

## DISCURSIVIDADES EM “COMO TREINAR O SEU DRAGÃO”: UMA ANÁLISE DE PROPRIEDADES MIDIÁTICAS NA ANIMAÇÃO

DISCURSIVITIES IN “HOW TO TRAIN YOUR DRAGON”: AN ANALYSIS OF MEDIA PROPERTIES IN THE ANIMATION

Lívia Mara FREIRES

[liviamarafreires@gmail.com](mailto:liviamarafreires@gmail.com)

Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, PR, Brasil

Thiago Barbosa SOARES

[thiago.soares@mail.uft.edu.br](mailto:thiago.soares@mail.uft.edu.br)

Universidade Federal do Tocantins (UFT/CNPq), Porto Nacional, TO, Brasil

**Resumo:** Este artigo analisa as discursividades existentes em uma obra audiovisual, visando explorar como as animações infantis, ao incorporarem discursos midiáticos, contribuem para a construção e reprodução de ideologias e relações de poder na sociedade contemporânea. O estudo possui como objetivo compreender, de forma sucinta, as relações entre a mídia e o discurso presentes no primeiro filme da animação “Como treinar o seu dragão” (2010). Para tanto, estabeleceu-se uma perspectiva de análise discursiva entre a Teoria Crítica (TC) de Adorno e Horkheimer e a Análise do Discurso (AD) proposta por Michel Pêcheux, com a finalidade de descrever e interpretar as relações de poder e do papel do setor midiático em produções contemporâneas como a escolhida para tanto. Isto posto, através dos estudos sobre discurso, formação discursiva, ideologia e relações de poder, foi possível observar que as animações refletem as práticas discursivas e dinâmicas de poder na sociedade. Este estudo ressalta a necessidade de investigar a interseção entre mídia, cultura e poder.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso; Mídia audiovisual; Teoria Crítica.

**Abstract:** This article analyzes the discursivities present in an audiovisual work, aiming to explore how children’s animations, by incorporating media discourses, contribute to the construction and reproduction of ideologies and power relations in contemporary society. The study aims to succinctly understand the relationships between media and discourse in the first film of the animation “How to train your dragon” (2010). To this end, a perspective of discourse analysis was established between Adorno and Horkheimer’s Critical Theory (CT) and Michel Pêcheux’s Discourse Analysis (DA), with the purpose of describing and interpreting power relations and the role of the media sector in contemporary productions, such as the chosen one. Through studies on discourse, discursive formation, ideology, and power relations, it was possible to observe that animations reflect discursive practices and power dynamics in society. This study highlights the need to investigate the intersection between media, culture, and power.

**Keywords:** Discourse Analysis; Audiovisual media; Critical Theory.

## INTRODUÇÃO

Historicamente, segundo Lucena Jr (2005), o campo das animações tem reiterado discursos hegemônicos, o que pode ser percebido pela utilização de desenhos animados como instrumento para atingir propósitos financeiros e políticos. A exemplo disso, durante a Segunda Guerra Mundial, muitas animações estadunidenses abordaram a importância da entrada do país no confronto, e em 1970 algumas obras retrataram os benefícios do petróleo, patrocinadas por empresas petrolíferas, a fim de convencer o público a aderir a interesses da classe dominante (Serra, 2011). Esse pensamento vai ao encontro de Adorno e Horkheimer (1985), uma vez que os filósofos acreditam que as produções midiáticas objetivam perpetuar os interesses dominantes.

Em contrapartida, diversas animações são utilizadas como recurso para denunciar mazelas sociais e promover mudanças, ressaltando o caráter transformador dessas produções, as quais têm potencial para transgredir normas engendradas no âmbito social (WELLS, 1998; 2002). Assim, dentro da indústria do cinema, as animações “reconstruem, à sua maneira, a história de homens e sociedades” (ALMEIDA, 2000, p. 2) e expressam, por meio de diversos signos, a realidade, tendo como objetivo não apenas o entretenimento, mas também promover o conhecimento, transmitindo e representando costumes do coletivo.

