



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Carolinne dos Santos Braz

**INFÂNCIA E CINEMA DE ANIMAÇÃO: O PODER DA MÍDIA NA
(RE)CONSTRUÇÃO DAS IDENTIDADES**

UBERLÂNDIA

2013



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Carolinne dos Santos Braz

**INFÂNCIA E CINEMA DE ANIMAÇÃO: O PODER DA MÍDIA NA
(RE)CONSTRUÇÃO DAS IDENTIDADES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Linha de Saberes e Práticas Educativas, na Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Lucia de Fátima
Estevinho Guido.

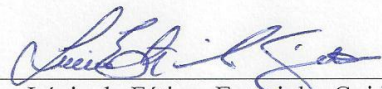
Uberlândia
2013

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

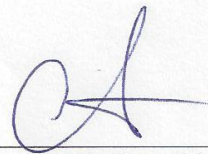
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

B827i	Braz, Carolinne dos Santos, 1986-
2013	<p>Infância e cinema de animação : o poder da mídia na (re)construção das identidades / Carolinne dos Santos Braz. - 2013.</p> <p>302 f.</p> <p>Orientadora: Lucia de Fátima Estevinho Guido.</p> <p>Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Educação.</p> <p>Inclui bibliografia.</p> <p>1. Educação - Teses. 2. Cinema na educação - Teses. 3. Infância - Teses. 4. Cinema – Teses. I. Guido, Lucia de Fátima Estevinho. II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.</p> <p>CDU: 37</p>

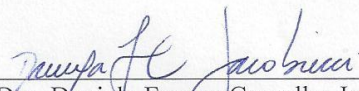
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dra. Lúcia de Fátima Estevinho Guido
Universidade Federal de Uberlândia – UFU



Prof. Dra. Cristina Bruzzo
Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP



Prof. Dra. Daniela Franco Carvalho Jacobucci
Universidade Federal de Uberlândia – UFU

À todos aqueles que se fizeram presentes e participativos na produção deste trabalho: com a indicação de uma leitura; com uma palavra de conforto nos momentos de dificuldade; com companhia nas longas horas de escrita; com uma oração para o sucesso do trabalho e o meu; ou com um simples sorriso, que representava força, coragem, confiança...

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo dom da vida. Vida repleta de presentes: minha família, amigos, professores, oportunidade de estudar e buscar meus sonhos.

Aos meus pais Nilson e Milda, que confiaram em mim e nos meus sonhos e sacrificaram-se para a realização destes, estando presentes em cada conquista, insucesso, sorriso ou lágrima.

Aos meus irmãos Rafaella e Nilson Neto, companheiros, amigos, com que eu dividi dúvidas e angústias.

Ao meu esposo Emmanuel, paciente e amigo, com quem eu partilhei e articulei sonhos pessoais e profissionais.

À minha orientadora professora Lucia Estevinho Guido, que foi companheira ao longo de toda a minha jornada de formação e soube com sucesso dividir sua sabedoria, experiência, paciência e bom-humor.

Aos professores Dr. Humberto Guido e Dr^a. Daniela Jacobucci que foram solícitos em participar da banca de qualificação do meu trabalho e tanto contribuíram para o meu crescimento.

Aos membros da banca examinadora: Dr^a. Cristina Bruzzo e Dr^a. Daniela Jacobucci, pela gentileza e contribuições para com este trabalho.

À CAPES pelo apoio financeiro.

Aos professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Educação, sempre tão gentis e solícitos.

Aos muitos colegas do mestrado que, longe ou perto, de alguma forma contribuíram grandemente para a construção deste trabalho: Ivete, Ruti, Mara, Mariselenia, Fran, Inez, Emylia, Camila, dentre outros.

RESUMO

Este trabalho busca analisar as relações de poder estabelecidas entre espectador infantil e mídia cinematográfica por meio de dispositivos disciplinares, como a veiculação de discursos sobre temáticas atuais que atuam “ensinando” modos de ser. No percurso de interpretação dos discursos, selecionamos dois filmes cinematográficos, gênero animação, com destaque para as seguintes temáticas: no filme *Up: Altas aventuras*, observamos as construções culturais mediadas pelo cinema; e algumas relações sociedade natureza, focando as abordagens: busca por encontrar o local de pertencimento no mundo, articulando as memórias e raízes culturais às exigências do mundo contemporâneo; e retorno do humano ao meio natural como tentativa de fuga à realidade urbana. Na produção *Como treinar seu dragão* as temáticas selecionadas para análise foram: a busca pelo local de pertencimento na sociedade; e relações conflituosas com o ambiente, especialmente no processo de domesticação de animais selvagens. As duas produções possuem suas singularidades: *Up: Altas aventuras* retrata a sociedade contemporânea onde tudo é fluxo. Nela é mostrada a necessidade de movimentação, mudança e velocidade – particularidades que o Sr. Fredricksen (personagem de *Up: Altas aventuras*) não consegue acompanhar no início do filme; o filme *Como treinar seu dragão* projeta a lição moral sobre como os jovens e crianças podem fazer a diferença com seus atos – lições essas que mascaram um discurso disciplinador e normatizante, que remodela novos sujeitos e novas identidades presas às sociedades de origem. Realizamos uma caracterização dos personagens que nos permitiu algumas articulações entre os filmes, como a observação de que ambos os personagens principais encontram-se deslocados da sociedade em que vivem, reconhecendo a necessidade de transpor certas fronteiras para encontrarem seu local de pertencimento: o Sr. Fredricksen precisa se tornar um novo sujeito, adaptado às exigências múltiplas do mundo contemporâneo bastante diferente da comunidade em que vivia na infância; já Solução (personagem de *Como treinar seu dragão*) confronta-se com a necessidade de manter as raízes culturais da sociedade em que vive com a vontade de romper esses laços. Por meio de recursos produzidos pela linguagem fílmica – que envolve ambientação dos cenários, a trilha sonora, os jogos de câmeras – as produções mantêm contato direto com o espectador, utilizando da figura do personagem para compartilhar sentimentos e emoções.

PALAVRAS-CHAVE: Mídia. Cinema. Infância. Educação.

ABSTRACT

This paper explores the power relations established between children and media film viewer through disciplinary mechanisms, such as the placement of speeches on current thematics that acts "teaching" modes of being. In the course of the interpretation of speeches, we select two feature films, animation genre, highlighting the following themes in the movie *Up: High adventures* we observe the cultural constructions mediated by cinema; and a few society/nature relations, focusing the approaches: search to find the place of belonging in the world, linking the memories and cultural roots to the demands of the contemporary world; and return of the human to the natural environment in an attempt to escape the urban reality. In production *How to train your dragon* the thematics selected for analysis were: the search for the place of belonging in society, and conflicting relationships with the environment, especially in the process of domestication of wild animals. Both productions have their singularities: *Up: High adventures* portrays contemporary society where everything is flowing. It is shown the need to move, change and speed - peculiarities that Mr. Fredricksen (character of the movie *Up: High adventures*) can not keep up at the beginning of the movie, the movie *How to train your dragon* design a moral lesson about how children and young people can make a difference with their actions - these lessons that mask a speech disciplining and normalizing, remodeling new subjects and new identities attached to the societies of origin. We performed a characterization of the characters allowed in some joints between the films, as the observation that both main characters are displaced from their society, recognizing the need to overcome certain boundaries to find their place of belonging: Mr. Fredricksen need to become a new subject, adapted to the multiple requirements of the contemporary world quite different from the community in which I lived in childhood; already Soluço (character of the movie *How to Train Your Dragon*) is faced with the need to maintain the cultural roots of society in which lives with the will to break these Through resources produced by film language, which involves ambiance of the scenarios, the soundtrack, the câmeras game, the productions maintains direct contact with the viewer, using the figure of the character to share feelings and emotions.

KEYWORDS: Media. Cinema. Childhood. Education.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	1
 CAPÍTULO 1	
INFÂNCIA E MÍDIA.....	8
 CAPÍTULO 2	
TRILHANDO OS CAMINHOS DA PESQUISA.....	21
2.1 Seleção das animações.....	22
2.2 Decupagem.....	24
2.3 Síntese dos filmes.....	29
2.4 Análise fílmica.....	30
 CAPÍTULO 3	
O FILME <i>UP: ALTAS AVENTURAS</i>	32
 CAPÍTULO 4	
O FILME <i>COMO TREINAR SEU DRAGÃO</i>	47
 CAPÍTULO 5	
O CINEMA E AS CONSTRUÇÕES CULTURAIS.....	69
5.1 Singularidades e diferenças nos filmes <i>Up: Altas aventuras</i> e <i>Como treinar seu dragão</i>	72
5.2 Mecanismos de poder nos filmes analisados.....	74
5.3 Educação com a mídia.....	84
 REFERÊNCIAS.....	88
 APÊNDICES	
APÊNDICE A: Decupagem – <i>Up: Altas aventuras</i> – Trecho 1.....	93

APÊNDICE B: Decupagem – <i>Up: Altas Aventuras</i> – Trecho 2.....	126
APÊNDICE C: Decupagem – <i>Como treinar seu dragão</i> – Trecho 1.....	178
APÊNDICE D: Decupagem – <i>Como treinar seu dragão</i> – Trecho 2.....	221
APÊNDICE E: Decupagem – <i>Como treinar seu dragão</i> – Trecho 3.....	235
APÊNDICE F: Síntese – <i>Up: Altas Aventuras</i>	268
APÊNDICE G: Síntese - <i>Como treinar seu dragão</i>	285

APRESENTAÇÃO

Pensar as razões da criação e realização desta pesquisa perpassa pelos motivos de como me tornei professora e de como as mídias afetaram minha vida. Por isso, descrever os caminhos percorridos até este trabalho exige um retorno à minha infância envolta à magia midiática e também nos anos onde exerci a docência no ensino infantil e fundamental e que permitiram realizar várias reflexões em torno de questões relativas à mídia e educação, à mídia e infância.

As mídias audiovisuais sempre estiveram muito presentes na minha vida, principalmente durante a infância e, conseqüentemente, desempenharam um importante papel na minha história e na constituição das minhas identidades – feminina, brasileira, docente, dentre outras. Unindo mídia e educação, posso dizer que considerável parcela da pessoa que hoje escreve este texto, se deve a essas duas instâncias.

Sempre fui fascinada pela televisão e passava os dias em frente a ela assistindo toda a grade horária de um único canal (TV Globo) – de novelas (*Felicidade*, *Barriga de aluguel*, *Sonho meu*) a desenhos animados (*Pica-pau*, *He-man*, *Tom & Jerry*, *Mickey Mouse*) e filmes vespertinos. Assim, aprendi com a linguagem televisiva (e paralelamente aos ensinamentos familiares) a me emocionar; a ter responsabilidade; a conhecer sentimentos e instituições que talvez o “meu mundo” não me deixasse ter contato ou me fizesse ver por ângulos diferentes e mais amenos: como gratidão, maldade, egoísmo, altruísmo, família, escola, amizade, perda, miséria, riqueza, morte e outros. Com alguns desses sentimentos apenas tive contato – durante a infância – por meio da ficção televisiva que, aos meus olhos infantis, estava “me preparando” para a vida adulta.

