

VALENTE E COMO TREINAR O SEU DRAGÃO: REFLEXÕES SOBRE A DEFICIÊNCIA FÍSICA EM DESENHOS ANIMADOS

A STUDY ON PHYSICAL IMPAIRMENT IN THE ANIMATION MOVIES BRAVE AND HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

Dianni Salla¹

Hiran Pinel²

Resumo: Este estudo busca refletir sobre a deficiência física nos desenhos animados *Valente* (Pixar, 2012, direção de Mark Andrews) e *Como treinar o seu dragão* (Dream Works Studios, 2010, direção de Chris Sanders e Dean DeBlois), presentificados nos personagens Fergus em *Valente* e Solução em *Como treinar o seu dragão*. Trata-se de um estudo com abordagem metodológica balizada pela Fenomenologia, com contribuições de Walter Benjamin para o conceito de cinema e narrativa, bem como de Marcos Freitas para a discussão do lugar ocupado pelo deficiente na sociedade. Destacamos o papel do cinema de animação como referência imagética e narrativa para as jovens gerações que, mesmo que seja por força de lei, estabelecem contato com a diversidade na sala de aula. Personagens com deficiência física nem sempre recebem papéis centrais em narrativas do cinema, sobretudo as direcionadas ao público infantil, portanto reconhecemos a potência dos personagens Fergus e Solução nessa análise, para compreendermos as relações de produção de sentido e subjetividade entre crianças com deficiência física e seus pares.

Palavras-chave: Cinema de Animação. Fenomenologia. Deficiência Física Motora. Inclusão e Permanência.

Abstract: This paper is a reflection on the physical disability in the animation movie *Brave* (Pixar, 2012, directed by Mark Andrews) and *How to Train Your Dragon* (DreamWorks Studios, 2010, directed by Chris Sanders and Dean DeBlois), introduced in the characters Fergus in *Brave* and Hiccup on *How to Train Your Dragon*. This is a study with a methodological approach based on Phenomenology, with contributions by Walter Benjamin for the concept of cinema and narrative, as well as Marcos Freitas to help us think about the place occupied by the handicapped in our society. We highlight the role of animation cinema as an imaginary and narrative reference for young generations that, even if it is by law, establish contact with diversity in the classroom. Characters with physical disability are not always the protagonists in the movies, principally in the narratives directed to children, so we notice the potencial of Fergus and Hiccup in this analysis to understand the relation of the meaning and subjectivity production among children with physical disability and their colleagues.

Keywords: Animation Movie. Phenomenology. Physical Motor Deficiency. Inclusion and Permanence.

¹ Mestre em Educação. Email: diannisalla@gmail.com

² Professor Titular do Departamento de Teorias do Ensino e Práticas Educacionais do Centro de Educação da Universidade Federal do Espírito Santo. Email: hiranpinel@gmail.com

Introdução

Se há uma coisa comum nos desenhos animados ou filmes de animação, em especial longas-metragens, é a fantasia e a produção de subjetividade em crianças, mas também em adultos. As narrativas épicas trazem a figura central do herói, muitas vezes com algumas falhas de comportamento ou de caráter a serem corrigidas ao longo da história, seja pela convivência com outros, seja pelos ensinamentos depositados em cada experiência. Essa ferramenta poderosa que une imagens capturadas digitalmente, com o auxílio da tecnologia ou pelo trabalho do pincel na aquarela, potencializa um novo modo de experimentar a história, colocando cada espectador não apenas no lugar de quem assiste, mas envolvendo-o pela trilha sonora e transportando-o ao lugar do herói, enquanto lágrimas e risos não deixam dúvidas de que o cinema vem se tornando um importante Narrador de nosso tempo. Para Walter Benjamin (1994, p. 189), “O cinema não realiza essa tarefa apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo como ele representa o mundo, graças a esse aparelho”. No entanto, como a criança ou mesmo o adulto com deficiência física podem encontrar-se nesse espelho se são escassos os personagens com essas marcas no/do corpo?