Entretanto, segundo Melo (2006), a sociedade relega aos tipos de arte um caráter secundário, enquanto, não obstante, é a arte uma dimensão essencial para a formação do cidadão. Melo vai de encontro ao conceito de arte denominado por Adorno e Horkheimer, os quais acreditam que a cultura de massa segue um padrão homogêneo, no qual as produções midiáticas são essencialmente uma operação comercial que, sustentada por uma ideologia, busca legitimar os conteúdos de propositalmente gerados (ADORNO; HORKHEIMER, 1985).

Por outro lado, a Análise do Discurso (AD)<sup>28</sup> tem-se consolidado como uma ferramenta essencial para a compreensão das dinâmicas sociais e culturais contemporâneas. Dessa forma, este estudo de cunho bibliográfico e qualitativo pretende percorrer as interseções entre a Teoria Crítica (TC)<sup>29</sup>, desenvolvida principalmente por Theodor Adorno e Max Horkheimer, e a Análise do Discurso materialista de Pêcheux, utilizando-os como aparato teórico para compreender a relevância e os efeitos de sentido causados pela produção de animações na sociedade contemporânea (SOARES, 2022).

Michel Pêcheux, por meio de teorias marxistas e psicanalíticas, enfatiza a relação entre linguagem, ideologia e poder, focando em como os discursos são moldados pelas condições sócio-históricas e pelas formações ideológicas (PÊCHEUX, 1988; 1990). O autor oferece uma metodologia

---

<sup>28</sup> AD é a sigla consolidada para a Análise do Discurso.

<sup>29</sup> Por sua vez, TC é a sigla consolidada para Teoria Crítica.

que busca entender como os discursos são formados, transformados e como operam dentro de diferentes materialidades, examinando como os discursos emergem e se tornam hegemônicos, enquanto outros são suprimidos (PÊCHEUX, 1990).

Portanto, este artigo possui como principal objetivo o estabelecimento de uma perspectiva dialética entre a Teoria Crítica da Escola de Frankfurt e a Análise do Discurso pecheutiana acerca dos impactos de obras de entretenimento contemporâneas. Para tanto, este trabalho visa investigar como o primeiro filme da animação “Como treinar o seu dragão” (2010), dublada em português, produzida pela DreamWorks Animation, pode ser descrita e interpretada de acordo com as teorias de Adorno e Horkheimer e Pêcheux, analisando como tais produções são capazes tanto de reforçar quanto desafiar estruturas dominantes e normas sociais.

Através dessa relação e análise, busca-se, por extensão, compreender de que maneira as obras contemporâneas de animação reproduzem e influenciam as práticas discursivas e as dinâmicas de poder na sociedade atual. Este estudo pretende contribuir para o campo da Análise do Discurso, oferecendo novas perspectivas sobre o papel da mídia e das produções culturais na (trans)formação de práticas sociais, uma vez que as animações são um meio audiovisual, no limiar entre a representação e o afastamento da realidade, que se utilizam, geralmente, de narrativas fantásticas, para representar o mundo (Wells, 1998). Assim sendo, o próximo tópico discorre sobre as teorias utilizadas como aparato metodológico neste trabalho.

## TEORIA CRÍTICA

No mundo pós-Segunda Guerra Mundial, a mídia se faz presente de diversas formas, tanto por meio do rádio, televisão e cinema, quanto, após o advento revolucionário da internet, nos meios virtuais. Para Gregolin (2007 *apud* Soares; Cutrim; Butturi, 2020), a mídia é o dispositivo que modela a identidade do presente, ditando formas de viver em comunidade. Assim, o sistema midiático se tornou onipresente e adquiriu, ao longo do tempo, profunda influência no âmbito social. Sob essa perspectiva, a Teoria Crítica analisa como a cultura é influenciada pela mídia e quais poderes atuam em torno dessa relação.

Representantes da Escola de Frankfurt, Theodor e Max assumem que a cultura contemporânea confere uma aparência uniforme a tudo, de maneira que cinema, rádio e revistas compõem um sistema integrado, no qual cada setor é internamente consistente e, ao mesmo tempo, articulado com os demais (Adorno; Horkheimer, 1985). Logo, para os autores, sob a égide do capitalismo, a mídia, como uma das representantes da indústria do entretenimento, é um sistema em que todos os seus segmentos unificam, padronizam e massificam, criando uma estética que é incorporada pela sociedade de forma mecânica.