O domínio da televisão sobre mim não se limitava a sonhos, sentimentos e emoções. Meu comportamento era fortemente marcado por seus discursos e seus horários: os discursos eram notados quando eu sabia – e imitava – o que era ser uma menina obediente e educada, conforme a concepção que eu tinha assimilado por meio das imagens difundidas especialmente na novela *Felicidade*, cuja protagonista Bia, representava tais identidades. Em outro momento, meu modelo a ser seguido era da corajosa Laleska, protagonista na novela *Sonho meu*. O meu tempo era ritmado à grade horária da TV, uma vez que todo o meu movimento era determinado pelos horários dos programas televisivos: pela manhã me preparava para assistir aos desenhos animados; à tarde eu era espectadora

dos filmes da Sessão da Tarde; e cada horário das novelas já estavam marcados no meu “relógio biológico”. Dominar meu corpo, então, não era difícil: bastava ligar o aparelho, preparar-me um sofá e anunciar que um programa estava começando que me mantinha ocupada por todo o dia. Lembro que meus tios “invejavam” meus pais na “fácil” tarefa de me educar em frente a TV.

Durante a infância, eu tinha acesso apenas ao “meu mundo” – constituído pelo grupo familiar e escolar. Minha ideia sobre a mídia não divergia da concepção formulada e acreditada pelos grupos a que eu pertencia: entretenimento para as crianças e informações para os adultos. Hoje, olhando para a infância que vivi e a atual, percebo como esta última encontra-se imersa nos ditames da moda difundidos pelos meios de comunicação e mergulhada na necessidade de realização rápida de desejos tão singulares – supérfluos e individuais. Será que o consumo desses produtos midiáticos e a introspecção de seus discursos são atualmente, em muitos lares e instituições, mais potentes do que quando eu era a espectadora infantil? Talvez esta seja minha primeira angústia motivadora à realização da presente pesquisa.

O segundo motivo da produção deste trabalho refere-se ao exercício de “tornar-me professora” e as reflexões oriundas desse processo. Isso porque o fazer-se professor também é um reflexo da nossa bagagem de experiências pessoais, profissionais e formativas – uma vez que nós seres humanos somos sujeitos históricos, sociais e culturais e, por isso, nossas ações são espelhos das experiências sociais e culturais que acumulamos ao longo de nossa história de vida.

Assim, ao questionar os motivos de ensinar da forma como ensino, vejo a necessidade de explicá-los por meio da narrativa das minhas experiências pessoais, formativas e profissionais que, para uma melhor compreensão, dividi neste texto, em três momentos principais. Acredito que a primeira etapa do processo de construção de um docente, seja anterior ao momento em que ele decide dedicar-se à educação. Isso posto, eu ensino como ensino, primeiramente porque tive estímulos que me levaram a ensinar dessa maneira, ao desempenhar por mais de dez anos o papel de aluna e observar quais são as metodologias – do meu ponto de vista – eficientes e ineficientes para um melhor processo de ensino-aprendizagem e controle da sala de aula – apesar de observar muitas práticas arcaicas, nas quais não me espelhei.

Depois, o processo de me tornar professora foi aperfeiçoado por minha formação acadêmica (graduação e pós-graduação), proporcionando-me bases teóricas para entender

os mecanismos de aprendizagem; desenvolvimento cognitivo; importância das relações interpessoais escolares; a história da educação e seus impactos sobre a sociedade. Tais estudos me fizeram perceber que um dos principais focos da educação são os alunos e para eles devem ser pensadas e aperfeiçoadas as metodologias de ensino, respeitando as singularidades e diversidades dos estudantes. Ressalto que, além do foco nos discentes, há outros pontos a serem vislumbrados na educação e dentre eles está a formação docente – processo vivenciado e aperfeiçoado nesses três momentos do “fazer-me professora”.

Foi nesse segundo momento, durante a Graduação, que tive meu primeiro contato com a temática mídia e educação. Percebi nesses estudos, a metodologia chave para a educação do mundo contemporâneo que articula a linguagem e fantasia infantil à leitura crítica dos artefatos midiáticos, participando na formação de sujeitos aptos a interpretar as metanarrativas advindas da indústria cultural. Sujeitos críticos cujos desejos, mentes e corpos não serão mais disciplinados a tais discursos. Estes que se apropriam das necessidades criadas para atender a uma sociedade imediatista e consumista, adepta do simulacro e do espetáculo.

O terceiro, e mais longo – não temporal, mas significativo – momento que impactou minha prática docente foi a minha passagem de aluna para professora. Era hora de vivenciar toda a bagagem aprendida e acumulada em anos de observações e estudos teóricos. Porém, apesar de todo entusiasmo e expectativa, tais experiências foram um divisor de águas em minha vida, pois, somente ali, percebi o quanto os desafios da carreira eram distantes dos ensinamentos da graduação.

Apesar de acreditar na docência como atividade vital para a sociedade e prática de luta para tentar transpor barreiras – econômicas, culturais, e de recursos –, o período de formação profissional foi um momento de intensas frustrações. Essas ocorreram porque diversas vezes fui “barrada” por outros docentes e pela própria direção de uma escola na qual lecionei quando tentava realizar um ensino baseado em práticas pedagógicas inovadoras. Percebia que meus colegas não acreditavam na necessidade de inovação das metodologias de ensino – tão ou mais arcaicas quanto aquelas realizadas durante meu ensino básico. Essas crenças e muros criados em torno do “novo”, foram erguidos porque a instituição era adepta da quantidade de conteúdo ministrado e arquivado nos cadernos dos alunos.

Mesmo com pouco apoio, decidi que era necessário fazer algo mais por aqueles estudantes. Assim, mesmo lecionando matemática – ou melhor, “justamente por estar

lecionando matemática”, uma disciplina estigmatizada pelo número elevado de reprovações – preparei aulas práticas com materiais concretos para que conceitos abstratos (como os geométricos) pudessem ser visualizados¹; construíamos e utilizávamos jogos vinculados aos conteúdos trabalhados²; produzíamos cartazes com desenhos (novamente para visualização)³; trabalhávamos em duplas para ajudar a tirar dúvidas; estudávamos triângulos semelhantes a partir das sombras que encontrávamos na quadra da escola.

O trabalho realizado surtiu alguns efeitos, como uma maior participação dos alunos nas aulas e consequente melhora do desempenho dos mesmos⁴. Apesar dos resultados positivos, duas observações foram feitas: primeiramente, a direção da escola supervisionava as aulas em que eram utilizados materiais lúdicos. Devido a essa vigilância e observando o foco conteudístico da instituição (que pegava alguns cadernos para verificar a “quantidade” de texto que havia sido ministrado e copiado⁵), não me aventurei a utilizar algumas mídias, como revistas e filmes. A segunda observação é que a escola era composta por alunos de classe social extremamente baixa – verificação feita na necessidade de roupas de frio na estação do inverno doadas pelos próprios professores que se sensibilizavam, e no fornecimento, pela escola, do café-da-manhã, já que muitos estudantes não tinham essa refeição em casa. Porém, apesar das grandes necessidades materiais daqueles indivíduos, seus corpos e comportamentos eram referenciados nas narrativas midiáticas: suas roupas – apesar de surradas – estampavam personagens de desenhos animados orgulhosamente exibidos e comentados; seus celulares exibidos nos intervalos e recreios eram de boas marcas, mas a maioria não funcionava. Nos momentos de lazer as músicas e danças cantadas e representadas eram os últimos lançamentos; as cores dos esmaltes e das sombras das meninas imitavam àqueles usados nas novelas – assim como seus comportamentos (para seduzirem os colegas, as garotas imitavam as propostas de sedução exibidas à exaustão nas telenovelas).

¹ Tangram.

² Jogos de memória contendo radiciação e potência.

³ Triângulos: equilátero, isóceles, retângulo, escaleno, obtusângulo e acutângulo. Trapézios: isóceles e retângulo.

⁴ Não de forma geral, pois as turmas eram compostas por uma rica diversidade, mas por uma considerável parcela.

⁵ Relato dos próprios alunos.

Mudando minha posição de espectadora infantil – que tinha acesso apenas à televisão – para a posição de observadora da infância atual – com acesso à TV, *Internet*, celulares, entre outros – minha angústia inicial continuou a me perseguir ao fazer da escola meu laboratório e analisar o quanto os alunos, seus corpos e suas identidades estavam maculados pelas mídias. Diante dessa problematização, procurei buscar entender o porquê de a infância atual, que possui acesso quase irrestrito às tecnologias digitais⁶, não focar a diversão no “assistir/consumir” a mídia, mas sim no “ser” (representar-se) como a mídia?

Frente a esse questionamento vários fatores parecem fazer-se presentes na constituição de uma possível resposta: as crianças contemporâneas – de forma geral, não nos restringindo à escola observada – estão mais expostas a tais tecnologias e a seus apelos, visto que a possibilidade de se relacionar com elas é sempre crescente. Um estudo realizado em conjunto pela UNESCO, Organização Mundial do Movimento Escoteiro e Universidade de Utrecht, durante os anos de 1996 e 1997, ouviu mais de 5000 alunos, de idade de 12 anos, em 23 países⁷ (GROEBEL, 2002). De acordo com a pesquisa, 93% das crianças tinham acesso a pelo menos um aparelho televisor, ficando uma média de três horas diárias em frente a tal veículo midiático. As outras mídias mais citadas foram livros didáticos (92%) e rádio (91%).

Narodowski (1999) distingue dois pólos nos quais a infância pode localizar-se na contemporaneidade. O primeiro pólo é o da infância hiperrealizada, que o autor descreve como crianças em contato contínuo com os computadores, vídeos, *games* e “sessenta e cinco canais” de TV a cabo; fazem parte de uma infância digital. A segunda posição de infância é aquela desrealizada, cujas crianças, independentes e autônomas, muitas vezes trabalham e negociam seu próprio sustento; não nos despertam o atual sentimento de ternura e proteção direcionada a tal fase da vida. Apesar do estudo do autor ter sido realizado com crianças que compunham a classe média argentina, notamos que suas características não diferem das crianças brasileiras – até mesmo aquelas de classe baixa, têm acesso a tais tecnologias por meio dos colegas (empréstimos ou brincadeiras

⁶ Grupos de classe baixa que não pode ter internet em casa, têm acesso a tal mídia na própria escola (no caso da instituição observada e citada nesta apresentação).

⁷ África do Sul, Alemanha, Angola, Argentina, Armênia, Brasil, Canadá, Costa Rica, Croácia, Egito, Espanha, Fiji, Filipinas, Holanda, Índia, Japão, Maurício, Peru, Qatar, Tadjiquistão, Togo, Trinidad e Tobago, e Ucrânia.

coletivas), no interior das escolas (laboratórios de informática) e estabelecimentos específicos (*lan houses*).

Assim, os alunos da escola observada estão inseridos em uma posição intermediária entre os dois pólos caracterizados por Narodowski (1999), uma vez que tais estudantes superam, com admirável facilidade, os desafios tecnológicos e são capazes de guiar pais e professores nessas tarefas – quando antes dependiam deles. Mas, ao mesmo tempo, são crianças que não nos despertam o sentimento da infância, uma vez que sabem defender-se e proteger-se sem o auxílio de um adulto, constroem seus próprios valores morais, sustentam a si próprios e às suas casas.

Outro fator vislumbrado na tentativa de constituição de uma resposta é que o consumo (das histórias) dessas mídias está aumentando pelo sujeito infantil uma vez que as crianças, ao serem “vistas e ouvidas” por esses artefatos (por meio de estudos de recepção) passam a ser representadas nas produções e, conseqüentemente, a identificar-se e buscar-se nelas. Algumas vezes os espectadores buscam os produtos midiáticos como modelos a serem seguidos. Um estudo divulgado pela UNESCO (GROEBEL, 2002) mostra quais os modelos de papéis preferidos por 5000 alunos:

A maioria das crianças (26%; mais meninos do que meninas) citou um herói de ação como seu modelo de papel, seguido por astros da música pop/músicos (19%; mais meninas do que meninos). Outras personalidades foram mencionadas por um número menor de crianças: um líder religioso (8%), um líder militar (7%; mais meninos do que meninas), um filósofo/cientista num sentido amplo (6%), um jornalista (5%) e um político (3%) (GROEBEL, 2002, p. 71).

