.

O terceiro, “*Como Treinar o Seu Dragão: analisando discursivamente*”, apresenta os procedimentos de análise e o estudo semântico-discursivo da produção animada. Para tanto, leva-se em consideração os conceitos de saberes e imaginários sociodiscursivos, *ethos* e construção da identidade de Soluço, heterogeneidade e marcas enunciativas. Por fim, as considerações finais relacionam os efeitos discursivos da desconstrução dos imaginários à recepção da obra e às práticas sociais que ela representa. Assim sendo, espera-se que a pesquisa contribua para os estudos afins, aplicados à mídia e amplie o diálogo entre Análise do Discurso e produções audiovisuais contemporâneas.

## 2. REVISÃO TEÓRICA: DE IMAGINÁRIOS À MODALIZAÇÃO

A presente seção expõe a base teórica da pesquisa, abrangendo desde uma contextualização da Análise do Discurso até seus conceitos-chave para a análise. São eles: linguagem, discurso e formação discursiva; jogo de saberes e imaginários sociodiscursivos; *ethos* e cena de enunciação; e heterogeneidade discursiva. Além disso, os conceitos da semântica aqui utilizados também são apresentados, como a referenciação, modalização e polifonia. Por fim, é realizada a fundamentação da opção metodológica da dissertação para então refinar conceitos e selecionar os elementos mais pertinentes à investigação.

### 2.1 PANORAMA GERAL DA ANÁLISE DO DISCURSO

A Análise do Discurso (AD) tem-se consolidado como uma ferramenta essencial para a compreensão das dinâmicas sociais e culturais contemporâneas, ainda em constante expansão (Soares; Cutrim; Butturi, 2020). Nesse sentido, Maingueneau *apud* Soares; Cutrim; Butturi (2020, p. 53) aponta que “o campo da análise do discurso [...] resulta da convergência de correntes de pesquisa provindas de disciplinas muito diferentes”. Sob essa perspectiva, faz-se necessária a construção de um panorama histórico da AD e suas vertentes, até constituir-se como uma abordagem teórico-metodológica dedicada a compreender como os discursos são produzidos, disseminados e interpretados na sociedade.

Diante disso, historicamente, a reflexão sobre a relação entre linguagem, sociedade e poder tem raízes em filósofos como Nietzsche e Karl Marx. No início do século XX, Nietzsche (1987) explorou a linguagem como instrumento de construção de valores, enquanto Marx a vinculou às estruturas de dominação de classe. Já em 1916, Ferdinand de Saussure, ao distinguir *langue* e *parole* no Curso de Linguística Geral, apontou a dimensão social da linguagem, lançando as bases para o estruturalismo linguístico.

Na década de 1920, Mikhail Bakhtin e seu Círculo desenvolveram formulações que mais tarde influenciaram fortemente a AD. Nesse viés, teorias como a da enunciação e conceitos como dialogismo e polifonia evidenciaram a natureza dinâmica e interativa da linguagem (Bakhtin, 1981). Conforme Paula e Luciano (2022, p. 18), essa perspectiva bakhtiniana, - Análise do Discurso de abordagem dialógica<sup>9</sup> -, volta-se à alteridade e “não trata apenas da relação entre sujeitos e enunciados”, pois leva em consideração as vozes

---

<sup>9</sup> Vertente estudada como aluna especial na disciplina “A verbivocovisualidade da linguagem: estudos bakhtinianos”, ofertada pelo PPGLLP-UNESP, em 2024.2.

codificadas em três dimensões que constituem os sujeitos e enunciados, como o verbal, visual e tom.

Assim, em suas origens, a Análise do Discurso surgiu na articulação entre linguística e teoria social, sob influência de Saussure, mas também do marxismo de Althusser e da psicanálise de Lacan - que reinterpretaram Marx e Freud (Soares; Boucher, 2023). Dessa forma, “desse entrelaçamento de campos distintos (linguístico, psicanálise e materialismo histórico)”, emergiu uma abordagem que reconhece o discurso como lugar de confronto entre forças ideológicas e históricas (Soares; Boucher, 2023, p. 23). Sob esse contexto, embora compartilhasse com o estruturalismo o interesse pelos sistemas de significação, a AD se diferenciou ao priorizar o discurso como prática ideológica e histórica (Pêcheux, 2010).

Nesse ínterim, de 1960 a 1970, a AD começa a se consolidar principalmente sobre os trabalhos de Michel Foucault e Michel Pêcheux. Michel Foucault, em *A Arqueologia do Saber* (1969) introduziu à AD uma perspectiva histórico-discursiva, demonstrando como os discursos são regulados por instituições e mecanismos de poder. Sua obra enfatizou que a linguagem não apenas reflete a realidade, mas a constitui por meio de saberes e normas sociais. Essa vertente, chamada de Análise arqueológica do discurso<sup>10</sup>, enfatiza a relação intrínseca entre linguagem, saber e poder, buscando entender como os discursos são formados, transformados e como operam dentro de diferentes períodos históricos (Soares, 2022).

Pêcheux, por sua vez, com a obra *Análise Automática do Discurso* (1969), consolidou as bases da Análise do Discurso Francesa (ADF). O autor articulou conceitos marxistas e psicanalíticos para analisar como a linguagem reproduz relações de poder. Sendo assim, a ADF emergiu no contexto intelectual francês dos anos 1960, profundamente marcado pelo marxismo de Althusser e também pelas reflexões sobre poder desenvolvidas por Foucault (Santos; Silva, 2014).

Paralelamente, em Genebra, Oswald Ducrot e Jean-Claude Anscombre desenvolveram uma abordagem semântico-pragmática, focada nos efeitos dos enunciados na interação social (Ducrot; Carel, 2005). Dessa forma, segundo Santos e Silva (2014, p. 9), em 1970, na França, a AD surgiu como “o estudo linguístico das condições de produção de um enunciado”, nascendo da ruptura com disciplinas como a Filologia e Linguística. O movimento foi em crítica à linguística estrutural, pois essas perspectivas “não consideram a ação do homem sobre a língua, nem da sociedade sobre o indivíduo” uma vez que

---

<sup>10</sup> Vertente estudada como aluna especial na disciplina “Discurso e Mídia: construção e circulação de sentidos”, ofertada pelo PPGLetras-UFT, em 2024.1.

desconsideram a ideologia, os conflitos de classes e o contexto histórico (Santos; Silva, 2014, p. 11).

Diante disso, Soares (2022) afirma que a abordagem da AD se caracteriza por sua ênfase na relação intrínseca entre linguagem, ideologia e poder. Assim sendo, seu objetivo é desvendar como os discursos refletem e reproduzem estruturas de dominação social. Dentro desse contexto, a ADF divide-se em duas vertentes principais. A primeira é a vertente materialista, desenvolvida por Pêcheux, com base em Althusser e Lacan. Ela enfatiza as condições materiais e históricas de produção dos discursos, entendendo a linguagem como um lugar de manifestação dos conflitos sociais (Pêcheux, 1969). A segunda é a vertente enunciativa, abordada majoritariamente por Maingueneau, a qual se concentra em conceitos como *ethos* e cenografia no interior do discurso (Santos; Silva, 2014).

Para Pêcheux (2011), o discurso é um fluxo contínuo, atrelado à ideologia que interpela o sujeito. Esse fluxo se materializa em formações discursivas (FDs), as quais “determinam o que pode e deve ser dito, a partir de uma dada posição, numa dada conjuntura” (Pêcheux (2011, p. 73). Sob essa perspectiva, as FDs são “representações de formações sociais e imaginárias, criando um complexo que estrutura a produção discursiva e a própria constituição dos sujeitos dentro de uma ideologia prevalente” (Freires; Soares, 2024, p. 118).

Já para Maingueneau (2008a), a prática discursiva também se relaciona às formações discursivas. O autor as compreende, tal como para Foucault, como “enunciados desenvolvidos sob uma mesma regularidade” (Maingueneau, 2008a, p. 13). Além disso, ele também introduz o conceito de cena como elemento “essencial segundo o qual cada um alcança sua identidade” (Maingueneau, 1997, p. 32). Conforme sua teoria, elas são contextos que moldam o discurso e a imagem - *ethos* - do enunciadador.

Além disso, no panorama atual da Análise do Discurso, destacam-se autores que ampliam e diversificam essas reflexões. Um deles é o francês Patrick Charaudeau, que analisa os processos de construção de sentidos nas interações sociais mediadas por dispositivos comunicacionais. Outra contribuição fundamental é a da israelense Ruth Amossy, cujos trabalhos sobre a dimensão argumentativa do discurso e a análise de *ethos* complementam as perspectivas da análise enunciativa.

Charaudeau (2019, p. 10) objetiva “compreender como o ser humano tem acesso a informações, partilha visões de mundo, produz conhecimento e interage com seus parceiros em diversas situações”. Para isso, em sua abordagem, o autor desenvolve dois conceitos importantes. O primeiro é o jogo de saberes, que se refere às disputas entre diferentes sistemas de conhecimento em uma sociedade, materializados nos discursos (Charaudeau, 2022). Em

seguida, Patrick conceitua os imaginários sociodiscursivos, que são entendidos como representações coletivas que orientam as práticas comunicativas e a interpretação da realidade (Charaudeau, 2017; 2019).

Ruth Amossy, por sua vez, aprofunda a análise do estereótipo como figura discursiva e demonstra como os imaginários sociais se cristalizam em formas argumentativas, ressaltando que o *ethos* não é apenas construído no discurso, mas também pré-existe como imagem social partilhada (Amossy, 2005). Essas teorias são essencialmente produtivas para analisar narrativas animadas como *Como Treinar o Seu Dragão*. Na obra, personagens e enredos projetam imaginários relacionados ao ser *viking*, enquanto o *ethos* do protagonista Solução constrói uma imagem de "herói improvável", desafiando estereótipos e saberes pré-construídos.

Nesse viés, no final do século XX até a contemporaneidade, a AD expandiu-se para além dos limites da linguística, incorporando áreas como a sociologia, antropologia, psicologia, teoria literária e história (Soares; Cutrim; Butturi, 2020). Dentro das abordagens contemporâneas, há vertentes como a Análise Crítica do Discurso (ACD), que combina linguística e teoria social para desvendar ideologias em discursos midiáticos, políticos e institucionais (Fairclough, 2001); e a Análise Multimodal do Discurso (AMD), que estuda como textos, imagens e sons constroem sentidos (Kress e Van Leeuwen). Tais perspectivas continuam a enriquecer e diversificar o campo.

Isto posto, é possível perceber que a AD se configura como um campo plural, composto por diversas abordagens que, embora compartilhem o interesse pelo estudo da linguagem em uso, diferenciam-se em seus pressupostos teóricos e focos analíticos (Sousa e Silva, 2014). Nessa perspectiva, Dijk, Medeiros e Andrade (2013) ressaltam que cada uma oferece lentes específicas para a compreensão dos fenômenos discursivos. Estas vertentes, embora distintas, complementam-se na análise dos objetos, permitindo uma compreensão mais abrangente dos fenômenos discursivos, evidenciando como a linguagem se constitui simultaneamente como prática social, produto histórico e arena de conflitos ideológicos. Dessa forma, Soares (2022) pontua que a Análise do Discurso constitui um aparato teórico para compreender a relevância e os efeitos de sentido - que podem ser causados pela produção de animações na sociedade contemporânea.

Portanto, considerando o percurso histórico traçado e o escopo desta pesquisa, esta dissertação optou por priorizar a Análise do Discurso de origem francesa, pois sua abordagem oferece ferramentas analíticas adequadas para investigar os processos de construção e desconstrução de imaginários sociais em narrativas animadas. Para tanto, os conceitos

fundamentais utilizados pela Análise do Discurso Francesa, principalmente por Patrick Charaudeau e Dominique Maingueneau, serão desenvolvidos a seguir e, no próximo capítulo, serão relacionados à análise dentro da obra midiática *Como Treinar o Seu Dragão*.

Ademais, a semântica, incorporada como recurso analítico complementar, encontra sua pertinência na base linguística inerente ao discurso. Ela oferece um aparato descritivo para examinar como escolhas lexicais - a exemplo dos processos de referenciação e modalização - materializam, a nível linguístico, os jogos de saber, imaginários, a criação de *ethos* e uso de heterogeneidade presentes no *corpus*.

## 2.2 CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Com a finalidade de estabelecer os alicerces conceituais que fundamentam a pesquisa, esta seção apresenta os conceitos-chave da Análise do Discurso mobilizados para a análise. Recorrendo principalmente às obras de Patrick Charaudeau e Dominique Maingueneau, busca-se não apenas definir tais noções, mas sobretudo demonstrar sua pertinência para a investigação dos processos de (des)construção discursiva na animação em questão. Embora partindo da vertente francesa representada por Charaudeau e Maingueneau, dialoga-se criticamente com contribuições de outros autores, a fim de ampliar o escopo analítico e enriquecer a pesquisa do objeto.

A princípio, é cabível explicitar as noções de linguagem, discurso e formação discursiva - desenvolvidas por Pêcheux, Foucault e Maingueneau. Além disso, são necessárias, para a análise proposta, as concepções de jogo de saberes e imaginários sociodiscursivos, abordadas por Charaudeau, bem como as de *ethos* e heterogeneidade, propostas por Maingueneau.

### 2.2.1 Linguagem, discurso e formação discursiva

A linguagem é o meio pelo qual a realidade é formatada para se tornar real, responsável pela construção significativa do mundo. Nesse sentido, a linguagem “constrói o pensamento”, capaz de moldar a percepção da realidade, criar e transmitir saberes, além de formar imaginários coletivos e estabelecer a verdade em um contexto interacional (Charaudeau, 2022, p. 20). Tal afirmação vai ao encontro de Soares (2023, p. 176), o qual afirma que a língua “serve para representar o mundo, o pensamento e o conhecimento”. Isso

significa que a língua não é um simples código de comunicação, mas um mecanismo no qual visões são construídas e confrontadas constantemente.

Assim, seus elementos são fundamentais para a comunicação, a formação de identidades e a organização social. Dessa forma, o significado de um texto se encontra na mediação entre a língua e a fala, que Pêcheux (2010, p. 81) define como discurso: trata-se dos “efeitos de sentido entre os pontos A e B”. Ademais, segundo Pêcheux (2010), a formação discursiva é o conjunto de possibilidades enunciativas delimitadas por condições históricas e ideológicas, que orientam o que pode ser dito, como pode ser dito e por quem. Em outras palavras, os sujeitos não falam livremente, mas a partir de posições determinadas por formações ideológicas que lhes antecedem.

Sob semelhante perspectiva, para Foucault (2012) a formação discursiva define a regularidade dos enunciados, constituindo o sujeito do discurso ao submetê-lo a regras. Conforme o francês, o discurso é "um conjunto de enunciados, na medida em que se apoiem na mesma formação discursiva" (Foucault, 2012, p. 131). Maingueneau (1997; 2008) concorda com os ideais de Foucault e reforça que toda prática discursiva está ancorada em uma formação discursiva, ou seja, num sistema relativamente estável de normas discursivas e referências culturais. Dentro desse contexto, no universo de *Como Treinar o Seu Dragão*, as formações discursivas da aldeia delimitam os saberes dominantes sobre o ser *viking* e seu comportamento.

Além disso, Pêcheux estabelece o conceito de formações imaginárias. O autor (2010, p. 81) denomina que essas formações "designam o lugar que A e B se atribuem, cada um a si e ao outro, a imagem que eles se fazem de seu próprio lugar e do lugar do outro". Para Pêcheux, elas são imagens que os participantes do ato discursivo projetam segundo as necessidades engendradas no seio social. Essas formações ocorrem no discurso, mas diferem da teoria de Charaudeau sobre imaginários sociodiscursivos, que será explicitada a seguir.

### 2.2.2 Jogo de saberes e imaginários sociodiscursivos

Para Patrick Charaudeau (2022), a linguagem é responsável não apenas pela comunicação, mas pelo sistema de significação do mundo:

A linguagem, sob suas diversas denominações - fala, discurso, língua -, não é um simples instrumento a serviço de um pensamento pré-construído. [...] A linguagem é a atividade humana por meio da qual se constroem visões de mundo, se constroem sistemas de pensamento, saberes de conhecimento e de crença (Charaudeau, 2022, p. 10-11).

Nessa esteira teórica, a linguagem é um dispositivo de produção de sentido inserido em práticas sociais que participa da constituição do real enquanto significante. Ou seja, transforma a realidade empírica em algo que passa a existir discursivamente, em função das representações que a sustentam. Essas representações<sup>11</sup> são “um modo de conhecimento do mundo socialmente partilhado”, as quais geram, “por meio da produção de discursos, imaginários que são portadores de saberes, que estão ancorados na cultura e no inconsciente coletivo” (Charaudeau, 2022, p. 25).

O discurso, portanto, não é apenas a manifestação linguística de ideias, mas uma prática psicossociolinguageira que revela valores, crenças, modos de pensar e agir da coletividade. Isso implica que o sujeito do discurso é, ao mesmo tempo, produtor e produto das formações discursivas e simbólicas de seu grupo. Isto posto, da mesma forma que essa dinâmica gera saberes, tais saberes produzem discursos que geram imaginários (Charaudeau, 2017; 2022). Em suma, esses mecanismos se retroalimentam e criam a significação do mundo partilhado.

Diante disso, Charaudeau (2017; 2022) destaca que os saberes advêm da necessidade do sujeito compreender o mundo e agir sobre ele, formando, assim, representações compartilhadas dentro de grupos sociais. Ademais, conforme os valores sociais mudam, os imaginários e saberes também se alteram (Charaudeau, 2022). Nessa perspectiva, os saberes são “sistemas de pensamentos” que criam teorias, doutrinas e opiniões e se dividem em dois tipos principais: saberes de conhecimento e saberes de crença (Charaudeau, 2017, p. 580).

Conforme Charaudeau (2017; 2022), os saberes de conhecimento visam estabelecer uma verdade sobre os fenômenos do mundo de forma imparcial, impessoal e sem julgamento. Sendo possível a sua verificação, esse tipo de saber “se impõe sobre a verdade objetiva” e toma “o que é dito pelo que é o mundo”, (Charaudeau, 2017, p. 581). Essa afirmação revela que ao mesmo tempo que esses saberes pretendem descrever a realidade de forma objetiva, eles próprios são construções discursivas que transformam o observado em objeto de conhecimento, mediado por sistemas de significação. Os saberes de conhecimento ainda se dividem em saber científico e saber de experiência.

De acordo com Charaudeau (2017, p. 581), o saber científico é baseado no “conhecimento do mundo tal como ele é e funciona”, e é construído por meio do método científico de observação, experimentação e cálculo. Portanto, trata-se de teorias com discurso

---

<sup>11</sup> O termo é considerado por Durkheim como “representações coletivas”, e para Moscovici como “representações sociais”. Charaudeau opta pelo termo no sentido de “representações compartilhadas” tal como Sperber e Wilson (Charaudeau, 2022, p. 24).

tanto aberto quanto fechado, uma vez que aceitam refutação e proposição de ideias contrárias, mas que possuem um valor de verdade quando formam um núcleo de certezas provado.

Assim explica Charaudeau:

Está-se aqui na ordem do provado. Ninguém jamais viu a terra girar em torno do sol. Contudo, temos esse conhecimento, pois tomamos conhecimento de tal como saber científico, provado de maneira indiscutível. Podem ser ligadas ao saber científico aquilo que chamamos de teorias. As teorias se caracterizam por uma forma de discurso que é ao mesmo tempo fechada e aberta. Fechada em torno de um núcleo de certezas constituído por um conjunto de proposições com valor de postulados, de princípios ou de axiomas, dos quais dependem os conceitos, os modos de raciocínio e a aparelhagem metodológica. Aberta na medida em que essa forma de discurso se encontra em um processo de refutação/integração de proposições contrárias ou de resultados contraditórios. Ou seja, as teorias são obrigadas a aceitar a confrontação com o empirismo e a crítica. Mas no momento em que a teoria se enuncia como tal, ela tem a força de verdade de um discurso demonstrativo, como é o caso, por exemplo, das leis da gravidade (Charaudeau, 2017, p. 581).

Em função de tais configurações, tende-se a estabelecer uma verdade que independe do sujeito que a enuncia. Por outro lado, o saber de experiência busca explicar os fenômenos com base em sua grande abrangência de aplicabilidade, ainda que não seja provada. Trata-se dos saberes empíricos sobre o mundo, sustentados por um discurso de causalidade natural (Charaudeau, 2017). Não há procedimentos científicos que ratificam esse tipo de saber, pois:

Todo indivíduo pode se valer de um saber de experiência desde que o tenha experimentado e que possa supor que qualquer outro indivíduo na mesma situação tenha experimentado a mesma coisa: se eu solto um objeto que tenho na mão, terei a experiência de que ele cairá todas às vezes, e suporei que qualquer outra pessoa no mesmo lugar e espaço terá a mesma experiência. Estamos aqui no domínio do experienciado e da experiência universalmente partilhada, e não preciso, por isso, do saber científico: não preciso conhecer as leis da gravidade para saber que se solto um objeto, ele cairá. Não obstante, mantereí esse saber de experiência para conhecer o mundo tal como ele é (Charaudeau, 2017, p. 582).

Nesse tipo de saber, portanto, as experiências compartilhadas pelo sujeito servem como base para construir generalizações sobre o funcionamento do mundo e validar explicações apoiadas na repetição de fenômenos observáveis. Já os saberes de crença, ao contrário dos de conhecimento, baseiam-se “em avaliações e julgamentos a respeito dos fenômenos do mundo” (Charaudeau, 2017, p. 582). Desse modo, o saber, ao invés de independe do sujeito, se encontrará nele, que será portador de julgamento. Assim, a crença se relaciona à legitimidade que o sujeito atribui aos eventos e como ele os compreende. Nessa episteme, os saberes de crença se repartem em saberes de revelação e de opinião.

O saber de revelação se ancora em verdades não demonstráveis, mas amplamente aceitas, portanto recusa a crítica e possui caráter sagrado (Charaudeau, 2017). Nele, supõe-se

que há uma “verdade exterior ao sujeito”, que não pode ser provada ou verificada, porém que exige um “movimento de adesão total do sujeito a ela” (Charaudeau, 2017, p. 583). Assim sendo, o saber de revelação gera ideologias, doutrinas e dogmas, com discurso completamente fechado, que se sustenta ao ser apresentado como evidência irrefutável e, ao receber críticas, pode gerar a exclusão de grupos e indivíduos (Charaudeau, 2017).

Tal saber é possível de ser observado em enunciados como “*Jesus é o filho de Deus feito homem*” ou “*Amai-vos uns aos outros*”, tal como “*O povo é soberano*” ou “*Liberdade, igualdade, fraternidade*”, que referem-se a uma verdade revelada, que só pode ser oposta pela negação da fé na palavra, e que criam um “nós-verdadeiro” que objetiva substituir o “ele-verdadeiro” do saber de conhecimento (Charaudeau, 2017, p. 583).

Além disso, dentro dos saberes de crença, o saber de opinião advém de um processo de avaliação do sujeito, que toma partido sobre os fatos, como o enunciado “*Tem que por um agasalho*” no lugar de “*Faz frio*” (Charaudeau, 2017, p. 584). Baseando-se em seu julgamento subjetivo a respeito dos fenômenos, o sujeito é o responsável pela verdade que enuncia, então “não há um discurso de referência absoluto e, portanto, nos encontramos em um universo de saber onde se deve admitir que existem inúmeros julgamentos” (Charaudeau, 2017, p. 584). Isto posto, esse tipo de saber reconhece a existência de outros juízos e o sujeito escolhe segundo suas lógicas. Contudo, como a opinião resulta de um movimento de apropriação de um saber social por parte de um sujeito, trata-se de um saber tanto pessoal quanto compartilhado (Charaudeau, 2017).

Segundo Charaudeau (2017), ao saber de opinião podem ser atreladas diferentes categorias de opinião: a opinião comum, opinião relativa, e opinião coletiva. A opinião comum é generalizante, coletiva e largamente compartilhada, como provérbios e anúncios em que o sujeito se apropria de uma crença popular, geralmente marcada por “*Todo mundo pensa que... e eu também*” ou “*Eu penso como todo mundo que...*” (Charaudeau, 2017, p. 585).

Por outro lado, a opinião relativa emana de um indivíduo ou grupo restrito, e ocorre majoritariamente em contexto de discussão ou crítica frente a outros grupos, em frases como “*Eu penso como (e/ou contra) esses (alguns) que pensam que...*”, ou, por exemplo, “*Eu penso que a Europa é uma boa coisa para a França*”, que deixa a entender que outros grupos possuem opinião contrária. (Charaudeau, 2017, p. 586).

Já a opinião coletiva é expressa por um grupo a respeito de outro, com forte valor identitário, e não se discute, geralmente confinando outro grupo a uma categoria (Charaudeau, 2017). O autor exemplifica por meio das frases “*Os espanhóis são orgulhosos*”, que entende-se que o sujeito enunciadador pertence a um grupo que não carrega essa característica, e

em “*Os espanhóis pensam que os franceses são chauvinistas*”, em que se compreende tratar de um julgamento próprio aos espanhóis e, para possuir tal opinião, é necessário nascer espanhol (Charaudeau, 2017, p. 586). Esses enunciados destacam a intrínseca relação entre a opinião coletiva e os valores de identidade de grupos sociais para com os outros.

Tais saberes organizam os chamados jogos de saberes, conceito também elaborado por Charaudeau (2022) que se refere à coexistência, disputa e hierarquização entre diferentes tipos de saber em circulação social. Ademais, o autor afirma que suas classificações estão em constante mutação, portanto as divisões utilizadas nessa dissertação seguem a sistematização utilizada por Charaudeau em 2017. Isso ocorre pois:

Os indivíduos falam, exprimem-se utilizando seus saberes, conforme sua posição na sociedade, seu status, sua experiência, sua competência, e isso em função das circunstâncias e dos interlocutores com os quais lidam. O desejo de todos é falar "com conhecimento de causa", isto é, conforme um tipo de saber. [...] A maior parte do tempo, nas discussões cotidianas, trocam-se saberes de crença que circulam entre as diversas categorias de opinião. Assim se estabelecem acordos e desacordos, conivências e oposições, controvérsias e polêmicas, visto que qualquer troca verbal tem a finalidade de convencer, persuadir ou seduzir seu interlocutor, seja ele singular ou plural (Charaudeau, 2022, p. 36).

Dentro dessa concepção, os indivíduos podem utilizar as categorias de saberes de diferentes formas, trocando umas pelas outras, tanto de forma inconsciente quanto consciente (Charaudeau, 2022). Na prática, “o saber por experiência pode, portanto, coincidir com um saber científico sem que se conheçam os detalhes”, ou “o saber de revelação pode ser ao mesmo tempo científico e de crença”, ou um saber de opinião pode se passar por saber de revelação (Charaudeau, 2022, p. 33-34). Esse mecanismo de troca e sobreposição entre saberes é possível de ser observado em *Como Treinar o Seu Dragão*, uma vez que o saber de crença sobre a necessidade de matar dragões é tido como um saber de conhecimento com valor de verdade.

A partir desse enfoque, os saberes constroem imaginários. Para Charaudeau (2017), os imaginários sociodiscursivos são representações coletivas que estruturam as práticas de linguagem e os modos de interpretação da realidade. Em outras palavras, os imaginários são “uma forma de apreensão do mundo que nasce na mecânica das representações sociais” e que resultam de um “processo de simbolização do mundo através das relações humanas, depositando-se na memória coletiva”, a qual é construída “através da história” (Charaudeau, 2017, p. 578).

Além disso, é válido ressaltar que o imaginário não impõe uma verdade absoluta. “Ele é uma proposição de visão do mundo que se baseia nos saberes que constroem os sistemas de

pensamento, os quais podem se excluir ou se sobrepor uns aos outros” (Charaudeau, 2017, p. 587). Assim sendo, tratam-se de construções compartilhadas que organizam o mundo simbólico de uma comunidade, criando valores e justificando ações, como o imaginário de *viking* cria valores como a necessidade de virilidade e assassinato de dragões no universo fílmico.

Dessa forma, os imaginários não são fixos, pois são ressignificados e readaptados. Essa mutabilidade depende do contexto sócio-histórico e das relações de poder que os sustentam (Charaudeau, 2017; 2022). Conforme tal perspectiva, os sentidos atribuídos aos objetos discursivos “variam conforme os domínios de prática social nos quais eles se inscrevem, deles recebendo um valor positivo ou negativo” (Charaudeau, 2022, p. 26). Ademais, “cada um, então, engendra saberes e imaginários que lhe são próprios, mas, ao mesmo tempo, estes podem circular de um domínio ao outro” (Charaudeau, 2017, p. 588).