Dessa forma, “sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 57), com a finalidade de que a máquina capitalista não pare de girar e continue se retroalimentando, produzindo cada vez mais do mesmo. Por conseguinte, ao filtro que massifica as produções, atribuindo seu caráter de similaridade, Adorno e Horkheimer dão o nome de “indústria cultural”.

Conforme a Teoria Crítica, a indústria cultural possui a técnica que leva “à padronização e à produção em série, sacrificando o que fazia a diferença entre a lógica da obra e a do sistema social” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 57), uniformizando os meios técnicos, dando fim à inovação e à criatividade mediante a uma cultura da totalidade. Além disso, conforme Adorno e Horkheimer (1985) o filtro da indústria cultural alcança a todos.

Sob essa ótica, não há produção ocidental após a Segunda Guerra Mundial que escape do filtro do empobrecimento estético e da similaridade, uma vez que a indústria de massificação abrange a todas as partes do sistema, de tal forma que a própria mídia, como criadora e disseminadora dessa “cultura”, define aquilo que a sociedade ansiará por consumir (Adorno; Horkheimer, 1985).

A partir desse viés, ressalta-se a afirmação de que cada expressão da indústria cultural reproduz as pessoas conforme o molde criado pela própria indústria como um todo, ratificando a ideia de que a própria indústria estabelece qual será o padrão a ser seguido e desejado dentro desse meio (Adorno; Horkheimer, 1985). Ademais, os produtos da indústria tendem a ser consumidos por todos os públicos, de modo que a própria produção capitalista é detentora dos desejos da massa, como é explicado pelo trecho a seguir:

Eis aí o triunfo da publicidade na indústria cultural, a mimese compulsiva dos consumidores, pela qual se identificam às mercadorias culturais que eles, ao mesmo tempo, decifram muito bem (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 79).

A afirmação de Adorno e Horkheimer destaca que consumidores começam a se identificar tão fortemente com os produtos culturais promovidos pela publicidade que passam a desejar e consumir esses produtos de modo quase automático e acrítico. Dessa forma, os indivíduos se integram ainda mais no ciclo de consumo, reforçando a dominação exercida pela indústria cultural.

Em suma, a Teoria Crítica afirma que a indústria cultural leva à predominância da imitação em todas as suas manifestações (Adorno; Horkheimer, 1985). Por conseguinte, evidencia-se o caráter de similaridade nas produções, as quais a mídia, como parte integrante da indústria cultural, padroniza e homogênea, exercendo também significativo controle sobre o desejo e comportamento dos indivíduos, transformando-se, assim, em “profeta irrefutável da ordem existente” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 63).

Contudo, a partir de uma perspectiva dialética, é possível propor uma análise em que as produções contemporâneas, ainda que estejam submetidas à lógica capitalista da indústria cultural,

possam possuir um caráter crítico e reflexivo. Essas produções podem incentivar a ponderação acerca dos contextos sociais em que estão inseridas, desafiando ou, ao menos, conscientizando a sociedade sobre as normas e estruturas de poder em vigor.

Nesse direcionamento segundo o qual a produção representativa do imaginário coletivo invade a cultura televisiva, Soares (2024) volta-se para a compreensão de “Adorno e Horkheimer (1985) que demonstram, em seu tempo, o poder da indústria cultural de entretenimento de coisificar a vida” (Soares, 2024, p. 159-160). Tal projeto, e suas consequências sociais, apresenta uma série de possibilidades de interpretar-se o que se passa em filmes, séries e animações, entre outros, como fruto das próprias relações de poder existentes no circuito coletivo.

Assim sendo, Soares (2023, p. 181) afirma que “todos os objetos simbólicos, presentes em todo e qualquer texto [...], são construções sociais, que podem ser interrogadas pelos instrumentais analíticos das teorias do discurso.” Para tanto, a Análise do Discurso é um método que pode ser utilizado para desvelar a relação entre a dimensão material e histórica dos discursos dentro das animações, buscando compreender como as práticas discursivas são estruturadas pelas condições em que se encontram. Destarte, o seguinte tópico explora a Análise do Discurso proposta por Pêcheux e suas possíveis contribuições para o estudo dos discursos em produções cinematográficas animadas.