Ressalto que meu inconformismo não está nos produtos midiáticos em si, uma vez que os entendo como veículos de comunicação e entretenimento. Minha melancolia aloja-se nas novas relações estabelecidas entre os espectadores e os discursos (re)criados, selecionados e disseminados por meio das tecnologias comunicacionais.

Sendo assim, resolvi voltar à pesquisa articulando meu encantamento por artefatos culturais – especialmente os audiovisuais – e por acreditar em uma educação capaz de participar na formação de sujeitos pensantes, criativos e críticos. O resultado dessa articulação – envolta em minhas angústias pessoais e profissionais – é este trabalho, que busca responder como as mídias audiovisuais atuam na formação das identidades dos sujeitos infantis, por meio das relações de poder estabelecidas com eles. Para alcançar tais objetivos, tento fazer uma intersecção entre alguns conceitos abordados por Stuart Hall –

como identidade e cultura – e outros advindos das pesquisas de Michel Foucault – como poder, discurso e disciplina.

Dessa forma, o trabalho foi construído em cinco capítulos. O primeiro faz um percurso sobre as relações de poder travadas entre mídia e infância por meio de processos de uma mecânica disciplinar. Tais relações permeiam os corpos e mentes dos sujeitos, docilizando-os aos discursos produzidos pela indústria cultural. Cultura globalizada e híbrida que permite e gera transformações que não se limitam aos relacionamentos sociais e comerciais, mas principalmente às formas de constituírem novos sujeitos contemporâneos e novas identidades.

No segundo capítulo, descrevemos as etapas percorridas ao longo do processo de investigação. Tais etapas possibilitaram selecionar duas animações cinematográficas – *Up: Altas Aventuras* (Pixar/Disney) e *Como treinar seu dragão* (DreamWorks) – e observar algumas temáticas abordadas em cada uma delas, destacando as questões das identidades e das relações com a sociedade natureza.

O terceiro e o quarto capítulo contêm as análises e os olhares lançados sobre as duas produções selecionadas para a investigação. As temáticas analisadas por nós foram, no capítulo 3: construções culturais mediadas pelo cinema, busca pelo local de pertencimento no mundo e relações com o ambiente – na animação *Up: Altas aventuras*. No filme *Como treinar seu dragão* as abordagens analisadas e descritas, no capítulo 4, relacionam-se com a busca pelo local de pertencimento na sociedade e relações conflituosas e romantizadas com o ambiente, especialmente no processo de domesticação de animais selvagens.

O quinto capítulo faz uma leitura do uso dos recursos cinematográficos utilizados em ambos os filmes para estabelecer relações de poder com o espectador, em uma tentativa de interpretar tais relações. Sugerimos uma educação com a mídia como estratégia de formação de sujeitos mais críticos e atentos aos apelos midiáticos.

Ao utilizar minhas inquietações pessoais como instrumentos motivadores para lançar novos olhares às relações de poder estabelecidas entre espectadores e mídias, busco também “compreender de outras maneiras o mundo em que vivemos para, a partir daí, ser possível criar novas formas de vida, novas maneiras de estar nesse mundo” (VEIGA-NETO, 2000, p. 46).

CAPÍTULO 1

INFÂNCIA E MÍDIA

A sociedade contemporânea está centrada no imediatismo, que dita como o tempo e o espaço devem ser aproveitados ao máximo. A busca por rapidez encontrou nas tecnologias comunicacionais uma responsável por encurtar as distâncias e abreviar o tempo. Para Moreira (2003) os limites impostos pelas fronteiras geográficas foram quebrados uma vez que:

o surgimento e o desenvolvimento dos meios de comunicação podem ser considerados uma característica essencial da cultura ocidental e uma dimensão marcante da sociedade atual. [...] pois] surgiu uma realidade nova na história humana: a constituição (real) de uma sociedade-mundo, e uma percepção (ideal) do planeta Terra como casa dos humanos e de toda a biosfera (MOREIRA, 2003, p. 1204-1212).

Ao reconhecer o planeta como um espaço contemporâneo no qual as distâncias são facilmente transgredidas – graças aos avanços tecnológicos –, Roberts (2010) faz uso do termo “aldeia global”, de Marshall McLuhan, para definir a nova formatação espacial do mundo. Segundo o autor, essa nova condição cultural da aldeia global, expande a zona de contato dos indivíduos – espaços-tempos onde “encontram-se e convivem, de forma rotineira, migrantes econômicos, refugiados, exilados, diplomatas, executivos, turistas” (ROBERTS, 2010, p. 25-26).

A nova condição cultural admitida na aldeia global inaugura novas formas de interação entre os sujeitos. Moreira (2003) afirma que a sociedade globalizada utiliza-se dos meios de comunicação para relacionamento interpessoal, fontes informativas e mercadológicas. Porém, a indústria midiática – que deveria desempenhar um papel de aliada nos processos de comunicação, informação, difusão do conhecimento e meios de entretenimento – passou a ter sua prática transformada pelo mundo capitalista, que busca criar desejos e produtos que satisfaçam, momentaneamente, a esses desejos fugazes e mutáveis, como é apontado no trecho transcrito:

Segundo alguns autores, essa atração criada pelas imagens, sobretudo as da televisão, desperta desejos conscientes e inconscientes, cuja satisfação é altamente significativa para a vida de milhões de pessoas. Em resposta a

isso, as grandes corporações empresariais suprem formas de articular produtos aos desejos de todo o tipo de consumidor. E é principalmente a imensa rede de comércio informal, infiltrada nos meandros do tecido urbano, que distribui as mercadorias simulacros que se tornaram imperativas na materialização dos sonhos instaurados pela mídia (COSTA, 2006, p 187).

Por estarmos inseridos em uma sociedade insaciável – seduzida e dependente dos meios de comunicação instantâneos – as ferramentas tecnológicas passaram a agir não somente nas necessidades individuais, mas suprimindo novas necessidades recém-criadas para um público cada vez maior e quase sempre mais homogêneo. Buscando atingir públicos quantitativamente maiores “a expressão comunicação de massa foi criada para se referir a objetos tecnológicos capazes de transmitir a mesma informação para um vasto público ou para a massa” (CHAUI, 2006, p. 35).

Nos próximos parágrafos, discutiremos como infância e mídia estão articuladas na sociedade contemporânea. Dentre as várias vertentes que abordam esta temática, escolhemos investigar a relação de poder que a mídia exerce sobre os espectadores infantis. Nesse aspecto nos interessa verificar os discursos disseminados pelos produtos midiáticos dirigidos ao público infantil, especialmente o cinema de animação. O foco principal da pesquisa é analisar como a relação de poder travada entre redes midiáticas e espectador permite o funcionamento de uma nova mecânica disciplinar, exercida não apenas dentro das instituições escolares, mas também pelos recursos tecnológicos da mídia cinematográfica, uma vez que os artefatos culturais agem não somente na manutenção dessas redes de poder, eles atuam também na formação de identidades ao forjar representações a serem seguidas, modos de vidas, normas sociais, dentre outros. Assim, realizar uma Educação com a mídia torna-se uma necessidade básica na sociedade contemporânea que acessa, consome e vive os modelos criados e disseminados.

Os objetos tecnológicos capazes de veicular informação e mensagens para a sociedade, não limitam tais ações ao público adulto. As crianças também são atingidas pelos discursos disseminados nos veículos midiáticos. Conhecer a infância, assim como a mídia, é fundamental para esta pesquisa, assim como para entender as relações mantidas entre ambas, buscando valorizar, na sociedade contemporânea, uma educação voltada para a mídia, uma educação com a mídia.

A infância, tal como a entendemos e conforme o sentimento contemporâneo que lhe conferimos, foi por muito tempo desconhecida em várias sociedades. Ariès (1981, p. 18),

em sua extensa pesquisa sobre a história da infância, utiliza-se da iconografia de artistas famosos e leigos, produzidos ao longo dos séculos, para colher dados a respeito da história da infância e a descoberta da consciência sobre a criança. De acordo com seus estudos, até o século XII a infância era desconhecida na arte medieval: “no mundo das fórmulas românicas, e até o fim do século XIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido”. O referido autor argumentou que tal indiferença em relação à específica fase da vida, devia-se à fragilidade da mesma, podendo ser rapidamente interrompida. Muitas crianças morriam e os adultos não queriam apegar-se a seres que eram facilmente tirados dos seus braços.

Para Ariès (1981) no início no século XVI, a pequena possibilidade de sobrevivência levou os pais a desejarem conservar a lembrança das crianças em retratos, retirando-as do anonimato em que se encontravam até então. Os retratos de crianças sozinhas tornaram-se comuns no século XVII, marcando o nascimento de um sentimento pela infância. Assim, essa etapa da vida, antes tida como curta e frágil, passa a requerer cuidados especiais dos adultos e prolonga-se de forma a não corresponder a apenas alguns anos de risco entre o nascimento e a vida adulta.

A partir do momento em que a infância é descoberta, ou lhe é conferida uma consciência antes inexistente, surgem, segundo Ariès (1981), dois novos sentimentos em relação à criança. O primeiro é a “paparicação”, descrito como “a criança, por sua ingenuidade, gentileza e graça, se tornava uma fonte de distração e relaxamento para o adulto” (p. 100). O segundo sentimento, concebido no século XVII e alimentado por eclesiásticos, moralistas e educadores, era o de “repugnância”, uma vez que estavam preocupados com a “disciplina e a racionalidade dos costumes” (p. 104). Foi esse sentimento “que inspirou toda a educação até o século XX” (ARIÉS, 1981, p. 105).

Narodowski (1999), ao estudar o processo de “infantilização” da criança na sociedade moderna, afirmou que a pedagogia e a psicologia educacional, ao criarem o conceito de aluno – posicionando a criança e o adolescente dentro desse conceito – criaram também a necessidade de tornar esses corpos obedientes, cabendo à instituição escolar o seu disciplinamento e sua educação em função das normas sociopolíticas vigentes.

Para compreender os processos disciplinares exercidos atualmente, percebemos a necessidade de retomar alguns estudos sobre a origem das técnicas disciplinares, especialmente os trabalhos realizados por Foucault (1991), nos quais ele argumenta que a preocupação com a disciplina dos corpos ganhou especial destaque nos séculos XVII e

XVIII quando o poder foi transferido da figura do soberano absoluto para técnicas de sujeição e controle do tempo e do trabalho, e complementa:

Muitas coisas entretanto são novas nessas técnicas. A escala, em primeiro lugar, do controle: não se trata de cuidar do corpo, em massa, *grosso modo*, como se fosse uma unidade indissociável mas de trabalhá-lo detalhadamente; de exercer sobre ele uma coerção sem folga, de mantê-lo ao nível mesmo da mecânica – movimentos, gestos, atitude, rapidez: poder infinitesimal sobre o corpo ativo. O objeto, em seguida, do controle: não, ou não mais, os elementos significativos do comportamento ou a linguagem do corpo, mas a economia, a eficácia dos movimentos, sua organização interna; a coação se faz mais sobre as forças que sobre os sinais (FOUCAULT, 1991, p. 126, grifos do autor).