Este estudo tem por abordagem metodológica a Fenomenologia, “[...] que almeja o conhecimento objetivo sem pressupostos, se propõe investigar as coisas como são em si, mas em estrita relação com os seus variados modos de presentificação.” (GREUEL, 1998, p. 58). Nele trabalhamos dois longas-metragens de animação com personagens centrais que apresentam uma deficiência física motora a qual não lhes impede de alcançar seus objetivos e ir ao encontro de seus destinos, seja para defender suas vidas ou das pessoas que amam, seja para conquistar suas metas e cumprirem suas missões.

É o caso do Rei Fergus do longa de animação *Valente* (Pixar, 2012, direção de Mark Andrews), que perdeu sua perna numa luta contra o urso Mor’du. Casado com a rainha Elinor e pai da valente princesa Merida e dos trigêmeos príncipes Harris, Hubert e Hamish, Fergus é o monarca de um reino escocês formado pelos clãs DunBroch, Dingwall, MacGuffin e Macintosh. Além de Fergus, em *Valente*, trataremos do personagem Solução, em *Como treinar o seu dragão* (Dream Works Studios, 2010, direção de Chris Sanders e Dean DeBlois), o jovem *viking* que mora na ilha de Berk, cujos habitantes dedicam a vida a combater e matar dragões. Solução é um menino muito magro e com pouca força bruta. Filho do líder da tribo, Stoico, o jovem busca, na construção de

engenhocas, inventar artefatos que o ajudem a compensar sua aparente inaptidão para caçar dragões, mas tudo muda quando ele acidentalmente atinge um dragão muito perigoso, o Fúria da Noite, apelidado por Solução de Banguela. O pequeno e arisco dragão possui uma deformidade em sua calda, o que o impede de voar, mas Solução cria para ele uma prótese que o ajuda a ganhar os céus e os dois se tornam amigos.

Descreveremos e analisaremos estas duas narrativas, desvelando os sentidos dados à atuação dos personagens Fergus, em *Valente*, e Solução, em *Como treinar o seu dragão*, para buscarmos uma reflexão acerca da imagem do deficiente físico no cinema de animação. Para isso recorreremos ao método fenomenológico preconizado por Forghieri (2001), que recomenda que façamos dois movimentos atitudinais indissociados, quais sejam, o envolvimento existencial (“(...) a investigação fenomenológica que tem por ferramenta a obra de arte, como é o cinema e séries de TV e webséries (...)”, PINEL, 2016; p. 41) e ao mesmo tempo que produzamos um distanciamento refletivo, donde desvelaremos uma essência existencializada.

Valente como o Rei Fergus

A característica da valentia, que dá nome ao longa-metragem (*Brave*, na versão original em inglês), é um atributo de muitos dos personagens da trama, não apenas da primogênita do clã DunBroch, Merida. Seu pai é apontado em diversos diálogos como um corajoso guerreiro que enfrentou sozinho o urso Mor’du, uma criatura monstruosa que, na verdade, era um dos príncipes de um reino antigo cujo destino foi alterado por uma bruxa, tornando-se personagem de uma das lendas do lugar. Merida parte em busca de uma possibilidade de mudar o seu destino, já que a jovem estava prometida em casamento a um valente que a desposaria se vencesse seus demais pretendentes numa disputa de arco e flecha. Ao partir, ela encontra a mesma bruxa que enfeitiçou Mor’du, a qual lhe oferece um encantamento em forma de bolo, ofertado a sua mãe, a controladora rainha, que ao comê-lo é transformada em uma urso. Mas quem é Fergus?