## ANÁLISE DO DISCURSO PECHEUTIANA

Para Pêcheux (1990), o discurso não é apenas o processo de comunicação, mas uma forma de materialização ideológica em que o sujeito é formado por ideologias, e a língua é um processo que perpassa as diversas esferas da sociedade. Dentro dessa perspectiva, Orlandi (2008) ressalta o conceito de discurso como uma construção de significados que ocorre dentro de um contexto social e histórico específico, sob determinadas condições de produção.

Além disso, conforme Orlandi (2009) o discurso é determinado por finalidades específicas, estreitando a relação entre língua e ideologia, produzindo efeitos de sentido através dos enunciados. Pêcheux explica que “os indivíduos são interpelados em sujeitos-falantes através das Formações Discursivas (FD) que, na linguagem, representam as formações ideológicas” (PÊCHEUX, 1988, p. 161).

Para o autor (1988, p. 160), a formação discursiva “é aquilo que, dentro de uma formação ideológica [...] determina o que pode e deve ser dito,” articulando-se sob diversas formas. Em outras palavras, as formações discursivas 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.

Além disso, Pêcheux (1988) afirma que as formações discursivas definem o que pode ser dito pelos sujeitos, influenciando diretamente a construção de sentidos e o que é considerado aceitável ou não dentro do discurso. Não obstante, Orlandi (2009) explica que a mudança de sentido das palavras

ocorre de acordo com as posições daqueles que as empregam, ou seja, o sentido é criado a partir da ideologia presente naquele grupo.

Assim sendo, a ideologia, segundo Pêcheux (1988, p. 655), “interpela os indivíduos em sujeitos”, constituindo-os em seres que assumem identidades e papéis dentro de uma estrutura social. De forma complementar, Orlandi (1999, p. 17) afirma que “não há discurso sem sujeito e não há sujeito sem ideologia”, pois a construção do sentido ocorre em uma determinada materialidade, a qual está submetida a uma ideologia que, por sua vez, é influenciada pelas relações de poder na sociedade. A ideologia, então, permeia todas as práticas sociais e os indivíduos, ao serem interpelados por ela, passam a compreender o mundo através das lentes da ideologia dominante, reforçando e mantendo as relações de poder existentes.

Dessa forma, a Análise do Discurso pecheutiana também se volta para a interpretação das relações discursivas que permeiam a sociedade, demonstrando como elas servem para legitimar e naturalizar discursos, construindo seu sentido. Nesse sentido, investiga-se as condições que influenciam a produção dos discursos, buscando revelar como os discursos podem tanto reproduzir quanto contestar as relações de poder estabelecidas.

Essa abordagem enfatiza a relação intrínseca entre linguagem, ideologia e poder, e sua influência na forma como os discursos são produzidos, disseminados e interpretados em contextos sociais específicos, como a política, mídia e cultura. Ademais, tais definições sublinham a ideia de que os discursos não são produtos isolados, mas emergem de um contexto de regras e normas que governam o discurso.

Com base nesse viés, Soares (2022, p. 20) afirma que o discurso é “a própria sociedade funcionando manifestadamente através dos jogos de sentidos”. Desse modo, pode-se depreender que analisar o discurso é analisar a sociedade e, portanto, uma vez que as produções animadas podem representar o âmbito social, faz-se necessário estudar o discurso produzido por essas obras.

## “COMO TREINAR O SEU DRAGÃO”: INTERPRETANDO COM A TEORIA CRÍTICA E COM A ANÁLISE DO DISCURSO

Com a finalidade de analisar uma produção animada à luz de ferramentais analíticos como a Teoria Crítica e Análise do Discurso, este tópico pretende estabelecer um exame reflexivo sobre o filme inicial da obra “Como treinar o seu dragão” (2010), que reproduz aspectos que podem ser estudados dentro do discurso, uma vez que é dentro dele “onde se pode verificar a relação entre a língua e a ideologia, além de verificar como os efeitos de sentidos são gerados através dos enunciados” (ROCHA; SILVA; OLIVEIRA, 2022).