Essa constante reformulação é perceptível em exemplos práticos. Com relação aos pássaros, atribui-se o imaginário de morte e ameaça para pássaros pretos e imaginário de amor para pombos. Da mesma forma, o corpo humano é alvo de diferentes imaginários: na perspectiva médica, relaciona-se ao imaginário de sintomas e doenças, enquanto da perspectiva biológica atrela-se ao imaginário celular e tecidual; e do ponto de vista psicanalítico, relaciona-se ao imaginário local de somatização (Charaudeau, 2017; 2022). No filme analisado, observa-se a presença de um imaginário tradicional sobre o dragão como inimigo a ser exterminado, que será gradualmente desconstruído pela experiência individual de Solução.

Esses elementos enfatizam que os saberes e imaginários estão intrinsecamente relacionados à cultura, e são construídos por meio da fala, edificando universos de pensamento e instituindo verdades que se depositarão na memória coletiva (Charaudeau, 2022). Nessa perspectiva, os imaginários podem ser “ora investidos de *pathos* (o saber como afeto), ora de *ethos* (o saber como imagem de si), ora de *logos* (o saber como argumento racional)” (Charaudeau, 2022, p. 26).

É através desses saberes e imaginários que se forjam os *ethe* dos sujeitos, uma vez que eles fornecem o repertório de valores e comportamentos a partir do qual as identidades são construídas e avaliadas socialmente. Destarte, o próximo tópico aborda os conceitos de *ethos* e cena de enunciação, que são relevantes para a compreensão dessas dinâmicas que constituem o discurso, como evidenciado na transformação do *ethos* de Solução, que subverte o cenário tradicional do mundo fictício de Berk.

### 2.2.3 *Ethos* e cena de enunciação

Além dos saberes e imaginários que estruturam as relações discursivas (Charaudeau, 2017; 2022), a análise de *Como Treinar o Seu Dragão* demanda atenção aos processos de construção identitária e aos cenários construtores de sentido que os sustentam. Essas dimensões são articuladas por Dominique Maingueneau (2008) nos conceitos de *ethos* e cena de enunciação. Paralelamente, Patrick Charaudeau (2006; 2009), além de privilegiar os jogos de saberes como mecanismos de significação, ressalta a existência de diversas identidades do sujeito. O autor distingue, por exemplo, a identidade social, que é reconhecida através do direito de fala, e a identidade discursiva, que é construída pelo falante em seu discurso.

Para Charaudeau (2006, p. 116), “as identidades discursiva e social fusionam-se no *ethos*”. Assim sendo, o sujeito produz identidades discursivas que visam legitimar a identidade social que passa aos outros comunicantes por meio de seus marcadores, defendendo, assim, uma imagem de si mesmo – um *ethos* – que credibilize sua fala (Charaudeau, 2009). Em suma, o *ethos* é um mecanismo discursivo utilizado para reforçar uma característica da identidade social do falante, de tal forma que ele fabrica uma imagem de si através de estratégias do discurso que ressaltam seu direito de fala (Charaudeau, 2009).

Dentro dessa perspectiva, Maingueneau (2008a) denomina esse conceito como um processo de influência sobre o outro. Embora se construa primordialmente por meio do discurso, o francês defende que se trata de uma “noção fundamentalmente híbrida”, que abarca uma percepção multissensorial (Maingueneau, 2008a, p. 17). Isso significa que, além da dimensão verbal que leva à criação de uma imagem de si, fatores extraverbais, como gestos, trajes e tons de voz também influenciam na construção da identidade discursiva do falante, bem como atuam sobre a percepção do destinatário.

Assim sendo, o *ethos* não se reduz a uma simples imagem discursiva. Ele é, na verdade, um mecanismo de legitimação mais ampla. Conforme Maingueneau (2008b, p. 72), essa estratégia “recobre não somente a dimensão vocal, mas também o conjunto das determinações físicas e psíquicas atribuídas pelas representações coletivas à personagem do orador”. Nesse sentido, o autor associa explicitamente a corporalidade (características físicas) e o caráter (características psicológicas) como elementos constitutivos da imagem de si. Trata-se, em suma, de “uma forma de vestir-se e de mover-se no espaço social” que se apoia em representações sociais. Essa performance pode, assim, tanto reforçar quanto transformar a projeção criada acerca do sujeito (Maingueneau, 2008b, p. 72).

Isto posto, como resultado da interação de diversos elementos, estabelecem-se diferentes tipos de *ethos*. Valem a pena destacar: a) *ethos* pré-discursivo, a imagem que se constrói do enunciador antes mesmo que este se pronuncie; b) *ethos* discursivo, produzido no discurso, o qual se divide em *ethos* dito, que ocorre através de referências diretas, e *ethos* mostrado, construído de forma indireta por meio de referências ao destinatário; c) *ethos* efetivo, o resultado da interação das instâncias do *ethos* (Maingueneau, 2008b).

Então, os *ethe* são construídos tanto dentro do discurso quanto exteriormente à fala. Uma noção híbrida sociodiscursiva que tem como base a percepção do outro e, conseqüentemente, o julgamento social (Maingueneau, 2008a, p. 17). Da mesma forma, Charaudeau (2006) destaca que o *ethos* depende do julgamento de outros grupos, portanto, as relações sociais desempenham papel importante para delimitar a identidade discursiva que o falante assumirá para que seja aceito naquele grupo.

Nesse âmbito, a identidade do sujeito passa por representações sociais, uma vez que “o sujeito falante não tem outra realidade além da permitida pelas relações que circulam em dado grupo social e que são configuradas como imaginários sociodiscursivos” (Charaudeau, 2006, p. 117). Sob essa análise, ressalta-se que a existência do sujeito passa pela existência do outro e necessita conquistá-la para conviver na sociedade (Charaudeau, 2009). Assim sendo, o falante necessita se adequar aos padrões sociais estabelecidos pelo pensamento da coletividade para que seja aceito em determinada comunidade. Nesse sentido, Maingueneau (1997; 2008) enfoca a materialidade languageira pela qual os sujeitos projetam imagens de si (*ethos*) e negociam posições em espaços socialmente demarcados (cenas).

Maingueneau (2008b, p. 73) afirma que o discurso “é um acontecimento inscrito em uma configuração sócio-histórica”. Para ele, não é possível dissociar a organização de seus conteúdos do modo de legitimação de sua cena discursiva. Diante disso, a cena discursiva tem como foco o contexto real ou implícito da enunciação. Ela engloba elementos como quem fala, para quem, onde, e com qual objetivo, constituindo o esquema de comunicação que estrutura o ato de enunciação. Ou seja, ela é o cenário em que o discurso se insere (Maingueneau, 1997; 2008).

Diferente de “uma cena ilusória onde seriam ditos conteúdos elaborados em outro lugar”, esse conceito ajuda a entender como um texto ou fala se posiciona ativamente em relação a seu contexto, influenciando decisivamente sua interpretação (Maingueneau, 1997, p. 50). Em resumo, a cena enunciativa funciona como um quadro de referência que organiza toda a comunicação. Ela demonstra, fundamentalmente, que todo discurso está

intrinsecamente vinculado a um contexto específico de produção, do qual não pode ser separado.

Seguindo essa ótica, o discurso não é um produto abstrato, mas um ato situado em um momento (cronografia) e um lugar (topografia), onde ocorre a cena (Maingueneau, 1997; 2008). Assim sendo, a cena de enunciação funciona como um quadro de referência que valida o discurso, ao mesmo tempo em que é validada por ele, e é dividida em: cena englobante, cena genérica e cenografia (Maingueneau, 2008b). A cena englobante, consoante Maingueneau (2008b, p. 75), “corresponde ao tipo de discurso” de modo geral, como, por exemplo, o discurso literário, religioso, filosófico e, dentro de *Como Treinar o Seu Dragão*, o cinematográfico. Já a cena genérica se relaciona ao contrato associado a um gênero, à instituição discursiva, como o editorial, sermão, guia turístico, visita médica, ou uma aventura infanto-juvenil (Maingueneau, 2008b).

E a cenografia é a que se constrói pelo próprio texto, conforme sua enunciação, ligada aos gêneros do discurso, mas que mobiliza diferentes elementos para persuadir o coenunciador, a fim de “captar seu imaginário, atribuir-lhe uma identidade invocando uma cena de fala valorizada” (Maingueneau, 2008b, p. 76). O linguista francês exemplifica que as publicidades podem apresentar cenografias de conversação, discurso científico ou outras, assim como há grande diversidade de cenografias em romances ou discursos políticos. Assim, “o autor tem sempre a possibilidade de enunciar por uma cenografia que se afasta dessa rotina” (Maingueneau, 2008b, p. 76). Da mesma forma, uma animação pode apresentar uma cenografia de disputa entre tradição e inovação, em que Solução constrói uma figura alternativa aos *vikings* por meio de diferentes *ethe*.

A cenografia, nesse sentido, é apreendida como um “quadro e como processo” que vai além do oral e do escrito, pois considera-se sua “maneira específica de inscrever-se, de legitimar-se, prescrevendo-se um modo de existência no interdiscurso” (Maingueneau, 2008, p. 76-77). Dessa forma, ela se materializa por meio de indícios como o gênero do discurso, escolhas linguísticas e elementos observáveis, conforme explica o autor:

O leitor reconstrói a cenografia de um discurso com o auxílio de indícios diversificados, cuja descoberta se apoia no conhecimento do gênero de discurso, na consideração dos níveis da língua, do ritmo etc., ou mesmo em conteúdos explícitos (Maingueneau, 2008, p. 77).

A partir desse enfoque, a cenografia revela-se como um processo ativo de negociação de sentidos no qual a interpretação acontece pelo receptor mediante diversos recursos - como

o *ethos*. Refere-se, então, à encenação construída pelo discurso, que tem como foco a encenação discursiva criada pelo próprio texto, ou seja, como o locutor constrói uma imagem de si e do seu ambiente de fala para persuadir ou legitimar seu discurso (Maingueneau, 1997; 2008b). É uma estratégia que molda a percepção do enunciador e do cenário.

Dessa forma, o *ethos*, também vai além de um elemento de persuasão. Conforme Maingueneau (2008b), ele é parte constitutiva da cena de enunciação, com o mesmo estatuto que o vocabulário ou os modos de difusão que o enunciado implica por seu modo de existência. Isso significa que o *ethos* participa da cenografia e é ela que engendra e legitima os enunciados. Os quais também devem legitimá-la ao estabelecer uma cena, ao mesmo tempo que “essa cena de onde a fala emerge é precisamente a cena requerida para enunciar” (Maingueneau, 2008, p. 77).

Dentro de *Como Treinar o Seu Dragão*, a cenografia se constrói por aspectos multimodais. Ela abrange tanto aspectos linguísticos quanto semióticos - como o tom de voz, vestimentas, acessórios dos personagens em comparação a Solução. Materialmente, a cenografia do filme se materializa na tensão entre duas formações discursivas em conflito: a tradição guerreira *viking*, com sua cenografia de provas físicas e discursos de ódio aos dragões; e o projeto reformista de Solução que constrói uma cenografia alternativa baseada no conhecimento empírico, amizade com Banguela e na diplomacia.

Essa complexidade indica como tais elementos não são mero pano de fundo, mas elementos centrais na construção de sentido e dos sujeitos do discurso, que podem ser observados na disputa por legitimidade discursiva que o filme encena. Ademais, esses mecanismos compõem a heterogeneidade - manifestação discursiva onde diferentes vozes sociais se entrecruzam e disputam espaço no mesmo enunciado (Maingueneau, 1997). Esse conceito será desenvolvido no seguinte tópico.

#### 2.2.4 Heterogeneidade discursiva

Maingueneau, em *Novas Tendências em Análise do Discurso* (1997, p. 88) define como parte das formações discursivas um “conjunto de fragmentos, a partir de diversas fontes e influências (como citações, paráfrases...) que forma o discurso”. Essa concepção está intrinsecamente ligada ao conceito de heterogeneidade discursiva proposto por Maingueneau (2008). O autor, nesse quesito, refere-se à diversidade de vozes, pontos de vista e discursos presentes em uma prática discursiva, dividindo-se em duas categorias: heterogeneidade mostrada e heterogeneidade constitutiva.

A heterogeneidade mostrada engloba uma diversidade de vozes e discursos que são explicitamente apresentados no texto, podendo incluir citações diretas, paráfrases, relatos de experiências e outros (Maingueneau, 1997). Assim, o locutor escolhe conscientemente utilizá-la para enriquecer sua argumentação, oferecer diferentes perspectivas ou estabelecer um diálogo com outras vozes (Maingueneau, 1997). A partir desse enfoque, ela “incide sobre as manifestações explícitas, recuperáveis a partir de uma diversidade de fontes de enunciação” (Maingueneau, 1997, p. 75).

Já a heterogeneidade constitutiva se refere a vozes e discursos que estão implícitos no próprio tecido do texto. Não é explicitamente destacada pelo autor, mas está presente na multiplicidade de pontos de vista, valores e ideologias que permeiam o discurso, mesmo que não seja diretamente mencionada (Maingueneau, 2008). Dessa forma, ela é constitutiva do próprio texto, influenciando sua estrutura, sua organização e seu sentido. Conforme Maingueneau (1997, p. 75), a AD pode definir a heterogeneidade constitutiva “formulando hipóteses, através do interdiscurso, a propósito da constituição de uma formação discursiva”.

Nessa esteira teórica, a heterogeneidade revela as diferentes maneiras como os discursos são construídos e múltiplas vozes que estão em jogo em práticas discursivas. Esse elemento pode ajudar a identificar estratégias retóricas e discursivas para construir significados, bem como a complexidade das relações sociais e ideológicas que estão em jogo no discurso. Diante disso, Maingueneau (1997) recupera a ideia de polifonia que Ducrot (1988) propõe ao questionar a unidade dos falantes e enunciados. Ou seja, admite-se que o falante é o único responsável pelo seu enunciado. Contudo, nos fatos enunciativos é possível observar diferentes sujeitos dentro da enunciação. Sob esse viés, a polifonia evidencia que todo discurso é um tecido de vozes sociais (Maingueneau, 1997; Ducrot, 1988).

É importante ressaltar, como destaca Maingueneau (1997, p. 93), que a heterogeneidade enunciativa “não está ligada unicamente à presença de sujeitos diversos em um mesmo enunciado; ela também pode resultar da construção pelo locutor de níveis distintos no interior de seu próprio discurso”. Essa perspectiva reforça que a polifonia não se limita a vozes externas, mas inclui múltiplas camadas de enunciação criadas pelo próprio sujeito. Ruth Amossy (2016), nesse sentido, avança na discussão ao definir a autoria justamente como o domínio estratégico dessa heterogeneidade, ou seja, a capacidade de articular vozes sociais e posicionamentos em seu texto.

No que tange à heterogeneidade mostrada - que será o foco de análise por sua visibilidade no *corpus* - são unidades que a formam: pressuposição, negação, discurso relatado, autoridade, ambiguidade, provérbio, slogan, citação e aspas, ironia, parafraseagem,

imitação e pastiche. Contudo, Maingueneau (2008, p. 94) assevera que “nenhuma classificação deste assunto é satisfatória; uma classificação sintética permanece muito abstrata [...] enquanto uma classificação detalhada se desdobra ao infinito”. Assim, evidencia-se a existência de diversos outros elementos que podem formar a heterogeneidade mostrada. É possível observar tais elementos em *Como Treinar o Seu Dragão*, como a utilização de ironias, imitações e repetições como forma de subverter expectativas e estratégias de resistência. Em vista disso, faz-se importante definir alguns dos componentes da heterogeneidade mostrada, conforme Maingueneau (1997).

A priori, a pressuposição reorienta a verdade dos enunciados, uma vez que não se trata de um objetivo assumido e reconhecido na enunciação, mas “uma crença representada no discurso” que será tomada como verdadeira pelo enunciador (Maingueneau, 1997, p. 79). A pressuposição, nesse sentido, dependerá da polifonia, pois um enunciador será responsável pelo pressuposto e o outro, pela sua assimilação. Por exemplo, no enunciado “*O governo não quer mais decidir*”, é preciso distinguir entre o enunciador sustenta que “*O governo decidia antigamente*” e o que sustenta o contrário, que “*O governo não quer mais decidir*” (Maingueneau, 1997, p. 79).

Já a negação “pura e simplesmente rejeita um enunciado” de forma explícita (Maingueneau, 1997, p. 98). Ela pode funcionar como refutação, retificação ou contrariedade, adquirindo diversas classificações conforme seus autores a classificam. O autor exemplifica que no enunciado “*Não há uma nuvem no céu*”, trata-se de uma negação descritiva, que fala sobre o mundo; enquanto em “*Este muro não é branco*”, trata-se de negação polêmica, pois contesta uma pressuposição de que “*O muro é branco*” (Maingueneau, 1997, 82). Portanto, sua classificação varia conforme o contexto e possibilidades de uso.

Em seguida, o discurso relatado se divide em dois: discurso direto e discurso indireto. Ambos são “estratégias diferentes empregadas para relatar uma enunciação”, mas com diferentes especificidades (Maingueneau, 1997, p. 85). O direto pretende reproduzir de forma exata uma alocação, enquanto o indireto reformula a fala original, subordinando-a à enunciação do locutor que a relata.

Adiante, o discurso indireto livre é a forma de expressão que combina características do discurso direto e do discurso indireto. Ele se localiza nas discordâncias entre a voz do enunciador e do indivíduo cujas alocações são relatadas, uma vez que duas vozes estarão presentes no enunciado, sem que seja possível separá-las (Maingueneau, 1997). Essa hibridização do discurso indireto livre exemplifica a polifonia ducrotiana, em que vozes se entrelaçam sem fronteiras nítidas. Em *Como Treinar o Seu Dragão*, por exemplo, em cenas

em que Solução mescla sua voz narrativa com falas de outros personagens sem marcas explícitas de transição, evidencia-se o caráter híbrido do discurso indireto livre, elemento da heterogeneidade mostrada.

Nesses casos, o locutor se afasta do próprio discurso como uma estratégia para construir autoridade. Esse movimento pode funcionar como uma ambiguidade por afastamento, que se baseia na premissa de que “o que enuncio é verdade porque não sou eu que o digo” (Maingueneau, 1997, p. 85). A autoridade, nesse sentido, pode ser usada para legitimar visões de mundo e reforçar relações de poder. Ela se relaciona à credibilidade e influência que uma pessoa, instituição ou fonte de informação possui para persuadir os interlocutores e validar seus argumentos (Maingueneau, 1997). Além disso, provérbios e slogans podem ser utilizados como propósito de citação de autoridade.

Dentro dessa seara, as citações e palavras entre aspas operam de forma dupla. Ao mesmo tempo que mantêm termos à distância, dão ao destinatário a missão de reconstruir a significação da palavra ou enunciado destacado. Isso ocorre pois “fora de contexto, não é possível interpretar a colocação entre aspas; para tanto, deve-se reconstruir, apoiando-se em índices variados, a significação da operação da qual as aspas são o vestígio” (Maingueneau, 1997, p. 90). A utilização das aspas, portanto, ressalta uma relação de convivência entre os sujeitos do discurso. Seu uso eficaz pressupõe que interlocutor e destinatário compartilhem a mesma forma de se situar no interdiscurso, dentro das fronteiras de uma formação discursiva comum. Ademais, ao utilizá-las, o locutor deve demonstrar “uma certa imagem de si mesmo” e a posição específica que assume perante o termo ou enunciado citado (Maingueneau, 1997, p. 91).

Maingueneau (1997, p. 91) ilustra esse mecanismo com um exemplo da imprensa do Partido Socialista unificado: “*A mulher que interrompe uma gravidez não é uma ‘doente’*”. Nesse enunciado, o uso das aspas gera um interdiscurso cujos julgamentos dependerão dos saberes do leitor, pois “doente” pode ser relacionado com o uso ou não da medicação abortiva, ou como sinônimo para “*louco, irresponsável*”, podendo adquirir diferentes usos linguísticos (Maingueneau, 1997, p. 91).

Em seguida, o autor aborda a ironia como outra forma de heterogeneidade. Ela é um sinalizador de conflito por meio da violação de uma máxima em que se afirma algo considerado absurdo, e pode ser utilizada como uma forma de rejeitar o destinatário de forma implícita, portanto é marcada por índices sutis, como os elementos do nível linguístico, gestual ou situacional. Maingueneau (1997, p. 99) ressalta que é “um gesto dirigido ao

destinatário” que pode adotar uma postura agressiva ou defensiva, dependendo do contexto enunciativo.

Já a parafraseagem é a maneira pela qual os enunciadores estabelecem relações intertextuais com outros textos. Essa operação se dá por meio da citação, resumo ou reinterpretção de pensamentos de autores anteriores, dentro de uma formação discursiva. Em outras palavras, por esse recurso, o sujeito finge “dizer diferentemente a mesma coisa para restituir uma equivalente preexistente” (Maingueneau, 1997, p. 96). Dessa forma, o sujeito incorpora diferentes vozes e discursos ao seu próprio discurso, reformulando ideias, argumentos ou pontos de vista de outras fontes, e pode acarretar em uma diferente formação discursiva (Maingueneau, 1997, p. 96).

A exemplo disso, Maingueneau (1997, p. 96) analisa o enunciado "*Um crescimento sadio*". Nele, "*sadio*" pode ser interpretado como "*Um crescimento sem inflação*" ou associado a diferentes adjetivos disponíveis para a significação no repertório social. Este exemplo reforça a ideia de que nenhuma parafraseagem é totalmente neutra ou fiel, pois toda reformulação carrega consigo uma carga de ressignificação.

Outro elemento a ser observado é a imitação. Dentro da heterogeneidade mostrada, esse mecanismo incorpora vozes e discursos externos ao seu próprio discurso, muitas vezes para fins retóricos, podendo incluir a citação ou a paráfrase. Segundo Maingueneau (1997), tal recurso pode assumir o valor de captação ou subversão. Isso ocorre quando o “falante se apaga por trás do ‘locutor’ de um gênero determinado de discurso, e mostra que o faz” (Maingueneau, 1997, p. 102). Com essa estratégia, ele pode pretender beneficiar-se da autoridade inerente àquele tipo de enunciação ou, pelo contrário, buscar arruiná-la.

Em vista disso, é possível desqualificar um gênero (subversão), aproximando-se da ironia, ou apropriar-se de sua autoridade discursiva, incorporando seus traços para legitimar seu próprio enunciado (captação). Isto posto, observa-se que o personagem Solução utiliza, ao longo do filme, a imitação como uma forma de subverter os padrões e expectativas discursivas impostas a ele na sociedade de Berk. Sua fala e ações, ao incorporarem criticamente o discurso dominante, objetivam arruinar sua autoridade e abrir espaço para um novo paradigma.

Por outro lado, o pastiche combina elementos de diferentes discursos, podendo ocorrer de maneira paródica ou irônica. Seu objetivo é “poder produzir novas obras do mesmo tipo a partir do conhecimento de algumas”, focando mais na estilização e efeito (Maingueneau, 1997, p. 105). Para tanto, caracteriza-se pelo afastamento das fontes enunciativas, uma vez que se baseia na reprodução de estilos, temas ou formas de outros textos, sem

necessariamente oferecer uma crítica ou comentário explícito sobre esses elementos - como é o caso da paródia. Conforme Maingueneau (1997), tal prática propõe interessante reflexão, pois o produtor do pastiche reproduz regras interiorizadas que revelam formações discursivas específicas.

Quando integrados analiticamente, esses conceitos permitem compreender como a linguagem opera como arena simbólica de disputa. Eles tensionam os saberes instituídos dentro de cenas enunciativas e possibilitam a construção de novos sentidos, como faz Solução ao desafiar o discurso tradicional de Berk sobre dragões.

### 2.2.5 A semântica: referenciação, modalização e polifonia

A semântica, como um elemento intrínseco à produção de sentidos, faz-se presente em todos os atos de linguagem. Nesse sentido, os conceitos de referenciação, modalização e polifonia são fundamentais para a compreensão do texto e do discurso. Além disso, para Culioli (1985), as expressões linguísticas estão em constante movimento e se relacionam tanto com o interior (enunciador) quanto o exterior (coenunciador) dentro da comunicação.

A referenciação, conforme Culioli (1990), é um plano de atividade de regulação que constrói objetos no discurso. Trata-se de um processo dinâmico e intersubjetivo, no qual os referentes são elaborados e negociados na interação. Já Castilho e Castilho (1993) explicam que a modalização se relaciona à mobilização de recursos linguísticos para expressar um julgamento do falante sobre o conteúdo. Isto posto, dependendo de seus modalizadores, ela pode ser epistêmica, deôntica ou afetiva/avaliativa.

A epistêmica se refere à avaliação sobre o valor de verdade do objeto enunciado e seu grau de certeza em relação ao que se diz, enquanto a deôntica se volta para a obrigação, permissão e necessidade do que é enunciado. Enquanto isso, a afetiva/avaliativa expressa emoções, sentimentos ou juízos de valor subjetivos do enunciador. Além disso, também é necessário destacar a modalização volitiva, a qual ocorre quando há valorização de interesses e desejos do enunciante, geralmente associada a verbos que indicam aspiração (Oliveira, 2017). Ademais, a polifonia, conforme Ducrot (1988) é o conjunto de vozes presentes no tecido discursivo, e permite que o locutor introduza diferentes pontos de vista, assumindo e distanciando-se de outros, reforçando a coletividade dos discursos.

Tais teorias se fazem úteis unidas para analisar elementos sociais, pois os saberes engendram imaginários, o ethos é construído com base nos imaginários presentes na sociedade, na tentativa de credibilização e direito de fala. Em adição, as marcas de

heterogeneidade são elementos linguísticos que podem reforçar ou questionar imaginários na comunicação. Assim sendo, a referenciação e modalização, ao criarem valores, ressaltam *ethos* e fomentam saberes, em um sistema que se retroalimenta, pois um reforça o outro.

No filme, por exemplo, dados os saberes e imaginários instituídos, constrói-se o *ethos* de inadequado e fraco de Solução, e esse *ethos* é reforçado por meio da modalização e referenciação ao Solução, sempre colocado em contraste com os saberes da vila e ao contrário do imaginário viking através da polifonia. No capítulo seguinte, portanto, essas ferramentas teóricas são aplicadas à análise discursiva dos eixos selecionados de *Como Treinar o Seu Dragão*. O foco recai sobre o processo de (des)construção dos imaginários em torno da identidade *viking* de Solução, observando como tais mecanismos operam na tessitura narrativa.

### 3. COMO TREINAR O SEU DRAGÃO: ANALISANDO DISCURSIVAMENTE

A análise é condensada em 5 eixos discursivos que reúnem momentos-chave e trechos prototípicos de *Como Treinar o Seu Dragão* (Anexos A e B).<sup>12</sup> Tais elementos foram selecionados por ilustrarem a representação do jogo de saberes, imaginários, a transformação do *ethos* de Solução e a presença da heterogeneidade mostrada. Dessa forma, a pesquisa objetiva analisar os processos de (des)construção de imaginários sociodiscursivos na animação. Para tanto, os recursos linguístico-discursivos identificados à luz de Patrick Charaudeau (2017; 2022) e Dominique Maingueneau (1997; 2008a; 2008b) são utilizados, bem como os conceitos semânticos de Culioli (1990), Castilho e Castilho (1993), e Ducrot (1988) para a leitura detalhada da materialidade linguística.

#### 3.1 OBJETO DE ANÁLISE

A empresa DreamWorks é uma instituição discursiva, conforme Maingueneau (1997), pois é uma entidade social que regula a produção e a circulação dos discursos dentro de uma comunidade discursiva. Desse modo, ela detém autoridade sobre certos tipos de discursos e define os critérios de aceitação, circulação e validade desses discursos. Assim, a DreamWorks determina as normas, práticas e convenções que os membros da comunidade devem seguir para que seus textos sejam reconhecidos como válidos e legítimos dentro dessa formação discursiva. Cada uma dessas instituições possui regras específicas que moldam a maneira como os discursos são produzidos, avaliados e disseminados (Maingueneau, 1997).