O heroico rei Fergus é protetor de sua família e de seu reino. Possui uma capa de pele de urso, usa uma espada majestosa e uma de suas pernas é de madeira. Ele conta a história de como a perdeu aos filhos, sem cerimônias, na mesa de jantar e percebemos ser um conto repetido muitas vezes já que os meninos completam suas falas fazendo mimeses orofaciais. Sua trajetória anterior à perda da perna é narrada em alguns diálogos da animação. Quando as Terras Altas se tornaram alvo de invasões de guerreiros do Norte,

o líder do clã DunBroch revelou sua habilidade de inspirar e reunir os demais clãs para, juntos, combaterem o inimigo em comum. Ao vencerem e expulsarem os invasores, os líderes dos outros três clãs reconheceram em Fergus as qualidades necessárias para reinar e assim o fizeram seu rei. Tempos depois o valente se casa com a nobre Elinor com quem tem a princesa Merida e mais tarde os gêmeos Harris, Hubert e Hamish.

O longa-metragem mostra o dia em que Fergus perde sua perna, num acampamento no bosque para celebrar o aniversário de sua primogênita ainda criança. Ela é presenteada com um arco e flechas, paixão partilhada por pai e filha, mas não por sua mãe, a rainha Elinor, que deseja treinar a filha para ser uma dama, digna de seguir seus passos como monarca em seu lugar. No entanto, o acampamento é invadido pelo urso demônio Mor'du, e Fergus o enfrenta para defender sua esposa e filha. Merida narra o feito dizendo que a história de como seu pai perdeu sua perna se tornou uma lenda. Para Elinor, “lendas são lições, elas carregam a verdade”³. Segundo Benjamin (1994, p. 215),

O feitiço libertador do conto de fadas não põe em cena a natureza como uma entidade mítica, mas indica a sua cumplicidade com o homem liberado. O adulto só percebe essa cumplicidade ocasionalmente; isto é, quando está feliz; para a criança ela aparece pela primeira vez no conto de fadas e provoca nela uma sensação de felicidade.

O autor nos convida a desvelar o significado da narrativa do conto de fadas encapsulado nas lendas de uma terra distante, com personagens complexos e cheios de histórias para contar. Histórias que encontram eco em nós, não apenas pela entidade mítica, mas pela cumplicidade, pelas semelhanças comuns ao humano, seus medos, sonhos e tormentos, suas guerras e desafios cotidianos.

Não sabemos muito sobre Fergus antes da perda de sua perna, mas sabemos que ele se transforma em um exímio e dedicado caçador de ursos, fato evidenciado por seu castelo repleto de troféus e artefatos. Ele tem um porte grande de valente caçador, é alto, quase tão grande quando Mor'du e é o líder de valorosos guerreiros de quatro clãs. Embora seja adulto, possui um coração amoroso, não embrutecido pelo tempo ou por experiências negativas. Demonstra afeto por sua esposa e filhos, admiração por sua filha mais velha; temendo ferir seus sentimentos, importa-se com ela e a respeita como sujeito outro, em sua alteridade. O rei valente encontra um sentido para sua jornada apesar do

³ Diálogo de Valente no ponto 13:44 do filme versão dublada.

enfrentamento com o urso Mor'du e dos desdobramentos deste: a perda de sua perna não o desviou de sua missão.

A narrativa fílmica não nos releva o percurso de Fergus desde o acidente até a adaptação da perna de madeira. Nada sabemos sobre sua recuperação, tampouco seu processo para reaprender a andar com a prótese. No entanto, identificamos nessa narrativa oculta as palavras de Viktor Frankl que nos ajuda na seguinte ilustração: “A exemplo das árvores que, numa floresta densa, não se podendo espalhar horizontalmente, crescem verticalmente, também ele, por causa de suas limitações, lançou-se para o alto.” (FRANKL, 1978, p. 239). Muitos são os desafios daqueles que são privados de um membro importante como um braço ou mesmo uma perna, desafios que estão para além da mobilidade e acessibilidade, tangem à execução de tarefas e mesmo ao campo da produtividade, sobretudo em uma sociedade voltada para aquilo que é produtivo do ponto de vista socioeconômico. Concordamos com Freitas (2013, p. 43) quando pergunta: “[...] em que momento a perna que me falta se torna uma desvantagem social, para além das dificuldades de mobilidade que me causa?”; e ainda mais ao responder: “[...] quando tenho que disputar ou acompanhar o ritmo daquele que tem duas pernas”.