Deste modo, “Como treinar o seu dragão” (2010) é uma trilogia de animação computadorizada dirigida por Chris Sanders e Dean DeBlois cujo primeiro filme foi lançado no Brasil



em março de 2010 pela DreamWorks Animation e liderou bilheterias em diversos países, reproduzida em setores midiáticos abertos e fechados. Segundo a DreamWorks (2024), o longa-metragem dos gêneros comédia, aventura, drama e fantasia objetivou atingir a todos os públicos.

A produção se baseia no livro homônimo de Cressida Cowell, e retrata um mundo medieval em que vikings e dragões vivem em conflito. Dentro desse universo, Soluço, jovem viking e filho do chefe da aldeia de Berk, desenvolve amizade proibida com um dragão – criatura tida como mortal para todos os cidadãos – e, ao longo do enredo, é desprezado pelos moradores por não seguir os padrões impostos por sua sociedade, até conseguir causar a mudança moral e comportamental em sua vila.

O personagem principal é apresentado como um ser frágil, pequeno, de jeito desengonçado e de voz fina. Ao expor os participantes, Soluço explica sobre a tradição viking de escolher nomes “fortes” aos filhos, e o aspecto de inferioridade em comparação aos outros personagens também se reflete nessa apresentação. São revelados ao expectador os personagens: Bocão, Estoico, Astrid, Perna-de-Peixe, Melequento, e os gêmeos CabeçaDura e CabeçaQuente.

Enquanto todos possuem nomes que impõem força ou atrelados 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: Soluço. Não obstante, o jovem é revelado como um personagem que vai contra o que é definido padrão pelos outros vikings, aparecendo majoritariamente em contraste às atitudes dos outros indivíduos.

Nessa perspectiva, Soluço utiliza a mão dominante esquerda, enquanto os outros vikings utilizam a direita; além de ser o único viking do sexo masculino a não utilizar um elmo – elemento característico da cultura nórdica – e não possuir destreza com armamentos bélicos tal como os outros habitantes da vila. A figura abaixo apresenta Soluço, o primeiro personagem à esquerda, junto aos outros participantes da trama, sendo o menor em estatura, o único que segura com dificuldade um machado e não possui elmo.

Soluço e os outros personagens



Fonte: DREAMWORKS, 2010.

Estes aspectos contribuem para a compreensão de que Solução não se encaixa na representação social cristalizada sobre o comportamento *viking*, ressaltando o não-pertencimento do personagem ao grupo em que está inserido. Consequentemente, essa dissonância será observada no discurso dos *vikings* para com o personagem principal. Ainda assim, ao final da história, Solução consegue mudar o pensamento da vila em que mora e se torna o herói da região.

Essa abordagem, consoante à Teoria Crítica, assegura aos expectadores que “absolutamente não precisam ser diferentes do que são e que poderiam ter o mesmo sucesso sem exigir deles aquilo que se sabem incapazes”, enquanto “no fundo, todos reconhecem o acaso através do qual um indivíduo fez sua sorte” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 69). De acordo com os pensadores, esse tipo de construção de personagem em que se tem um ser ordinário que, ao acaso, torna-se um indivíduo de sucesso, serve para manter a organização vigente.

Ainda nesse viés, “o cinema torna-se efetivamente uma instituição de aperfeiçoamento moral”, servindo para “domar os instintos revolucionários” e exercitando “o indivíduo no preenchimento da condição sob a qual ele está autorizado a levar essa vida inexorável” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 72). Por conseguinte, as obras cinemáticas são vistas como um instrumento de dominação, que definem o comportamento das massas para garantir a continuidade do sistema capitalista e impedir a vontade de mudança, de tal forma que “os filmes de animação [...] inculcam em todas as cabeças a antiga verdade de que a condição de vida nesta sociedade é o desgaste contínuo, o esmagamento de toda resistência individual” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 65).