As técnicas a que o autor se refere, relacionam-se a um sistema disciplinar. Articulando as técnicas disciplinares, tomadas por Foucault, a uma educação baseada nas regras de disciplina, fomentadas por Ariès (1981, p. 110), fortalecem as evidências, propostas por esse autor, de que foram o surgimento e a aplicação de tais regras disciplinares que completaram “a evolução que conduziu da escola medieval, simples sala de aula, ao colégio moderno, instituição complexa, não apenas de ensino, mas de vigilância e enquadramento da juventude”. Colégio com regras disciplinares que o autor caracteriza:

Seria o governo autoritário e hierarquizado dos colégios que permitiria, a partir do século XV, o estabelecimento e o desenvolvimento de um sistema disciplinar cada vez mais rigoroso. Para definir esse sistema, distinguiremos suas três características principais: a vigilância constante, a delação erigida em princípio de governo e em instituição, e a aplicação ampla de castigos corporais (ARIÈS, 1981, p. 117).

Apesar das técnicas de disciplinamento dos corpos terem surgido no século XV, conforme destacou Ariès (1981), sendo aperfeiçoadas nos séculos XVII e XVIII, segundo os estudos de Foucault (1991), ainda hoje não podemos destituir a escola do seu importante papel nas práticas de vigilância, exame e governo.

Bujes (2006, p. 219), ao refletir sobre o conjunto de condições que caracterizam as crianças modernas, destaca as técnicas disciplinares, que segundo a autora estabeleceram “uma série de dispositivos ou aparelhos que produziram ou regularam costumes, hábitos e práticas que se empenharam na fabricação de novos tipos de sujeito”. Ainda articulando disciplina e infância, a referida autora afirma que:

[...] dentre os espaços disciplinares que a Modernidade criou, a escola para a infância foi um dos que alcançou resultados mais relevantes, no projeto de governo das populações, por atingir um número expressivo de crianças, por ampliar sua abrangência até alcançar praticamente a universalização, nos dias de hoje, nos países do mundo ocidental. E este espaço disciplinar funcionou preocupado primordialmente em estabelecer como meta a disciplina corporal, em primeiro lugar, tratando secundariamente da instrução. Nele, deu-se também uma especial atenção à ordenação rigorosa do tempo e do espaço, moldando formas de percebê-lo, vivê-lo e utilizá-lo (BUJES, 2006, p. 221).

Apesar da efetiva prática das técnicas de disciplinamento exercida pela escola, também não é possível negar que sujeitos globalizados, atraídos cada vez mais pelo movimento e pela velocidade, exigem novos artifícios que despertem seus interesses, permitindo que as técnicas e normas de disciplina vigorem em seus corpos. Dessa forma, a grande influência disciplinar exercida por tanto tempo pela instituição escolar, perde espaço para outros atrativos, como os veículos de comunicação.

E é este poder disciplinar, retomado por Foucault (2005), que irá subsidiar as discussões deste trabalho. Acreditamos que o poder disciplinar é, em alguns momentos, exercido pela mídia, à medida que esse artefato ganha espaço no interesse popular, exercendo uma enorme sedução sobre seu público e tornando-se capaz de exigir – do espectador – a autovigilância e a vigilância alheia. A vigilância e a autovigilância, referem-se à forma com que os indivíduos, baseando-se em padrões comportamentais estabelecidos e disseminados, avaliam a conduta alheia e a sua própria, buscando não fugir à norma criada e veiculada em determinado momento histórico e cultural, que se faz presente nas sociedades, conduzindo os comportamentos e valores morais (o que é ser homem, mulher, criança; o que é ser bem educado, responsável; o que é ser bom pai, boa mãe, bom profissional) de vários grupos.

Retomando a discussão da influência disciplinar exercida pelos veículos midiáticos, ressaltamos que alcançar o público infantil não é tarefa difícil, uma vez que a sociedade contemporânea vive um momento de crise. Tal crise é sentida diariamente, nos problemas crescentes que se fazem cada vez mais visíveis: “desemprego, a miséria endêmica, a corrupção, as intolerâncias (sexistas, religiosas, étnicas, políticas), o estresse e a feiúra das grandes cidades” (VEIGA-NETO, 2000, p. 43). Esse autor ressalta que uma crise é, na verdade, “um conjunto de mudanças culturais que têm como resultado o estabelecimento de novas concepções sobre a realidade e novas práticas sociais” (p. 43).

Frente a tal crise em que a sociedade vive, uma boa estratégia para atingir o público é criar meios de fugas da realidade. Tais fugas podem ser realizadas a partir do contato direto/intensivo com a mídia, que busca – dentre outros objetivos – sanar a necessidade de ocultar a crise real, por meio de novas práticas virtuais de se relacionar, comunicar, divertir, dentre outras. As pessoas – incluindo as crianças – minimizam o contato com a realidade “real” utilizando-se da “realidade” virtual, ao fazerem uso de novas possibilidades de relacionamento, entretenimento, informação e comércio que podem ser realizados dentro das próprias residências utilizando o computador.

As novas possibilidades de interação com o mundo e com os sujeitos cria o que Bujes (2006, p. 224) chama de novas relações com o espaço: “como o percebem, como se movem nele, como ali se autocontrolam, etc”. A autora destaca que as novas experiências com o espaço possibilitam também transformações nos modos como os sujeitos percebem a si mesmos e aos outros, entendendo-se como indivíduos cada vez mais desejosos das tecnologias de vigilância e segurança: “trata-se de novas formas de confinamento [...] Todas elas atingem as formas de viver das crianças, criam interdições em seus movimentos, espaços que lhes são proibidos, impedimentos de circulação, um lá fora que não pode ser visitado...” (p. 224).

O confinamento prolongando é remediado por uma imensa opção de entretenimento oferecido pelas tecnologias comunicacionais. Fazendo uso de tamanha oferta, as crianças passam muito tempo em frente aos meios de comunicação, como já foi comentado na apresentação deste trabalho, e são, constantemente, bombardeadas pelas redes midiáticas que, a todo o momento, estão fazendo uso de seus artifícios para propagar cultura. Lange e colaboradores (2009, p. 36) relatam:

Muitas crianças de hoje nascem num mundo envolto em tecnologia e se relacionam intensamente com ela, seja na figura da TV, do computador, dos celulares, dos *videogames* ou de tantos outros – e, conseqüentemente, se relacionam também com a publicidade veiculada nessas mídias, em especial a TV, veículo publicitário mais utilizado para alcançar o público infantil.

O espaço conquistado pela mídia em relação ao interesse infantil, sujeitando as crianças aos apelos midiáticos, tornou-se maior quando a publicidade, observando a influência exercida pelas crianças dentro da instituição familiar, passou a direcionar seus

produtos a esse grupo. Tal temática do espaço ocupado pelas crianças dentro da publicidade é observada por Feilitzen (2002, p. 23):

O fato de as crianças serem mais comuns nos comerciais do que no conteúdo da mídia em geral é um sinal de seu alto valor de consumo econômico na sociedade – como consumidores atuais e futuros e como conceitos de venda e estratégias de propaganda para produtos, valores e estilos de vida.

O público infantil é apenas um dos públicos alcançados pelos recursos audiovisuais. As ferramentas tecnológicas atraem e seduzem indivíduos de todas as idades: crianças, jovens, adultos e idosos. Os diferentes espectadores divergem na busca da programação: fontes informativas, lazer, programas educativos, dentre uma gama de outras opções. Dessa forma, a mídia, ao se apropriar de sua extensa difusão – transpondo barreiras geográficas, culturais, sociais, etárias e de gênero – utiliza os seus recursos para produzir, selecionar, adaptar e redistribuir discursos. Foucault (2010, p. 8-9), analisando a criação e objetivos do discurso, afirmou que “em toda sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que tem por função conjurar seus poderes e perigos, [...] esquivar sua pesada e temível materialidade”.

O discurso, aqui abordado, remete ao sentido referido por Foucault (1997), comentado por Veiga-Neto (2000, p. 56), de que:

os discursos não são combinações de palavras que representariam as coisas do mundo. [...] Os discursos podem ser entendidos como histórias que, encadeadas e enredadas entre si, se complementam, se completam, se justificam e se impõem a nós como regimes de verdade.

Os discursos, criados e disseminados por meio da mídia, atingem a uma massa planetária tão significativa da população mundial, em termos quantitativos, que pode ser possível afirmar que essas narrativas transformam-se em discursos hegemônicos. Isso ocorre porque para fazer uso de uma linguagem análoga, os receptores dos produtos midiáticos buscam, muitas vezes, utilizar os mesmos signos, tornando-se assim, normatizados frente aos artefatos culturais. A normatização dos sujeitos perante os discursos desenvolve-se porque há uma aceitação e uma apropriação dessas narrativas.

Foucault (2010, p. 44) chama de “apropriação social dos discursos” aos dispositivos que “garantem a distribuição dos sujeitos que falam nos diferentes tipos de discurso e a apropriação dos discursos por certas categorias de sujeitos”, uma vez que os discursos, ao serem criados e pronunciados, carregam poderes e saberes que caracterizam os sujeitos que os criaram e os sujeitos a que se destinam tais narrativas, sendo os destinatários aqueles que utilizam as mesmas linguagens – no sentido de códigos e símbolos a serem decodificados de forma relativamente semelhante.

Os discursos hegemônicos são tão fortes e persuasivos que projetam em alguns sujeitos, a crença de somente estarem inseridos na sociedade quando o próprio discurso desses indivíduos for o mesmo daquela metanarrativa dominante. Nos estudos realizados por Hall (2003) a respeito das identidades culturais locais e nacionais, articuladas ao poder da cultura global que fragmenta e move tais identidades, realizando uma transformação nas identidades pessoais, o autor argumenta que sujeitos contemporâneos perdem (ou abandonam) suas identidades particulares para aderir (ou adequar-se) às identidades coletivas da cultura dominante.

Por identidade assumimos a definição tomada por Hall que caracteriza identidade cultural como a nossa localização como indivíduos sociais. Isso significa que as nossas identidades correspondem ao nosso “pertencimento a culturas étnicas, raciais, linguísticas, religiosas e, acima de tudo, nacionais”, podendo esse pertencimento variar de acordo com o contexto histórico-cultural. Ele destaca que uma identidade é “definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um 'eu' coerente”. O referido autor propõe que “à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente” (HALL, 2006, p. 8-13).

Muitos sujeitos buscam identificar-se com as identidades mais aceitas pela sociedade, localizando-se em grupos culturais de conforto (menos confrontados) e adequam seus discursos àqueles discursos dominantes. Todos esses comportamentos compatíveis à norma vigente resultam em um processo de normatização dos sujeitos. As redes midiáticas – que têm o poder de interligar todos os povos do planeta em uma aldeia global – geram nos indivíduos, cuja identidade cultural é normatizada, um sentimento de pertencimento à cultura mundial, por meio de uma rede de saberes que justificam tal

sentimento, ao mesmo tempo em que essa rede de saberes “reconduz e reforça os efeitos do poder” (FOUCAULT, 1991, p. 31). Dessa forma, as sociedades vão perdendo (ou abandonando) suas identidades culturais locais para se inserirem na cultura padrão global.

Para normatizar a sociedade global ao discurso dominante, os meios difusores precisam utilizar alguns artifícios. Assim, fazem uso de algumas narrativas cujos discursos são apresentados por meio de “suas faces dóceis e sedutoras”, uma vez que não fazem uso da violência física para conquistar e seduzir o sujeito. Utilizam-se dos prazeres – entretenimento e encantamento – e desejos do indivíduo para fazê-lo adaptar-se ao discurso hegemônico. Foucault (2007, p. 8) é quem afirmou o lado não proibitivo da mecânica do poder ao observar que esta mecânica é produtiva, uma vez “induz ao prazer, forma saber, produz discurso”.