O rei Fergus, embevecido pelo atributo que dá nome ao filme, lidera quatro clãs de valentes guerreiros, empreende uma caçada implacável ao urso invasor de seu castelo mesmo sem saber que se trata de sua mulher e rainha, Elinor, transformada em urso, não demonstra dificuldade em se movimentar com sua perna de madeira e, de fato, suas roupas longas sequer evidenciam a ausência do membro. Ele não se queixa de dor ou da dificuldade de caminhar ou de defender seu reino. Parece imbatível e indestrutível para defender seus amados. É forte e corajoso, destemido e até mesmo brincalhão, como no evento em que os jovens se preparam para disputar a mão de Merida, contra a vontade da princesa, e ele se une à filha para falar coisas engraçadas de seus pretendentes.

Fergus como adulto parece bem resolvido na falta de sua perna, talvez porque se assente no trono de sua própria história, assumindo para si sua condição humana de alguém que necessita de um corpo para se locomover, mas eleva sua imagem monárquica de soberano acima de sua história ou do que possa ter lhe acontecido no decorrer dela. Uma decisão diária para cada sujeito, na escola ou fora dela, o qual se faz absoluto para escrever suas narrativas cotidianas, talvez não como o rei Fergus que parece não ter dias de medo ou de incerteza, mas um pouco como ele quando precisa encontrar um referencial

de bravura, de não abandonar a coroa de sua existência e aceitar os desafios diários para encontrar o seu destino.

A própria Merida defende essa ideia no início da narrativa ao nos contar que

Dizem que o nosso destino está ligado à nossa terra, que ela é parte de nós assim como nós somos dela. Outros dizem que o destino é costurado como um tecido onde a sina de um se interliga à de muitos outros. É a única coisa que buscamos ou que lutamos para mudar. Alguns nunca encontram o destino, mas outros são levados a ele.⁴

Certamente o destino de Fergus se costura ao de seu reino, não apesar de lhe faltar uma perna, mas justamente por esta lhe faltar. Ela é, para o rei, símbolo de sua bravura e valentia, uma marca em seu corpo que endossa as qualidades essenciais de um líder disposto a tudo, inclusive a dar sua vida (ou parte dela) por aqueles que defende. Para Merida o destino é “a única coisa que buscamos ou que lutamos para mudar”, para Fergus o destino é composto por pontos diversos que se juntam para formar a tapeçaria; nesses pontos existem narrativas de festa e alegria e outras de tristeza e perda, porque quando se persegue um sonho é inevitável que algumas coisas se percam pelo caminho. No entanto, sempre é possível despertar em cada um o seu bocado de nobreza, ajustar as velas e definir sua rota para, quem sabe, encontrar o seu destino.

“Nós somos vikings”

Com esta frase, Soluço, o narrador de *Como treinar o seu dragão*, inicia a narrativa. Filho de Stoico, o imenso, chefe da tribo da ilha de Berk, o franzino *viking* coleciona histórias malsucedidas que fazem com que todos, principalmente seu pai, o isolem da principal atividade do lugar: matar dragões. Soluço apresenta seu tutor e treinador na oficina de armas, Bocão, “esse bronco folgado de mãos intercambiadas”⁵. Trata-se de um *viking* de porte grande, faltando-lhe o braço esquerdo bem como a perna direita, os quais foram prontamente substituídos por engenhocas com função de armas, fabricadas por ele em sua oficina. Embora inapto do ponto de vista físico, Soluço deseja combater dragões para provar o seu valor, mas ninguém na ilha acredita que ele seja capaz, ainda assim, o jovem projeta seu desejo acima de sua aparente incapacidade física pela necessidade de se sentir

⁴ Diálogo de Valente no ponto 4:28 do filme em versão dublada.