Apesar disso, ao longo de “Como treinar o seu dragão” é possível perceber as relações ideológicas presentes na comunidade e seus reflexos na produção de discursos, bem como sua coercitividade no comportamento dos indivíduos. Levando em consideração que, dentro da ficção, era necessário matar dragões para ser considerado um *viking* e o personagem principal não se mostrava capaz de realizar tal ação, a animação é repleta de diálogos que ratificam a influência da ideologia dominante na produção de discursos. Isso leva a compreender que os discursos não são neutros, mas constituídos por formações que corroboram com as forças de poder vigentes (ALTHUSSER, 2001).

Nesse contexto, é preciso levar em consideração que as formações discursivas são a matiz do sentido das palavras, de tal forma que atribuem o valor e o significado do enunciado de acordo com sua formação ideológica, refletindo as relações de poder em que estão inseridas (Pêcheux, 1988). Além disso, a interpelação do indivíduo em sujeito de seu discurso ocorre pela identificação do sujeito com a formação discursiva que o domina, permitindo-lhe produzir um discurso somente quando se identifica com essa formação discursiva específica (NARZETTI, 2018).

Destarte, no decorrer de toda a obra, a formação discursiva dos cidadãos de Berk é voltada para a ideia de matar dragões e seguir os valores regentes. Por outro lado, Solução não compartilha dos mesmos ideais, não se enquadrando na mesma formação discursiva destes indivíduos. Assim sendo,



os *vikings* que direcionam suas falas ao personagem enfatizam o descontentamento da aldeia com relação a ele, tratando o jovem como “imprestável”, como alguém que não tem “jeito de *viking*”, por meio de enunciados como “você tem que parar com tudo isso”, “pare de ser você todo”, “irão atrás daquele que tem mais jeitão de *viking*”, “é o que está dentro de você que ele (seu pai) não aguenta”, e “que alívio para toda a aldeia, ninguém vai sentir falta daquele imprestável”.

O discurso, nesse sentido, é um instrumento através do qual o poder é exercido, e Solução não tem poder de fala, pois não é considerado um *viking* para sua vila, portanto, é punido socialmente. Dessa forma, o personagem é obrigado a sentar em mesas sozinho e olhado com desprezo pelos cidadãos da ficção. Logo, destaca-se a afirmação de Ludwig (2020, p. 16) acerca da estigmatização social daqueles que não se enquadram nos sistemas vigentes, sendo “eliminados tanto da ordem discursiva quanto do próprio sistema”.

Ressalta-se, por conseguinte, a força opressiva do ideal dominante dentro da sociedade e, conseqüentemente, do discurso, uma vez que são criados 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, então, é colocado à margem da sociedade por não participar da mesma formação discursiva que os cidadãos de sua vila.

Outrossim, consoante Rocha, Silva e Oliveira (2022), as relações de força – ou poder – são sustentadas pelas relações de hierarquia, as quais se concretizam por meio da comunicação. Nesse viés, uma relação de hierarquia e poder é representada entre pai e filho dentro do primeiro filme através das figuras de Solução e Estoico, apelidado de ‘o Imenso’. Durante as cenas em que estão juntos, o pai reforça que não considera o filho como parte de seu povo – por não compartilhar dos mesmos ideais que a vila – e que seu comportamento é uma decepção. Assim, a formação discursiva de Estoico, ao se comunicar com Solução, baseia-se em enunciados como “toda vez que você sai por aí acontece um desastre”, “todos esses anos foi o pior *viking* que já existiu em Berk”, “você não é um *viking*, como pode ser meu filho?”.

Ademais, a figura de Estoico é apresentada de maneira que o personagem aparece em maior proporção e mais vigoroso do que Solução, o qual, em contrapartida, está localizado atrás e coagido, submetido à relação em que Estoico, além de pai, chefe da aldeia, está no poder, consoante a figura a seguir.