Foucault (2005, p. 40) defende que o poder se justifica por meio de saberes, como ele se pauta: “o poder, quando se exerce em seus mecanismos finos, não pode fazê-lo sem a formação, a organização e sem pôr em circulação um saber, ou melhor, aparelhos de saber”; complementando adiante: “as disciplinas têm seu discurso próprio. Elas mesmas são [...] criadoras de aparelhos de saber, de saberes e de campos múltiplos de conhecimentos” (p. 45):

Temos antes que admitir que o poder produz saber (e não simplesmente favorecendo-o porque o serve ou aplicando-o porque é útil); que poder e saber estão diretamente implicados; que não há relação de poder sem constituição correlata de um campo de saber, nem saber que não suponha e não constitua ao mesmo tempo relações de poder (FOUCAULT, 1991, p. 30).

Ao serem produtivos e induzirem ao prazer, como afirmamos anteriormente, supomos que o poder tenha, também, a potência de criar desejos. Os desejos criados e disseminados para os espectadores, jamais serão totalmente satisfeitos e é essa constante insatisfação que (re)alimenta a construção de novos desejos: identificar-se a alguns grupos para “pertencer” a eles; possuir bens materiais para “alcançar a felicidade”; reproduzir comportamentos e condutas para se tornar uma “pessoa melhor; dentre outros. São esses procedimentos – produtivos – que permitem os efeitos circulantes e persuasivos do poder:

Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e com o poder. Nisto não há nada de espantoso, visto que o

discurso [...] não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é, também, aquilo que é o objeto do desejo; (FOUCAULT, 2010, p. 10).

Afirmar que o poder “produz” não significa ir contra a afirmativa de que “o poder é essencialmente o que reprime” (FOUCAULT, 2010, p. 21). Foucault discursa que o poder reprime “a natureza, os instintos, uma classe, indivíduos” (p. 21). Sob essa nova perspectiva, percebemos como o poder, ao funcionar como um órgão de repressão – que reprime o sujeito em sua natureza (em ser sujeito) – tem a necessidade de criar novas naturezas, novos instintos, novas classes e novos indivíduos para os sujeitos que não podem viver, em uma sociedade/coletividade, sem tais posições e características. Dessa forma, ao reprimir, o poder não está proibindo, dizendo “não”, ele está abrindo espaço para outros discursos convenientes à sua manutenção – outras localizações, outras condutas e outros desejos que não fogem ao seu exercício: “o simples efeito e o simples prosseguimento de uma relação de dominação” (p. 24).

Ampliando as discussões em torno do processo de perda da origem cultural, visualizamos os discursos hegemônicos, projetados pelas tecnologias comunicacionais, como uma fonte de deslocamento, uma vez que os produtos midiáticos – ao nos retirarem do conforto da nossa cultura de origem, abrindo-nos novas janelas para diversas culturas – conduzem-nos a uma ininterrupta reconstrução das nossas identidades culturais, em uma incessante busca pelo local de pertencimento, articulando nossas raízes e tradições às exigências contemporâneas de hibridação cultural, em um mundo onde as culturas estão cada vez mais intercruzadas e as fronteiras menos demarcadas.

O deslocamento das fronteiras culturais é uma característica típica do viver em uma aldeia global, ou seja, habitar uma sociedade-mundo cujas distâncias espaço-temporais já não existem. Essa nova condição cultural gerou novos sujeitos: marcadamente globalizados e em contínuo movimento de reconstrução do *eu*. Uma vez que uma das ferramentas que possibilitou tamanha transformação sócio-cultural foram os meios comunicacionais, a estes foram outorgados certos poderes.

Cabe ressaltar que nossa concepção de poder – outorgado à mídia – articula-se à concepção foucaultiana de que o poder não tem origem e essência em um centro localizável, ele manifesta-se “de uma vontade de potência cujo objetivo é estruturar o campo das ações alheias. Assim, para o filósofo, o poder não é entendido como uma ação

direta e imediata *sobre os outros*, mas *sobre as ações dos outros*” (VEIGA-NETO, 2000, p. 62-63, grifos do autor).

Uma vez que o poder não pode manifestar-se sobre os outros, ele “não se dá, nem se troca, nem se retoma, mas que ele se exerce e só existe em ato” (FOUCAULT, 2005, p. 21). Ele é “uma coisa que circula [...]. Em outras palavras, o poder transita pelos indivíduos” (p. 35). Segundo o autor, o poder é “primariamente, uma relação de força” (p. 21) que leva a “relações de sujeição efetivas que fabricam sujeitos” (p. 51):

Temos em suma que admitir que esse poder se exerce mais que se possui, que não é o “privilégio” adquirido ou conservado da classe dominante, mas o efeito de conjunto de suas posições estratégicas – efeito manifestado e às vezes reconduzido pela posição dos que são dominados. Esse poder, por outro lado, não se aplica pura e simplesmente, como uma obrigação ou uma proibição, aos que “não têm” [o poder]; ele os investe, passa por eles e através deles (FOUCAULT, 1991, p. 29).

Gostaríamos de destacar nossa ideia de que uma das manifestações de poder exercido pela mídia, possa ser disciplinadora, buscando estabelecer padrões comportamentais a partir dos processos de aderência aos significados – criados pela indústria cultural e difundidos pelos veículos midiáticos. Ou seja, os indivíduos são disciplinados nos momentos em que aceitam alguns significados e fazem uso deles nos processos de identificação e “subjetivação” (FOUCAULT, 2006).

A sujeição do indivíduo à mídia parece ocorrer com mais intensidade no público infantil. No momento em que o sujeito infante estabelece interações – de identificação e afinidades, ou de negação e repúdio – com personagens da mídia, começam a ser estabelecidas relações de poder. Segundo Momo e Costa (2010, p. 979) os discursos e códigos culturais são incorporados pelos sujeitos, por meio da observação dos comportamentos difundidos nas mídias, pois “consumimos as imagens que nos são oferecidas para construirmos a nossa própria imagem”.

Duarte (2002, p. 71) também destaca o poder da mídia em criar modelos de identificação. Para essa autora:

Outro fator que atua na relação do espectador com os filmes é a *identificação*, definida na teoria psicanalítica como um processo psicológico por meio do qual o indivíduo assimila um aspecto, uma propriedade, um atributo do outro e se transforma, total ou parcialmente, de acordo com o modelo escolhido.

Apesar de algumas crianças identificarem-se facilmente com personagens midiáticos, cabe ressaltar que nossos estudos e análises, neste trabalho, não consideram o espectador como um agente passivo, cujas informações e mensagens são totalmente assimiladas e incorporadas. O espectador é crítico – crítica essa variando de acordo com o ambiente em que o sujeito vive, os estímulos a que está exposto e toda uma bagagem de conhecimentos sócio-culturais. Duarte (2002, p. 65) constata que “o espectador não é vazio nem, muito menos, tolo; suas experiências, sua visão de mundo e suas referências culturais interferem no modo como ele vê e interpreta os conteúdos da mídia”.

Porém, não podemos negar que apesar do raciocínio crítico do indivíduo que recebe as mensagens midiáticas, muitas informações vão maquiadas por encantamentos e tocam em sentimentos como desejos, carências e necessidades sociais, o que, muitas vezes, colocam a crítica em segundo plano e a identificação e/ou introspecção de discursos em primeiro lugar.

Os artefatos midiáticos conquistam e seduzem por meio da magia e diversidade de opções. Mas a aderência ao discurso disciplinar ocorre quando a mídia insiste em convencer o espectador que ele possui certos desejos, por exemplo: de consumir bens materiais; de fazer parte de certa cultura – como a cultura lúdica, no caso das crianças (SOUZA; SALGADO, 2008), de ter certos comportamentos – como produzir os próprios corpos de forma espetacularizada para serem consumidos como imagens (MOMO; COSTA, 2010). A mídia propõe ainda, que todos devem estar atentos a tais imperativos, acatá-los e vivê-los – apesar de não ser uma regra geral, muitos estão atentos, vivendo os ditames veiculados.

Tais reflexões podem ser mais bem compreendidas a partir dos estudos de Foucault (2005), sobre as mecânicas disciplinares. Esse autor analisou as forças que sujeitam os indivíduos ao poder disciplinar, que é exercido por meio da vigilância – e domínio de cada um – dos corpos e das suas ações. Assim, “as disciplinas trazem um discurso que será o da regra; não o da regra jurídica derivada da soberania, mas o da regra natural. Elas definirão um código que será aquele, não da lei, mas da normalização” (FOUCAULT, 2005, p. 45).

Fazendo uso das lentes foucaultianas na análise das mecânicas disciplinares exercidas pela mídia, observamos que as tecnologias comunicacionais, ao criarem regras comportamentais – como se vestir; falar; ser homem, mulher, branco, negro, ser feliz – e veiculá-las para a massa, justificando-as, transforma tais regras em normas e, conseqüentemente, normatiza os sujeitos que as aceitam.

A partir do momento em que a mídia detém o poder de construir e disseminar códigos culturais, ela passa a dominar os corpos, respondendo aos objetivos da indústria cultural – sejam esses objetivos políticos, sociais, culturais, econômicos ou outros. A mídia não somente domina os corpos, ela também deforma o sujeito infante: obesidade infantil; erotização da criança; abreviação da infância; consumismo infantil, dentre outros exemplos.

Diante dessas observações é possível dizer que a sociedade está em constante mudança. A cada dia novas necessidades e desejos são criados e, acompanhando, novos produtos para satisfazê-los são pensados e produzidos. Porém, a mudança não se limita apenas às relações comerciais da sociedade contemporânea: uma vez que novas necessidades são criadas, também novos relacionamentos interpessoais são estabelecidos. Assim, a sociedade contemporânea produz sujeitos contemporâneos com identidades múltiplas.

A partir de tal realidade, os pesquisadores educacionais devem estar atentos aos novos sujeitos em formação, às identidades produzidas e reconstruídas e às tecnologias que intermediam essas mudanças.

Pensando no sujeito infantil que relaciona-se constantemente com as tecnologias midiáticas, este trabalho propõe novos olhares sobre duas animações cinematográficas voltadas para esse público, buscando analisar os discursos disseminados em cada uma delas e como tais discursos participam na manutenção das relações de poder travadas entre infância e mídia. Os trajetos percorridos durante esta investigação para atingir tal objetivo, assim como nossos questionamentos e a metodologia de análise dos filmes estão descritos no capítulo 2.

CAPÍTULO 2

TRILHANDO OS CAMINHOS DA PESQUISA

Considerando o contexto cultural globalizado em que vivemos, que torna mais acessíveis as tecnologias comunicacionais e também os discursos presente nestas, este estudo buscou lançar certos olhares sobre duas temáticas abordadas em duas animações veiculadas na mídia cinematográfica, voltadas para o público infantil: questões ambientais e de identidade cultural. Tais temáticas alinham-se ao problema da pesquisa na medida em que elas auxiliam na configuração dos sistemas de poder exercido pela mídia e por serem temas da atualidade que fazem uso da mídia para difundir seus valores e crenças. Visamos compreender como tais temáticas atuam na formação das identidades do indivíduo por meio das relações de poder estabelecidos com este.

A escolha pela mídia cinematográfica se deve à grande receptividade desses recursos audiovisuais, uma vez que o ambiente do cinema é bastante convidativo. Assim, crianças, jovens, adultos e idosos buscam nas salas de projeções formas de entretenimento, consumo de produtos culturais (histórias)⁸ ou o mero prazer em assistir uma produção imagética em um espaço especialmente ambientado para o espectador. Bruzzo (1995, p. 100-101) discorre sobre as emoções evocadas durante as exhibições cinematográficas: “escuridão, uma cumplicidade entre os espectadores que não se falam diretamente – na maioria das vezes – uma tela de grande tamanho no cinema [...]. Assim, é possível 'entrar' na tela do cinema”.