Criada em 1994 por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen, sua primeira obra foi *FormiguinhaZ*, em 1988. Tida como principal concorrente da Disney, seus filmes mais famosos são *Shrek* (2001), *Spirit* (2002), *O Espanta Tubarões* (2004), *Madagascar* (2005), *Kung Fu Panda* (2008) e *Como Treinar Seu Dragão* (2010). É possível observar, em comum, que suas produções se dedicam a contar histórias sobre “as jornadas que heróis não convencionais tomam para realizar seus sonhos” e que abrangem múltiplas gerações, geralmente de cunho familiar (DreamWorks, 2025).

Nessa seara, *Como Treinar o Seu Dragão*, produzido pela DreamWorks Animation em 2010, é um longa-metragem dos gêneros comédia, aventura, drama e fantasia que objetivou atingir a todos os públicos (DreamWorks, 2025). Trata-se de um universo profícuo para

---

<sup>12</sup> Para fins de contextualização e verificação, o Anexo A disponibiliza a transcrição da obra com a minutagem de cada cena e trecho, enquanto o Anexo B contém o link de acesso ao filme.

análises, uma vez que o protagonista, Soluço, é filho do chefe da aldeia e incapaz de matar dragões. Por isso, o personagem é frequentemente alvo de comentários que ressaltam sua descridibilidade dentro da vila já que, no mundo ficcional, *vikings* e esses seres estavam em desarmonia e disputa por território. As criaturas, de início, aparecem como espécimes misteriosos e violentos, tal como é de conhecimento do senso comum. Todavia, ao longo da narrativa, o personagem principal, Soluço, consegue abater um, mas não o mata e, por isso, compreende que os saberes que tinham não condiziam com a realidade que viviam.

Dessa forma, Soluço desenvolve uma amizade proibida com um dragão - Banguela - e faz diversas descobertas que não eram de conhecimento da comunidade. Nesse quesito, o filme apresenta um animal com traços visuais delicados e redondos – ao contrário de dentes pontiagudos e pele áspera –, bem como um ser capaz de ser montado e cujo comportamento demonstra ser pacifizável e passível de treinamento. Assim sendo, junto com o personagem, o espectador percebe que as ideias pré-concebidas sobre dragões como selvagens, brutais e assassinos estavam equivocadas.

Todavia, o vilão principal da trama também é draconiano. Entretanto, trata-se de um ser imponente, violento e irracional, com traços que remontam à imagem tradicional do dragão como uma força destrutiva e brutal. Contudo, na batalha final, Banguela – que trouxe uma nova concepção sobre essas criaturas – derrota o antagonista e, junto a Soluço, causa grande mudança no pensamento coletivo da aldeia. Ao final, conseqüentemente, dragões e *vikings* passam a viver em harmonia na ilha de Berk.

### 3.2 CRITÉRIOS DE ANÁLISE

Para a análise, é realizada a identificação dos imaginários pelas representações sociais e dos saberes em disputa (Charaudeau, 2017; 2022), bem como os recursos utilizados para sua desconstrução. Ademais, analisa-se a construção do *ethos* (Maingueneau, 2008a; 2008b) do personagem principal, observada no contraste de vozes e nas marcas linguísticas e gestuais colocadas em evidência ao longo do filme. Nesse contexto, examinam-se também os usos da heterogeneidade mostrada (Maingueneau, 1997), investigando como a incorporação de diferentes vozes contribui para os processos de (des)construção identitária e de sentido, percebidos majoritariamente nos enunciados e momentos selecionados, que foram agrupados em cinco eixos.

São eles: (1) o discurso dos *vikings* para Soluço ao início da trama, que demonstram a criação do *ethos* de fraco em contraste ao *ethos* de guerreiro; (2) o diálogo entre Soluço e

Estoico, que reforça imaginários e as relações de poder no discurso, além do uso da heterogeneidade; (3) as tentativas de Solução em matar dragões, que também utiliza marcas de heterogeneidade mostrada para se encaixar nos ideias e na formação discursiva da aldeia; (4) o Manual dos Dragões e o encontro com Banguela, que contrapõe saberes e imaginários acerca dos dragões e *vikings*; (5) o confronto entre Solução e *vikings* ao ter que matar um dragão, que demonstra a mudança de *ethos* e desconstrução do imaginário cristalizado de Berk, conforme descritas no quadro 1.

A opção por organizar a análise em eixos, reunindo tanto cenas quanto trechos, deve-se à necessidade de demonstrar como os conceitos-chave utilizados se constituem como padrões recorrentes e dispersos na narrativa. Estes eixos convergem para um mesmo núcleo de problema discursivo. Dessa forma, a análise ganha em profundidade, pois é capaz de capturar não um evento singular, mas a trajetória de construção e transformação desses mecanismos ao longo do filme. Ademais, os eixos foram escolhidos pela possibilidade de percepção da atuação conjunta e entrelaçada de jogos de saberes, imaginários, *ethos* e heterogeneidade.

A abordagem analítica adotada, no entanto, conferirá destaque seletivo a um desses conceitos em cada eixo, tomando-o como lente principal para a interpretação do material. Além disso, a apresentação da análise obedecerá à sequência diegética das cenas elencadas, ainda que essa opção desdobre os conceitos supracitados de maneira não linear. Tal escolha tem como fim priorizar a maneira como os elementos discursivos se constroem e se transformam ao longo da narrativa, respeitando a sintaxe própria do filme.

Quadro 1 - Seleção de eixos

<b>Eixo</b>	<b>Foco analítico</b>
Discurso dos <i>vikings</i> para Solução ao início da trama	<i>Ethos</i> de Solução vs. <i>Ethos viking</i>
Diálogo entre Solução e Estoico	Heterogeneidade mostrada e imaginários sociodiscursivos
Tentativas de Solução em matar dragões	<i>Ethos</i> e heterogeneidade mostrada
Manual dos Dragões e encontro com Banguela	Jogos de saberes e imaginários sociodiscursivos
Confronto final	Reconfiguração de <i>ethos</i> , saberes, imaginários e heterogeneidade

Fonte: autora (2025)

Tais conceitos são utilizados como aparato teórico para compreender os efeitos de sentido produzidos pelos recursos linguístico-discursivos e elementos multimodais no *corpus*. Para articular a análise e a materialidade linguística, mobilizam-se recursos da semântica de

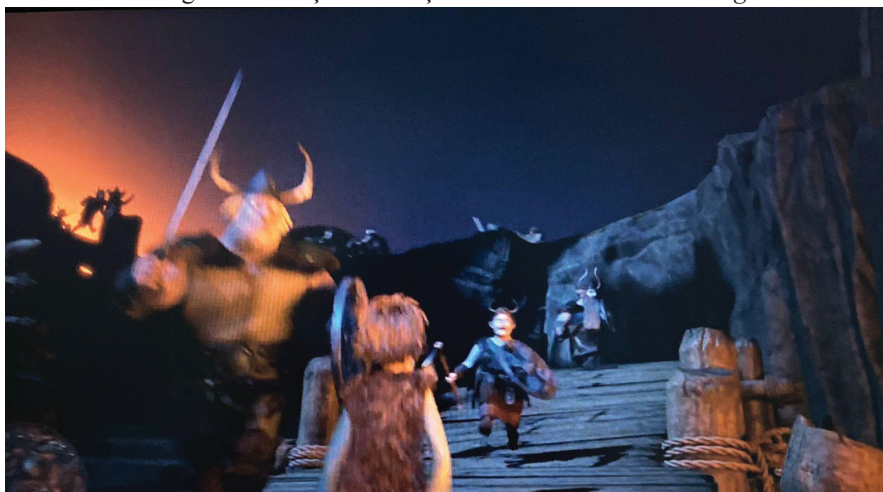
Ducrot (1988), Castilho e Castilho (1993), e Culioli (1990), tais como os processos de modalização a partir de uma concepção argumentativa da língua, e referenciação. Estes instrumentos permitem descrever como as posições subjetivas (através das modalizações) e a construção dos objetos de discurso (através da referenciação) se articulam para produzir os efeitos de sentido em foco.

Portanto, busca-se compreender como essas práticas sociais contribuem para a (des)construção de imaginários sociodiscursivos que podem ser observados dentro da obra e, conseqüentemente, ressoam fora do mundo ficcional. Em função desses critérios, são analisados os eixos a seguir.

### 3.2.1 Primeiro, capture o seu dragão: o discurso dos *vikings* para Soluço ao início da trama

Segundo Greimas (1971), as estruturas narrativas ancoram possibilidades semânticas e conectam as ideias abstratas do texto às suas marcas concretas no mundo. Sob essa perspectiva, ao início de *Como Treinar o Seu Dragão*, o personagem Soluço aparece em direção contrária aos outros figurantes, em meio a uma batalha contra dragões - principais inimigos do povo da ficção (imagem 1).

No primeiro instante da narrativa, Soluço apresenta a vila de Berk ao telespectador e em seguida há um ataque de dragões. Posteriormente, *vikings* lutam contra os seres enquanto o jovem passa por eles, seguido de julgamentos por estar fora de casa. Essa cena cria uma contrariedade desde o início da trama, elucidando valores em conflito. Neste momento narrativo, é possível visualizar o contraste fundamental entre ser um *viking* “verdadeiro”, representado pela coletividade, força bruta, coragem agressiva e adesão à tradição de matar dragões, indo em direção à batalha, e ser um “outro”, representado por Soluço, um sujeito menor e sem armamento bélico, indo em oposição à luta.

Imagem 1: Solução em direção contrária aos outros *vikings*

Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010, 00:01:37)

Levando isso em consideração, a posição de Solução não é simplesmente a negação, mas a afirmação de um valor contrário, em que o personagem não representa apenas um "não-ser *viking*", mas um "ser-diferente" do que é considerado padrão na vila. Portanto, é possível analisar essa cena além de um simples desvio do personagem, mas como a instauração de um conflito de valores que será o motor da narrativa.

Para ressaltar tal contradição, nos primeiros minutos, o jovem é apresentado como um ser frágil, pequeno, de jeito desengonçado e de voz fina, em contraste aos personagens apresentados na mesma cena, que estão armados e possuem grande porte físico. Assim sendo, uma vez o *ethos* pré-discursivo é a imagem criada antes mesmo que o sujeito se pronuncie, cria-se o *ethos* pré-discursivo de fraco e excluído do personagem (Maingueneau, 2008b). Essa imagem se reforça pois Solução vai contra o que é definido padrão pelos outros indivíduos e aparece majoritariamente em oposição às atitudes dos outros indivíduos, como a relação entre ser *viking* e ser diferente.

Em seguida, ele expõe os participantes para o interlocutor e explica sobre a tradição de seu povo em escolher nomes "fortes" aos filhos. Simbolicamente, o aspecto de inferioridade em comparação aos outros cidadãos também se reflete nessa apresentação. São revelados ao espectador os personagens: Bocão, Estoico, Astrid, Perna-de-Peixe, Melequento, e os gêmeos CabeçaDura e CabeçaQuente. Enquanto todos possuem denominações relacionadas a aspectos considerados aceitáveis para os *vikings*, como temperamento intenso e hábitos higiênicos colocados em segundo plano, o personagem principal é nomeado com uma ação involuntária e indesejada aos seres humanos: Solução. Nesse sentido, a construção do *ethos* negativo já se cristaliza pelos elementos pré-discursivos, como a imagem

corporal, o contraste físico, o nome e a reação dos outros cidadãos (Maingueneau, 2008a; 2008b).

Ademais, Maingueneau (2008a; 2008b) define que o *ethos* também é discursivo, formado tanto por elementos visuais quanto pela reação do outro. Essa percepção pode ser ilustrada pela imagem 2:

Imagem 2: Solução e os outros personagens



Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010, 00:17:58)

A figura apresenta Solução, o primeiro personagem à esquerda, junto aos outros participantes da trama. Dentro desse contexto, os elementos visuais como a menor estatura, o traje sem elmo, o gesto de dificuldade em segurar o machado e expressões de preocupação são elementos contemplados na animação que contribuem para a criação do seu *ethos* discursivo em contraste aos outros participantes (Maingueneau, 2008a). Além disso, a autoapresentação narrativa depreciativa e o tom de voz que destoam do padrão da vila contribuem para a imagem de inadequação do personagem.

Ainda, essa disparidade entre o jovem e os demais *vikings* é reforçada por diversos recursos. Durante o filme, percebe-se que Solução utiliza a mão dominante esquerda, enquanto os demais utilizam a direita; além de ser o único indivíduo do sexo masculino a não utilizar elmo - elemento característico da cultura nórdica - e não possuir destreza com armamentos bélicos tal como os outros habitantes da vila. Esse descompasso funciona como marcas corporais e indiciais que contribuem para a consolidação do *ethos* de excluído de Solução, enquanto o *ethos* coletivo dos *vikings* se relaciona à força bruta (Maingueneau, 2008a; 2008b).

Maingueneau (2008a; 2008b) ainda afirma que o *ethos* é construído de forma indireta por meio de referências ao destinatário, e depende da reação do outro. Essa formulação pode

ser percebida pelas falas dos personagens iniciais, que se dirigem a Solução por meio de enunciados como: “*O que ele está fazendo aqui?*” (Anexo A, min. 00:01:37), “*Vai logo para dentro!*” (Anexo A min. 00:01:40), “*Por que esse garoto está aqui?*” (Anexo A, min. 00:01:45), “*O que você está fazendo aqui? Já para dentro!*” (Anexo A, min. 00:01:46). Essas declarações evidenciam que o menino não é bem-vindo e reforçam a projeção de Solução como renegado.

Tais elementos ilustram o princípio de que o *ethos* é menos aquilo que o locutor diz de si mesmo do que aquilo que ele diz do outro e aquilo que o outro diz dele (Maingueneau, 2008a). Assim, ressaltando essa característica que projeta a imagem de Solução como fraco por inteiro, os personagens proferem: “*Você não levanta um martelo, não aguenta um machado*” (Anexo A, min. 00:03:30), “*Tem que parar com tudo isso*” (Anexo A, min. 00:03:44), “*Pare de ser você todo*” (Anexo A, min. 00:03:53), “*O problema não é a sua aparência. É o que está dentro de você que ele (seu pai) não aguenta*” (Anexo A, min. 00:09:00), “*Você é pequeno e fraco*” (Anexo A, min. 00:17:43), “*Irão pensar que você está dodói ou doidinho e irão atrás daqueles que têm mais jeitão de viking*” (Anexo A, min. 00:17:43), “*Que alívio para toda a aldeia, ninguém vai sentir falta daquele imprestável*” (Anexo A, min. 00:43:04).

Ainda sobre tais declarações, é válido levar em consideração que, para Culioli (1990), a linguagem é uma atividade de representação de significação. Trata-se, para o autor, de um mecanismo que organiza o espaço ao aproximar e distanciar sentidos, funcionando como um sistema de mediação entre os sujeitos e a realidade que constroem. É através dela, então, que os cidadãos de Berk constroem uma significação específica e negativa para Solução.

Nesse sentido, observa-se o funcionamento da referenciação – um processo que constrói objetos no discurso, atribuindo-lhes propriedades e os posicionando em relação uns com os outros (Culioli, 1990). Isso ocorre porque, com seus enunciados, os *vikings* não apenas descrevem Solução, mas o constituem discursivamente por meio de uma série de atributos negativos. Adjetivos como “*pequeno*”, “*fraco*”, “*dodói*”, “*doidinho*” e “*imprestável*” realizam uma referenciação essencializadora, na qual a fraqueza e a inadequação são construídas como qualidades intrínsecas e imutáveis do jovem.

Assim, trata-se de uma referenciação ao “colocar em funcionamento operações de orientação que determinam valores referenciais, valores esses que não são dados, que não existem por si só, mas são resultados de um movimento” (Sousa, 2023, p. 7). É esse movimento que os *vikings* realizam: por meio de suas falas, orientam coletivamente a interpretação sobre Solução, determinando seu valor negativo dentro do universo social de Berk.

Ademais, a semântica também se pronuncia nesses enunciados pela presença da modalidade. Segundo Castilho e Castilho (1993) a modalização movimenta diferentes recursos linguísticos para expressar um julgamento do falante sobre o conteúdo. Isto posto, dependendo de seus modalizadores, ela pode ser epistêmica, deôntica ou afetiva/avaliativa. Dentro desse enfoque, percebe-se majoritariamente a modalização deôntica, uma vez que há a imposição de normas de comportamento sobre o personagem.

Essa classificação indica que o locutor considera o conteúdo da proposição como algo que deve ocorrer obrigatoriamente (Castilho e Castilho, 1993). Em vista disso, os verbos no imperativo, a exemplo do “*pare*”, e as construções de obrigação materializam a modalização deôntica e ressaltam a coerção da formação discursiva vigente em Berk. Enunciados como “*Tem que parar com tudo isso*” (Anexo A, min. 00:03:44) e “*Pare de ser você todo*” (Anexo A, min. 00:03:53) funcionam, assim, como operações de orientação que, ao mesmo tempo que modalizam deonticamente a ação, referenciam a identidade do jovem como um objeto, um *isso* a ser eliminado.

De maneira análoga, sob a perspectiva de Maingueneau (2008), os cidadãos da narrativa constroem um *ethos* de um sujeito que deve acabar por completo, deixando de ser “*ele todo*”. Nesse ínterim, leva-se em consideração que o *ethos* é uma estratégia que está associada tanto a características físicas, psicológicas e discursivas, que se apoia em representações sociais e pode tanto reforçar quanto deslegitimar o sujeito (Maingueneau, 2008b). Essas declarações, portanto, configuram um processo de exclusão em que Solução tem sua identidade social descredibilizada e reforça-se sua posição como incompatível e inferior dentro da estrutura da vila do universo ficcional.

Esse *ethos* de inadequado, por sua vez, é efeito direto dos jogos de saber que estruturam a sociedade de Berk. Conforme Charaudeau (2017; 2022), os saberes são sistemas de pensamento que instituem verdades e engendram os imaginários sociodiscursivos que orientam as condutas. Em Berk, vigora o saber de crença inquestionável de que dragões são uma praga a ser exterminada e de que a identidade *viking* é sinônimo de força e virilidade. É em relação a esse parâmetro que o sujeito é avaliado e, como Solução não performa tais características, seu *ethos* é o reflexo de seu lugar à margem do sistema de saberes e imaginários que regem sua comunidade.

Além disso, os jovens da mesma idade do personagem principal também se dirigem a ele de modo a demonstrar superioridade e fomentar a projeção de um sujeito excluído. Nesse contexto, muitas vezes os indivíduos utilizam a ironia – uma heterogeneidade mostrada – para

ressaltar a incompatibilidade de Solução com a imagem de si que deveria apresentar por ser filho do chefe da aldeia e pela necessidade de matar dragões (Maingueneau, 1997).

Essa estratégia marca o conflito entre as ações de Solução com relação ao resto da vila e é intensificada por outros fenômenos linguísticos, com o discurso relatado, utilizado no filme para distorcer ou exagerar suas ações para ridicularizá-lo (Maingueneau, 1997). Outro fator presente é a modalização avaliativa, que indica uma avaliação por parte do falante, emite um juízo de valor e revela como o falante quer que essa proposição seja lida (Nascimento; Gonçalves, 2011). Nesse sentido, as falas dos jovens expressam um julgamento de valor pejorativo.

Tais elementos se exemplificam em enunciados como: “*Você deu um show, em*” (Anexo A, min. 00:08:27), “*Nunca vi ninguém fazer tanta burrada. Valeu, em*” (Anexo A, min 00:08:28), “*Ah, ótimo. Quem convidou ele?*” (Anexo A, min. 00:17:26) e “*O Solução já matou um Fúria da Noite, isso não desclassifica ele, não?*” (Anexo A, min. 00:17:35). Eles ilustram a existência de perguntas retóricas que excluem e invalidam a presença de Solução, bem como demonstram ironia e modalização afetiva negativa, uma vez que se criam valores por meio das declarações sobre o personagem.

Os falantes citam um feito que, no universo deles, é obviamente falso, criando uma situação de humilhação pública. A pergunta, mais uma vez retórica, tem a função de confirmar a inadequação perante o grupo, e não de genuinamente questionar uma regra. Tais falas demonstram a deslegitimação do jovem e, muitas vezes utilizando as falas de Solução contra si próprio, em uma estratégia linguística que reflete relações de negação de identidade e marginalização (Maingueneau, 1997). Dessa forma, a articulação entre a ironia, a modalização avaliativa e a distorção pelo relato constitui uma estratégia discursiva de exclusão, que atua coletivamente para fixar a identidade negativa de Solução perante seus pares (Maingueneau, 1997; Nascimento; Gonçalves, 2011). O discurso, aqui, opera como uma constante lembrança do desvio de Solução perante o *ethos viking* de Berk.

Em todos os casos analisados, é possível perceber que os enunciados proferidos não apenas reconhecem uma relação de exclusão a que Solução é submetido, mas também reiteram e fortalecem seu *ethos* de fraco e marginalizado. Além da forte presença do *ethos*, essa dinâmica ratifica a ideia de Charaudeau (2006; 2009) sobre a força das representações sociais na projeção de imagens do sujeito, uma vez que o julgamento de outros grupos é necessário para a afirmação e convivência de um indivíduo em sociedade. Assim sendo, gera-se uma cenografia de coerção e humilhação que encena as relações de poder e legitima os *status*

dominantes da vila à medida em que ressalta a incompatibilidade do indivíduo Solução em relação às normas e valores do seu grupo social (Maingueneau, 2008b).

Ainda nesse ínterim, observa-se a presença dos imaginários sociodiscursivos que imperam em Berk, relacionados à importância de matar dragões para ser considerado um membro integrante da comunidade. Esses imaginários, conforme Charaudeau (2017), fundam a identidade coletiva e orientam as condutas do grupo. Eles contribuem para a compreensão de que Solução não se encaixa na representação social sobre o comportamento *viking*, ressaltando o não-pertencimento do personagem à comunidade em que está inserido.

Consequentemente, por ter uma visão de mundo diferente, essa dissonância será observada no discurso dos *vikings* para com o personagem principal. Seguindo essa premissa, como “o sintoma de um imaginário é a fala” (Charaudeau, 2017, p. 579 durante a animação, os demais personagens o interpelam constantemente com base nesse descompasso entre sua imagem - *ethos* - e o imaginário sociodiscursivo da vila. Essa percepção pode ser observada de forma majoritária no diálogo entre Solução e Estoico.

### 3.2.2 Heróis ou exilados: diálogo entre Solução e Estoico

Consoante Rocha, Silva e Oliveira (2022, p. 218), as relações de força – ou poder – são sustentadas pelas “relações hierarquizadas [...] que se fazem valer na comunicação”. Nesse viés, uma relação de hierarquia e poder é representada entre pai e filho dentro do filme, através das figuras de Estoico - apelidado de ‘o Imenso’, chefe da aldeia -, e Solução. Para ilustrar essa dinâmica, o pai, ao conversar com seu amigo, Bocão, após uma reunião com outros cidadãos de Berk, externaliza a inadequação do filho aos ideais *vikings*: “*Você sabe como ele é... desde que engatinhava ele era (pausa) diferente*” (Anexo A, min. 00:10:27), “*Aquilo me ensinou do que um viking é capaz: pode derrubar montanhas, devastar florestas, tomar os mares! O Solução não é assim...*” (Anexo A, min. 00:10:57).

Estoico geralmente utiliza a negação para contrapor a existência de seu sucessor ao grupo em que está inserido, como também em “*Você não é um viking, como pode ser meu filho?*” (Anexo A, min 01:06:05). A negação, nesse viés, serve como uma forma de recusar a atitude do filho, do ponto de vista do enunciador Estoico (Maingueneau, 1997). Também, sob a ótica de Culioli (1990), a referenciação é um plano de atividade de regulação que constrói objetos no discurso. Nesse sentido, do ponto de vista da materialidade linguística, opera-se uma referenciação negativa de Solução à medida que Estoico não apenas nega suas ações, mas linguisticamente desconstrói a identificação do filho com o grupo, ratificado por “*Você não é*

*um viking*”. Assim, por oposição, o chefe da aldeia constrói discursivamente o verdadeiro *viking* como aquele que Solução fracassou em ser, ressaltando a presença do imaginário sociodiscursivo dessa comunidade.

Em síntese, por não se encaixar nos padrões exigidos pela vila, durante as cenas em que estão juntos, o pai reforça que não considera o filho como parte de seu povo por não compartilhar dos ideais da coletividade, e que seu comportamento é uma decepção. Conforme Maingueneau (2015), isso se caracteriza como uma formação discursiva que molda a produção e interpretação de discursos dentro do contexto do filme, baseada na necessidade de matar dragões e demonstrar virilidade para ser um *viking*. Nessa circunstância, Solução não segue o conjunto de regras discursivas dentro do seu contexto social, o que ressalta a afirmação de Charaudeau e Maingueneau (2008) sobre as diversas relações existentes entre formações discursivas, sejam elas de antagonismo, aliança ou dominação. Assim, percebe-se uma regularidade no discurso de Estoico - e dos cidadãos da ficção.

Essas regularidades podem ser observadas quando o chefe, ao se comunicar com Solução, profere em enunciados como “*Você tem que parar com tudo isso*” (Anexo A, min. 00:03:44), “*Toda vez que você sai por aí acontece um desastre*” (Anexo A, min. 00:07:44), “*Todos esses anos foi o pior viking que já existiu em Berk*” (Anexo A, min. 00:48:08). Por meio deles, expressa-se que a identidade e valores do personagem estão em desacordo com as normas da vila, colocando-o não apenas em uma posição de inferioridade dentro do grupo, mas também dentro da sua relação familiar.

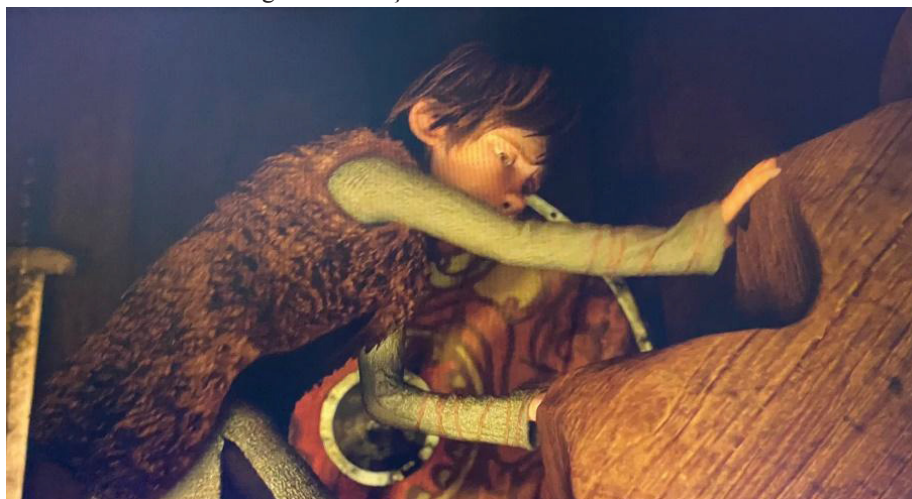
Em vista dessa configuração, Nascimento e Gonçalves (2011, p. 28-29) apontam que “na estruturação de um discurso, a relação entre os interlocutores é constantemente projetada através de relações de modalidade, em que o locutor responsável pelo discurso expressa intenções, avaliações ou atitudes perante o enunciado”. Sob esse viés, é possível observar que Estoico utiliza os quantificadores universais “*tudo*”, “*toda*”, “*todos*” para emitir valores que ressaltam a totalidade e universalidade do fracasso do filho, comparando-o a um “*isso*”.

Trata-se de uma modalização avaliativa, pois funciona como um operador argumentativo que mostra o ponto de vista de um locutor sobre o conteúdo de sua enunciação e, ao imprimir uma avaliação, deixa pistas de como quer que seu discurso seja lido (Castilho; Castilho, 1993; Nascimento, 2009). Esses termos descrevem, generalizam e intensificam a acusação sobre o jovem, construindo uma valoração negativa de Solução e criando um efeito de verdade sobre sua inadequação. Nesse sentido, a repetição desses operadores constitui uma heterogeneidade mostrada que enfatiza o que foi dito, reforçando retoricamente o

descontentamento do pai e a impossibilidade de defesa por parte do filho (Maingueneau, 1997).

Sob esse quesito, reforça-se a presença da polifonia, uma vez que a voz de Estoico, além de pai, está no poder e representa a voz social coletiva dos *vikings*, possuindo a autoridade para falar e proferir um discurso que também será assimilado pelos outros membros (Maingueneau, 1997; Ducrot, 1988). Dessa forma, a diferença de força também é retratada pela casa onde moram Solução e Estoico. Em um dos recortes analíticos em que Solução está subindo as escadas de casa, é possível observar que o ambiente é completamente adaptado ao pai, seguindo às suas necessidades, de forma que o filho, de porte físico diferente ao da figura paterna, tem dificuldades com a proporção dos móveis, como as escadas, conforme a imagem abaixo.