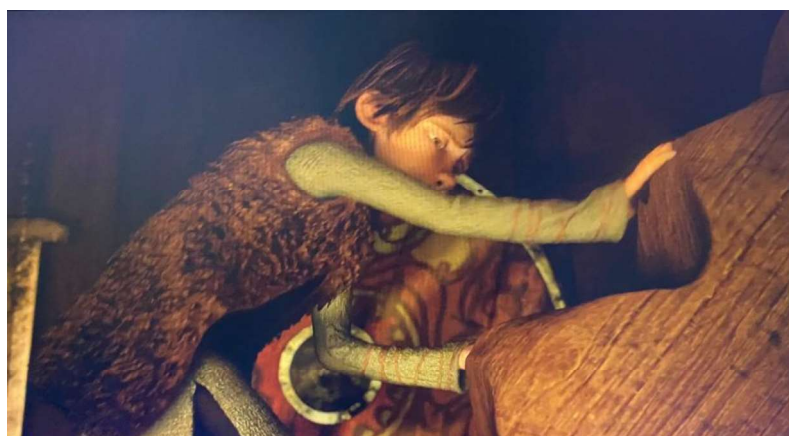
Solução conversando com Estoico



Fonte: DREAMWORKS, 2010.

Dessa forma, a diferença de poder também é retratada pela casa onde moram Soluçõ e Estoico. 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 figura abaixo.

Soluçõ subindo as escadas de casa



Fonte: DREAMWORKS, 2010.

Essa percepção ressalta a forte influência do imaginário *viking* criado em Berk, em uma relação em que, ao não encaixar nas mesmas formações discursivas que os cidadãos de Berk, o sujeito passa a ser excluído da sociedade, tal como ocorre com Soluçõ, 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.

Tais elementos ajudam a compreender a relações de poder dentro do discurso, que funcionam também como mecanismo de exclusão e opressão dentro da sociedade, uma vez que, dentro de uma formação discursiva específica, determinados temas, conceitos e conhecimentos são incluídos e legitimados – 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 –, moldando o que pode ser dito, por quem, e em quais contextos (PÊCHEUX, 1988).

Assim sendo, para se sentir um membro da comunidade, Soluço assimila as tradições *vikings* e se vê na obrigação de realizá-las. O personagem tenta se enquadrar na formação discursiva da sua vila, reforçando e reproduzindo enunciados que remetessem à morte de dragões e virilidade, como “eu sou um *viking*, eu sou um *viking!*”, “eu preciso deixar a minha marca”, “eu mato um dragão e minha vida vai ser infinitamente melhor”, “matar um dragão é tudo pra nós”, “eu não consigo me segurar, quando eu vejo um dragão eu tenho que matá-lo”, “querendo manter toda essa minha ‘*vikingdade*’ impetuosa reprimida?”. Ainda assim, o jovem deixa transparecer seu anseio em se tornar parte da sociedade em que vive ao pronunciar “eu só quero ser igual a vocês”, e tenta matar um dragão, mas não consegue e, por conseguinte, torna-se amigo do animal e compreende, então, que não era necessário matar dragões.

Com essa descoberta, é possível perceber que Soluço, mesmo que considerado um cidadão à parte da sociedade, ainda estava submetido aos ideais dominantes da vila, relacionados à crença de que dragões eram perigosos e deveriam ser mortos, o que reforça a afirmação de Foucault (1987) sobre a onipresença das relações de poder, exercendo influência na percepção e ação de todos os indivíduos e em todas as suas interações.

Consequentemente, após o clímax da história, Soluço, representado inicialmente como um personagem subestimado por todos os outros dentro da obra, consegue transformar o pensamento da vila e promover uma relação harmoniosa entre *vikings* e dragões, tal como se esperava, visto que “desde o começo do filme já se sabe como ele termina”, assim como conceituam Adorno e Horkheimer (1985, p. 59).

Entretanto, além da similaridade com outras obras ocidentais produzidas na contemporaneidade, a Análise do Discurso permitiu observar, dentro da animação “Como treinar o seu dragão”, o funcionamento das relações de poder e parte de seus reflexos dentro do discurso. Além disso, o filme revela a coercitividade das formações e práticas discursivas no comportamento social e a importância da não-submissão completa aos ideais dominantes, uma vez que, ainda que excluído por não concordar com os valores de sua vila, Soluço conseguiu ser reconhecido e propor uma forma de vida diferente aos *vikings* da ficção.