⁵ Diálogo de *Como treinar o seu dragão*, no ponto 2:11 do filme em versão dublada.

integrado ao seu grupo, fato evidenciado por sua fala: “Um dia eu chego lá, porque matar um dragão é tudo pra nós”⁶.

O jovem Solução expressa sua inadequação ao grupo e sua não aceitação por parte de seu pai, mesmo após ter acertado um temido dragão num ataque à cidade, num diálogo com Bocão, seu tutor:

Mas eu acertei mesmo um, nunca me ouviu e quando ele ouviu é sempre com aquele olhar decepcionado, sabe? Aquela cara murcha de quem acha que tá faltando carne no sanduíche. 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.⁷

Ser diferente, de acordo com a fala de Solução, é não atender às especificações de seu pai, como se ele se tratasse de um “pedido errado”, alguém que está quando “melhor estaria se não estivesse” (FREITAS, 2013, p. 53). Reconhecer-se como parte inadequada do grupo é o sentimento da criança que vive a experiência da inclusão, a qual “muitas vezes é vista e se vê como anormal” (FREITAS, 2013, p. 45). Um corpo estranho dentro de uma engrenagem que parece funcionar perfeitamente sem ela, como se a diversidade não fizesse parte do mundo e do fenômeno de ser neste mundo, desvelando um *modus operandi* falseado e distante da verdade. Mesmo que Solução não tenha ainda perdido a perna até o final da narrativa fílmica, seu sentimento de não pertença a seu grupo e família o tornam sujeito de estudo da educação especial desde o início, quando destacam suas inadequações ao mundo do qual ele faz parte, mas não é igual.

Observamos um esforço de Stoico, o chefe da ilha, e Bocão, seu tutor, em tentar adequar o jovem ao grupo, especialmente na fala do segundo, num diálogo com Solução quando responde ao discurso acima exposto: “Não, você entendeu tudo errado. O problema não é a sua aparência, é o que está dentro de você que ele [o pai de Solução] não aguenta”⁸. Nota-se a preocupação de seu pai, denotada no discurso de seu tutor, em confirmar ao jovem *viking* que ele é inadequado não por sua aparência física, mas por sua essência, a qual também expõe uma ausência: de atributos morais e comportamentais que o grupo espera de um de seus membros, ainda mais do filho de seu líder. Na sequência, o

⁶ Idem 3 ponto 3:56 do filme na versão dublada.

⁷ Idem 4 ponto 7:51 do filme na versão dublada

⁸ Diálogo de *Como treinar o seu dragão* no ponto 8:7 do filme em versão dublada.

tutor completa seu discurso dizendo “A questão é: pare de se esforçar tanto em ser o que você não é.”⁹.

Nesse ponto entendemos que Soluço é alguém, para si e para o grupo e precisa se descobrir sujeito outro nesse mundo composto por outros igualmente diversos, buscando dentro de si a essência que o tornará parte de seu grupo, “*todos vikings*”. Mas como sentir-se aceito e adequado num mundo onde ele é julgado não pelo que faz, mas pelo que os outros fazem? A angústia de Soluço, bem como de seu pai e seu tutor, é a mesma experimentada pelo sujeito com deficiência e seu núcleo familiar, seu clã, onde expectativas são geradas desde antes de seu nascimento. Quando a descoberta do diagnóstico de deficiência é feita durante a gestação, um universo de sonhos e expectativas começa a ruir no seio familiar. Medos e inseguranças circundam os genitores, tal como percebemos no diálogo entre Stoico e Bocão, pai e tutor de Soluço:

Stoico: Você sabe como ele é, desde que engatinhava ele era... diferente.¹⁰

Bocão: Não pode impedi-lo, só pode prepará-lo.¹¹

Para defender-se, Soluço recebe do pai um machado e uma missão: enfrentar e matar dragões. Pai e filho acusam-se mutuamente de não se escutarem, mas as ordens são dadas, sendo que, para o bem daquele que deve ser protegido enquanto preparado, devem ser cumpridas. Notamos que Stoico entrega a Soluço sua ferramenta de guerra como um símbolo de bravura e coragem, como em um ritual no qual o grande rei passa a coroa (e, portanto, a responsabilidade de reinar) para seu descendente, o chefe da ilha declara: “Quando levar esse machado, levará todos nós com você. Quer dizer que você andar­á como nós, falará como nós, pensará como nós”¹².

Com o machado, herdado de seu pai, representante da liderança da ilha, Soluço recebe de maneira simbólica a nulificação de suas inadequações, marcadas em seu corpo, as quais estão relacionadas à capacidade motora (“andar­á como nós”), linguístico-cognitiva (“falará como nós”) e intelectual (“pensará como nós”). O jovem parte em busca de encontrar o temido dragão que ele acredita ter acertado na batalha que abre a narrativa do filme, encontrando-o atado por sua armadilha.

⁹ Diálogo de *Como treinar o seu dragão* no ponto 8:13 do filme em versão dublada.

¹⁰ Diálogo de *Como treinar o seu dragão* no ponto 9:31 do filme em versão dublada.

¹¹ Diálogo de *Como treinar o seu dragão* no ponto 10:16 do filme em versão dublada.

¹² Diálogo de *Como treinar o seu dragão* no ponto 14:29 do filme em versão dublada.

Resta-lhe terminar sua tarefa, matando o dragão e levando-o como troféu para ser aceito. Mas ele não pode. Mais tarde, em diálogo com Astrid, jovem guerreira por quem Soluço alimenta um sentimento apaixonado, ele confessaria o motivo de não tê-lo matado: “Eu não podia matá-lo porque ele estava tão assustado quanto eu. Quando eu olhei pra ele, eu vi a mim mesmo”. Assustado e com medo, o temido dragão é libertado por Soluço, mas não lhe demonstra gratidão superior ao fato de tão somente mantê-lo com vida. As tentativas de Soluço de aproximar-se do arisco animal são quase todas malsucedidas, enquanto o *viking* confronta o que aprende observando o animal com os registros sobre dragões que lê no livro referência de seu povo. Ele observa que o dragão, a quem dá o nome de Banguela, possui uma pequena deformidade na ponta de sua cauda, a qual o impede de voar de maneira plena.

A narrativa segue, intercalada entre os desenhos de Soluço para esquematizar uma prótese para Banguela e seu treinamento com seu tutor e outros jovens no combate aos dragões, os quais são combatidos por ele não com força ou violência, mas com os conhecimentos advindos de suas observações. Concordamos com Lyotard (2008, p. 26), quando nos diz que

O sujeito cartesiano, obtido pelas operações da dúvida e do cogito, é um sujeito concreto, vivido, não um quadro abstrato. Mas este sujeito é, simultaneamente, um absoluto, tal é o sentido das duas primeiras meditações: basta-se a si mesmo, de nada necessita para fundar o seu ser.

Na relação com Banguela, o dragão chamado pelos *vikings* de Fúria da Noite, Soluço encontra sua verdadeira essência, apontada por seu tutor como algo que incomodava seu pai e por conseguinte todo o grupo. Duvidando das verdades instituídas e registradas no livro *viking*, o jovem parte numa jornada prática para descobrir seu lugar no mundo, enquanto ajuda seu novo amigo dragão fazendo-lhe uma prótese para auxiliá-lo em seus voos, procedendo a diversas tentativas até que obtém êxito. Podemos dizer que Soluço identifica-se com Banguela em suas inadequações no mundo, físicas e mesmo sociais, pois para que serviria um dragão que não pode voar? Concordamos com Sokolowski (2004, p. 53) para quem

O mundo é mais como um contexto, uma configuração, um segundo plano, ou um horizonte para todas as coisas que existem, todas as coisas que podem ser intencionadas e dadas para nós, o mundo não é uma outra coisa competindo com aquelas. Ele é o todo para todas elas, não a soma delas todas, e é dado para nós como um tipo especial de identidade.