Imagem 3: Solução subindo as escadas de casa



Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010, 00:15:25).

O espaço, repleto de instrumentos bélicos em grande proporção, contrasta com os traços finos e não-belicócos de Solução. Essa percepção ressalta a existência de um “modo de apreensão do mundo que resulta de um processo de representação” sobre o ser *viking* criado em Berk, que cria valores e justifica ações dentro da vila, o que se caracteriza como um imaginário sociodiscursivo (Charaudeau, 2017, p. 26). Além disso, evidencia-se a forte influência da representação coletiva em uma relação em que, ao não encaixar no imaginário nem nas mesmas formações discursivas que os cidadãos da ficção, Solução passa a ser excluído da sociedade (Charaudeau, 2017).

Tal fenômeno ocorre com o personagem por meio do seu silenciamento e deslegitimação, não apenas a nível discursivo, mas também físico, uma vez que o jovem está submetido a ambientes criados de acordo com o ideal dominante, representado pela estrutura corporal de Estoico (Freires; Soares, 2024). Esse caráter coercitivo das representações sociais

e formações discursivas, bem como o uso da heterogeneidade discursiva, pode ser observado no diálogo abaixo, quando Solução, após evitar matar o dragão Banguela e deixá-lo fugir, chega em casa e se encontra com o pai.

Enunciado 1: Diálogo entre Solução e Estoico

- 00:15:57 Solução: *Eu não quero combater dragões, pai.*  
 00:15:59 Estoico ri: *Ora, é claro que quer.*  
 00:16:01 Solução, atrás do pai, tentando segurar o machado: traduzindo: *Pai, eu não consigo matar dragões.*  
 00:16:05 Estoico: *Mas você vai matar dragões.*  
 00:16:07 Solução: *Não, eu tenho mega hiper certeza de que eu não vou.*  
 00:16:09 Estoico: *Chegou a hora, Solução.*  
 00:16:11 Solução: *Você não está me ouvindo?*  
 00:16:12 Estoico: *Isso é muito sério, filho. Quando levar este machado, levará todos nós com você. Quer dizer que você andarรก como nós (arruma a postura de Solução), falarรก como nós, pensarรก como nós. Acabou tudo... isso (aponta para Solução).*  
 00:16:28 Solução: *Mas você tá apontando para eu todo.*  
 00:16:30 Estoico: *Entendeu?*

Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010).

Para Maingueneau (1997), o diálogo é um campo onde se manifesta a heterogeneidade. Sob outra ótica, Culioli (1990) entende o diálogo como a atividade metalinguística inconsciente do sujeito, que contém o mecanismo de regulação entre as representações individuais e sociais. Ou seja, “coloca em jogo um conjunto de relações de alteridade entre representações linguísticas e não linguísticas” (Sousa, 2023, p. 6). Assim sendo, o diálogo entre Solução e Estoico é um espaço de atividades de regulação marcadas por referenciações e modalizações.

Levando em consideração que o sistema de autorregulação ocorre através da reflexão do inconsciente e consciente (Culioli, 1990), Solução tenta externalizar seus pensamentos destoantes em sua própria atividade de linguagem. Esses recursos são observáveis na referenciação do “eu” por parte de Solução, que se constrói pela negação (“*Não quero*”, “*Não consigo*”, “*Não vou*”) e por uma auto-referenciação de certeza absoluta (“*Eu tenho mega hiper certeza*”) sobre a incapacidade de matar dragões. Eles constituem uma heterogeneidade mostrada e reforçam o *ethos* de Solução que não se enquadra no imaginário *viking*.

Em contrapartida, a regulação também consiste no “ajuste de quadros de referência e representações” para validar sua relação com o exterior (Culioli, 1990, p. 181). Desse modo, Estoico opera a referenciação do filho por meio da imposição de um dever-ser, a fim de ser validado. Para tanto, o pai utiliza as modalizações volitiva e epistêmica. A epistêmica ocorre majoritariamente no “*Você andarรก*”, “*Falarรก*”, “*Pensarรก*”, uma vez que “expressa uma avaliação sobre o valor de verdade” relacionada às atitudes de Solução que, mais do que devem

ser alteradas, são já colocadas como uma nova realidade pelas palavras de Estoico (Nascimento; Gonçalves, 2011, p. 26).

Ademais, a modalidade volitiva se faz presente no verbo “*Querer*”, o qual Solução nega (“*Não quero*”) e Estoico afirma pelo jovem (“*É claro que quer*”), relacionando-se àquilo que é desejável ou indesejável e, conforme Oliveira (2017), ocorre quando há apreciação acerca dos desejos e intenções do participante expresso no enunciado modalizado. Nesse sentido, Estoico coloca a sua intenção sobre as de Solução, apagando as vontades individuais do personagem. O ápice desse fenômeno ocorre quando o pai aponta para o jovem e sentencia: “*Acabou tudo... isso*”, convertendo a totalidade do filho em um objeto a ser eliminado.

Outrossim, é válido destacar que o discurso de Estoico é atravessado por uma heterogeneidade constitutiva e polifonia, conforme conceituam Maingueneau (1997) e Ducrot (1988), pois ele não fala como pai, mas como o porta-voz da formação discursiva do seu grupo. Diante disso, a fala de Estoico também é marcada por uma enunciação de repetição que visa apagar a subjetividade do filho, substituindo-a pelo coletivo “*como nós*”. Essa tentativa de apagamento do “eu” de Solução e sua subsunção a um “nós” coercitivo reforça, paradoxalmente, o *ethos* da fraqueza e inadequação que lhe é atribuído, já que sua única forma de existência social validada seria a anulação de sua própria voz e desejo (Maingueneau, 1997; 2008a).

Em seguida, Estoico, ao entregar a Solução um machado, afirma que é por meio dele que o menino será “*um deles*”, o que reforça o imaginário *viking* atrelado à violência e combate, e que apenas assim ele seria considerado um membro da sociedade. Além disso, o discurso do pai demonstra que as formações discursivas são construídas a partir da interação entre os sujeitos em vista de um exercer poder sobre o outro, “com o objetivo de persuadir o outro, mudar o discurso do outro” (Freitas, 2021, p. 244). Esse fenômeno pode ser ilustrado pela sua constante tentativa de moldar o comportamento e ações de Solução conforme a representação idealizada de Berk, ainda que o filho admitisse seu desejo de não matar dragões.

Tais elementos ajudam a compreender as relações de poder dentro do discurso, que podem funcionar também como mecanismo de exclusão e opressão dentro da sociedade. Assim, esse processo é legitimado pelas representações sociais que, pelo discurso, geram sistemas de pensamento e saberes (Charaudeau, 2017). Nessa dinâmica, consoante Foucault (2012) e Maingueneau (2015) o discurso é regido por normas, e determinados temas, conceitos e conhecimentos são incluídos e institucionalizados – como o assassinato de dragões no longa-metragem – enquanto outros são excluídos e marginalizados – como a busca

pela vida em harmonia entre *vikings* e dragões. Dessa forma, molda-se o que é considerado verdade e quem tem a autoridade para falar (Foucault, 2012; Maingueneau, 1997, 2015).

### 3.2.3 Treinando o seu dragão do jeito difícil: as tentativas de Solução em matar dragões

Levando em consideração a análise anterior, na ficção, Berk é, consoante Maingueneau (1997), uma instituição discursiva que estabelece normas e parâmetros que os membros da comunidade devem seguir para que seus discursos sejam reconhecidos e aceitos. Nesse sentido, esse conjunto de discursos que compartilham as mesmas regras de produção, circulação e controle são as formações discursivas (Maingueneau, 1997, 2015; Foucault, 2012). Essas regras determinam o que pode e o que não pode ser dito dentro de um determinado campo do saber ou prática social, e são os contextos institucionais e históricos que moldam o que é considerado verdadeiro ou válido em um dado momento e lugar.

O discurso, sob tal perspectiva, é um instrumento através do qual o poder é exercido, e Solução não tem poder de fala, uma vez que não é considerado um *viking* para sua vila, e é punido socialmente. Dessa forma, o personagem é obrigado a sentar em mesas sozinho e olhado com desprezo pelos cidadãos da obra, conforme ilustrado na imagem 4. Por meio da figura é possível destacar a contrariedade presente na percepção de que os jovens *vikings* são integrados, coletivos e portadores do *ethos* guerreiro hegemônico, enquanto Solução não é considerado um deles, tido como diferente e, portanto, isolado da comunidade.

Imagem 4: Solução observando os outros jovens



Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010, 00:22:28).

Conforme essa cena em que Solução é colocado em plano de fundo em comparação aos outros jovens, destaca-se a afirmação de Ludwig (2020, p. 16) acerca da estigmatização social daqueles que não se enquadram nos sistemas vigentes, sendo então “eliminados tanto da

ordem discursiva quanto do próprio sistema”. Além disso, também mantém-se o *ethos* de fraco de Solução, uma vez que não atende ao imaginário de *viking* de Berk (Maingueneau, 2008a; Charaudeau, 2017). Ressalta-se, então, a força opressiva do ideal dominante dentro da sociedade e, conseqüentemente, do discurso, uma vez que se criam valores e aquele que os incorpora “é assinalado com um broche de pertencimento e coragem moral; quem não se enquadra nessa lógica discursiva é implacavelmente lançado na esfera negativa, com o estigma de um pária ou fora da lei” (Ludwig, 2020, p. 16).

Solução, por conseguinte, é colocado à margem da sociedade por não participar da mesma formação discursiva que os cidadãos de sua vila. Essa prática, segundo Althusser (1970), constitui o indivíduo por meio da interpelação. No caso, ele é constituído pelo “não ser um deles”, acentuando a incompatibilidade como um fator para seu afastamento social. Não obstante, o jovem se percebe como um indivíduo marginalizado por não atender às expectativas dos demais indivíduos de Berk.

Assim, o personagem tenta defender uma imagem de si que o credibilize, a fim de legitimar sua identidade e ser aceito no grupo, tal como afirma Charaudeau (2009) ao explicar que o *ethos* é um mecanismo de estratégias que visa ressaltar o direito de fala do sujeito. Para tanto, ele tenta matar dragões e se preocupa com seu sucesso, na tentativa de ser reiterado à sociedade tanto discursivamente quanto socialmente. Esse cenário destaca a vulnerabilidade do indivíduo com relação ao Outro, constituída pela interpelação e constituição do ser, haja vista que o sujeito depende do reconhecimento pelo Outro para afirmar sua identidade, mesmo quando esse reconhecimento reforça dinâmicas de segregação (Maingueneau, 1997; Charaudeau, 2009).

Dentro dessa circunstância, Solução utiliza diversas marcas de heterogeneidade mostrada - proposta por Maingueneau (1997) - como recurso para responder aos personagens e tentar construir diferentes *ethes* que o credibilizassem. Em suas tentativas de sentir um membro da comunidade, o jovem assimila as tradições *vikings* e se vê na obrigação de realizá-las, reforçando e reproduzindo enunciados atrelados à morte de dragões e virilidade, como em: “*Eu preciso deixar a minha marca*” (Anexo A, min. 00:03:16), “*Eu mato um dragão e minha vida vai ser infinitamente melhor*” (Anexo A, min. 00:03:22), “*Querendo manter toda essa minha ‘vikingdade’ impetuosa reprimida?*” (Anexo A, min. 00:03:58), e “*Eu não consigo me segurar, quando eu vejo um dragão eu tenho que matá-lo*” (Anexo A, min. 00:08:08).

Essas declarações revelam um *ethos* em conflito: ao reproduzir o discurso hegemônico, Solução tenta se apropriar dos valores dominantes, expondo a contradição entre

seu desejo de pertencimento e sua impossibilidade de performar o *ethos* do guerreiro *viking* (Maingueneau, 2008b). Além disso, a análise da modalização revela a fragilidade dessa performance. O uso de modalizadores deônticos, como "*preciso*" e "*tenho que*", não expressa um desejo genuíno, mas sim a internalização de uma obrigação social (Castilho; Castilho, 1993). Da mesma forma, a projeção de um futuro inevitável ("*vai ser*") e a negação de sua própria agência ("*não consigo me segurar*") constroem uma imagem de si forçada, coagida pela sociedade *viking*.

Assim sendo, Solução utiliza a repetição, a exemplo do pronome "*eu*", como forma de enfatizar sua necessidade de autoafirmação. Ao mesmo tempo, esse elemento de heterogeneidade discursiva revela as diferentes vozes que estão naquele discurso: a voz do coletivo *viking* falando através dele, em detrimento de sua própria individualidade, construindo diferentes significados (Maingueneau, 1997; Ducrot, 1988). Isso se evidencia em falas tais quais "*Quero acertar um dragão, quero acertar um dragão*" (Anexo A, min. 00:06:00) e "*Eu sou um viking, eu sou um viking!*" (Anexo A, min. 00:13:21), que também demonstram a presença da repetição e de um discurso dominante dentro da construção do enunciado individual de Solução (Maingueneau, 1997).

Dentro das marcas de heterogeneidade, o jovem utiliza ainda a repetição do "*nós*" ao se referir aos *vikings* e à importância do extermínio de dragões, desde o início da narrativa, como em "*Nós somos vikings, nós temos teimosia crônica*" (Anexo A, min. 00:01:09) e "*Matar um dragão é tudo para nós*" (Anexo A, min. 00:04:12). Tais enunciados ressaltam a necessidade de se afirmar como um *viking*, ainda que o grupo não o considere "*um deles*". Já o uso do "*eu*" aparece quando o personagem deixa transparecer seu anseio em se tornar parte da sociedade em que vive ao pronunciar: "*Eu só quero ser igual a vocês*" (Anexo A, min. 00:09:16).

Sob a perspectiva da materialidade linguística, as análises semânticas dos sistemas referenciais e de modalidade, conforme propostos por Culioli (1990) e Castilho e Castilho (1993), iluminam essa tensão. O pronome "*nós*" atua como um operador de inclusão forçada cuja modalização é de natureza epistêmica (Castilho; Castilho, 1993), porém marcada por um grau de aspiração e não de constatação, uma vez que Solução tenta estabelecer condições de verdade das suas proposições.

Nesse sentido, o enunciador Solução está sempre situando seu discurso em relação a um sistema de coordenadas tido como certo - o domínio dos "*verdadeiros vikings*" de Berk. Paralelamente, ao enunciar "*Nós somos vikings, nós temos teimosia crônica*" (Anexo A, min. 00:01:09) e "*Matar um dragão é tudo para nós*" (Anexo A, min. 00:04:12), Solução não

descreve uma coletividade da qual participa organicamente; ele realiza uma atividade de referenciação que o situa em um espaço discursivo onde ele almeja pertencer, mas do qual sua prática o exclui. É uma tentativa de autorregulação através da assimilação do quadro de referência externo (Culioli, 1990). Na fala “*Eu só quero ser igual a vocês*”, o “*eu*” referencia um sujeito cujo lugar de enunciação é justamente a exterioridade, ao mesmo tempo em que o pronome também surge nos momentos de fragilidade e desejo mais profundo, marcando um afastamento do domínio coletivo do “*nós*” *viking*.

Portanto, essa alternância pronominal ao longo de todo o filme exemplifica o que Maingueneau (1997) conceitua como a relação de alteridade inerente ao sujeito, materializada pelo conflito interno de Solução, que deseja ser “*um de nós*”, mas é sua negação: “*não é um de nós*”. Nesse sentido, enquanto o “*nós*” tenta forjar uma identidade coletiva de pertencimento, o “*eu*” expõe a dissonância fundamental entre o sujeito e a comunidade. Em suma, a trajetória discursiva de Solução é a de um sujeito que constantemente tenta se situar no “*nós*” *viking*, mas é incessantemente remetido ao “*eu*” da inadequação.

Solução também realiza comparações e parafrasagens. Um trecho prototípico desses elementos é quando o jovem, enquanto caminha com Bocão para chegar em casa, com voz grossa e peito erguido, imita seu pai: “*Dá licença, garçõete, acho que a senhorita me trouxe o moleque errado. Eu pedi um menino jumbo, com braços carnudos, porção extra de coragem, coberto de glória. Olha só, isso aqui é uma espinha de peixe falante*” (Anexo A, min. 00:08:39). Nesse enunciado, o jovem também utiliza o discurso relatado, reproduzindo a fala do pai ao mesmo tempo em que a reformula conforme sua interpretação (Maingueneau, 1997).

À medida em que também utiliza a autoridade do pai para ressaltar sua incredibilidade para com o grupo e se compara a uma “*espinha de peixe falante*”, o uso da heterogeneidade mostrada - imitação, autoridade, comparação, discurso relatado - no enunciado em questão reforça a existência de um discurso exterior ao sujeito, que o constrói ao mesmo tempo que é construído por ele (Maingueneau, 1997; 2015). No caso, refere-se a um discurso baseado no imaginário de brutalidade e força sobre o ser *viking*. A imitação, nesse sentido, é utilizada por Solução junto à ironia para incorporar os traços do discurso de Berk, em uma tentativa de desnaturalização da formação discursiva dominante, o que se caracteriza, para Maingueneau (1997), como imitação subversiva.

Nesse ponto, mais do que uma simples paródia, Solução constrói uma cenografia na qual ele próprio assume o papel do pai para, ironicamente, desconstruir o *ethos* guerreiro que lhe é exigido (Maingueneau, 2008b). Ao transpor a expectativa paterna para o universo

cômico de um restaurante, onde o "produto" (filho ideal) não corresponde ao "pedido", ele expõe a lógica desumanizante e performática desse modelo de identidade. Tal estratégia de encenação discursiva é um modo de o sujeito manejar a heterogeneidade constitutiva do discurso, colocando vozes sociais em cena para contestá-las e, assim, negociar seu lugar no mundo (Maingueneau, 1997; 2008b).

Outro ponto a ser destacado é que Solução também demonstra seu descontentamento através da ironia, uma marca de heterogeneidade utilizada como forma implícita de rejeitar o interlocutor (Maingueneau, 1997). No filme, as frases do personagem para os outros cidadãos, como “*Eu sou musculoso demais para o paladar refinado deles*” (Anexo A, min. 00:02:20), “*É, falou e disse. Dor. Me amarro*” (Anexo A, min. 00:17:23) e “*Isso aí, eu mal posso esperar para... cair fora*” (Anexo A, min. 00:50:56) operam como uma estratégia que tenta deslocar o poder do interlocutor, nos quais a subversão do *ethos* do guerreiro, através do exagero cômico, revela uma contestação ao imaginário sociodiscursivo da virilidade *viking* (Maingueneau, 1997; 2008a; 2008b).

Contudo, essa ironia não chega a romper com a ordem discursiva; pelo contrário, ao tensioná-la, revela que Solução ainda busca o reconhecimento daqueles que o marginalizam. Nesse sentido, a ironia e a heterogeneidade mostrada em seus enunciados materializam a tensão constitutiva entre os saberes e imaginários sociodiscursivos instituídos na vila – que tomam como real a performance de matar dragões –, e a voz dissonante de Solução, que os contesta (Maingueneau, 1997; Charaudeau, 2022).

### 3.2.4 Quando a gritaria não funciona: o Manual dos Dragões e encontro com Banguela

Para Charaudeau (2019, p. 17), a linguagem constrói o pensamento e “significa o mundo como uma totalidade que inclui o contexto sócio-histórico e as relações que se estabelecem entre o emissor e o receptor”. Assim sendo, a linguagem estabelece verdades e saberes, resultado de um processo de simbolização do mundo que ocorre através das relações humanas (Charaudeau, 2017; 2019). Na vila da ficção, sustenta-se que dragões são inimigos e seres brutais, portanto é papel do *viking* matá-los para proteger sua região. Trata-se de um saber, uma representação coletiva instituída por um grupo ou comunidade que influencia na compreensão da realidade (Charaudeau, 2017; 2019).

O saber defendido dentro do contexto de Berk, nesse viés, pode ser sintetizado pelo enunciado que os habitantes enunciam com frequência: “*Os dragões sempre, sempre atacam*”

*para matar*” (Anexo A, min. 00:19:38), criando um “filtro construtor” de sentido que relaciona ser *viking* à morte de dragões (Charaudeau, 2019). Trata-se de um saber de conhecimento, pois é uma tentativa da comunidade de estabelecer verdades relativas a fatos do mundo - no caso, a existência e comportamento dos dragões (Charaudeau, 2017; 2022).

Todavia, não se configura um saber científico, uma vez que o discurso deste é aberto ao processo de discussão (Charaudeau, 2017; 2022). Contudo, quando Solução o contesta, é rejeitado e rechaçado com comentários do tipo “*Você está achando que isso aqui é brincadeira?*” (Anexo A, min. 00:27:28), “*Decide logo de que lado está!*” (Anexo A, min. 00:27:28), “*Você passou para o lado deles*” (Anexo A, min. 01:06:05), além da sua marginalização na sociedade.

Logo, esse conhecimento se naturaliza como um saber de revelação. O é pois é tomado como uma suposta verdade exterior e incontestável, que não precisa ser provada por todos, mas exige um movimento de “adesão total”, atuando como um discurso de referência absoluta que cria figuras de verdade (Charaudeau, 2022, p. 30). Assim sendo, esse saber é completamente fechado em si mesmo, apresentando-se sob forma de evidência e instituindo-se como um dogma (Charaudeau, 2017; 2022).

Como exemplo de institucionalização desse saber, Bocão apresenta aos personagens o Manual dos Dragões (imagem 5), considerado um guia que contém tudo o que é necessário saber sobre tais criaturas. O livro, porém, não contém descrições neutras, mas prescrições violentas. A obra descreve os seres como “*Extremamente perigoso*”, “*Matar na hora*”, “*Queimam as vítimas, enterram as vítimas, sufocam as vítimas, viram as vítimas pelo avesso*”, e os divide em “*Classe Ataque*”, “*Classe Pavor*”, “*Classe Mistério*” (Anexo A, min. 00:23:13). Esses enquadramentos lexicais e classificatórios naturalizam e reforçam a violência aos dragões como um imperativo para os *vikings*.

Imagem 5: O Manual dos Dragões



Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010, 00:22:18)

Essas descrições, presentes em um “guia completo sobre os dragões”, criam uma verdade incontestável sobre eles, em uma modalização epistêmica asseverativa e deôntica. Trata-se dessa classificação pois indica que o falante considera verdadeiro o conteúdo da proposição, sem a possibilidade de dúvidas (Castilho; Castilho, 1993). Ademais, é deôntica, uma vez que é tida como algo que deve ocorrer obrigatoriamente (Castilho; Castilho, 1993).

Esse saber propagado pelo Manual é engendrado pois, assim como no guia, o líder da aldeia decreta: "*Ou nós acabamos com eles, ou eles acabam conosco*" (Anexo A, min. 00:09:29). Da mesma forma, Bocão, responsável pelo treinamento dos jovens, realça "*Vocês têm que viver e respirar isto aqui: o Manual do Dragão. Ele tem tudo o que sabemos sobre todo dragão que conhecemos*" (Anexo A, min. 00:22:15) e afirma enfaticamente que "*Os dragões sempre, sempre atacam para matar*" (Anexo A, min. 00:19:38).

Assim sendo, uma vez que a autoridade é um elemento de heterogeneidade mostrada que legitima a validade do enunciado pela influência daquele que fala (Maingueneau, 1997), quando Bocão e Estoico - vozes autorizadas dentro da vila - reafirmam aquilo que está no livro, fortalece-se seu caráter irrefutável e verdadeiro. Outrossim, sob a ótica de Charaudeau (2022), nesse contexto ocorre um jogo de saberes. Isso ocorre pois tais enunciados caracterizam saberes de crença, haja vista que são julgamentos internalizados como verdades, porém operam como um saber de conhecimento pelo povo de Berk, dado como conhecimento absoluto do mundo.

Além disso, quando Solução questiona sobre o Manual dos Dragões, Bocão responde: "*Nunca ninguém sobreviveu para contar a história*" (Anexo A, min. 00:23:23). Esse acontecimento ilustra o que Charaudeau (2022) conceitua como jogo de saberes, em que um saber se passa pelo outro e uma opinião pode se instituir como ciência e verdade absoluta, tal como pode ser percebido no universo ficcional em questão. Esses saberes, pelo discurso, engendram o imaginário sociodiscursivo que associa dragões à morte e *vikings* à virilidade (Charaudeau, 2017).

Em vista dessa configuração, o início da narrativa também recorre à ideia cristalizada sobre esses seres, retratando-os como figuras incontrolláveis e violentas, tal como a comunidade de Berk compreendia - a exemplo da primeira aparição do dragão Pesadelo Monstruoso, nos primeiros minutos do filme (imagem 6).

Imagem 6: Dragão Pesadelo Monstruoso no início de *Como Treinar o Seu Dragão*



Fonte: *Como Treinar o Seu Dragão* (DREAMWORKS, 2010, 00:04:40)

Ainda que esses elementos reforcem o pensamento do dragão como criatura mortal e irracional, o encontro com Banguela, no entanto, desmonta esse regime discursivo. Enquanto o Manual descreve o Fúria da Noite como "*a cria diabólica do raio e da própria morte*" (Anexo A, min. 00:23:13), quando Soluço o encontra pela primeira vez, depara-se com um ser visualmente distinto, inicialmente banguela, de traços arredondados, olhos expressivos e comportamento não violento em relação aos humanos (imagem 7); além de emocionalmente complexo, que sente medo, curiosidade, afeto, é capaz de cooperação e posteriormente protege o protagonista.

Assim, sob essa perspectiva, tal como Soluço, Banguela será um "ser-diferente" do que era de considerado padrão - conforme o imaginário de morte para Berk - e passa a ser associado a um novo imaginário de companheirismo. Dessa forma, o encontro com Banguela cria uma nova síntese possível para o universo da narrativa.

Imagem 7: Dragão Banguela durante *Como Treinar o Seu Dragão*



Fonte: *Como Treinar o Seu Dragão* (DREAMWORKS, 2010, 00:30:14)

Dentro dessa análise, ao longo das interações entre Soluço e Banguela, o dragão desconstrói a representação do *viking* em que esses seres eram selvagens e apenas atacavam para matar, agindo de forma diferente do que era esperado. Essa ação ressalta a afirmação de Charaudeau (2019) de que os saberes e imaginários estão inscritos em uma determinada comunidade social e ocorre pois essa comunidade partilha experiências diversas, uma vez que a experiência do povo de Berk era apenas a de conflito com dragões, até que Soluço conheceu Banguela. Além disso, Charaudeau (2017) afirma que os imaginários não são necessariamente verdadeiros, mas proposições de apreensão do mundo.

Com essa descoberta, é possível perceber que Soluço, mesmo que considerado um cidadão à parte da sociedade, ainda estava submetido ao saber dominante da vila. O pensamento do jovem ainda estava relacionado à crença de que dragões eram perigosos e deveriam ser mortos. Isso fortalece a compreensão sobre a força das representações sociais na sociedade, que exercem influência na percepção e ação de todos os indivíduos e em todas as suas interações (Charaudeau, 2022).

A animação reforça a relação do saber também pela onomástica: ao início, as espécies de dragões são: "*Pesadelo Monstruoso*", "*Náder Mortal*", "*Fúria da Noite*", "*Terror Terrível*" – associados ao imaginário de terror. Porém, após a experiência transformadora de Soluço com Banguela e a aceitação progressiva dos dragões pelos *vikings*, cada criatura passa a possuir apelidos afetivos, como "*Banguela*", "*Dentinho*", "*Batatão*", em uma referenciação que os dociliza. Essa mudança nominal não é superficial, pois, como afirma Charaudeau (2022), o imaginário se deposita na memória coletiva através da linguagem. Assim sendo, a resignificação dos nomes é um ato discursivo que redefine identidades.

Desse modo, através de suas novas concepções pelo tempo com Banguela, o jovem compreende: "*Tudo o que sabemos sobre vocês está errado*" (Anexo A, min. 00:46:40). Esse momento evidencia a constatação de Charaudeau (2017, p. 588) que afirma que cada um "engendra saberes e imaginários que lhe são próprios", e eles podem mudar de domínio. Soluço, assim, não apenas rejeita um imaginário, mas propõe um novo jogo de saberes que contrasta com o saber de revelação do Manual de Berk.