Em vista disso, a obra “Como treinar o seu dragão” (2010) é uma manifestação de discursos cujos significados propiciam um ambiente profícuo para análises sociais válidas, como a coercitividade das representações sociais, ratificadas pelo discurso e ação dos personagens da obra com relação a Soluço. Demonstra-se, então, o caráter intervencionista das animações, que, apesar de tenderem a perpetuar o sistema dominante, podem utilizar diversos recursos para transmitir mensagens críticas e reflexivas ao público.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo analisou, por meio da Teoria Crítica e da Análise do Discurso, como as relações de poder podem ser expressas em obras midiáticas, ainda que a produção da mídia vise à perpetuação da hegemonia dos dominantes. Para a TC, a indústria cultural é um processo de massificação que não só define o que será desejado pelas pessoas, mas também atribui um caráter de similaridade a todos os produtos culturais, eliminando a diversidade e a criatividade em favor da uniformidade e do consumo passivo.

Assim, a mídia se torna uma ferramenta para manutenção das estruturas de poder existentes, moldando as percepções e os desejos da sociedade para servir aos interesses capitalistas. Já para a AD pecheutiana, a ideologia configura a percepção e a ação dos indivíduos dentro de uma sociedade, refletindo e reforçando as forças de poder existentes, o que leva vários discursos a serem marginalizados ou validados de acordo com as condições sociais e históricas em que se encontra.

Por meio dessas teorias, buscou-se compreender a complexa interação entre discurso, formações discursivas, ideologia, relações de poder e sociedade dentro do primeiro filme da trilogia “Como treinar o seu dragão” (2010). Nesse quesito, ficou perceptível, ao longo da análise, que as animações também podem contribuir tanto para a manutenção do sistema 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 dominantes, mas que consegue mudar os valores do seu grupo ao treinar um dragão.

Portanto, o trabalho visou entender não apenas o conteúdo manifesto do discurso, mas também as condições e os mecanismos que atuam sobre sua produção e recepção dentro de um determinado contexto histórico e social, levando em consideração que “descrever e interpretar os processos discursivos é também compreender as descontinuidades apagadas nas produções de sentido” (SOARES, 2023, p. 179).

Este estudo também objetivou enriquecer o campo da Análise do Discurso ao fornecer novas perspectivas sobre o papel da mídia e das produções culturais na formação e transformação das ideologias e práticas sociais. Logo, este artigo ressalta a importância de continuar a investigação sobre como essas produções audiovisuais contribuem para a construção de narrativas e discursos sociais, reforçando a necessidade de um olhar atento sobre a interseção entre mídia, cultura e poder e, sobretudo, com relação à profícua articulação entre Análise do Discurso e Teoria Crítica.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

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.

COMO TREINAR O SEU DRAGÃO. Direção: Chris Sanders; Dean DeBlois. Estados Unidos, DreamWorks Animation, 2010. 1 DVD (98 min.), sonoro, dublado, color.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1987.

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.

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

NARZETTI, Claudiana. Para uma história epistemológica do conceito de formação discursiva. **Linguagem em (Dis)curso – LemD**, Tubarão, SC, v. 18, n. 3, p. 647-663, set./dez. 2018.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. Campinas, SP: Pontes, 1999.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Discurso e texto**: formação e circulação dos sentidos. 3 ed. Campinas, SP: Pontes, 2008.

PÊCHEUX, Michel. O estranho espelho da análise do discurso. In: COURTINE, J. J. **Análise do discurso político – o discurso comunista endereçado aos cristãos**. São Carlos, SP: EdufScar, 2009.

PÊCHEUX, Michel. **O discurso**: estrutura ou acontecimento. Campinas, SP: Pontes, 1990.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso**: uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Ed. da Unicamp, 1988.

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.

SERRA, Jennifer Jane. O documentário animado: quando a animação encontra o cinema doreal. **Rumores**, São Paulo, v. 5, n. 10, p. 238-258, jul./dez. 2011.

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

SOARES, Thiago Barbosa. Os limites da interpretação: uma reflexão sobre os usos da noção de discurso. **Revista Ratio Integralis**, Campanha, v. 3, n. 2, p. 175 - 184, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10401322>. Acesso em: 27/7/2024.

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

SOARES, Thiago Barbosa. **Voz, mídia e sucesso**: sons, sentidos e sociedade. Campinas, SP: Pontes Editores, 2024.

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

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