A decisão de utilizar animações deve-se à riqueza de imagens – cuidadosamente criadas e selecionadas. Tais produções, fazendo uso de suas inúmeras ferramentas, produzem a magia e o encantamento, definido por D'Elia (1996, p. 145) como um dos “mais livres e fantásticos meios de criar sensações e transmitir sentimentos”. Mas toda essa riqueza, magia e sedução, despertaram-nos questionamentos: Uma vez difundindo

⁸ Costa (2006, p.188) diferencia o consumo dos produtos culturais em dois tipos: o primeiro é consumo das histórias que são exibidas/representadas nas televisões, DVDs, cinemas, livros: “narrativas de filmes, desenhos animados, videoclips, propagandas”; o segundo é o consumo de mercadorias relacionadas às histórias já consumidas: “álbuns, figurinhas, camisetas, tênis, faixas para o cabelo, cadernos, calçados, mochilas, *junk food*”.

linguagens da cultura, tais produções audiovisuais atuariam na construção de discursos? Nas relações de poder? Na formação das identidades dos indivíduos?

Cabe ressaltar que o estudo não foi realizado em contato direto com o espectador infantil uma vez que não é objetivo do trabalho estudar a recepção das produções e sim as temáticas nelas abordadas. A pesquisa foi realizada em quatro momentos detalhados a seguir.

2.1 Seleção das animações

O primeiro momento do trabalho, realizado nos meses de agosto e setembro de 2011, foi a seleção de duas animações que serviram como material de análise desta pesquisa. Os critérios de seleção foram: animações recentes – estreadas nos anos de 2009 e 2010⁹; não ser um filme em série; grande recepção pelo público – grande bilheteria (mundial e no país de origem) – e aceitação pela crítica especializada – premiações.

Para a seleção das animações a serem utilizadas no presente estudo, iniciou-se por uma pesquisa em *sites* de busca¹⁰ sobre as principais animações estreadas nos anos de 2009 e 2010, atendendo ao primeiro critério de seleção de filmes recentes. Foram encontrados os seguintes dados: em 2009 foram lançados – com maior repercussão nos meios de comunicação – *Up: Altas aventuras* (Pixar / Disney), *A princesa e o sapo* (Disney) e *O fantástico Sr. Raposo* (Century Fox); e no ano 2010 foram estreados *Toy Story 3* (Pixar), *Shrek para sempre* (DreamWorks), *Meu malvado favorito* (Universal Studios e Imagine Entertainment) e *Como treinar seu dragão* (DreamWorks).

O segundo critério de seleção foi a não continuidade dos filmes, ou seja, não ser um filme em série. As animações *Toy Story 3* e *Shrek para sempre* não se enquadraram neste critério, sendo eliminados.

O terceiro critério foi a receptividade do público no país de origem e no mundo, ou seja, a bilheteria dos filmes e a aceitação da crítica. Ainda utilizando, como ferramenta,

⁹ Foram considerados apenas estes anos porque a pesquisa teve início em 2011.

¹⁰ Fonte: www.google.com.br

sites de busca na *Internet*¹¹, encontramos os seguintes resultados, em ordem decrescente de bilheteria, não citando os filmes já eliminados: *Up: Altas aventuras* (US\$ 292 milhões nos Estados Unidos e US\$ 723 milhões no mundo), *Meu malvado favorito* (US\$ 252 milhões nos Estados Unidos e Canadá e US\$ 543 milhões no mundo), *Como treinar seu dragão* (US\$ 216 milhões nos Estados Unidos e US\$ 495 milhões no mundo), *A princesa e o sapo* (US\$ 102 milhões nos Estados Unidos e US\$ 247 milhões no mundo) e *O fantástico Sr. Raposo* (US\$ 21 milhões nos Estados Unidos e US\$ 46 milhões no mundo).

O filme *Up: Altas aventuras* concorreu a cinco premiações: melhor animação; melhor trilha sonora original; melhor roteiro original; melhor edição de som; e melhor filme. Foi vencedor em duas categorias: melhor animação e melhor trilha sonora original. A animação *A princesa e o sapo* concorreu como melhor animação, mas não foi premiado. A produção *O fantástico Sr. Raposo* foi indicado como melhor animação e melhor trilha sonora original, mas não venceu em nenhuma categoria.

A partir das bilheterias e das premiações, eliminamos, dentre as produções de 2009, as animações *A princesa e o sapo* e *O fantástico Sr. Raposo* (menores bilheterias e nenhuma premiação), sendo selecionada apenas *Up: Altas aventuras* (maior rendimento americano e mundial naquele ano e duas premiações).

Dos filmes lançados em 2010, *Meu malvado favorito*, apesar da bilheteria superior a *Como treinar seu dragão*, não foi aprovado pela crítica especializada, uma vez que não concorreu a nenhuma premiação. A animação *Como treinar seu dragão* concorreu naquele ano, como melhor animação e melhor trilha sonora. Diante desse impasse, levamos essas duas animações¹², estreadas em 2010, juntamente com *Up: Altas aventuras* (única animação do ano de 2009 selecionada neste trabalho) para outra etapa do processo de seleção. Tal etapa consistiu em uma pré-análise para verificar a presença de temáticas relativas às relações sociedade natureza e construção de identidades – objetos de investigação da presente pesquisa.

Durante a pré-análise e busca por tais abordagens específicas, notamos a presença das seguintes temáticas em cada filme:

¹¹ Fontes: pt.wikipedia.org ; www.adoro.cinema.com; www.omelete.uol.com.br; www.planetagibi.net; www.the-numbers.com

¹² *Meu malvado favorito* e *Como treinar seu dragão*.

Up: Altas aventuras retrata a vida de duas crianças cujos sonhos e identidades são construídas a partir da figura de um explorador da natureza, veiculada em documentários no cinema. Quando adultos, os sonhos e expectativas do casal continuam relacionados às mensagens recebidas na infância, alimentando a vontade de explorar a natureza. Após ficar viúvo, solitário e infeliz, o homem decide ir em busca do local dos seus sonhos infantis, partindo em uma aventura em meio à floresta.

Meu malvado favorito aborda a questão da infância em diversos domínios: crianças órfãs; exploração do trabalho infantil; punições físicas e psicológicas; influência da formação familiar no caráter futuro dos filhos; reforços positivos e negativos durante a educação familiar. Ressalta a importância do trabalho em equipe e da família.

Como treinar seu dragão retrata o personagem principal em busca da aceitação da sociedade; a preocupação com a representação própria que difere da representação do grupo onde vive; discursa sobre a sobreposição dos valores morais e éticos ao poder estabelecido; retrata a domesticação dos dragões.

Diante de tais observações, notamos que as abordagens que mais se enquadravam ao propósito da pesquisa – identidades e relações ambiente natureza – estavam condensadas nos filmes *Up: Altas aventuras* e *Como treinar seu dragão* e, por isso eliminamos a produção *Meu malvado favorito*.

Portanto, os filmes selecionados foram: *Up: Altas aventuras* (2009) e *Como treinar seu dragão* (2010). Na primeira produção são observadas relações com a natureza em um processo conflituoso de busca pelo pertencimento ao mundo contemporâneo, sem desvincular-se das raízes culturais trazidas pelas memórias; tentativa de retorno ao meio natural como fuga do meio urbano; construções culturais mediadas pelo cinema; entre outras. No segundo filme, notamos discursos sobre a busca pela inserção do indivíduo na sociedade negociando seu local de pertencimento; e relações conflituosas e romantizadas com o ambiente – como a domesticação de dragões.

2.2 Decupagem

A segunda etapa da pesquisa, realizada de outubro a dezembro de 2011, deteve-se no processo de decupagem. Os filmes foram vistos integralmente inúmeras vezes, com atenção para os temas mais abordados em cada animação; destaque com que cada temática

era evidenciada; conjuntos de cenas em que as questões ambientais e de identidade cultural – temáticas selecionadas para análise no presente estudo – eram marcantes.

A partir das análises feitas por meio da observação integral dos filmes, selecionamos algumas sequências – de maior relevância para o trabalho¹³ – das produções, para que pudessem ser bem analisadas. Submetemos tais trechos ao processo da decupagem, conforme GUIDO; BRUZZO (2008). De acordo com essas autoras, durante o processo de decupagem devemos estar atentos às imagens (destacando os enquadramentos) e à banda sonora (especialmente aos recursos como uso de música, locução, onomatopéias, falas).

O uso da decupagem busca fragmentar as imagens e os sons para melhor observá-las, porque segundo Duarte (2002):

o cinema tem a seu dispor infinitas possibilidades de produzir significados. Tudo depende do modo como são combinados luz e sombra, velocidade da câmera, captura dos espaços, ângulos de filmagem e, acima de tudo, da sequência temporal em que os planos (imagens entre dois cortes) são organizados na montagem (Duarte, 2002, p. 37).

Figueiredo (2005, p. 31) define decupagem como “o conjunto de procedimentos envolvendo as práticas de montagem, de trabalho de câmera e de sonorização que promovem a aparência de continuidade espacial e temporal”.

Durante a realização da etapa de decupagem foi dada atenção aos elementos da linguagem do cinema de animação detalhados por Shirayama (2006) – como enquadramento dos objetos, ângulo da câmera e movimentação dos personagens. Segundo Kindel (2003, p. 57) é importante a observação e uso de tal linguagem porque “existem técnicas da própria construção da produção cinematográfica que possibilitarão dar determinado efeito à cena ou ao personagem”.

Não sendo possível fazer a decupagem de todo o filme¹⁴, foram selecionadas algumas sequências. Assim procedendo, o filme *Up: Altas aventuras* (Pixar / Disney, 2009) foi decupado em duas partes, sendo que a primeira aborda as temáticas relativas às

¹³ Trechos dos filmes em que as temáticas – ambientais e de identidades culturais – eram abordadas mais profundamente.

¹⁴ A decupagem de todo o filme também não era o foco de interesse dessa pesquisa, já que nem todas as situações narradas seriam, por nós, analisadas.

construções culturais mediadas pelo cinema. A segunda parte abrange algumas relações sociedade natureza: busca por encontrar o local de pertencimento no mundo, articulando as memórias e raízes culturais às exigências do mundo contemporâneo; tentativa de fuga do meio urbano, voltando-se ao meio natural.

No filme *Como treinar seu dragão* (DreamWorks, 2010) foram selecionados três trechos sendo que o primeiro e o segundo narram discursos pela busca de inserção do indivíduo na sociedade; e o terceiro aborda relações conflituosas e romantizadas com o ambiente, especialmente no processo de domesticação de “animais selvagens” – dragões, seres mitológicos.

Reforçamos que a decupagem consiste em ver e rever inúmeras vezes cada cena dos trechos selecionados. Para tanto foram pausados e observados detalhadamente, com o intuito de descrever os elementos que compunham a imagem e o som da mesma. Tal processo é extremamente importante para que não somente os diálogos dos personagens pudessem ser notados, mas todo o contexto em que tais enunciados eram narrados uma vez que “há muito mais numa conversação do que simplesmente pronunciar palavras e ouvi-las. O exato significado do que se diz dependerá, em particular, [...] de outras manifestações não-verbais que acompanham as palavras” (DIMBLEBY; BURTON, 1990, p. 63).