Esse novo jogo de saberes consolida-se quando o saber de opinião do jovem, que "nasce de um processo de avaliação que leva o indivíduo a se posicionar" (Charaudeau 2022, p. 33), é validado pelo método experimental do treino com seu dragão. Uma vez atestada sua eficácia prática, esse saber muda de *status*, convertendo-se em um saber de conhecimento científico, baseado em uma "aparelhagem metodológica" (Charaudeau, 2017, p. 581). A partir

daí, Solução busca propor aos cidadãos de Berk um novo cenário onde as representações de *viking* e dragão fossem ressignificadas.

### 3.2.5 Na boca do dragão: confronto entre Solução e *vikings* ao ter que matar um dragão

Durante a convivência com Banguela, Solução aprende mais sobre dragões e sua experiência serve como um modelo experimental que ele passa a aplicar aos outros animais. Como reflexo desse aprendizado, o jovem demonstra habilidades no treinamento, o que lhe traz fama na vila. Por isso, ele é escolhido para se tornar um “verdadeiro *viking*”: matar um dragão na frente de Berk. A partir daí, se antes seu *ethos* era de marginalizado, passa a ser incluído na sociedade novamente.

Essa transformação é perceptível e ratificada pela mudança nos comentários dos outros cidadãos, que passam a reconhecê-lo como um deles, tal como assevera Maingueneau (2008b) sobre a relação do outro com a criação da imagem de si. Assim, ao descobrir que deverá matar um dragão, ele é recepcionado com exaltações, como “*Você conseguiu! Você vai matar um dragão!*” (Anexo A, min. 00:50:46), “*Esse é meu garoto!*” (Anexo A, min. 00:50:55), “*Quebra tudo!*” (Anexo A, min. 01:01:05) e “*Vai, mostra para todo mundo!*” (Anexo A, min. 01:01:15). Essas novas declarações ressaltam como as representações coletivas de Berk convertem práticas violentas, como matar dragões, em marcadores identitários incontestáveis, pois somente a partir desse momento passaram a apoiar Solução (Charaudeau, 2022).

A partir dessa nova configuração, é possível compreender a força do imaginário sociodiscursivo e da heterogeneidade mostrada quando Estoico discursa em frente à vila para dar início ao ritual em que Solução deveria matar um dragão. Ele anuncia a todos: “*Enfim, apareço a público com a cabeça erguida. Se alguém me dissesse que, em poucas semanas, o Solução deixaria de ser... bom, o Solução, para ser o melhor no treino com dragões, eu teria amarrado ele no mastro e jogado ele no mar por ser doido varrido!*” (Anexo A, min. 01:00:00) e provoca sorrisos. A plateia ri porque o imaginário de *viking* não condizia com o *ethos* de fraco de Solução. O riso, nesse caso, atua como uma heterogeneidade discursiva mostrada em que a voz dos outros cidadãos considera uma ironia Solução ser considerado “um deles” (Maingueneau, 1997).

Estoico complementa: “*Mas, aqui estamos. E ninguém está mais surpreso e mais orgulhoso do que eu. Hoje, meu filho se torna um viking. Hoje, ele torna um de nós!*” (Anexo A, min. 01:00:00). O comentário mais uma vez naturaliza a matança de dragões como verdade

incontestável, caracterizando um saber de revelação que se impõe como evidência coletiva, dispensando questionamentos (Charaudeau, 2022). Outrossim, o discurso reforça ainda mais a relação intrínseca entre o “ser *viking*” e matar dragões presente no imaginário de Berk.

Em continuidade, em meio aos olhos dos cidadãos e, especificamente, de seu pai, Soluço entra na arena e um Pesadelo Monstruoso aparece, pronto para lutar. Contudo, o personagem tira o elmo que recebera para a ocasião e se desarma, na tentativa de mostrar à população que dragões não eram seres brutais (imagem 8).

Imagem 8: Sequência de Soluço e Pesadelo Monstruoso





Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010: 01:02:23)

Ao descartar os artefatos que constituíam o *ethos* de guerreiro – que é, antes de tudo, um *ethos* pré-discursivo e cenográfico sustentado por uma encenação corporal (Maingueneau, 2008a; 2008b) –, Soluço desfaz publicamente a imagem de si que lhe era exigida e performa visualmente a rejeição desse padrão. Sob esse viés, o ato de retirar os acessórios que o caracterizavam como *viking*, a exemplo do elmo, escudo e espada, conforme a imagem 8, representa a ruptura com o imaginário sociodiscursivo de Berk, associado à força bruta e armamento bélico que sustentava a identidade de seus habitantes. Nessa cena, ele não apenas vai contra o imaginário dominante, mas também encena a sua saída dele.

Dentro dessa circunstância, Soluço rejeita o ritual de iniciação e profere: “*Eu não sou um deles. Vocês todos têm que ver isso. Tudo o que sabemos sobre eles está errado, não precisamos matá-los*” (Anexo A, min. 01:02:34). Pela primeira vez, o personagem faz o uso da negação - heterogeneidade mostrada, conforme Maingueneau (1997) - para declarar publicamente sua inadequação aos padrões *vikings*, mas se inclui novamente para afirmar que todo o grupo estava submetido a imaginários e saberes equivocados.

Sob a ótica da referenciação (Culioli, 1990), observa-se uma reconfiguração dos objetos de discurso e das relações entre eles. De forma ainda mais crucial, Soluço opera uma desfiliação ao referenciar-se pela negação: “*Eu não sou um deles*”. Nesse contexto, não se trata mais de uma constatação de inadequação, mas um ato positivo de desidentificação que desfaz a referenciação coletiva imposta pelo “*nós*” *viking*.

Do ponto de vista da modalização (Ducrot, 1988; Castilho; Castilho, 1993), o locutor manifesta suas intenções e atitudes perante o enunciado através de diferentes atos ilocucionários. Assim sendo, a negação “*Não sou*” funciona como um forte operador argumentativo de ruptura. Em seguida, Soluço modaliza seu discurso com um imperativo

deôntico de necessidade coletiva: “*Vocês todos têm que ver isso*”. Sua fala, nesse sentido, tem a necessidade de reconfigurar o saber *viking* sobre os dragões.

Em seguida, a utilização do verbo “*Sabemos*” é um resquício polifônico do saber coletivo que o personagem principal tenta ressignificar. Já o “*Não precisamos*” é uma modalização deôntica negativa que deslegitima a prática fundante daquele mesmo coletivo, propondo uma nova regra de ação baseada no saber experiencial que ele, sozinho, comprovou. Dessa forma, Solução não apenas nega uma identidade, mas constrói um novo lugar de fala: o do sujeito que, de fora do grupo (“*Não sou um deles*”), está autorizado a diagnosticar o erro de todos (“*Tudo o que sabemos está errado*”) e a prescrever um novo caminho (“*Não precisamos matá-los*”).

Contudo, como os imaginários sociodiscursivos não se desconstroem por atos isolados e se encontram depositados na memória coletiva, tal como o saber de revelação não aceita críticas (Charaudeau, 2017; 2022), os *vikings* rejeitam o comportamento. Por isso, Solução é rechaçado como um traidor da ordem discursiva. Impedido de agir, recorre novamente apenas à negação: “*Não, pai, ele não vai te machucar!*” (Anexo A, min. 01:04:07), “*Não faz isso, só vai piorar as coisas*” (Anexo A, min. 01:04:07), “*Não, Banguela, não, não!*”, “*Não, não, não. Por favor, não machuquem ele. Não machuquem ele.*” (Anexo A, min. 01:04:33), impotente frente aos saberes dominantes da vila.

O momento de virada discursiva ocorre em um diálogo com Astrid, enquanto Solução olha os navios partirem em busca de destruir o Ninho dos Dragões, com Banguela cativo, conforme o enunciado abaixo.

#### Enunciado 2: Diálogo entre Solução e Astrid

- 01:07:59 Solução: *Por que que eu não matei logo aquele dragão quando eu achei ele na floresta? Isso teria sido melhor para todo mundo.*
- 01:07:08 Astrid: *É, qualquer um teria matado. Então, por que não matou? (Solução não responde). Por que não, Solução?*
- 01:08:17 Solução: *Eu sei lá... eu não consegui.*
- 01:08:21 Astrid: *Isso não é resposta.*
- 01:08:21 Solução: *Por que você quer tanto saber assim, de repente?*
- 01:08:24 Astrid: *Eu só estou curiosa em saber qual vai ser a tua resposta.*
- 01:08:27 Solução: *Ai, Odin, eu... eu fui covarde, eu fui fraco. Eu não queria matar um dragão.*
- 01:08:32 Astrid: *Viu? Você disse “eu não queria”.*
- 01:08:34 Solução: *Tá, e daí? Eu nunca mataria! Eu sou o primeiro viking em três séculos que não quer matar um dragão.*

Fonte: Como Treinar o Seu Dragão (DREAMWORKS, 2010).

Nesse ínterim, Solução, ainda interpelado pelo imaginário da vila, assimila temporariamente o discurso dominante, externalizando o conflito entre seus valores emergentes e a pressão coletiva. Esse momento de hesitação pode ser lido como o

funcionamento do interdito inerente à formação discursiva *viking*, que coage o sujeito a se conformar e silenciar suas posições individuais (Maingueneau, 1997; 2015). No entanto, ao ser confrontado por Astrid, o protagonista rompe com essa coerção após enunciar o que a vila pensava dele “*Eu fui covarde*”, “*Eu fui fraco*”, e finalizar com sua vontade: “*Eu não queria matar um dragão*”.

A repetição, nesse sentido, assume um ato do passado, o nega no presente, e constrói um novo *ethos* de coragem e autenticidade. Tal ação demonstra um gesto de desfiliação da formação discursiva dominante e a assunção pública de um novo lugar de fala. Assim, consoante Maingueneau (1997), a repetição funciona como um procedimento de ênfase da fala do sujeito que, no contexto, marca a ruptura e a autoafirmação de Soluçõ. Ao reiterar “*Eu fui*” e “*Eu não queria*” “*Eu sou*”, Soluçõ apenas enumera suas falhas perante o *ethos* dominante enquanto, paradoxalmente, constrói uma nova verdade sobre si mesmo, fundando um *ethos* diferente, baseado na empatia e na recusa da violência (Maingueneau, 2008a).

Sua fala sintetiza a desconstrução dos saberes relacionados a dragões como monstros, evidenciando a oposição do imaginário de Berk ao seu saber de opinião individual sobre dragões também sentirem emoções como os humanos (Charaudeau, 2017; 2022). De início, Soluçõ reproduz o pensamento coletivo, entendendo a atitude de não matar um dragão como fraqueza. Contudo, em seguida, externaliza sua identidade ao dizer que não sentia vontade de realizar tal ação. Nesse momento, Soluçõ aceita seu *ethos* de fraco, que é ressignificado à medida em que é possível notar a mudança no seu comportamento, ações e discurso (Maingueneau, 2008a).

Na continuidade da trama, todos chegam até a ilha que era considerada o Ninho dos Dragões, e o filme apresenta como vilão um dragão colossal e hostil, que coagia as outras criaturas. Assim, durante o momento de clímax e tensão, Soluçõ, ainda que o menor em estatura entre os jovens, sem elmo e sem instrumento bélico, assume postura de líder e leva todos os outros adolescentes em dragões para a ilha.

Ele comanda os outros personagens contra o antagonista e passa a dar ordens: “*Cuidado aí atrás!*” (Anexo A, min. 01:15:52), “*Fiquem no ponto cego dele. Façam barulho para confundir-lo. Durão, Quente, descubram quantos tiros ele pode dar. Irritem ele*” (Anexo A, min. 01:16:20), “*Apenas façam o que eu disse. Eu volto assim que puder*” (Anexo A, min. 01:16:32), “*Tá bom, Banguela, vamos subir, amigão*” (Anexo A, min. 01:21:05). Desse modo, por meio da mudança de ações, tom de voz e enunciado, seu *ethos* também muda (Maingueneau, 2008a).

O *ethos* então passa a ser o de guia, tal como um guerreiro, mas não relacionado à força bruta, e sim, inteligência. Consequentemente, Soluço e Banguela, juntos, derrotam o adversário, que era incapaz de compreender a linguagem humana e encenava o imaginário da violência e descontrole já associado a esses seres ao longo da narrativa (imagem 9).

Imagem 9: Dragão antagonista em *Como Treinar o Seu Dragão*



Fonte: *Como Treinar o Seu Dragão* (DREAMWORKS, 2010, 01:14:50)

A vitória oriunda da união entre Soluço e Banguela simboliza a ascensão de um novo imaginário, marcado pela convivência e colaboração, em oposição à destruição e brutalidade. Esse processo ilustra a premissa de Charaudeau (2017) de que os imaginários sociodiscursivos não são estáticos, mas estão em constante negociação e transformação, podendo ser desestabilizados e ressignificados em contexto históricos e sociais. Isto posto, o acontecimento opera uma mudança na cenografia da narrativa, que é reconfigurada de uma cena de coerção para um ambiente de reestruturação identitária dos *vikings* e sua relação com os dragões (Maingueneau, 2008b).

Por conseguinte, após a resolução dos conflitos, Soluço enuncia “*Somos vikings*” (Anexo A, min. 01:19:06), mas a fala já não se refere à matança de dragões e força bruta, e sim à cooperação e união. Esse enunciado evidencia uma heterogeneidade constitutiva: a mesma expressão (“*Ser viking*”) é agora preenchida por um conteúdo valorativo novo, constituindo uma nova referenciação. Tal mudança demonstra que a identidade discursiva é sempre plural e tensionada por sentidos em conflito, sofrendo mudanças após a narrativa em Berk, no caso da ficção.

Nesse sentido, ao final da narrativa, quando os personagens estão recompostos e reunidos na vila novamente, Estoico - principal representação de poder e autoridade de Berk - afirma: “*No fim, só precisávamos de tudo isso*” (Anexo A, min. 01:27:26), apontando para Soluço por inteiro. Sua fala reflete o discurso e as vozes de toda a vila, uma vez que ela é polifônica, ecoando e legitimando o novo consenso social que se formou (Maingueneau,

1997; Ducrot, 1988). Essa declaração reverte a referenciação que Solução recebia na obra, uma vez que as significações e avaliações criadas sobre ele eram de cunho pejorativo excludentes, mas passaram a lhe conferir um valor positivo. Tal mudança ressalta que os valores referenciais, conforme Sousa (2023, p. 7), “são resultados de um movimento”. O gesto e a fala de Estoico, nessa ótica, orientam uma nova interpretação coletiva para reconhecer e legitimar Solução no universo social de Berk.

Ademais, reconhece-se a necessidade de contraposições de pontos de vista e saberes, haja vista que a veracidade está tanto voltada para o mundo quanto “para o próprio sujeito” (Charaudeau, 2022, p. 22). Ou seja, o valor de verdade é sujeito à natureza móvel dos saberes, que estão sempre em mudança conforme a sociedade muda e a linguagem ressignifica a realidade, tal como reforçado pela transformação nos enunciados dos *vikings* em relação ao personagem principal.

Portanto, após a batalha final, o filme encerra com uma nova cenografia em que dragões e *vikings* vivem em harmonia: por exemplo, onde havia fogueiras para afastá-los, agora há comedouros. Nesse novo contexto, Solução, na narração de encerramento, enuncia que “*A única coisa boa são nossos animais de estimação. Sabe, em outros lugares as pessoas têm pôneis, papagaios... mas nós temos dragões!*” (Anexo A, min. 01:28:15), e desnaturaliza o imaginário sociodiscursivo representado pela sua fala ao início do filme: “*O único problema são as pragas. Sabe, a maioria dos lugares costuma ter ratos, mosquitos... mas nós temos dragões!*” (Anexo A, min. 00:00:33). Essa mudança discursiva demonstra que saberes são históricos e socialmente construídos, tal como imaginários podem ser ressignificados, e não se esgotam totalmente (Charaudeau, 2017; 2019; 2022).

## SOLUÇO, O ÚTIL: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação partiu do objetivo de analisar os processos de (des)construção de imaginários sociodiscursivos na animação *Como Treinar o Seu Dragão* dublada em português brasileiro. Para tanto, investigou-se como os recursos linguístico-discursivos operam para instituir e, posteriormente, subverter as representações dominantes na sociedade. A pesquisa, ancorada na Análise do Discurso de linha francesa, com destaque para os conceitos de imaginários sociodiscursivos e jogo de saberes (Charaudeau, 2017; 2022), e *ethos* e heterogeneidade discursiva (Maingueneau, 1997; 2008a; 2008b), foi dividida em cinco eixos analíticos, contendo cenas e trechos prototípicos da obra.

Esses conceitos foram integrados ao percorrer o *corpus* e levaram à confirmação da hipótese inicial: Solução rompe com a ordem estabelecida tanto pelo nível discursivo, ao mudar o jogo de saberes e subverter os imaginários dominantes em Berk, quanto pelo nível linguístico, ao transformar seu *ethos* de fraco a líder, além do uso das marcas de heterogeneidade como mecanismo de resistência. A precisão dessa compreensão foi potencializada pela análise semântica, que, através dos instrumentos de referenciação (Culioli, 1990) e modalização (Ducrot, 1988; Castilho; Castilho, 1993), permitiu decompor a materialidade linguística na qual esse duplo movimento se inscreve.

Por meio da análise, compreendeu-se que a animação não se limita a narrar a trajetória de uma personagem em conflito com sua vila, mas oferece um exemplo elucidativo da dinâmica das relações de poder presentes na comunidade e seus reflexos na produção de discursos, bem como sua coercitividade no comportamento dos indivíduos. No universo ficcional de Berk, observa-se o predomínio de um imaginário sociodiscursivo que associa a identidade *viking* à masculinidade, virilidade e destruição dos dragões. Esse sistema de pensamento é sustentado pelas práticas discursivas da comunidade em um jogo de saberes, constituindo um saber de crença institucionalizado como saber científico, que orienta ações, legitima posturas e não aceita questionamentos (Charaudeau, 2022).

Consequentemente, dado os saberes e imaginários instituídos, constrói-se o *ethos* de inadequado e fraco de Solução, por não se encaixar nos ideais da vila, uma vez que não se mostrava capaz de realizar as ações impostas pelo seu grupo. Isto posto, a animação é repleta de diálogos que invalidam a imagem do personagem, ratificando a influência das normas sociais na produção de discursos. Diante disso, o *ethos* de Solução é uma posição discursiva que só faz sentido dentro do regime de saber e do imaginário hegemônico em que ele está inserido e, posteriormente, contesta. Dessa forma, as marcas de heterogeneidade se mostram

ao longo do filme como recurso de segregação, utilizadas pelos outros cidadãos, mas também de subversão, mobilizadas por Solução.

Ao serem integrados analiticamente, tais conceitos permitiram compreender que a (des)construção dos imaginários sociodiscursivos ocorre em um processo dialético, materializado na trajetória do protagonista Solução. A ruptura proposta pelo personagem principal durante a virada narrativa, que ocorre quando ele se entende como um ser diferente e propõe um novo paradigma de convivência, constrói uma nova cenografia, de harmonia e colaboração entre *vikings* e dragões. Solução introduz uma ressignificação desse imaginário ao propor novos valores baseados na cooperação e no entendimento mútuo. Esse caso exemplifica como os imaginários, embora muitas vezes pareçam naturais e imutáveis, estão sujeitos a processos contínuos de contestação e transformação através das práticas discursivas (Charaudeau, 2017; 2022).

Tais elementos também foram examinados com base nos conceitos de referenciação e modalização. Nessa perspectiva, entendeu-se que a referenciação negativa ("*fraco*", "*imprestável*") e as modalizações deônticas ("*tem que*", "*pare*") que antes o constrangiam, dão lugar a uma nova referenciação positiva ("*líder*", "*necessário*") e a modalizações epistêmicas de certeza que fundamentam seu novo lugar de fala. Diante do exposto, é possível afirmar que os recursos que constroem e desconstroem os imaginários no filme são predominantemente linguísticos e discursivos: a contraposição de saberes, a transformação do *ethos* e o uso estratégico da heterogeneidade discursiva, bem como a presença da modalização e referenciação.

Assim sendo, foi possível constatar que a jornada do personagem principal transcende a ficção e leva a refletir sobre a coercitividade das representações sociais. Sua narrativa demonstra como a linguagem opera como uma arena simbólica de disputa, onde saberes são tensionados, *ethes* são transformados e novos sentidos podem emergir. No filme, por exemplo, um novo panorama é instituído devido à coragem de Solução em se contrapor a um discurso tradicional, tal como ao desafiar os preceitos de Berk sobre os dragões.

Dessa forma, demonstrou-se que *Como Treinar o Seu Dragão* se configura como um espaço discursivo de ressignificação cujos efeitos de sentido ressoam fora do mundo ficcional. A animação, para além de seu caráter lúdico, funciona como uma crítica às estruturas de poder e um convite à ressignificação de representações sociais rígidas. O filme demonstra o potencial transformador da linguagem cinematográfica ao utilizar o universo ficcional para discutir temas como alteridade, marginalização e a construção social do "outro".

Nesse quesito, ficou perceptível, ao longo do estudo, que as animações também refletem as práticas discursivas e dinâmicas de poder da sociedade, podendo contribuir tanto para a manutenção do discurso dominante quanto para contestar as relações de poder estabelecidas. Ressalta-se, dessa forma, a afirmação de Soares (2022, p. 24) “a mídia reflete os jogos de poder da sociedade”, uma vez que a obra em questão retrata a vida de um *viking* desprezado por sua vila por não seguir os ideais hegemônicos, mas que consegue mudar os valores do seu grupo ao treinar um dragão. Assim, entende-se que as produções midiáticas não são um mero reflexo do mundo social, mas constituem um espaço de produção, reprodução e disputa de saberes e poderes, como demonstrou a trajetória de Solução.

Em vista disso, foi possível depreender que os filmes, além de atuarem como objetos de entretenimento, reafirmam ou deslocam saberes também por meio da contra-identificação. Dentro dessa perspectiva, a história de Solução não é sobre se encaixar no modelo existente, mas sobre criar um novo modelo a partir da negação crítica do anterior. Esse mecanismo demonstra o caráter ético e político da animação infanto-juvenil, que pode incentivar seu público a uma leitura crítica do mundo, inspirando-o a contestar discursos hegemônicos em suas próprias realidades.

Assim, ao desvelar as camadas discursivas do filme, reafirma-se que a linguagem audiovisual é um espaço de circulação, contestação e ressignificação de imaginários sociais (Wells, 1988; 2002). Contudo, reconhece-se como limitação deste estudo o recorte temporal e de *corpus*, pois optou-se pela análise centrada no primeiro filme da franquia e na versão dublada. Isto posto, abre-se o espaço para futuras pesquisas comparativas com os filmes seguintes e com a versão original, aprofundando, por exemplo, a investigação sobre os efeitos de sentido específicos da dublagem brasileira.

Portanto, esta pesquisa utilizou os conceitos da Análise do Discurso de Charaudeau e Maingueneau em articulação com elementos da semântica para estudar uma animação infanto-juvenil. Espera-se, por fim, ter contribuído para os estudos da AD ao demonstrar a viabilidade e o profícuo campo da análise de produções midiáticas na contemporaneidade. Reforça-se, também, a aplicabilidade e a pertinência desses conceitos na análise de textos multimodais. Em função de tais considerações, o trabalho incentiva uma leitura crítica das narrativas que circulam na sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Milton José de. A Educação Visual na Televisão Vista como Educação Cultural, Política e Estética. **Rev online Bibl Prof Joel Martins**, Campinas, SP, v. 1, n. 4, out. 2000.

ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos Ideológicos do Estado**. Rio de Janeiro: Graal, 2001.

AMOSSY, Ruth. **La présentation de soi: ethos et identité verbale**. Paris: Presses Universitaires de France, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da Poética de Dostoiévski**. Trad. Paulo Bezerra. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.

CAREL, Marion; DUCROT, Oswald. **La semántica argumentativa: una introducción a la teoría de los Bloques Semánticos**. Edición literaria a cargo de María Marta Negroni y Alfredo M. Lescano. Buenos Aires: Colihue, 2005.

CASTILHO, Ataliba Teixeira de; CASTILHO, Célia Maria Moraes de. Advérbios Modalizadores. In: ILARI, Rodolfo (Org.). **Gramática do Português Falado**. Vol. II: Níveis de Análise Linguística. 2. ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 1993.

CHARAUDEAU, Patrick. **A manipulação da verdade: do triunfo da negação às sombras da pós-verdade**. Tradução: Dóris de Arruda C. da Cunha e André Luís de Araújo. São Paulo: Contexto, 2022.

CHARAUDEAU, Patrick. **Identidade social e identidade discursiva, o fundamento da competência comunicacional**. In: PIETROLUONGO, Márcia. (Org.) O trabalho da tradução. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009. Disponível em: <http://www.patrick-charaudeau.com/Identidade-social-e-identidade.html>. Acesso em: 10 jul. 2023.

CHARAUDEAU, Patrick. **Linguagem e discurso: modos de organização**. Pauliukonis, Aparecida Lino; Machado, Ida Lúcia; (orgs.). São Paulo: Contexto, 2019.

CHARAUDEAU, Patrick. O ethos, uma estratégia do discurso político. In: \_\_\_\_\_. **Discurso político**. São Paulo: Contexto, 2006.

CHARAUDEAU, Patrick. **Os estereótipos, muito bem. Os imaginários, ainda melhor**. Traduzido por André Luiz Silva e Rafael Magalhães Angrisano. Entre palavras, Fortaleza, v. 7, p. 571-591, jan./jun. 2017.

CHARAUDEAU, Patrick. Uma análise semiolinguística do texto e do discurso In: PAULIUKONIS, M. A. L. e GAVAZZI, S. (Orgs.) **Da língua ao discurso: reflexões para o ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. Disponível em: <http://www.patrick-charaudeau.com/Uma-analise-semiolinguistica-do.html>. Acesso em 21 jul. 2023.

CHARAUDEAU, Patrick.; MAINGUENEAU, Dominic. **Dicionário de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2008.

COMO Treinar O Seu Dragão. Direção: Chris Sanders; Dean DeBlois. Estados Unidos:

**DreamWorks Animation**, 2010. 1 DVD (98 min.), sonoro, dublado, color.

COMO Treinar o Seu Dragão. IMDb, 2025 Disponível em:  
<<https://www.imdb.com/pt/title/tt0892769/>>. Acesso em: 20 maio 2025.

CULIOLI, Antoine. **Pour une linguistique de l'énonciation**: formalisation et opérations de repérage. Paris: Ophrys, 1999. v. 2.

CULIOLI, Antoine. **Pour une linguistique de l'énonciation**: opérations et représentations. Paris: Ophrys, 1990. v. 1.

CROWELL, Cressida. **Como Treinar o Seu Dragão**. Traduzido por Raquel Zampil. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.

DIJK, Teun A Van; MEDEIROS, Breno Wilson Leite; ANDRADE, Maria Lúcia Cunha. Análise crítica do discurso multidisciplinar: um apelo em favor da diversidade. **Linha D'Água**, v.2, n.26, p.351-381, 2013. Disponível em:  
<<https://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/65164/71595>>. Acesso em: 20, jun. 2025.

DUCROT, Oswald. **Polifonia y Argumentación**: Conferencias del Seminario Teoría de la Argumentación y Análisis del Discurso. Cali: Universidad del Valle, 1988.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Trad., rev. tec. e pref.: I. Magalhães. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2001.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. 8 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

FREIRES, Livia Mara; SOARES, Thiago Barbosa. Discursividades em “Como Treinar o Seu Dragão”: uma análise de propriedades midiáticas na animação. ISSN 2526-4478 **Revista CBTeCLE**, São Paulo, SP, vol. 8, n. 2 dez/2024 Disponível em:  
<https://revista.cbtecle.com.br/>

FREITAS, Dante Augusto Assis Ribeiro. O conceito de formação discursiva a partir dos estudos de Dominique Maingueneau e Michel Foucault: uma análise comparativa. **Cadernos de Pós-Graduação em Letras**, v. 21, n. 1, p. 230-247, jan./abr. 2021. doi: 10.5935/cadernosletras.v21n1p230-247

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Atlas. 1991.

GRAÇA, Marina Estela. Análise do discurso em animação. **Centro de Investigação em Artes e Comunicação**, 2016. ISBN 978-989-8472-81-6.

GREIMAS, Algirdas Julien. Las Relaciones entre la lingüística estructural y la poética. In:

SAZBÓN, J. (org). **Lingüística y comunicación**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1971.