O mundo de Banguela e o mundo de Solução não seriam adequados a eles, tanto quanto eles eram julgados inadequados a esses espaços. No entanto, ao perceberem-se no mundo como sujeitos dotados de uma identidade outra que se desvela nesse mundo para além de suas expectativas, revelam-se novas formas de ser no mundo, atuando sobre ele e transformando-o enquanto são também transformados, seja pelo exercício de amizade entre os dois, seja pela troca simbólica de experiências e conhecimentos.

A cada voo para testar os ajustes feitos por Solução na prótese de Banguela, os laços de amizade se estreitam, sendo que mecanismos mais específicos de sela e asa também se tornam mais arrojados, em busca de atender às demandas anatômicas da cauda do dragão. E, embora ambos estejam plenamente ajustados aos mundos por eles forjados em amizade plena, Solução ainda partilha do mundo humano onde as expectativas permanecem praticamente inalteradas, como estruturas rígidas e inegociáveis do ponto de vista social. A jovem Astrid, que acompanha descrente o sucesso de Solução no treinamento contra dragões, o segue pela floresta e o afronta quando o vê com Banguela, o temido dragão Fúria da Noite. Recusando-se a ouvir qualquer explicação da parte de Solução, ela aceita uma demonstração experimental, voando sobre as costas do dragão.

No entanto, Banguela não aceita levar a jovem de bom grado, transformando o voo numa difícil experiência para Astrid, que, após muitos mergulhos e manobras perigosas em grandes altitudes, rende-se a um pedido de desculpas o qual é recebido por Banguela, mudando a forma de conduzir o voo. Nesse ponto¹³ notamos que a trilha sonora é substituída de uma sequência mais agitada por outra, mais calma e envolvente. A menina passa a experimentar o voo de maneira positiva, usufruindo de um espaço inalcançável para os humanos até então: o céu. Durante o voo, Astrid toca o corpo de Solução, que percebe quando é tocado e em seguida o abraça, gesto percebido pelo jovem de maneira positiva, sinalizando a tão desejada aceitação por uma de seu grupo humano, ele se faz aceito como igual; teoria confirmada pela verbalização de Astrid¹⁴ em relação a quão positiva havia sido a experiência de voo proporcionada por Solução e seu amigo dragão.

Apesar disso, Solução ainda precisa convencer seu pai e toda a ilha onde mora de que está apto a combater dragões e defender seu povo. Ele é posto numa arena, para

¹³ *Como treinar o seu dragão* no ponto 52:25 do filme em versão dublada.

¹⁴ *Como treinar o seu dragão* no ponto 53:57 do filme em versão dublada.

combater e matar um dragão, sob o anúncio de seu pai Stoico: “Hoje meu filho se torna um *viking*, hoje ele se torna um de nós”¹⁵. Embora Solução deseje ser parte de seu povo, ele também não pode negar os novos conhecimentos advindos de suas experiências diretas com os dragões. Tanto que, na arena, ao enfrentar um dragão que se autoincendeia, despe-se de todas as armas e lhe diz: “Eu não sou um deles”¹⁶. Nesse momento observamos uma ruptura entre o antigo Solução, ávido por ser aceito por seus pares a qualquer custo, e um novo Solução, moldado pelas experiências vivenciadas na prática do cotidiano com seu dragão Fúria da Noite.