É importante ressaltar que optou-se pela versão dublada dos filmes – uma vez que é assim que as crianças brasileiras¹⁵ os assistem. Para a descrição dos sons, além da narração utilizamos também a opção de legenda em português. Porém, quando havia discordância na narração e na legenda, optamos pela narração.

Visando desestruturar cada cena, utilizamos os conceitos de enquadramento dos objetos e personagens para melhor olhar e compreender as cenas e sequências. Segundo Shirayama (2006, p. 44):

Além de localizar espacial e temporalmente o universo da ação, o desenhista também pode organizar a distribuição das imagens orientando a leitura da narrativa. Seguindo as técnicas de enquadramento, o recurso do “narrador-câmera” da imagem técnica serve como direcionador da ação e da escolha. Os tipos de enquadramento realçam os elementos que

¹⁵ Temos que trabalhar sobre a perspectiva da linguagem e cultura das crianças brasileiras uma vez que nós pesquisadoras, estamos inseridas do mesmo contexto cultural e linguístico.

se deseja ressaltar na narrativa, atribuindo, muitas vezes, diferentes sentidos às partes que compõem a narrativa.

Nessa perspectiva fizemos uso dos seguintes tipos de enquadramento: plano geral, plano total, plano inteiro, plano médio, plano americano e plano detalhe, além dos ângulos de visões pelos quais os personagens são observados: ângulo frontal, ângulo superior e ângulo inferior (SHIRAYAMA, 2006, p. 44).

Detalhando cada um dos enquadramentos, temos: plano geral: engloba todo o cenário e os personagens, melhor localizando-os; plano total: o personagem é focado de corpo inteiro; plano inteiro: o foco no personagem se dá dos ombros para cima; plano médio: a cena retrata o personagem da cintura para cima; plano americano: personagem focado dos joelhos para cima; plano detalhe: foco especial em um detalhe bem próximo de um objeto ou personagem dentro da cena.

Já os ângulos de visões podem ser assim explicados: ângulo frontal: o personagem é observado de frente para o espectador; ângulo superior: o personagem é observado abaixo do espectador, como se este pudesse focá-lo de um ângulo acima da cena onde a ação ocorre; ângulo inferior: o personagem é observado acima do espectador, como se este pudesse focá-lo de um ângulo abaixo da cena onde a ação ocorre. Além desses ângulos de visão, citados em referenciais teóricos, acrescentamos: ângulo de visão lateral: quando o personagem se mantém de lado para o espectador; e “de costas para o espectador”: quando o personagem está voltado para o fundo da cena, não sendo possível que o espectador veja seu rosto e a região frontal de seu corpo.

Duarte (2002, p. 42), descrevendo algumas das principais linguagens cinematográficas e seus elementos de significação, ressalta que

o ângulo de filmagem é um componente importante desse sistema de significação. Filmar uma pessoa de baixo para cima, contribui para acentuar sua posição de poder na trama, ao passo que as tomadas feitas de cima para baixo podem produzir uma impressão de submissão e amesquinamento.

Quanto à posição e movimentação dos personagens e objetos dentro do quadro, utilizamos os conceitos do pintor Wassily Kandinsky, abordados por Shirayama (2006). O referido artista criou um quadro contendo o que ele chama de tensões e linhas principais. Tal quadro é denominado plano básico de Kandinsky (Figura 1). Fazendo uso deste plano como modelo, empregamos a seguinte linguagem: a reta vertical (8) marca o limite entre as

porções esquerda e direita do quadro. A reta horizontal (7) demarca as porções superior e inferior. A linha (5) é chamada descendente ou diagonal dramática; em contrapartida, a linha (6) é denominada ascendente. O ponto onde todas as linhas se cruzam é visto pela autora da seguinte forma: “O centro do quadro é a posição de solidez, equilíbrio e harmonia, de algo perfeitamente posicionado e inabalável” (SHIRAYAMA, 2006, p. 53).

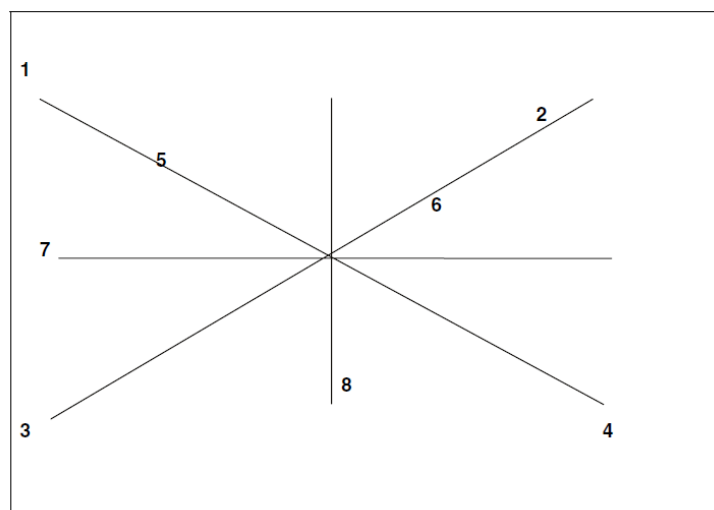


Figura 1: Plano básico de Kandinsky

Em relação ao som, descrevemos as narrativas dos personagens antecipadas por seus nomes. Quando o enunciado era realizado por um personagem secundário – cujo nome não era apresentado – o indicávamos por uma referência, por exemplo: *homem 1*, *homem 2*, *mulher*, *menina*. Quando a narração era feita por um narrador que não participava diretamente da ação, a especificação da narrativa era feita pela expressão *locução em off*.

A trilha musical, em ambos os filmes, era instrumental e foi descrita de acordo com os efeitos sentimentais que tais composições despertam no espectador – música calma, agitada, alegre, triste, animada, de suspense etc. Duarte (2002, p. 47) destaca que “o som não-diegético – a trilha musical – é, em geral, utilizado para amplificar o estado emocional, para reforçar as emoções que se espera que determinada cena 'provoquem' no espectador”. Cabe ressaltar que o som não-diegético é a composição sonora de um filme composta apenas por música (instrumental e/ou cantada), excluindo as narrativas dos personagens e as onomatopéias que indicam o ruído de certos objetos.

O filme *Up: Altas aventuras* foi decupado, como já citado, em duas partes distintas. A primeira parte¹⁶ teve início com 58 segundos de filme e fim com sete minutos e 20 segundos, resultando uma decupagem de seis minutos e 28 segundos de duração. O segundo trecho¹⁷ teve início aos 13 minutos e 22 segundos da produção e terminou aos 23 minutos e 42 segundos, concluindo uma observação de dez minutos e 20 segundos de filme. As duas decupagens somam um total de 16 minutos e 48 segundos de intervalo de filme analisado.

O filme *Como treinar seu dragão* foi decupado em três partes. A primeira parte¹⁸ teve início aos 32 segundos e término aos nove minutos e 27 segundos, resultando em oito minutos e 55 segundos. O segundo trecho¹⁹ teve início aos 11 minutos e 32 segundos, terminando aos 15 minutos e dez segundos, totalizando quatro minutos e 35 segundos. A terceira sequência²⁰ teve início aos 20 minutos e quatro segundos e fim aos 21 minutos e 57 segundos, retomando aos 27 minutos e 43 segundos até os 33 minutos e 13 segundos, com duração de sete minutos e 23 segundos. A decupagem integral foi realizada em um intervalo de 20 minutos e 53 segundos da produção. Contudo, a fim de enriquecer nossas análises, outras sequências dos filmes foram utilizadas. Para melhor descrever tais sequências, fizemos uso do método de síntese dos filmes.

2.3 Síntese dos filmes

Os trechos das animações selecionados para serem decupados – por apresentarem uma maior relevância para os objetivos do presente trabalho – não poderiam ser observados desvinculados de seu contexto geral, ou seja, do filme completo. Tal impedimento ocorre porque “o significado de um texto/filme é o todo, amálgama desse conjunto de pequenas partes, em que cada uma não é suficiente para explicá-lo, porém

¹⁶ Apêndice A.

¹⁷ Apêndice B.

¹⁸ Apêndice C.

¹⁹ Apêndice D.

²⁰ Apêndice E.

todas são necessárias e cada uma só tem significação plena em relação a todas as outras” (ALMEIDA, 1994, p. 29).

Diante desse impasse, e buscando enriquecer ainda mais a coleta de dados, fizemos uma síntese²¹ completa dos filmes, visando retomar as cenas durante a análise. A síntese foi inspirada no trabalho feito por Kindel (2003), que investigou seis produções fílmicas, abordando temáticas próximas à da presente pesquisa, como as relativas à identidade que a autora categorizou em gênero/sexualidade, raça, etnia/nação e classe social.

Na síntese, todas as tomadas – dos dois filmes – foram descritas, destacando os personagens presentes e suas ações; as narrativas importantes travadas entre os personagens ou reflexões realizadas de forma solitária; o ambiente onde o acontecimento desenvolve-se; alguns detalhes das cenas e dos objetos que compõem a mesma; expressões dos personagens evidenciando certos sentimentos. Cada tomada teve seu tempo demarcado, sendo anotado o início e o fim de cada uma delas.

A síntese teve uma grande contribuição na etapa de análise porque permitiu a observação de detalhes fundamentais, articulados aos trechos selecionados para a decupagem. Detalhes que, na ausência da síntese seriam perdidos.

2.4 Análise fílmica

Os processos de decupagem e síntese auxiliaram na etapa posterior, realizada de janeiro a junho de 2012, em que as animações foram observadas sob uma perspectiva de decifrar alguns discursos veiculados aos espectadores. Essas narrativas atuam na construção de discursos morais, éticos, sociais, culturais e, conseqüentemente, na formação de identidades. Para alcançarmos tais fins, procuramos entender “*como* os filmes, enquanto uma linguagem, produzem significados” (KINDEL, 2003, p. 40). Por isso, o método da decupagem, com utilização de alguns códigos e linguagens específicos do cinema – como enquadramentos e ângulo de visão – foi imprescindível.

Os dados coletados e as análises realizadas durante todo o processo de investigação estão descritos e detalhados nos capítulos 3 e 4, permeados por discussões e

²¹ APÊNDICE F – Síntese do filme *Up: Altas aventuras* e APÊNDICE G – Síntese do filme *Como treinar seu dragão*.

fundamentação teórica que, articuladas, compõem os resultados desta pesquisa, que busca entender como a mídia – especialmente a cinematográfica – atua na formação da identidade infantil por meio dos discursos disseminados em seus artefatos.

CAPÍTULO 3

O FILME *UP: ALTAS AVENTURAS*

O filme *Up: Altas aventuras* é uma produção norte-americana, gênero de animação, produzido pelos estúdios da Pixar e Disney. Foi lançado nos Estados Unidos em 29 de maio de 2009 e no Brasil em quatro de setembro de 2009. No ano de 2010 concorreu ao Oscar em cinco categorias: melhor Animação, melhor Trilha Sonora Original, melhor Roteiro Original, melhor Edição de Som e melhor Filme, sendo vencedor nas categorias de melhor animação e melhor trilha sonora original²².

A sinopse original da produção está transcrita a seguir:

Carl Fredricksen, um vendedor de balões aposentado, é parte rabugenta, parte sonhador e está preparado para sua última chance de diversão nas alturas. Amarrando milhares de balões à sua casa, Carl parte em direção ao mundo perdido dos seus sonhos de infância. Sem seu conhecimento, Russell, um ansioso explorador da natureza de oito anos, que nunca se aventurou além do seu quintal, está no lugar errado e na hora errada: na varanda da casa de Carl! A dupla mais improvável do mundo alcança outros horizontes e conhece amigos fantásticos como Dug, um cachorro com uma coleira especial que lhe permite falar, e Kevin, um raro pássaro de 3,5 metros que não voa. Preso na floresta, Carl percebe que de vez em quando as maiores aventuras da vida não são aquelas que você sai procurando [Sinopse do filme apresentada na contracapa do DVD – versão brasileira].