WHO We Are. **DreamWorks**. © 2025. Disponível em:  
<<https://www.dreamworks.com/about>>. Acesso em: 20 maio 2025.

HOW To Train Your Dragon. **Box Office Mojo**, 2019. Disponível em:  
<<https://www.boxofficemojo.com/title/tt0892769/>>. Acesso em: 20 maio 2025.

LUCENA JR., Alberto. **Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História**. 2ª Edição. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LUDWIG, Carlos Roberto. Prefácio: ou o retorno de uma arquitetura da destruição. In: SOARES, Thiago Barbosa; CUTRIM, Ilza Galvão; BUTTURI Junior, Atilio (orgs.). **Mídia, Linguagem e Sociedade: espaços, corpos e vozes na atualização da resistência**. 1. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020.

LUIZ, Tiago Marques. A reescrita de Romeu e Julieta no filme de animação de Walt Disney Pocahontas: estudos de adaptação, literatura comparada e teoria da intertextualidade. **Cadernos De Tradução**, 2023, 43(1), 1–23. <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2023.e87714>

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

MAINGUENEAU, Dominic. A propósito do *ethos* Tradução de Luciana Salgado. In: MOTTA, A. R.; SALGADO, L. (Org.). **Ethos discursivo**. São Paulo: Contexto, 2008a.

MAINGUENEAU, Dominic. **Discurso e análise do discurso**. Tradução Sírio Possenti. São Paulo: Parábola, 2015.

MAINGUENEAU, Dominic. Ethos, cenografia, incorporação. In: AMOSSY, Ruth. (org.). **Imagens de si no discurso: a construção do ethos**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2008b.

MAINGUENEAU, Dominic. **Novas tendências em análise do discurso**. Tradução Freda Indursky. Campinas, SP. Pontes: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 3ª edição, 1997.

MEDINA, Camila. **A discursivização em Wall-e**. Trabalho de Conclusão de Curso - Graduação em Comunicação Social, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita, Bauru, 2011.

MELO, Victor Andrade de. **A animação cultural: conceitos e propostas**. Campinas: Papirus, 2006.

NASCIMENTO, Erivaldo Pereira do. A modalização como estratégia argumentativa: da proposição ao texto. In: DA HORA, Dermeval (Org.) **ANAIS do VI Congresso Internacional da Abralin**. João Pessoa: Idéia, 2009 (CD-ROM).

NASCIMENTO, Erivaldo Pereira do; GONÇALVES, Kátia Regina de Almeida. A modalização como estratégia semântico-argumentativa no gênero textual/discursivo Memorando. **Via Litterae**, Anápolis, v. 3, n. 1. p. 23-42. jan./jun. 2011.

NIETZSCHE, Friedrich. **Obras incompletas**: seleção de textos de Gerárd Lebrun; trad. e notas de Rubens Rodrigues Torres Filho, Col. Pensadores, 4.ed. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

OLIVEIRA, André Silva. **Modalidade volitiva em língua espanhola nos discursos do Papa Francisco em viagem apostólica**. 2017. 310f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Linguística. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

PAULA, Luciane. de; LUCIANO, José Antonio Rodrigues. Dialogismo verbivocovisual: uma proposta bakhtiniana. **Polifonia**. Cuiabá-MT, v.27, n.49, out.-dez., 2020, p. 15-46. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/11366>.

PÊCHEUX, Michel. Análise automática do discurso. In: GADET, Françoise.; HAK, Tony. (Orgs.). **Por uma análise automática do discurso**: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Trad. Bethania S. Mariani et al. 4. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2010.

PÊCHEUX, Michel. Língua, linguagem, discurso. In: PIOVEZZANI, Carlos; SARGENTINI, Vanice (org.). **Legados de Michel Pêcheux inéditos em análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2011.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso**: Uma crítica à afirmação do óbvio. Tradução Eni Pulcinelli Orlandi [et al.] Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

ROCHA, Termisia Luiza Rocha; SILVA, Gilson Pequeno da; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de. Metodologia de pesquisa científica: Análise do discurso - conceitos e possibilidades. **Cadernos da Fucamp**, v.21, n.53, p.215-225 /2022.

SANTOS; Eugênio Pacelli Jerônimo; SILVA, Flávia Ferreira da. **Análise do Discurso I**. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2014.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cutrix, 2011.

SOARES, Thiago Barbosa; BOUCHER, Damião Francisco. **Discursos do Norte**: Projeções identitárias, pagamentos e interpelações em redes de dizeres sobre o Tocantins. Campinas: Pontes Editores, 2023.

SOARES, Thiago Barbosa; CUTRIM, Ilza Galvão; BUTTURI, Atilio Junior (orgs.). **Mídia, linguagem e sociedade**: espaços, corpos e vozes na atualização da resistência. Campinas: Pontes Editores, 2020.

SOARES, Thiago Barbosa. **Percursos Discursivos**: heterogeneidades epistemológicas aplicadas. Campinas, SP: Pontes Editores, 2022.

SOUSA, Israel da Silva. A semântica operatória de Antoine Culioli e uma reflexão sobre o ensino de gramática. **Cadernos Cajuína**. Revista Interdisciplinar. V. 8 N. 2 ANO 2023. ISSN: 2448-0916.

VAN MANEEN, John. **Qualitative methodology**. Everly Hills: Sage Publications, 1983.

WELLS, Paul. **Animation and America**. Edinburgh University Press. Edinburgh. 2002.

WELLS, Paul. **Understanding Animation.** Routledge. 1998.

## ANEXO A - TRANSCRIÇÃO DE “COMO TREINAR O SEU DRAGÃO”

**COMO Treinar O Seu Dragão.** Direção: Chris Sanders; Dean DeBlois. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2010. 1 DVD (98 min.), sonoro, dublado, color.

### CENA 1 - ESSA É BERK

(A vila de Berk é apresentada, e em seguida há um ataque de dragões, e vikings lutam contra os seres enquanto Soluço passa por eles).

- 00:00:33 Soluço narra ao telespectador: *Essa é Berk. Fica doze dias ao norte de Desânimo e alguns graus ao 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 encantador. O único problema são as pragas. Sabe, a maioria dos lugares costuma ter ratos, mosquitos... mas nós temos dragões!*
- 00:01:09 Um ataque de dragões acontece, e Soluço continua narrando: *Nem todos aguentariam, mas nós sim. Nós somos vikings. Nós temos teimosia crônica. Meu nome é Soluço. Nomezinho legal, eu sei, mas até que não é dos piores. É que nossos pais acham que nomes terríveis afastam duendes e trolls, como se o nosso charmoso jeito viking não fosse o bastante.*
- 00:01:33 Viking 1, acima de Soluço caído no chão, grita: *Ah! Bom dia!*
- 00:01:37 Viking 2 se refere a Soluço: *O que ele está fazendo aqui?*
- 00:01:38 Viking 3 se refere a Soluço: *Entra já!*
- 00:01:39 Viking 4 se refere a Soluço: *O que ele está fazendo aqui fora?*
- 00:01:40 Viking 5 se refere a Soluço: *Vai logo para dentro!*
- 00:01:45 Estoico pega Soluço pela roupa e levanta: *Soluço! O quê? Por que esse garoto está aqui? O que você está fazendo aqui? Já para dentro!*
- 00:01:50 Soluço narra: *Esse é Estoico, o Imenso. Chefe da tribo. Dizem que quando ele era bebê, arrancou a cabeça de um dragão assim, brincando. Se eu acredito? Pode apostar.*
- 00:02:00 Estoico: *O que temos agora?*
- 00:02:00 Viking 6: *Gronkles, Nadders, Zíper Arrepiante, e um outro viu um Pesadelo Monstruoso.*
- 00:02:07 Estoico: *Algum Fúria da Noite?*
- 00:02:08 Viking 6: *Até agora, não.*
- 00:02:10 Estoico: *Ótimo.*
- 00:02:13 Viking 7: *Erguer as tochas!*

## CENA 2 - TUDO ISSO

(Solução chega na ferraria para trabalhar na fabricação de armas durante a batalha).

- 00:02:18 Bocão: *Até que enfim você apareceu para a festa. Achei que tivessem pego você.*
- 00:02:20 Solução: *Quem, eu? Ah, qual é, eu sou musculoso demais para o paladar refinado dos dragões (tenta levantar um martelo). Eles nem saberiam o que fazer com tudo isso (aponta para si).*
- 00:02:28 Bocão: *Ué, eles não usam palito de dente?*
- 00:02:31 Solução narra: *Esse Gronkle folgado de mãos intercambiáveis é o Bocão. Eu sou aprendiz dele desde que eu era pequeno. Quer dizer, bem menor.*
- 00:02:40 Estoico para os outros vikings: *Vamos para os níveis inferiores. Contra-ataquem com as catapultas.*
- 00:02:46 Solução narra ao interlocutor, após dragões incendiaram casas: *Não disse? Uma aldeia velha com um montão de casas novinhas em folha.*
- 00:02:50 Viking 1: *Fogo!*
- 00:02:51 Astrid: *Anda, galera. Anda logo.*
- 00:02:53 Solução para o interlocutor: *Ah, esses aí são Perna-de-peixe, Melequento, os gêmeos Cabeça-Dura e Cabeça-Quente e... a Astrid (suspira). O trabalho deles é tão mais maneiro.*
- 00:03:16 Solução é pego por Bocão enquanto tenta escapar da ferraria: *Ah, qual é? Deixa eu ir, por favor. Eu preciso deixar a minha marca.*
- 00:03:19 Bocão: *Você já deixou um monte de marcas, todas nos lugares errados.*
- 00:03:22 Solução: *Dois minutinhos! Eu mato um dragão e minha vida vai ser infinitamente melhor. Quem sabe eu até arrumo namorada.*
- 00:03:30 Bocão: *Você não levanta um martelo, não aguenta um machado, nem consegue atirar um desses (segura uma armadilha, que outro viking pega e acerta um dragão).*
- 00:03:33 Solução: *Tá, tudo bem, mas isso vai atirar por mim (se aproxima de uma arma para prender dragões, que dispara e acerta um viking).*
- 00:03:39 Bocão: *Viu? É exatamente disso que eu estou falando!*
- 00:03:41 Solução gagueja: *Só precisa dar uma calibradinha.*
- 00:03:44 Bocão: *Não, não, não, Solução! Se você quiser ir lá para fora e lutar contra dragões, tem que parar com tudo (aponta para Solução por inteiro) isso.*
- 00:03:51 Solução se olha: *Mas você está apontando para eu todo.*
- 00:03:53 Bocão encosta a mão de metal no peito de Solução: *É, é isso aí. Pare de ser você todo. É.*

- 00:03:58 Solução: *O senhor está jogando um jogo muito perigoso, querendo manter toda a minha vikingdade impetuosa reprimida? As consequências vão ser terríveis.*
- 00:04:07 Bocão: *Tá, vou me arriscar. A espada, afie. Agora.*
- 00:04:12 Solução narra, enquanto tenta afiar uma espada: *Um dia eu chego lá. Porque matar um dragão é tudo para nós. Uma cabeça de Náder vai pelo menos me dar uma moral. Os Gronkles são osso duro, se eu derrubar um deles, com certeza eu descolo uma namorada. O Zíper Arrepiante? É exótico. Duas cabeças, prêmio duplo!*
- 00:04:35 Estoico: *Eles acharam as ovelhas! Acionar as defesas do nível inferior!*
- 00:04:36 Viking 8: *Rápido! Fogo!*
- 00:04:41 Solução continua narrando: *E ainda tem o Pesadelo Monstruoso. Só os melhores vikings lutam contra ele. Ele tem o péssimo hábito de se incendiar.*
- 00:04:52 Estoico, ao ver um Pesadelo Monstruoso: *Recarregar! Eu cuido desse aí.*
- 00:04:57 Solução narra: *Mas o troféu supremo é um dragão que ninguém nunca viu. Chamam ele de...*
- 00:05:01 Vikings 9 e 10: *Fúria da Noite! Abaixem-se!*
- 00:05:10 Solução narra, enquanto uma sombra de dragão aparece no céu após uma explosão: *Ele nunca rouba comida, nunca se revela, e nunca erra. Ninguém jamais matou um Fúria da Noite, e é por isso que eu vou ser o primeiro.*
- 00:05:22 Bocão se arruma para sair da ferraria: *Fica de guarda, Solução. Precisam de mim lá fora. Quietinho. Parado. Aí. Não se mexe. Ahh!! (Sai).*

### CENA 3 - BATALHA COM DRAGÕES

(Em meio ao caos da luta contra os dragões, Solução sai correndo, levando uma armadilha para dragões).

- 00:05:34 Viking 11: *Aonde você vai, Solução? Volta aqui.*
- 00:05:35 Solução, correndo com uma armadilha de dragões: *Pois é, já volto.*
- 00:05:37 Viking 3: *Aonde você vai?*
- 00:05:43 Viking 7, lutando contra os dragões: *Vamos acabar com eles!*
- 00:05:44 Estoico, lutando contra um Náder Mortal: *Protejam-se! Ainda estão cheios de fogo!*
- 00:06:00 Solução, com a arma preparada, apontada para o céu: *Vai, quero acertar um dragão, quero acertar um dragão.*
- 00:06:24 Após acertar algum ser, que cai distante, Solução: *Eu acertei? É, eu acertei! Por acaso alguém aí viu isso? (Aparece um Pesadelo Monstruoso) É, além de você.*
- 00:06:37 Estoico vê Solução e corre para salvá-lo: *Não deixe eles escaparem.*

- 00:06:59 Lutando contra um Pesadelo Monstruoso, Estoico fala: *Acabou o seu gás. (O dragão foge).*
- 00:07:07 Solução narra: *Ah, só tem mais uma coisinha que vocês precisam saber.*
- 00:07:20 Solução diz a Estoico: *Foi mal, pai.*
- 00:07:31 Solução: *Mas eu acertei um Fúria da Noite. (Estoico pega o filho pelo casaco e levanta, levando de volta para casa). Pai, pai, não foi como das outras vezes, pai. Dessa vez eu acertei ele mesmo. Vocês estavam ocupados e eu tava com ele na mira. Ele caiu perto do Penhasco do Corvo. Tem que enviar um grupo de busca antes que ele acabe indo embora.*
- 00:07:44 Estoico grita: *Chega! Agora, chega. Toda vez que você sai por aí acontece um desastre. Você não vê que eu tenho problemas maiores? O inverno está chegando e eu tenho que alimentar a aldeia inteira!*
- 00:07:58 Solução: *É, cá entre nós, bem que esse pessoal podia comer um pouquinho menos. Você não acha, não?*
- 00:08:02 Estoico: *Eu não estou brincando, Solução. É tão difícil assim para você obedecer ordens?*
- 00:08:08 Solução: *Mas é que eu não consigo me segurar, pai. Quando eu vejo um dragão eu tenho que (pausa) matá-lo. O quê que eu vou fazer? É... é meu jeito de ser, pai.*
- 00:08:15 Estoico arruma seu elmo: *Você pode ser muitas coisas, mas matador de dragão é que não é. Agora volta para casa. (Aponta para Bocão). Leve ele para dentro. Vou ter que dar um jeito nessa bagunça.*
- 00:08:27 Gêmeos Cabeça-Dura e Cabeça-Quente sorriem: *Você deu um show, em.*
- 00:08:28 Melequento: *Nunca vi ninguém fazer tanta burrada. Valeu, em.*
- 00:08:32 Solução: *Obrigado, obrigado. Eu tentei.*

#### CENA 4 - IMITAÇÃO

(Solução conversa com Bocão ao chegar em casa).

- 00:08:39 Solução para Bocão: *Mas eu acertei mesmo. Ele nunca me ouve, e quando me ouve é com aquele olhar decepcionado, sabe? Aquela cara murcha de quem acha que está faltando carne no sanduíche? (Começa a imitar Estoico, com postura altiva e a voz grossa). “Dá licença, garçõete. Acho que a senhorita me trouxe o moleque errado. Eu pedi um menino jumbo, com braços carnudos, porção extra de coragem, coberto de glória. Olha só, isso aqui é uma espinha de peixe falante”.*
- 00:09:00 Bocão: *Não, você entendeu tudo errado. O problema não é a sua aparência. É o que está dentro de você que ele não aguenta.*
- 00:09:09 Solução: *Valeu, sua sinceridade é comovente.*

00:09:11 Bocão: *A questão é: pare de se esforçar tanto em ser o que você não é.*

00:09:16 Solução: *Eu só quero ser igual a vocês.*

#### CENA 5 - VIKINGS

(Uma reunião no salão dos vikings é feita).

00:09:29 Estoico, para os outros vikings: *Ou nós acabamos com eles ou eles acabam conosco. É o único jeito de nos livrarmos deles. Se encontrarmos o ninho e destruí-lo, os dragões irão embora. Vão procurar outro lugar! (Enfia uma faca na figura de um dragão no mapa). Mais uma busca antes de tudo congelar.*

00:09:39 Viking 8: *Mas os navios nunca voltam.*

00:09:43 Estoico: *Somos vikings, é um risco ocupacional. Quem vem comigo? (Silêncio). Tá bom. Quem ficar, toma conta do Solução.* (Todos levantam a mão, dispondo-se a ir).

00:09:59 Bocão: *Bom, vou por as cuequinhas na mala.*

00:10:01 Estoico: *Não, preciso que fique e treine novos recrutas.*

00:10:04 Bocão: *Ah, perfeito. Enquanto eu estiver ocupado o Solução cuida da ferraria. Ferro derretido, lâminas afiadas, tempo à beça sozinho. O que é que poderia dar errado?*

00:10:14 Estoico: *O quê que eu faço com ele, Bocão?*

00:10:16 Bocão: *Ele pode treinar com os outros.*

00:10:18 Estoico: *Tô falando sério.*

00:10:18 Bocão: *Eu, mais ainda.*

00:10:20 Estoico: *Ele vai morrer antes que você solte o primeiro dragão na arena.*

00:10:22 Bocão: *Ah, como é que você sabe?*

00:10:23 Estoico: *Mas é claro que eu sei.*

00:10:24 Bocão: *Não, não sabe.*

00:10:25 Estoico: *Eu sei sim, Bocão.*

00:10:26 Bocão: *Não, não sabe!*

00:10:27 Estoico: *Escuta! Você sabe como ele é... desde que engatinhava ele era (pausa) diferente. Ah, ele não me escuta, ele não presta a menor atenção em nada. Eu levo ele para pescar e ele fica procurando por trolls!*

00:10:43 Bocão: *Trolls existem! Eles roubam meias, mas só as do pé esquerdo. Por que será?*

00:10:48 Estoico: *Quando eu era menino...*

00:10:48 Bocão: *Ih, lá vem.*

- 00:10:50      Estoico: *Meu pai mandou eu bater a cabeça numa rocha e eu bati. Achei uma loucura, mas não questionei. E sabe o que aconteceu?*
- 00:10:56      Bocão: *Deu enxaqueca?*
- 00:10:57      Estoico: *A rocha se partiu ao meio. Aquilo me ensinou do que um viking é capaz: pode derrubar montanhas, devastar florestas, tomar os mares! Mesmo menino eu sabia o que eu era e no que deveria me tornar. O Solução não é assim...*
- 00:11:16      Bocão: *Não pode impedi-lo, Estoico. Só pode prepará-lo. Eu sei que parece um caso perdido, mas você não estará sempre perto para protegê-lo. Ele vai acabar saindo de novo. Se bobear já até saiu!*

#### CENA 6 - O DRAGÃO ABATIDO

(Solução sai de casa para procurar o dragão que abaterá).

- 00:11:48      Solução: *Ah, os deuses me odeiam. Tem gente que perde a faca, que perde o escudo, mas eu não! Eu consigo perder um dragão inteiro! Ai!* (Após bater em um galho de árvore, Solução encontra rastros que o levam a um dragão preto caído. Ele pega uma pequena faca e se aproxima).
- 00:12:45      Solução: *Olha só. E-eu consegui. Ah, eu consegui! Isso vai limpar a minha barra! Eu derrubei essa fera poderosa!* (O dragão se mexe e ele se afasta, com medo).
- 00:13:21      Solução inspira fundo, segurando a pequena faca em direção ao dragão: *Agora eu vou te matar, dragão, e depois eu vou tirar seu coração e vou levar para o meu pai. Eu sou um viking. Eu sou um viking!*
- 00:13:43      Solução, empunhando a faca, e o dragão, amarrado e caído, trocam olhares.
- 00:14:07      Solução abaixa a faca e se afasta, arrependido: *O que foi que eu fiz?* (Retorna e corta, com a faca, as amarras que prendiam o dragão).
- 00:14:30      O dragão, agora desamarrado, fica em cima de Solução, com as patas em seu pescoço, ruge e foge.

#### CENA 7 - DIÁLOGO/MONÓLOGO

(Solução chega em casa e tenta subir as escadas discretamente, mas Estoico o chama).

- 00:15:22      Estoico, ao ouvir Solução chegar em casa: *Solução.*
- 00:15:24      Solução, tentando subir as escadas: *Pai? É... ah, eu preciso falar com você, pai.*
- 00:15:28      Estoico: *É, eu também preciso, meu filho.*
- 00:15:32      Solução, ao mesmo tempo de Estoico: *Eu decidi que eu não quero combater dragões.*
- 00:15:32      Estoico, ao mesmo tempo de Solução: *Você pode aprender a combater dragões.*
- 00:15:34      Estoico e Solução, ao mesmo tempo: *O quê?*

- 00:15:35      Estoico: *É... fala primeiro.*
- 00:15:36      Solução: *Não, não, não, não, não, não, fala você.*
- 00:15:38      Estoico: *Muito bem, você venceu. O treino com dragões começa amanhã cedo.*
- 00:15:43      Solução: *Ah, eu devia ter falado primeiro. É, sabe o que eu estava pensando, pai? É que nós... nós... nós... nós já temos um excesso de vikings para combater dragões, entendeu? Mas não temos tantos vikings padeiros, e nem vikings quebra-galhos...*
- 00:15:55      Estoico entrega um grande machado a Solução, que se desequilibra: *Vai precisar disto.*
- 00:15:57      Solução: *Eu não quero combater dragões, pai.*
- 00:15:59      Estoico ri: *Ora, é claro que quer.*
- 00:16:01      Solução, atrás do pai, tentando segurar o machado: traduzindo: *Pai, eu não consigo matar dragões.*
- 00:16:05      Estoico: *Mas você vai matar dragões.*
- 00:16:07      Solução: *Não, eu tenho mega hiper certeza de que eu não vou.*
- 00:16:09      Estoico: *Chegou a hora, Solução.*
- 00:16:11      Solução: *Você não está me ouvindo?*
- 00:16:12      Estoico: *Isso é muito sério, filho. Quando levar este machado, levará todos nós com você. Quer dizer que você andarás como nós (arruma a postura de Solução), falará como nós, pensará como nós. Acabou tudo... isso (aponta para Solução).*
- 00:16:28      Solução: *Mas você tá apontando para eu todo.*
- 00:16:30      Estoico: *Entendeu?*
- 00:16:31      Solução: *Essa conversa está me parecendo mais um monólogo.*
- 00:16:34      Estoico: *Entendeu?*
- 00:16:37      Solução suspira: *Entendi.*
- 00:16:39      Estoico pega uma mala e a coloca nos ombros: *Ótimo. Treine firme. Eu vou voltar... talvez.*
- 00:16:47      Solução: *E eu vou ficar aqui... talvez.*

## CENA 8 - TREINAMENTO COM DRAGÕES

(Bocão e os jovens de Berk chegam na arena de treinamento para aprender a matar dragões).

- 00:16:53      Bocão abre as portas de uma arena: *Bem-vindos ao treino com dragões.*
- 00:16:55      Astrid: *Agora é para valer.*

- 00:17:15 Cabeça-Dura: *Quero ficar com queimaduras alucinantes.*
- 00:17:16 Cabeça-Quente: *E eu com umas dentadas. Tipo, no ombro ou nas costas.*
- 00:17:20 Astrid: *É, só tem graça se rolar cicatriz.*
- 00:17:23 Solução, em tom de ironia: *É, falou e disse. Dor, me amarro.*
- 00:17:26 Cabeça-Dura: *Ah, ótimo. Quem convidou ele?*
- 00:17:27 Bocão interrompe Cabeça-Dura: *Então vamos começar! O recruta que se sair melhor vai ter a honra de matar o seu primeiro dragão na frente de toda a nossa aldeia.*
- 00:17:35 Melequeto: *O Solução já matou um Fúria da Noite. Isso não desclassifica ele, não? (Os outros jovens riem).*
- 00:17:43 Bocão para Solução: *Não esquenta. Você é pequeno e fraco. Vai ser um alvo menos apetitoso. irão pensar que você está dodói ou doidinho e irão atrás daqueles que têm mais jeitão de viking. (Volta a falar com todos). Atrás desses portões estão algumas espécies que irão aprender a combater. O Náder Mortal.*
- 00:17:58 Perna-de-Peixe: *Velocidade oito, força treze.*
- 00:17:59 Bocão: *O Zíper Arrepiante.*
- 00:18:01 Perna-de-Peixe: *Furtividade mais onze vezes dois.*
- 00:18:02 Bocão: *O Pesadelo Monstruoso.*
- 00:18:03 Perna-de-Peixe: *Poder de fogo, quinze.*
- 00:18:05 Bocão: *O Terror Terrível.*
- 00:18:06 Perna-de-Peixe: *Ataque oito, veneno doze.*
- 00:18:07 Bocão: *Cala a boca, moleque! E... o Gronkle.*
- 00:18:12 Perna-de-Peixe sussurra para Solução: *Mandíbula força oito.*
- 00:18:14 Melequeto: *Ó, Bocão, você não vai treinar a gente primeiro?*
- 00:18:16 Bocão: *Eu acredito que só se aprende fazendo. (Abre a porta e sai um Gronkle). Hoje é aula de sobrevivência. Quem for atingido está fora. Rápido, qual é a primeira coisa que vão precisar?*
- 00:18:27 Solução: *De um médico?*
- 00:18:28 Perna-de-Peixe: *Velocidade cinco?*
- 00:18:29 Astrid: *De um escudo?*
- 00:18:30 Bocão: *Isso! Peguem logo! A peça mais importante do seu equipamento é o escudo. Se tiver que escolher entre uma espada e um escudo, pegue o escudo!*
- 00:18:40 Cabeça-Dura para Cabeça-Quente: *Tire a mão do meu escudo!*

- 00:18:41 Cabeça-Quente: *Escolhe outro, garoto!*
- 00:18:43 Cabeça-Dura: *Pega aquele com a flor, é bem de mulherzinha.*
- 00:18:45 Cabeça-Quente bate o escudo na cabeça de Cabeça-Dura: *Opa, esse está com sangue agora. (Uma bola de fogo passa por eles).*
- 00:18:48 Bocão: *Cabeça-Dura, Cabeça-Quente, estão fora. Seus escudos servem para mais uma coisa: barulho! Façam bastante barulho para confundir o dragão. Todo dragão tem um número limitado de tiros. Digam quantos tem um Gronkle?*
- 00:19:02 Melequento: *Cinco?*
- 00:19:03 Perna-de-Peixe: *Não, seis!*
- 00:19:05 Bocão: *Acertou, seis! Um para cada um de vocês. (Um tiro pega no escudo de Perna-De-Peixe). Perna-de-Peixe, está fora. Vai lá, Solução!*
- 00:19:14 Melequento para Astrid: *Aí, eu tô mudando para o porão dos meus pais. Aparece lá para malhar, você tem jeito de quem malha. (Um tiro pega no seu escudo).*
- 00:19:18 Bocão: *Melequento, está fora.*
- 00:19:21 Solução para Astrid: *É, parece que agora é só você e eu.*
- 00:19:23 Astrid: *Não, só você. (Um tiro pega no escudo de Solução).*
- 00:19:25 Bocão: *Só resta um tiro. (O Gronkle vai em direção a Solução). Solução!*
- 00:19:38 Bocão evita que o Gronkle atee fogo em Solução: *E com esse, seis. Volta para a cama, seu salsichão metido a besta (referindo-se ao dragão, e então se direciona a Solução). Você vai ter outra chance, não se preocupe. Lembrem-se: os dragões sempre, sempre, atacam para matar!*

#### CENA 9 - MACHUCADO

(Solução volta ao local para onde o dragão abatido fugiu, em busca de encontrá-lo).