Transformado por essa convivência, Solução reafirma-se como um *viking* que compreende por sua prática que existem modos diversos de resolver suas questões. Símbolo de uma nova geração que não se satisfaz em repetir os conhecimentos preservados do passado, mas os atualiza enquanto são presentificados, Solução assume-se soberano sobre os animais que antes pensava ser preciso matar, pela capacidade ignorada por seu pai em detrimento de sua visível inaptidão física bem como de postura. Após uma longa batalha dos guerreiros de sua ilha contra um dragão gigantesco que era a causa de todos os ataques às vilas humanas, Banguela salva Solução da morte, mas, como consequência de sua luta épica, perde sua perna esquerda e passa a usar ele mesmo uma prótese, feita por seu tutor. Aquele que vislumbrou no dragão Banguela um igual, por sentimentos comuns como o medo e a inadequação ao mundo, agora leva em seu corpo, não como ignomínia, mas como emblema de coragem, uma marca que o diferencia dos demais. Aquele que se desejou igual não poderia ser mais diferente: o único *viking* que não matou dragões era também o primeiro a tocar o céu com eles.

Conclusão

Percebemos que personagens com deficiência física nem sempre recebem papéis centrais nas narrativas gráfico-verbais do cinema de animação direcionado para crianças, no entanto, encontramos uma importante referência em *Valente* com Fergus e em *Como treinar o seu dragão* com Solução e Banguela. Compreendemos a importância desses personagens, ainda que em narrativas fora da realidade cotidiana como as que são comuns aos contos de fadas e de heróis, no entanto, destacamos a potência do cinema para tornar concreta a necessária referência que potencializa o público-alvo da educação especial e

¹⁵ *Como treinar o seu dragão* no ponto 57:29 do filme em versão dublada.

¹⁶ *Como treinar o seu dragão* no ponto 59:46 do filme em versão dublada.

encontra-se no mundo para além das expectativas de nossa sociedade contemporânea, sejam elas de ordem social, econômica, política ou geográfica.

Notamos que, embora Valente não nos mostre a trajetória de Fergus na adaptação de sua perna de madeira, vemos Soluço em *Como treinar o seu dragão* acordando após o acidente, descobrindo-se amputado e com a prótese e em seguida tendo contato com o solo, para adaptar-se ao novo modo de caminhar, ser e estar no mundo, apoiando-se em seu amigo Banguela. Essa imagem nos projeta à necessidade de garantir a inclusão, mas também a permanência dos que possuem algum tipo de limitação motora, intelectual ou cognitiva; não apenas dos que a partilham e por isso a compreendem no corpo, mas de todos os que, resguardadas as devidas proporções, também constituem o diverso da comunidade humana e, portanto, necessitam, para estar bem, saberem-se como outro de outros no mundo.

Referências

BENJAMIN, Walter. O autor como produtor – Conferência pronunciada no Instituto para Estudo do Fascismo, em 27 de abril de 1934. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

FORGHIERI, Yolanda Cintrão. **Psicologia Fenomenológica**; fundamentos, método e pesquisas. São Paulo: Pioneira, 2001.

FRANKL, Viktor. **Fundamentos Antropológicos da Psicoterapia**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

FREITAS, Marcos Cezar de. **O aluno incluído na educação básica**: avaliação e permanência. São Paulo: Cortez, 2013.

GREUAEL, Marcelo de Veiga. **Experiência, pensar e intuição – Introdução à Fenomenologia Estrutural**. São Paulo: Cone Sul/Editora UNIUBE, 1998.

LYOTARD, Jean-François. **A Fenomenologia**. Trad. Armindo Rodrigues. Lisboa: Edições 70, 2008.

PINEL, Hiran. **Aula de Psicologia da Educação** em 18 de novembro. PPGE, UFES, 2016.

_____. **O método fenomenológico aplicado à investigação científica em Educação Especial Escolar e Não Escolar**. Vitória: Ed. do Autor, 2016.

SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à Fenomenologia**. Trad. Alfredo de Oliveira Moraes. São Paulo: Loyola, 2004.