- 00:20:01 Solução, enquanto segura as amarras que haviam sido cortadas: *Mas então por que você não me matou?*
- 00:20:31 Ao encontrar vazio o lugar onde pensava que o dragão se escondia, Solução diz para si mesmo: *O quê que eu podia esperar?* (Ele encontra escamas e surge o dragão, tentando sair voando de onde estava, mas sem conseguir).
- 00:21:16 Solução desenha o dragão em seu caderno, faltando uma cauda: *Por que que você não consegue voar?* (Ele deixa, sem querer, cair um lápis e o dragão percebe. Ambos trocam olhares).

#### CENA 10 - O MANUAL DOS DRAGÕES

(Bocão e os jovens estão reunidos no salão dos vikings para jantar).

- 00:21:56 Bocão, para os jovens: *Muito bem, qual foi o erro da Astrid hoje?*
- 00:21:58 Astrid: *A minha cambalhota foi mal feita. Atrapalhou meu salto para trás.*
- 00:22:02 Cabeça-Quente: *É, deu para ver.*
- 00:22:03 Melequento: *Não, não. Foi radical. Foi tão você!*
- 00:22:06 Bocão: *Ela está certa. Devem ser honestos com vocês mesmos. E onde foi que o Solução errou?*
- 00:22:11 Cabeça-Quente: *Ele apareceu.*
- 00:22:12 Melequento: *Ele não foi comido.*
- 00:23:13 Astrid: *Ele nunca está onde deveria.*
- 00:22:15 Bocão: *Obrigado, Astrid. Vocês têm que viver e respirar isto aqui: o Manual do Dragão. (Coloca um livro na mesa). Ele tem tudo o que sabemos sobre todo dragão que conhecemos. (Bocão escuta um trovão). Não vão atacar hoje. Estudem!*
- 00:22:30 Cabeça-Dura: *Pera aí, é para a gente ler?*
- 00:22:32 Cabeça-Quente: *Mesmo estando vivos?*
- 00:22:35 Melequento: *Para quê ler baboseiras se você pode matar as coisas do que as baboseiras falam?*
- 00:22:38 Perna-de-Peixe: *Eu já li umas sete vezes. Tem um dragão aquático que esguicha água fervendo na sua cara. E tem um outro que se enterra e...*
- 00:22:45 Cabeça-Dura: *Tá, fala com a minha mão. Eu até ia ler esse livro.*
- 00:22:47 Cabeça-Quente: *Mas, não vai dar.*
- 00:22:50 Melequento: *Vocês podem ler. Eu vou matar coisas. (Os jovens saem, menos Astrid e Solução).*
- 00:22:55 Solução se aproxima de Astrid: *Então, vamos ler juntos?*
- 00:22:56 Astrid: *já li. (Sai).*
- 00:22:57 Solução: *Ah, ele é todo meu. Legal, que beleza. Então, a gente se vê, é... (a porta bate com a saída de Astrid) amanhã.*
- 00:23:13 Solução começa a ler o Manual dos Dragões: *Classificação dos dragões. Classe Ataque, classe Pavor, classe Mistério... Tambor Trovão, dragão recluso que habita cavernas marinhas e lagunas escuras. Quando assustado, ele produz um som estrondoso capaz de afundar um navio ou matar um homem. Extremamente perigoso, matar na hora. Machadrigo, criatura gigante com asas como lâminas que podem cortar árvores grandes. Extremamente perigoso, matar na hora. Escalderível, esguicha água quente nas suas vítimas. Extremamente perigoso, matar na hora. Ah! (Solução se assusta com o som de um trovão vindo de fora). Transformasa, até seus recém-nascidos esguicham ácido. Matar na hora. Gronkle, Náder, Zíper Arrepiante,*

*Estridente, Trita-Ossos, Morte Murmurante. Queima as vítimas, enterra as vítimas, sufoca as vítimas, vira as vítimas pelo avesso. Extremamente perigoso, extremamente perigoso, matar na hora, matar na hora, matar na hora... O Fúria da Noite, velocidade desconhecida, tamanho desconhecido, esse dragão é a cria diabólica do raio e da própria morte, não se atreva a enfrentar esse dragão. Só há uma chance, esconda-se e reze para que ele não te encontre.*

#### CENA 11 - EM BUSCA DO NINHO

(Estoico e demais vikings estão em barcos, em meio à neblina, em busca do Ninho dos Dragões).

- 00:24:51 Estoico: *Estou quase sentindo o cheiro deles. Estamos perto. Em frente... vamos entrar.*
- 00:25:11 Viking 9: *Virar a bombordo.*
- 00:25:12 Viking 8: *A bombordo.*
- 00:25:13 Estoico: *Para o Portão das Trevas.* (No meio da fumaça, aparece a sombra de um dragão).

#### CENA 12 - FOCO, SOLUÇÃO!

(Solução e os jovens estão na arena, tentando derrotar um dragão Náder Mortal, enquanto Bocão olha de cima).

- 00:25:33 Solução para Bocão: *Olha só, eu notei que no livro não tem nada escrito sobre os Fúrias da Noite. Será que tem, tipo, uma parte dois, um guia ilustrado ou, sei lá, um prospecto para explicar alguma coisa?* (Uma bola de fogo atinge seu machado).
- 00:25:51 Bocão: *Se concentra, Solução! Você não está nem se esforçando! A aula de hoje é sobre ataque. Os Náders são rápidos e ágeis. Vocês têm que ser mais rápidos e mais ágeis.*
- 00:25:57 Perna-de-Peixe, se protegendo de tiros de espinho com o estudo: *Eu estou prestes a questionar os seus métodos de ensino!*
- 00:26:00 Bocão: *Encontre o ponto cego. Todo dragão tem um. Encontre, se esconda nele e ataque.*
- 00:26:07 Cabeça-Quente funga: *Você não toma banho?*
- 00:26:09 Cabeça-Dura: *Se não gostou então procura o ponto cego sozinha!*
- 00:20:11 Cabeça-Quente: *Quem vai ter ponto cego é você!* (Os gêmeos quase são atingidos).
- 00:26:16 Bocão: *Ponto cego, sim. Mas ponto surdo, nem tanto.* (Ele ri).
- 00:26:20 Solução: *Mas como é que alguém pode chegar perto de um Fúria da Noite?*
- 00:23:23 Bocão: *Nunca ninguém sobreviveu para contar a história. Volta já para lá!*

- 00:26:26 Solução: *Eu sei, eu sei, mas, hipoteticamente.*
- 00:26:28 Astrid: *Solução* (faz sinal para que se abaixe). *Abaixa.*
- 00:26:44 Melequento empurra Astrid: *Chega para lá, gata, eu cuido disso.* (Joga um machado em direção ao Náder, mas erra). *O sol me atrapalhou, Astrid. O que quer que eu faça, que eu tape o sol? Até poderia, mas estou bem enrolado agora.* (Corre).
- 00:26:55 Solução para Bocão: *Eles... eles devem descansar de dia, né? Sabe, que nem os gatos? Alguém já viu algum cochilando?*
- 00:27:03 Bocão: *Anda logo!*
- 00:27:05 Astrid: *Solução!* (Astrid cai em cima de Solução).
- 00:27:10 Cabeça-Dura: *Hmm, as brutas também amam.*
- 00:27:11 Cabeça-Quente: *Ela merece melhor.*
- 00:27:13 Solução: *Por que que... por que que você não... pera aí, deixa eu...* (Astrid tenta tirar seu machado que está preso no escudo de Solução, enquanto o dragão se aproxima).
- 00:27:25 Astrid consegue afastar o dragão, e Bocão a parabeniza: *Muito bem, Astrid.*
- 00:27:28 Astrid fala para Solução, em frente a todos: *Você tá achando que isso aqui é brincadeira? A guerra dos nossos pais vai se tornar a nossa. Decide logo de que lado está* (aponta o machado para ele).

#### CENA 13 - AMIZADE PROIBIDA

(Solução vai até o esconderijo do dragão que não consegue voar, levando a ele um peixe).

- 00:28:58 Solução, desarmado, segura um peixe em direção ao Fúria da Noite, e o dragão se aproxima com a boca aberta: *Banguela? Eu podia jurar que você tinha* (ele mostra seus dentes, pega o peixe e engole) *dentes.*
- 00:29:11 Solução senta no chão, afastando-se à medida que o dragão se aproxima: *Não, não, é... Acabou, eu não tenho mais.* (O dragão regurgita uma parte do peixe e o entrega, esperando que Solução coma).
- 00:29:50 Solução, a contragosto, morde o peixe regurgitado: *Hm, uhum.* (Força um sorriso, e Banguela o imita).
- 00:33:00 Após repelir a presença do humano, os dois brincam e, ao final da tarde, o Fúria da Noite se aproxima e encosta a cabeça na mão estendida de Solução para receber contato.

#### CENA 14 - UM DRAGÃO ABATIDO É UM DRAGÃO MORTO

(Uma roda de conversa acontece durante a noite, com Bocão e os jovens comendo frango enquanto Solução segura um peixe assado).

- 00:33:17 Bocão diz: *E num só golpe, ele arrancou a minha mão e engoliu inteira. Eu vi a expressão dele. Eu era uma delícia! Ele espalhou por aí, porque em menos de um mês outro deles comeu a minha perna.*
- 00:33:25 Perna-de-Peixe: *Não é esquisito pensar que a sua mão está dentro de um dragão? Tipo, se a sua cabeça ainda controlasse ela você poderia matar o dragão por dentro esmagando o coração dele, sei lá.*
- 00:33:35 Melequento: *É sério, eu estou muito revoltado. Eu vou vingar a sua linda mão e perna cortando as pernas de todos os dragões que eu vir, e com os dentes.*
- 00:33:44 Bocão nega: *Não, vocês vão querer as asas e os rabos. Se eles não podem voar, não podem fugir. Um dragão abatido, é um dragão morto.*
- 00:33:52 Os jovens, exceto Solução: *Legal, é isso aí.*
- 00:33:55 Bocão boceja: *Então tá, eu vou dormir. E você deviam também. Amanhã vamos encarar os barra pesada. Devagar, mas firme, até chegar no Pesadelo Monstruoso. Quem será que vai ter a honra de matar um?*
- 00:34:10 Cabeça-Dura: *Vou ser eu, é meu destino, sacou?*
- 00:34:13 Perna-de-Peixe: *A sua mãe deixou você fazer uma tatuagem?*
- 00:34:14 Cabeça-Dura: *Não é uma tatuagem, é um sinal de nascença.*
- 00:34:16 Cabeça-Quente: *Olha, eu aturo você que nascemos e esse sinal não estava aí. (Solução sai e Astrid percebe).*
- 00:34:21 Cabeça-Dura: *É claro que estava. É que você nunca reparou no meu lado esquerdo.*

#### CENA 15 - NOVA CAUDA

(Solução vai para a ferraria e, sozinho, prepara uma nova cauda para Banguela. No dia seguinte, vai até o esconderijo de Banguela).

- 00:35:05 Solução chega no local onde Banguela fica: *Banguela, seu café está servido. Está com fomezinha? (Solução derruba peixes no chão para o dragão). É, isso é bem nojento. Então, eu trouxe salmão, um bacalhauzinho da Noruega e enguia defumada, que tal? (Banguela se assusta com a enguia e Solução a joga fora). Não, não, não, não, não, está tudo bem. Calma, amigo. É, eu também não sou muito fã de enguia, não.*
- 00:35:33 Banguela começa a comer os peixes e Solução se posiciona atrás dele, segurando a nova cauda: *É isso aí, muito bem. Come tudo que você gosta e não esquenta comigo. Eu vou ficar aqui atrás, tranquilinho, cuidando da minha vida.*
- 00:35:58 Solução começa a encaixar a nova cauda em Banguela, que está comendo e se movimenta enquanto isso: *Está tudo bem. (Ele termina de amarrar a cauda artificial). Tudo bem, beleza. Legal, acho que não ficou ruim, não.*

00:36:30 Banguela sente a nova cauda e alça voo, com Solução em cima: *Não, não, não, não, não!* (Grita, enquanto mexe na cauda e ambos voam). *Pelos deuses, funcionou! É! É, eu consegui!*

#### CENA 16 - TREINO COM O ZÍPER ARREPIANTE

(Todos os jovens estão na arena, tentando derrotar um dragão Zíper Arrepiante).

00:37:09 Bocão: *A aula de hoje é sobre trabalho em equipe. Um dragão com a cabeça molhada não consegue cuspir fogo. O Zíper Arrepiante é esperto demais. Uma cabeça solta gás e a outra acende a fâisca. Vocês precisam descobrir qual é qual.*

00:37:27 Perna-de-Peixe, segurando um balde d'água ao lado de Solução: *Dentes serrilhados, que injetam veneno para a pré-digestão. Prefere fazer emboscadas e esmaga suas vítimas com...*

00:37:33 Solução o interrompe: *Dá para você parar com isso?*

00:37:39 Melequento, segurando um balde d'água ao lado de Cabeça-Dura: *Se aquele dragão mostrar uma das caras deles, eu vou... ali!* (Ele e Cabeça-Dura jogam água na direção de uma sombra).

00:37:45 Cabeça-Quente: *Se liga! Somos nós, idiotas.*

00:37:47 Cabeça-Dura: *Seus traseiros são enormes, confundimos com um dragão.* (Ri).

00:37:50 Melequento: *Não que eu tenha nada contra, mas, curvas draconianas.* (Recebe um soco de Astrid, enquanto Cabeça-Quente atira o balde d'água no irmão, que some na fumaça produzida pelo Zíper Arrepiante).

00:37:58 Astrid para Cabeça-Quente: *Espera.*

00:38:01 Cabeça-Dura aparece, correndo fora da fumaça: *Eu tô ferido! Eu tô muito ferido!*

00:38:05 Perna-de-Peixe: *Acho que as chances de sobrevivência baixaram para quase zero.* (Aparece o Zíper Arrepiante e ele joga água, mas o dragão começa a espalhar fumaça). *Oh, cabeça errada.* (Ele ri de nervoso).

00:38:16 Bocão grita: *Perna-de-Peixe!* (Perna-de-Peixe foge e Solução fica de frente às duas cabeças do dragão). *Agora, Solução!*

00:38:25 Solução joga a água do balde, mas não atinge o dragão, que se prepara para atacá-lo: *Ah, qual é?*

00:38:31 Bocão: *Solução!*

00:38:34 Solução começa a empurrar o dragão de volta para a cela: *Para trás. Para trás, para trás. Ps, ps, não me faça ter que dizer isso de novo. É isso mesmo. Volta para a sua jaula* (joga a enguia perto dos dragões, que se afastam, com medo) *e reflita sobre a sua atitude.* (Todos ficam perplexos e em silêncio após Solução fechar a jaula). *Então, é... a aula já acabou? É.. porque tem umas coisinhas que eu preciso... é... é, valeu... é, a-a-a gente se vê amanhã.*

## CENA 17 - ATÉ AMANHÃ

(Soluço testa a nova cauda com Banguela, junto com uma cela, montando-o, e repete com os outros dragões os mesmos comportamentos que aprende com Banguela, e se torna famoso na vila).

- 00:39:58 Soluço, acompanhado dos outros jovens, exceto Astrid, tenta fugir: *É, eu esqueci o meu machado na arena... é, vão indo na frente. Eu alcanço vocês.*
- 00:40:43 Bocão apresenta um pequeno dragão: *Esse é o Terror Terrível.*
- 00:40:47 Cabeça-Dura: *Ah, isso não faz nem cócegas.* (O dragão morde seu nariz). *Me tira daqui, tira daqui! Ai, tá doendo, tá doendo muito!* (Soluço direciona o dragão de volta à jaula e Cabeça-Dura se recompõe). *Nossa, ele é melhor do que você, Astrid.*
- 00:41:46 Em um dos voos com Banguela, Soluço fica preso à sela no dragão: *Ah, que ótimo.*
- 00:41:47 Viking 11: *Soluço.* (Cumprimenta e sai, e em seguida Soluço leva Banguela à ferraria).
- 00:42:03 Astrid escuta um barulho: *Soluço? Você está aí?*
- 00:42:07 Soluço: *Astrid? Oi, Astrid. Oi, Astrid. Oi, Astrid.*
- 00:42:12 Astrid suspeita: *Olha, eu não costumo julgar ninguém, mas você está esquisito.* (Há um barulho atrás de Soluço, que sorri). *Mais do que o normal.* (Soluço entra na ferraria e foge com Banguela, sem que Astrid veja).

## CENA 18 - RETORNO

(O barco dos vikings volta, derrotado, e com marcas de dragão, e Bocão os recepciona).

- 00:42:46 Bocão, para Estoico: *E aí, pelo menos vocês encontraram o ninho?*
- 00:42:48 Estoico: *Nem chegamos perto.*
- 00:42:49 Bocão: *Ah, que ótimo.*
- 00:42:52 Estoico: *Espero que você tenha tido mais sorte do que eu.*
- 00:42:53 Bocão: *Se você se refere ao fim da sua aflição de pai, a resposta é sim.*
- 00:42:58 Viking 12: *Parabéns, Estoico! Que alívio para toda a aldeia!*
- 00:43:01 Viking 4: *Fora o velho, viva o novo, não é?*
- 00:43:04 Viking 13: *Ninguém vai sentir falta daquele imprestável!*
- 00:43:06 Viking 14: *Terá festa na aldeia para comemorar!*
- 00:43:08 Estoico pergunta para Bocão: *Ele foi embora?*
- 00:43:11 Bocão: *É, ele vai embora toda tarde, mas quem pode culpar? Vida de celebridade não é mole, não. Ele mal pode andar sem ser assediado pelos fãs.*
- 00:43:20 Estoico: *O Soluço?*

00:43:21 Bocão: *Pois é. Quem diria? Tem tanto jeito com as feras!*

#### CENA 19 - TESTE DRIVE

(Soluço e Banguela, fora do esconderijo, se preparam para voar pelo mar, perto da ilha).

00:43:33 Soluço, montado em Banguela: *Muito bem, amigo. Nós vamos devagar, com calma, tá? Vamos lá, posição três... não, quatro.* (Ajusta seu pé, que está conectado à cauda do dragão). *Muito bem, está na hora, está na hora.*

00:44:10 Soluço e Banguela voam: *Vamos embora, amigo, vamos embora.* (Eles acompanham pássaros voando). *É, funcionou!*

00:44:27 Eles batem em uma pedra, e Soluço diz: *Desculpa!* (Batem em outra). *Foi mal, foi mal.* (Banguela bate a orelha em Soluço). *Ai! Está bom, já entendi. Posição quatro, não, não, três.* (Eles sobem).

00:44:40 Soluço: *Isso! Vai, garoto! É!* (Sorri). *Ah, isso é incrível! O vento nos cabelos!* (O papel com as posições feitas por Soluço descola e cai). *Para essas manobras, para!* (Soluço e Banguela se separam e começam a cair). *Não!*

00:44:56 Soluço: *Ah, não! Ah, não! Ah, meus deuses! Olha, Banguela, você tem que dar um jeito de ajustar o ângulo.* (Banguela também está caindo). *Não, não, não, não, desce aqui mais perto de mim, desce mais!* (Banguela bate a asa em Soluço enquanto cai). *Ai!*

00:45:47 Soluço consegue montar em Banguela e eles retomam o equilíbrio, passando por uma ilha de pedras: *É!* (Comemora, e Banguela solta uma explosão de plasma). *Qual é?*

#### CENA 20 - NÃO TÃO À PROVA DE FOGO

(Banguela e Soluço param em uma ilha de pedras para comer peixes e descansar, e chegam diversos dragões Terrores Terríveis).

00:46:00 Banguela oferece uma cabeça de peixe a Soluço, que diz: *É, não obrigada. Eu estou sem fome.*

00:46:40 Soluço percebe, após Banguela negar seus peixes a um Terror Terrível que chegou à ilha: *Vocês não são à prova de fogo por dentro, né? Toma aí, rapaz.* (Joga um peixe ao dragão, que deita sob sua mão e descansa após se alimentar). *Então tudo o que sabemos sobre vocês está errado.*

#### CENA 21 - SOBRE O DRAGÃO

(Estoico chega e vai até a ferraria conversar com Soluço).

00:47:15 Soluço, que brincava com seus desenhos de Banguela, percebe a presença de Estoico: *Pai, já voltou? É, o Bocão não está. Ele foi...*

00:47:19 Estoico: *Eu sei.* (Entra, com dificuldade, no local apertado). *Vim para falar com você.*

- 00:47:24 Solução: *Comigo?* (Tenta esconder os desenhos).
- 00:47:25 Estoico: *Você tem uns segredinhos.*
- 00:47:26 Solução: *Bom, é...é... eu, eu, eu... tenho?*
- 00:47:29 Estoico: *Até quando achou que iria esconder de mim?*
- 00:47:31 Solução: *Olha, eu...eu não sei do quê que você está falando.*
- 00:47:34 Estoico: *Nada acontece nessa ilha sem que eu fique sabendo.*
- 00:47:38 Solução: *Não?*
- 00:47:40 Estoico: *Chegou a hora de conversar sobre o dragão.*
- 00:47:45 Solução deixa alguns desenhos caírem: *Ah, ai meus deuses. Pai, pai, me desculpa. Eu... eu ia te contar, pai. É que eu... eu não sabia como, eu estava esperando...* (Estoico começa a rir, então Solução tenta sorrir). *É, você não... não ficou zangado?*
- 00:48:00 Estoico: *O quê? Sempre sonhei com isso.*
- 00:48:02 Solução, desconfiado: *Ah, é mesmo?*
- 00:48:04 Estoico: *Pode apostar, fica cada vez melhor! Espera até arrancar o bucho de um Náder pela primeira vez, ou enfiar sua primeira cabeça de Gronkle na lança. Ah, que sensação!* (Ele, feliz, empurra Solução de forma enérgica, e Solução cai na cadeira). *Você me enganou direitinho, filho. Todos esses anos foi o pior viking que já existiu em Berk. Odin, foi difícil. Quase desisti. Enquanto isso você estava escondendo seu talento. Ah, poderoso Thor! Agora que está indo tão bem na arena, (senta) vamos enfim ter assunto para conversar... não é?*
- 00:48:50 Após o silêncio de Solução, Estoico pega um elmo e o entrega: *É... é, eu trouxe um presente para você se proteger na arena.*
- 00:48:56 Solução pega o elmo: *Olha. Valeu.*
- 00:48:59 Estoico: *Sua mãe gostaria que isso fosse seu. É metade do peitoral dela (Solução tira a mão do elmo). Faz par com o meu. Assim ela vai estar sempre perto. Use com orgulho, você merece. Cumpriu sua parte do acordo.*
- 00:49:15 Solução coloca o elmo na mesa: *Ah, sei.* (Finge um bocejo). *Está na hora de ir para cama.*
- 00:49:21 Estoico: *Ah, sim. É, é, claro. Adorei a conversa.*
- 00:49:25 Solução e Estoico se despedem, conversando um por cima do outro: *Ah, é, então tá, ótimo, é... obrigado pelo... elmo-peitoral.*
- 00:49:25 Estoico e Solução se despedem, conversando um por cima do outro: *A gente devia conversar mais. Eu achei que... espero que goste do seu... elmo.*
- 00:49:34 Estoico limpa a garganta: *Eu... boa noite.* (Estoico sai contente, enquanto Solução nega com a cabeça).

## CENA 22 - DESTA VEZ, COM CERTEZA

(Soluço e Astrid estão na arena, sob a torcida dos vikings de Berk, para derrotar um Gronkle e decidir qual dos dois seria o escolhido para matar um dragão).

- 00:49:52 Astrid fala para Soluço: *Vê se não se mete! Eu vou ganhar essa briga.*
- 00:49:53 Soluço, após Astrid sair: *Tá, vai lá, fica à vontade.*
- 00:50:09 Astrid, para si mesma, antes de ir para cima do Gronkle na arena: *Destas vez, desta vez, eu vou ganhar!* (Ela se prepara para atacar e vê que Soluço fez o dragão deitar). *Não! Seu filho de troll! Comedor de ratos! Balde de imundície!*
- 00:50:24 Estoico, do lado de fora da arena com a multidão, se aproxima da anciã: *Espera, espera.*
- 00:50:25 Soluço, tentando ir embora: *Então, até mais, né?*
- 00:50:26 Bocão o segura no lugar: *Pode esperar.*
- 00:50:27 Soluço: *É que eu estou atrasado para... ai!*
- 00:50:29 Astrid coloca o machado no pescoço de Soluço: *Para quê? Atrasado para quê, pode me dizer?*
- 00:50:32 Estoico para todos: *Muito bem, silêncio. A anciã decidiu.* (Bocão aponta para Astrid, e a anciã nega. Bocão aponta para Soluço, e a anciã aprova).
- 00:50:46 Bocão, eufórico: *Você conseguiu! Você venceu, Soluço! Você vai matar um dragão!*
- 00:50:52 Soluço tenta dizer, enquanto é levantado pelos outros jovens: *Não, pera aí. Todo mundo sabe que eu não...*
- 00:50:55 Estoico comemora: *Esse é meu garoto!*
- 00:50:56 Soluço, carregado pelos vikings que comemoram sua vitória: *É, eu sou. Isso aí, eu mal posso esperar para...*

## CENA 23 - ASTRID VAI DAR UMA VOLTA

(Logo após a vitória, Soluço se encontra com Banguela no esconderijo).

- 00:51:59 Soluço continua o enunciado da cena anterior: *Cair fora! Vamos cair fora. Fazer as malas, e nós dois vamos tirar umas feriazinhas. Para sempre. Ah, puxa.*
- 00:51:14 Soluço vê Astrid em uma rocha, afiando seu machado, em tom ameaçador: *Ah, mas o quê que... é, é, o quê que você está fazendo aqui?*
- 00:51:18 Astrid se aproxima: *Eu quero saber o que está acontecendo. Ninguém fica tão bom assim, do nada. Ainda mais você. Desembucha logo!*
- 00:51:25 Soluço recua à medida que Astrid avança: *É... é... eu não...*
- 00:51:26 Astrid: *Você está treinando com alguém?*

- 00:51:28 Solução: *É, eu... treinando? Não, não.*
- 00:51:29 Astrid pega na roupa que Solução usa para montar em Banguela: *Será que tem a ver com isto?*
- 00:51:30 Solução: *É, olha, não... eu, eu sei que isso parece meio estranho, mas... mas, na verdade, sabe o quê? (Astrid o derruba e olha além). Ah, está bem, está bem. (Solução se levanta). Já chega de mentiras, né? Eu andei fazendo... uns, uns... uns casacos! Então, você me pegou, né? Está na hora de todo mundo saber. Pode me levar de volta, vai, eu vou lá pagar esse mico. (Solução tenta pegar na mão de Astrid, que a torce e o derruba novamente). Ai! Por que fez isso?*
- 00:51:51 Astrid: *Isso é pelas mentiras. (Ela derruba o cano do machado na barriga de Solução) E isso é por todo o resto.*
- 00:51:56 Solução, caído: *Ah, qual é?*
- 00:51:58 Astrid vê Banguela e se assusta, derrubando Solução: *Para o chão! Corre, corre! (Ela pega o machado para atirar em Banguela, mas Solução o atira para longe).*
- 00:52:05 Solução tenta acalmar Banguela: *Não, não, está tudo bem, está tudo bem. Ela é amiga. (Banguela se acalma, e Solução se dirige a Astrid). Você assustou ele.*
- 00:51:12 Astrid: *Eu assustei ele? Quem é ele?*
- 00:51:16 Solução, segurando Banguela: *Ah, Astrid, Banguela. Banguela, Astrid. (Banguela rosna e Astrid foge para contar à aldeia).*
- 00:52:27 Solução: *Tã, tã rã. Agora já era. (Banguela sai). Ô, ô, ô, ô, ô, está pensando que vai aonde?*

#### CENA 24 - VOO ROMÂNTICO

(Astrid é pega por Banguela e Solução e colocada em cima de uma árvore).

- 00:52:37 Astrid segura em um galho de árvore: *Ah! Deus de Odin, esse é o meu fim! Ah! Solução, me tira já daqui!*
- 00:52:54 Solução: *Só se você me der uma chance para explicar.*
- 00:52:57 Astrid: *Eu não quero ouvir porcarias nenhuma que você tem para me dizer.*
- 00:52:59 Solução: *Então eu não vou falar, mas deixa eu te mostrar. Por favor, Astrid.*
- 00:53:22 Astrid, com receio, sobe em Banguela: *Eu quero descer.*
- 00:53:23 Solução: *Banguela, desce devagar. (Banguela abre as asas). Viu? Não precisa ter medo.*
- 00:53:34 Solução fala para Banguela, que sobe rápido e começa a fazer manobras radicais: *Ah! Banguela! Qual o seu problema, seu dragão feio? (Sorri de nervoso para Astrid). Ele... ele, ele costuma ser obediente. Ah, não. Banguela, assim ela não vai gostar da*

*gente, amigão. Pronto, lá vem ele com os rodopios. É, valeu pela ajuda, viu, ô seu réptil inútil?*

- 00:54:01 Astrid se segura fortemente em Solução e fecha os olhos: *Chega, me desculpa. Me desculpa. Me tira dessa coisa.* (Banguela para e os leva para cima das nuvens).
- 00:55:54 Após voarem sobre a vila, Astrid fala para Solução: *tá bom, eu admito. Isso é muito legal. É... é incrível! Ele é incrível.* (Acaricia Banguela). *Mas e agora? Solução, o seu exame final vai ser amanhã. Você sabe que vai ter que ma... (sussurra) matar um dragão.*

#### CENA 25 - O NINHO DOS DRAGÕES

(Banguela percebe a presença de outros dragões e entra em alerta, à medida que entram em um local neblinado e outros dragões aparecem).

- 00:56:14 Solução, sem perceber a mudança de expressão de Banguela: *Ah, nem me lembra disso.* (Banguela muda o voo de direção). *O quê que foi, Banguela?* (Outros dragões aparecem). *Uai, o que é isso? Abaixa* (sussurra para Astrid).
- 00:56:44 Astrid sussurra: *O que está acontecendo?*
- 00:56:45 Solução: *Não sei. Banguela, tira a gente daqui, amigão.* (Banguela recusa, e Solução observa os outros dragões levando animais em suas patas). *Parece que estão carregando suas presas.*
- 00:56:54 Astrid: *E nós somos o quê, então?*
- 00:57:49 Eles adentram em uma ilha onde está o ninho dos dragões, e Solução diz: *O que é que meu pai não daria para ver isso?* (Os dragões jogam as presas para baixo). *Ah, que legal saber que toda a nossa comida é jogada num buraco.*
- 00:58:02 Astrid: *Mas eles não estão comendo nada.* (Um Gronkle joga um pequeno peixe e é comido por um dragão gigante, e todos os dragões se escondem). *O que é aquilo?*
- 00:58:29 Solução para Banguela: *Está na hora de sair daqui, amigão. Já!* (Eles saem, enquanto o dragão maior captura um Zíper Arrepiante).

#### CENA 26 - NO ESCONDERIJO

(Após voltarem do ninho e chegarem no esconderijo de Banguela, Astrid e Solução descem do dragão).

- 00:58:41 Astrid: *Mas é claro, isso faz todo sentido. É como uma colmeia gigante. Eles são os operários e aquilo é a rainha, que controla eles. Vamos falar com seu pai.*
- 00:58:50 Solução, descendo de Banguela: *Não, não.* (Ele alcança Astrid). *Não, ainda não. Vão matar o Banguela. Astrid, a gente tem que pensar antes, com calma.*
- 00:58:58 Astrid: *Solução, nós acabamos de encontrar o ninho dos dragões. Aquilo que nós, vikings, buscamos desde que viemos para cá, e você quer guardar segredo, para proteger seu dragãozinho de estimação, é isso?*

- 00:59:12 Solução: *É isso.*
- 00:59:21 Astrid: *Tá bom. E o que a gente faz?*
- 00:59:23 Solução: *Só... só me dá até amanhã. Eu vou pensar em alguma coisa.*
- 00:59:59 Astrid: *Tá legal. (Dá um murro no ombro de Solução) Isso é por me sequestrar. (Dá um beijo na bochecha de Solução). E isso é por todo o resto. (Sai correndo).*
- 00:59:50 Solução, perplexo, fala para Banguela, que se aproximou: *Está olhando o quê? Vai arrumar o que fazer.*

### CENA 27 - A ARENA DE MATAR DRAGÕES

(Chega o dia de Solução matar um dragão em frente a toda a aldeia, e ele se prepara para entrar na arena sozinho, enquanto Estoico discursa para os vikings).

- 01:00:00 Estoico, para a multidão agitada em volta da arena: *Enfim, apareço a público com a cabeça erguida. (Todos riem). Se alguém me dissesse que, em poucas semanas, o Solução deixaria de ser... bom, o Solução. (Todos riem), para ser o melhor no treino com dragões, eu teria amarrado ele no mastro e jogado ele no mar por ser doido varrido! (Risos de todos). E vocês me conhecem. (Sorri). Mas, aqui estamos. E ninguém está mais surpreso e mais orgulhoso do que eu. (Solução escuta). Hoje, meu filho se torna um viking. Hoje, ele torna um de nós! (A plateia se agita).*
- 01:00:45 Astrid vai até Solução, no local de entrada da arena: *Cuidado com esse dragão.*
- 01:00:47 Solução para Astrid: *Não é com o dragão que eu tô preocupado.*
- 01:00:49 Astrid: *O que você vai fazer?*
- 01:00:50 Solução: *Vou dar um jeito nisso, ou pelo menos tentar. Astrid, se alguma coisa der errado, não deixe que ninguém encontre o Banguela.*
- 01:01:01 Astrid: *Tá bom, mas promete que não vai dar nada errado?*
- 01:01:05 Bocão aparece: *Está na hora, Solução. Quebra tudo.*
- 01:01:15 Melequento e os demais jovens na plateia, torcendo: *Vai, mostra para todo mundo!*
- 01:01:32 Estoico, após ver que Solução, com seu elmo, escolheu um escudo e uma pequena faca: *Hm, eu escolheria o martelo.*
- 01:01:38 Solução inspira fundo: *Estou pronto. (Uma das jaulas da arena se abre e sai um Pesadelo Monstruoso).*
- 01:02:05 Viking 15: *Vai, Solução, mostra para ele!*
- 01:02:10 Solução se desfaz do escudo e da faca, e Estoico diz: *O que ele está fazendo?*
- 01:02:15 Solução se aproxima do Pesadelo Monstruoso: *Calma, está tudo bem. Está tudo bem. Eu não sou um deles. (Tira o elmo e o joga no chão).*

- 01:02:31 Todos se chocam, e um viking na plateia comenta: *Estoico não vai gostar disso.*
- 01:02:32 Estoico se levanta: *Parem a luta.*
- 01:02:34 Solução: *Não. Vocês todos têm que ver isso.* (Ele aproxima a mão do Pesadelo Monstruoso). *Tudo o que sabemos sobre eles está errado. Não precisamos matá-los.*
- 01:02:44 Estoico se levanta: *Eu disse, parem a luta!* (Ele bate o martelo no ferro da arena, atordoando o dragão, que começa a atacar Solução).
- 01:02:54 Estoico corre até Solução: *Saiam da frente!*
- 01:02:55 Astrid tenta abrir a porta da arena: *Solução! Solução!*
- 02:03:25 Estoico abre a porta: *Por aqui!* (Solução não consegue passar, pois é pego entre as garras do Pesadelo Monstruoso, mas Banguela chega para protegê-lo).
- 01:03:41 Viking 16: *Alguém vai lá e ajuda ele!*
- 01:03:48 Bocão, ao ver Banguela lutando contra o Pesadelo Monstruoso e protegendo Solução: *Fúria da Noite?*
- 01:04:07 Solução se levanta e vai até Banguela: *Vai, Banguela, vai. Sai daqui.* (Os vikings chegam para capturar Banguela). *Vai, vai!* (O jovem tenta empurrar Banguela, e Estoico pega um machado). *Não, pai! Ele não vai te machucar!* (Estoico vai para cima do dragão). *Pai, não faz isso, só vai piorar as coisas. Para, Banguela. Não, não!* (Banguela para e é capturado).
- 01:04:30 Viking 17: *Peguem ele!* (Banguela é imobilizado).
- 01:04:33 Solução, segurado por Astrid: *Não, não, não. Por favor, não machuquem ele. Não machuquem ele.*
- 01:04:43 Estoico se levanta e ordena o que deve ser feito a Banguela: *Prendam com os outros.*

#### CENA 28 - PREPARAR NAVIOS

(Estoico leva Solução até o salão vazio dos vikings e fecha as portas violentamente).

- 01:04:48 Estoico: *Eu devia saber. Eu devia ter visto os sinais!*
- 01:04:51 Solução: *Pai...*
- 01:04:53 Estoico grita: *Nós tínhamos um acordo!*
- 01:04:54 Solução: *Eu sei, pai, mas isso foi antes de... ai, que confusão danada.*
- 01:04:57 Estoico: *Então, o que aconteceu na arena era um truque! Era mentira!*
- 01:05:00 Solução: *Eu errei, pai... eu devia ter te contado antes... eu, eu só... olha, pode ficar bravo comigo, me castiga, mas, por favor, não machuca o Banguela.*

- 01:05:09      Estoico: *O dragão? É com ele que está preocupado? E não com as pessoas que você quase matou?*
- 01:05:13      Solução: *Ele só queria me proteger, ele não é perigoso.*
- 01:05:17      Estoico: *Eles mataram centenas de nós!*
- 01:05:18      Solução: *E nós matamos milhares deles! Eles só se defendem, pai. Só isso! Eles atacam porque são obrigados. Se eles não levarem bastante comida, eles também acabam sendo comidos. É que tem... tem uma coisa na ilha deles, pai. É, é uma coisa horrí...*
- 01:05:34      Estoico: *Na ilha deles? Você foi até o ninho.*
- 01:05:37      Solução: *Eu disse ninho?*
- 01:05:38      Estoico: *Como encontrou?*
- 01:05:39      Solução: *Pera aí, pera aí. Não, pai... não fui eu, foi o Banguela. Só um dragão pode achar a ilha. (Estoico muda de expressão). Ah, não, não, não, pai, não. Por favor, pai. Pai, não é tão fácil assim, você não tem ideia do que te espera, é diferente de tudo o que você já viu. (Estoico se prepara para sair). Por favor, pai. Pai, você nunca vai conseguir vencer aquela coisa. Pai, não! Será que só uma vez na vida você pode escutar o que eu estou falando? (Solução tenta parar o pai, e é jogado no chão).*
- 01:06:05      Estoico: *Você passou para o lado deles. Você não é um viking. Como pode ser meu filho? (Estoico abre a porta e sai). Preparar navios!*
- 01:07:15      Estoico, para os vikings em seus navios: *Levantar âncoras! Vamos ao Portão das Trevas. (Ele se volta para Banguela, preso no navio). Mostre o caminho, demônio.*

## CENA 29 - CONFISSÃO

(Solução, sozinho, olha os navios sumirem à distância, e Astrid chega ao seu lado).

- 01:07:50      Astrid: *Poxa, você deve estar arrasado. Você perdeu tudo. O seu pai, a sua tribo, o seu melhor amigo.*
- 01:07:59      Solução: *A sua sinceridade é comovente. Por que que eu não matei logo aquele dragão quando eu achei ele na floresta? Isso teria sido melhor para todo mundo.*
- 01:07:08      Astrid: *É, qualquer um teria matado. Então, por que não matou? (Solução não responde). Por que não, Solução?*
- 01:08:17      Solução: *Eu sei lá... eu não consegui.*
- 01:08:21      Astrid: *Isso não é resposta.*
- 01:08:21      Solução: *Por que você quer tanto saber assim, de repente?*
- 01:08:24      Astrid: *Eu só estou curiosa em saber qual vai ser a tua resposta.*
- 01:08:27      Solução: *Ai, Odin, eu... eu fui covarde, eu fui fraco. Eu não queria matar um dragão.*

- 01:08:32 Astrid: *Viu? Você disse “eu não queria”.*
- 01:08:34 Solução: *Tá, e daí? Eu nunca mataria! Eu sou o primeiro viking em três séculos que não quer matar um dragão.*
- 01:08:45 Astrid: *Mas foi o primeiro a montar em um, não foi?*
- 01:08:53 Solução: *Eu não podia matá-lo porque ele estava tão assustado quanto eu. Quando eu olhei pra ele, eu vi a mim mesmo.*
- 01:09:03 Astrid: *Ele deve estar muito assustado agora. O que você vai fazer?*
- 01:09:09 Solução: *Ah, alguma besteira, com certeza.*
- 01:09:12 Astrid: *Tá, mas isso aí você já fez.*
- 01:09:16 Solução: *Então alguma loucura.*
- 01:09:18 Astrid: *É assim que se fala.*

#### CENA 30 - NO NAVIO

(Os vikings estão nos navios, em meio à neblina, rumo ao Ninho dos Dragões, e Banguela está preso no navio em que Estoico está).

- 01:09:29 Estoico: *Digam sua posição ao alcance do meu ouvido.*
- 01:09:33 Viking 18 para outros vikings: *Há um rompimento na popa a estibordo.*
- 01:09:35 Bocão: *Olha, Estoico, eu escutei alguns homens conversando agora há pouco e parece que alguns deles estão querendo saber o que estamos fazendo aqui. Não eu, é claro. Eu sei que você sempre tem um plano, mas alguns, não eu, querem saber se existe mesmo um plano e que plano seria esse.*
- 01:09:53 Estoico, olhando em frente: *Encontrar o ninho e destruí-lo.*
- 01:09:54 Bocão: *Ah, claro, e botar para correr. Aquela velha tática viking, simples e eficiente...*
- 01:09:58 Estoico: *Shh!* (Observa que Banguela está escutando coisas e vai até o leme). *Saia daí.* (Pega o leme do navio e segue na direção que Banguela olha).
- 01:10:25 Viking 18: *Atracar.*
- 01:10:25 Viking 19: *Sim, senhor.*
- 01:10:27 Outros vikings nos navios: *Atracar.*

#### CENA 31 - ALGUMA LOUCURA

(Solução vai até a arena de treino com os dragões e se prepara para soltar o Pesadelo Monstruoso, e os outros jovens aparecem).

- 01:10:29 Perna-de-Peixe: *Se você pretende ser comido, o meu conselho é optar por um Gronkle.*
- 01:10:34 Cabeça-Dura se aproxima de Solução: *Foi sábio querer a ajuda da arma mais letal da aldeia: eu mesmo.*
- 01:10:41 Melequento: *Eu me amarrei no plano.*
- 01:10:41 Solução: *Mas eu não...*
- 01:10:44 Cabeça-Quente: *Você é louco, mas acho um charme.*
- 01:10:46 Astrid: *E então, qual é o seu plano?*

#### CENA 32 - AINDA NO NAVIO

(Os vikings rumo ao Ninho dos Dragões veem navios naufragados e navegam com cautela na neblina).

- 01:11:03 Bocão, vendo navios naufragados: *Sempre quis saber onde esse navio foi parar.*
- 01:11:17 Estoico, ao chegarem em uma ilha seguindo as direções de Banguela: *Tenham cuidado e preparem as armas. É aqui.* (Desce).

#### CENA 33 - AINDA ALGUMA LOUCURA

(Na arena, Solução leva o Pesadelo Monstruoso até Melequento).

- 01:12:10 Melequento, com medo de encostar no dragão: *Pera aí, o quê que você está...*
- 01:12:12 Solução: *Relaxa, está tudo bem. Está tudo bem.* (Ele ajuda Melequento a colocar a mão no Pesadelo Monstruoso, que não apresenta resistência).
- 01:12:27 Melequento para Solução: *Aonde é que você vai?*
- 01:12:28 Solução pega cordas: *Acho que vocês vão precisar de alguma coisa para se segurar.* (Os outros dragões aparecem).

#### CENA 34 - LUTANDO CONTRA A MORTE RUBRA

(Os vikings chegam à ilha do Ninho dos Dragões).

- 01:12:40 Estoico diz aos outros vikings: *Quando invadirmos essa montanha, o caos vai se espalhar.*
- 01:12:44 Bocão: *É, na minha cuequinha. Ainda bem que eu trouxe outra.*
- 01:12:47 Estoico: *Não importa como, mas acaba hoje.* (Faz sinal com a mão e catapultas são lançadas na ilha. Vários dragões fogem).
- 01:13:45 Bocão: *Então é só isso? Conseguimos!* (Os vikings comemoram, e Banguela tenta fugir do navio onde está preso).

- 01:14:02      Estoico percebe: *Ainda não acabou, em formação! Todos juntos!* (O dragão maior aparece e começa a atacar). *Protejam-se!*
- 01:14:31      Bocão: *Pelas barbas de Thor, o que é aquilo?*
- 01:14:37      Estoico: *Odin piedoso. Catapultas!*
- 01:14:55      Viking 20: *Para os navios!*
- 01:14:55      Estoico: *Não, não!* (O dragão atea fogo aos navios, e os vikings pulam na água).
- 01:15:10      Bocão: *Dragãozinho esperto.*
- 01:15:10      Estoico: *Eu fui um tolo.* (Dirige-se a Gosmento). *Leve os homens para o outro lado da linha. Bocão, vá com eles.*
- 01:15:16      Bocão: *Eu fico, caso você resolva fazer alguma loucura.*
- 01:15:18      Estoico: *Eles terão mais tempo se eu fizer aquela coisa vir atrás de mim.*
- 01:15:22      Bocão segura a mão de Estoico: *Então, vamos dobrar esse tempo.*
- 01:15:26      Estoico tenta chamar a atenção do dragão: *Aqui!*
- 01:15:40      Bocão: *Ô, coisa feia, luta comigo!*
- 01:15:43      Estoico: *Não, comigo!*

#### CENA 35 - UM NOVO LÍDER

(Antes do dragão atirar contra Estoico e Bocão, ocorre uma explosão acima do dragão, e os jovens aparecem voando em dragões, sob as instruções de Solução).

- 01:15:52      Solução, montado em uma Náder Mortal, instrui aos outros jovens: *Durão, Quente, cuidado aí atrás. Anda, Perna-de-Peixe!*
- 01:15:57      Melequento, montado no Pesadelo Monstruoso: *Olha para nós, montados num dragão! Os dragões da coisa toda!*
- 01:16:02      Solução para Astrid, montada também na Náder Mortal: *Rápido, vamos lá!*
- 01:16:05      Bocão comenta sobre Solução com Estoico: *Ele é um cabeça de javali teimoso, igualzinho ao pai dele.* (Estoico concorda com a cabeça).
- 01:16:11      Solução: *Perna-de-Peixe, relatório.*
- 01:16:12      Perna-de-Peixe, montado em um Gronkle: *Tá bom. Crânio blindado, cauda feita para golpear e esmagar. Evite os dois. Olhos pequenos, ventas grandes. Se orienta pelo som e pelo cheiro.*
- 01:16:20      Solução: *Ok. Meleca, Perna, fiquem no ponto cego dele. Façam barulho para confundir-lo. Durão, Quente, descubram quantos tiros ele pode dar. Irritem ele.*

- 01:16:27 Cabeça-Quente, montada com o irmão em um Zíper Arrepiante: *Essa é a minha especialidade.*
- 01:16:29 Cabeça-Dura: *Desde quando? Todo mundo sabe que eu sou mais irritante. Quer ver?*
- 01:16:32 Solução: *Apenas façam o que eu disse. Eu volto assim que puder.*
- 01:16:36 Cabeça-Dura: *Tá tudo sob controle.* (Os jovens vão para cima do dragão maior).
- 01:16:46 Cabeça-Dura e Cabeça-Quente para o dragão: *Troll. Projeto de elfo. Filhote de Gronkle.* (Os gêmeos riem e fogem enquanto são alvejados).
- 01:16:57 Perna-de-Peixe, perdendo o equilíbrio: *Ah, acho que essa coisa não tem ponto cego.*
- 01:17:01 Solução encontra Banguela preso em um navio: *Ali.* (Ele pula no navio e fala com Astrid, montada no Náder Mortal). *Vai lá e ajuda os outros.* (Ele tenta tirar as amarras de Banguela). *Calma, já vou te soltar.*
- 01:17:19 Melequento, fazendo barulho perto dos ouvidos do dragão maior: *Está funcionando!*
- 01:17:20 Perna-de-Peixe: *É, está funcionando.* (Os dragões começam a se confundir com o barulho e Melequento cai na cabeça do dragão). *O Gronkle está pifando. Melequento, faça alguma coisa.* (Joga um martelo para o colega e cai no chão). *Eu estou bem.* (O Gronkle vira e fica em cima dele). *Mais ou menos.*
- 01:17:44 Melequento usa o martelo para atacar o olho do dragão: *Não posso errar. Qual o problema, amigão, está com um cisco no olho?*
- 01:17:52 Astrid passa por Melequento, voando: *Isso, você é mesmo um viking!*
- 01:18:00 O dragão se movimenta e Melequento quase cai: *Nossa!*

#### CENA 36 - RISCO OCUPACIONAL

(Solução tenta desprender Banguela, mas o dragão pisa no navio, que afunda, então Solução começa a afogar, tentando livrar Banguela, até que Estoico o tira da água).

- 01:18:31 Solução tosse, molhado: *Pai?* (Estoico vai até a água e tira as amarras de Banguela, que voa para fora e leva Estoico de volta à superfície).
- 01:18:51 Ambos fora da água, Banguela chama Solução para irem lutar, e Solução responde: *Estou indo, amigão.*
- 01:18:55 Estoico vai até o filho, que está em cima de Banguela para voar: *Solução. Me desculpe... por... por tudo.*
- 01:19:02 Solução: *Está tudo bem.*
- 01:19:03 Estoico segura a mão de Solução: *Não precisa ir até lá.*
- 01:19:06 Solução: *Somos vikings, é um risco ocupacional.*
- 01:19:11 Estoico: *Eu tenho orgulho de te chamar de filho.*

01:19:15 Solução: *Obrigado, pai.*

#### CENA 37 - CONTRA-ATAQUE

(Solução voa com Banguela).

01:19:22 Astrid vê Solução e Banguela, e avisa aos outros: *Ele está vindo.* (Fala aos gêmeos). *Tirem o Melequento de lá.*

01:19:28 Os gêmeos começam a discutir: *É minha vez. Ei, deixa eu dirigir. Não, não, não. Eu vou arrancar seus dentes.* (Melequento pula e consegue ser pego pelos gêmeos no dragão). *Pelos deuses, funcionou!*

01:19:48 Viking 21: *Fúria da Noite!*

01:19:50 Bocão: *Abaixem-se!* (Banguela consegue salvar Astrid e seu dragão de serem sugadas pelo dragão maior).

01:20:02 Solução para Banguela: *Você pegou ela?* (Banguela olha para Astrid e sorri, deixando-a no chão).

01:20:13 Astrid, olhando Banguela e Solução voando: *Boa sorte.*

01:20:15 Solução, ao analisar o dragão maior: *Aquela coisa tem asas. Então, vamos ver se sabe voar.* (Banguela atira em suas asas). *Será que deu certo?* (O dragão abre as asas e sobe, seguindo os dois). *É, ele sabe voar.*

01:21:05 Solução: *Tá bom, Banguela, vamos subir. Vai, amigão!* (O dragão maior os segue). *Lá vem ele!* (Banguela atira no dragão maior, que dispara fogo por todas as direções, e acerta sua cauda artificial, que começa a pegar fogo).

01:22:09 Solução: *Cuidado! Muito bem, chegou a hora. Vamos ver se funciona.* (Solução fala com o dragão maior). *Anda! É o melhor que você sabe fazer?* (O dragão começa a segui-los na descida).

01:22:37 Solução para Banguela, enquanto voam em direção ao solo, com a cauda queimada: *Fica comigo, amigão. A gente está indo bem. Só mais um pouquinho. Firme, Banguela. Agora!* (Banguela dispara uma explosão na boca do dragão maior, que estava atrás deles).

01:23:12 Solução e Banguela tentam escapar da explosão após o impacto do dragão maior no chão, mas são atingidos pela cauda do dragão: *Não, não!* (Solução cai no fogo, e Banguela corre para salvá-lo).

#### CENA 38 - ONDE ESTÁ SOLUÇÃO?

(Após a explosão, uma fumaça toma conta do ambiente e Estoico procura seu filho).

01:23:30 Estoico: *Solução. Solução! Filho!* (Ele encontra Banguela caído). *Ah, Solução. Ah, meu filho. O que foi que eu fiz?* (Dragões e vikings se reúnem em torno de Banguela caído e Estoico).

- 01:24:39 Banguela acorda e vê Estoico, que diz: *Me perdoe*. (Banguela abre as asas e mostra Solução deitado). *Solução!* (Estoico tira o elmo para escutar o coração do filho). *Ah, ele está vivo! Você trouxe ele vivo!* (Todos, vikings e dragões, comemoram).
- 01:25:17 Estoico acaricia Banguela: *Obrigado por salvar meu filho*.
- 01:25:18 Bocão aparece: *Bom, ao menos boa parte dele*.

#### CENA 39 - DE VOLTA

(Solução acorda em casa, com Banguela ao seu lado).

- 01:25:40 Solução, deitado na cama: *E aí, Banguela*. (O dragão o lambe). *Também é bom te ver, amigo*. (Olha ao redor). *É, eu estou na minha casa? É... você está na minha casa?* (Banguela pula pela casa). *Meu pai sabe que você está aqui?*
- 01:25:57 Solução se prepara para levantar, sob pulos animados de Banguela: *É, não. Pera aí, pera aí. Banguela, não, não. Banguela, ah, qual é?* (Ao levantar, percebe que perdeu uma perna e, ao andar, Banguela o apoia). *Pronto, obrigado, amigo*.
- 01:26:55 Solução abre a porta e vê um dragão, e se assusta: *Banguela, fica aí*.
- 01:26:57 Ao abrir a porta novamente, Solução vê Melequento no dragão dizendo: *Todo mundo pronto? Então vamos lá, galera!* (Sai voando com dragões atrás).
- 01:27:03 Solução vê a vila com dragões vivendo em harmonia: *O quê? Eu sabia, estou morto*.
- 01:27:14 Estoico ri: *Não, mas não foi por falta de esforço. Então, o que acha?*
- 01:27:21 Viking 21: *Olha, é o Solução!*
- 01:27:23 Viking 22: *Você está bem, Solução?*
- 01:27:24 Viking 23: *Bem-vindo, garoto*.
- 01:27:26 Estoico, ao redor dos outros vikings, fala para Solução: *No fim, só precisávamos de tudo isso*. (Aponta para Solução inteiro).
- 01:27:29 Solução: *Você está apontando para eu todo*. (Estoico assente e sorri).
- 01:27:33 Bocão: *Bom, quase todo. Aquele pedacinho foi eu que fiz, com um pequeno toque no estilo Solução. Dá para o gasto?*
- 01:27:40 Solução olha para a perna de pau: *Precisa de uma calibradinha*. (Todos riem).
- 01:27:44 Astrid dá um murro no ombro de Solução: *Isso é por me assustar*.
- 01:27:46 Solução: *Mas, v-v-v-vai ser sempre assim? Porque...* (Astrid o beija). *Dá para me acostumar com isso*. (Astrid e Solução sorriem).
- 01:27:56 Bocão entrega a Solução uma nova cauda para Banguela: *Seja bem-vindo*.
- 01:27:57 Viking 24: *Fúria da Noite!*

01:27:58 Vikings 25 e 26: *Abaixem-se!* (Banguela sobe neles para chegar até Solução).

#### CENA 40 - PALAVRAS NÃO QUEBRAM OSSOS

(Os jovens, no meio da vila de Berk, se preparam para voar em seus dragões).

01:28:11 Solução pergunta para Banguela: *Está pronto?* (Banguela assente).

01:28:15 Solução, olhando sua aldeia, com dragões e vikings vivendo em harmonia, narra para o telespectador enquanto voa em Banguela: *Essa é Berk. Neva nove meses por ano e nos outros três cai granizo. Tudo que é cultivado aqui é duro, sem sabor. E o povo que vive aqui é mais ainda. A única coisa boa são nossos animais de estimação. Sabe, em outros lugares as pessoas têm pôneis, papagaios... mas nós temos dragões!*

**ANEXO B - LINK DE ACESSO AO FILME**

Cópia integral do filme Como Treinar o Seu Dragão (2010, Chris Sanders; Dean DeBlois. DreamWorks Animation), em link e em QR Code para acesso:

[https://drive.google.com/file/d/1mE\\_113RZ9ZMtuSC3jE7TLMelGTdTwFNe/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1mE_113RZ9ZMtuSC3jE7TLMelGTdTwFNe/view?usp=sharing)



“I wanna look in the mirror telling myself that I did a good job”  
(SLUMP - Stray Kids, 2020)