O intervalo de tempo em que a sinopse se baseia é o mais alegre e movimentado da produção fílmica – uma estratégia de endereçamento, uma vez que é também por meio da sinopse que os espectadores conhecem e consomem o produto em questão. Talvez por isso, o trecho, anteriormente transcrito, não apresenta todos os personagens da trama, estando ausente aqueles que fazem parte da infância do personagem principal e são fundamentais para o despertar do seu desejo de aventura – concretizado na velhice. A seguir, fazemos a nossa caracterização dos personagens principais:

Carl Fredricksen é apresentado em duas fases da vida: a criança e o idoso (nesta última passa a ser chamado de Sr. Fredricksen). Na idade infantil, Carl é um garoto tímido e muito entusiasmado com a aventura, por isso seu maior ídolo é o explorador Charles

²² Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Up_%28filme%29. Acesso em: agosto 2011.

Muntz. O menino sonha em poder realizar suas aventuras voando em um dirigível (como faz Muntz), mas enquanto seu sonho não se realiza, voa em sua imaginação. Já a fase de adulto e idoso é representada como um homem dedicado ao trabalho e à esposa Ellie, por quem é apaixonado. Porém, ele perde sua alegria e desejo de ser um explorador com a morte da companheira, tornando-se o Sr. Fredricksen triste e amargo. Além da situação de viuvez, o desaparecimento do bairro residencial para dar lugar aos edifícios, submete o personagem a uma nova forma de vida na qual ele mantém pouco contato com outras pessoas e é extremamente apegado às memórias do passado feliz, tornando-se um homem triste e amargo. Tais características de sua personalidade são abandonadas quando ele depara-se com a possibilidade de perder sua casa – o arcabouço de suas memórias felizes – o que o faz retomar suas identidades infantis arriscando-se, novamente, à aventura e a emoção.

Ellie é apresentada com a mesma alegria e euforia pela vida em todas as fases da vida: da infância à velhice. Quando criança é uma menina extremamente falante, ativa e curiosa e são essas qualidades (juntamente com sua paixão por Muntz e seu desejo de explorar o mundo) que conquistam o coração de Carl. Quando adulta é mais centrada, mas não perde a paixão pela vida e o amor e dedicação pelo esposo Fredricksen.

Charles Muntz é um cientista e aviador apaixonado por seus cães, pela exploração e pela aventura. Passa a vida viajando em um dirigível projetado e construído por ele mesmo, buscando curiosidades científicas em várias partes do mundo e desenvolvendo técnicas que melhorem o conforto dos cães viajantes. Adora um desafio e não gosta de ser desacreditado. Sua fama desperta a admiração de muitas pessoas, inclusive de Carl e Ellie. É um homem ambicioso, capaz de fazer mal aos outros quando se sente ameaçado ou quando tem a chance de realizar uma conquista.

Russell é a caracterização do estereótipo da criança da sociedade contemporânea: medrosa, obesa, carente em relação à figura paterna – que no caso dele, nunca está presente em suas atividades e conquistas. É também um garoto que almeja ser um grande defensor da natureza, e o faz por meio de um grupo de escoteiros, com o qual ele busca desenvolver sua autonomia e alcançar seus sonhos – tendo estes bem definidos. Mostra-se carinhoso, companheiro, curioso e atrapalhado.

No filme, a vida de Carl Fredricksen é apresentada no início da produção, deslocando-se de sua infância, passando pela juventude, fase adulta até a velhice. Nos

interessa analisar a articulação entre Carl criança e Sr. Fredricksen idoso, pois é o ponto chave para entendermos como as memórias e raízes culturais – produzidas nessa primeira etapa da vida – influenciaram decisões, alegrias e amarguras na fase final da existência do personagem principal do filme. Focamos também nossa análise na fase em que o personagem já idoso sai em busca das aventuras sonhadas na infância, uma vez que nessas sequências do filme observamos como são tratadas as questões relativas à natureza.

Por meio da caracterização dos personagens e utilizando-nos das decupagens e síntese do filme, iniciamos nossas análises a partir da observação da importância do cinema para o espectador infantil. Ressaltamos como o próprio filme, em seus discursos, analisa tal temática uma vez que insere o filme dentro do filme²³. Isso ocorre porque a animação *Up: Altas aventuras*, inicia pela projeção de um documentário assistido pelo personagem principal, Carl Fredricksen, na tela do cinema, melhor vislumbrado na cena:

Recorte de um dirigível grafado *Spirit of Adventure*, na porção superior da cena dirigindo-se da porção direita para a esquerda. Na porção inferior da cena há a imagem de duas casas. A imagem vai se afastando para um Plano Geral mostrando que todas as cenas anteriores eram vistas em uma tela de cinema (filme projetado em branco e preto), cercada nas laterais por cortinas vermelhas e pilastras douradas da altura da tela. A cena continua se afastando da tela do cinema mostrando na porção inferior os espectadores. O público é constituído por adultos, exceto a cadeira da primeira fila, na porção central, onde é possível vislumbrar apenas algumas mechas de cabelo de um indivíduo bem pequeno (uma criança). Plano detalhe da luz do projetor do cinema na porção inferior esquerda. A “câmera” é deslocada para baixo, mostrando o público do filme. Surgindo da porção inferior, na posição da reta vertical, em sentido ascendente, surge uma criança com chapéu e óculos de avião na cabeça. Olhos azuis fixos para cima (na tela do cinema), cercados por um par de óculos preto e grande, de formato quadrado. Os olhos arregalados e a boca entreaberta lhe dão uma expressão de admiração. O garoto move a cabeça para sua direita, sem perder sua expressão e sem desviar os olhos do seu foco. Logo após move, lentamente, a cabeça da direita para a esquerda, seguindo o movimento de algum objeto mostrado no filme.²⁴

²³ Cabe ressaltar que tal abordagem somente foi possível de ser analisada nesta produção cinematográfica, uma vez que o filme *Como treinar seu dragão*, não apresenta a mesma temática – o filme dentro do filme e as interferências do mesmo sobre o personagem-espectador.

²⁴ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ7-8).

O menino Carl é intensamente envolvido pelo personagem principal do “documentário”: Charles Muntz. Todas as temáticas desenvolvidas ao longo do filme (algumas analisadas neste capítulo), se desenrolam em torno desse primeiro contato do personagem-espectador infantil com uma figura representativa nos meios midiáticos.

O renomado cineasta Eduardo Coutinho (1997) ressalta que o documentário americano possui características bastante marcantes, sendo uma delas a projeção de imagens “como se aquilo que estivesse acontecendo fosse absolutamente real” (p. 167). Porém ele alerta para o fato de que o documentário não é a “filmagem da verdade” e sim a “verdade da filmagem”, que Coutinho descreve como sendo:

A verdade da filmagem significa revelar em que situação, em que momento ela se dá e todo o aleatório que pode acontecer nela. Há mil formas de mostrar isso, desde a presença da câmara, do diretor, do técnico de som, até a coisa sonora da troca de palavras, incluindo acidentes que aparecem [...]. Então isso daí é importantíssimo porque revela a contingência da verdade que você tem, entende? É uma contingência que revela muito mais a verdade da filmagem que a filmagem da verdade (COUTINHO, 1997, p. 167).

O filme exhibe um documentário que explora a “verdade da filmagem” cuja intenção é ressaltar as qualidades do explorador Muntz. Dentro do cinema, a animação cinematográfica mostra o quanto o personagem Carl parece ser passivo aos objetivos almejados pela produção do documentário, uma vez que acredita na boa fé do naturalista e o admira.

Carl é apresentado ao espectador como uma criança tímida que não troca uma única palavra com Ellie na fase da infância. Essa atitude é observada e comentada pela própria menina: “*Você é muito caladão*”²⁵ (Ellie). Ao mesmo tempo vive mergulhado no seu mundo de imaginação: “*Aí está Charles Muntz pilotando seu famoso dirigível. Sobrevoa o Pico Pikes. Sobrevoa o Grand Canyon. Sobrevoa o Monte Everest. Ele dá a volta ao Monte Everest. Não há nada que ele não consiga fazer.*”²⁶ (Locução em *off* narrando as aventuras do Carl enquanto as imagens mostram-no caminhando pela rua, vencendo obstáculos como pedras, rachaduras na calçada e tronco de árvore).

²⁵ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ98).

²⁶ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho1 (SEQ28-31).

Toda essa imaginação e entusiasmo do garoto são motivados pela admiração do personagem à figura de Charles Muntz, em quem ele se espelha a ponto de se vestir como o ídolo, estando sempre com chapéu e óculos de aviador na cabeça. As peças usadas pelo menino – chapéu e óculos de aviador – são iguais às usadas por Muntz e esse uso pode ser uma tentativa de se enquadrar no mesmo grupo da figura idolatrada. Dimbleby e Burton (1990, p. 60) propõem que a forma de vestir é um tipo de comunicação não-verbal que serve para revelar a personalidade, a posição social, o status e o trabalho das pessoas apresentadas. Os autores complementam que as “vestes assinalam também a identidade das pessoas e de certos grupos”.

Vale registrar que algumas atitudes do personagem Carl repetem as atitudes de Muntz:

Muntz em Plano Médio leva suas mãos até os óculos de aviador sobre a cabeça e os coloca sobre os olhos. Em seguida ele ergue a mão direita até a altura do queixo, mantendo o braço bastante esticado, e estende o polegar. Carl em Plano Inteiro repete o movimento de Muntz: leva as mãos até os óculos de aviador que estão sobre a cabeça, os coloca sobre os óculos de grau e ergue o polegar da mão direita até a altura do queixo.²⁷

Partindo da ideia proposta por Hall (2003) de que identidade é uma (ou várias) postura(s) e posição(ões) que se assume(m) em determinado contexto social, cultural e histórico, é possível observar que muito da identidade infantil de Carl baseia-se na representação que ele adquire da figura de Charles Muntz e, por isso, a tentativa de se assemelhar ao ídolo.

Bortolazzo (2011, p. 5) também destaca a importância da identificação e representação na formação identitária do sujeito:

no universo de crianças e adolescentes, a identidade geradora de aglutinados ao redor de modismos, estilos, comunidades virtuais, celebridades, implica um *ethos*, ou seja, um 'eu' pertencente a um determinado grupo, mesmo que de forma passageira. E do ponto de vista identitário, o pertencimento torna-se o principal vetor de sociabilidade desse universo.

²⁷ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ13-14).

Foi durante essa busca por ser como o ídolo que o garoto tem seu primeiro contato com a menina Ellie – que se torna sua esposa na fase de juventude no filme – uma vez que o personagem percebe que ambos possuem os mesmos desejos, admiração e expectativa frente à figura do explorador Muntz:

A menina [...] usa chapéu de avião na cabeça e óculos de avião sobre os olhos²⁸;

A imagem desloca-se para Carl enquanto ele se vira de frente para a parede [...]. Nesta há vários recortes de reportagens jornalísticas sobre Muntz. Carl mantém os olhos arregalados e um leve sorriso na boca, em uma expressão de alegria²⁹ [imagens de Carl admirado ao descobrir o esconderijo de Ellie com todos os objetos que ela mais prezava incluindo as informações sobre Muntz].

Carl e Ellie tornam-se amigos e, posteriormente, um casal. Apesar das responsabilidades da vida adulta, o desejo de se aventurarem como exploradores, viajando para o Paraíso das Cachoeiras³⁰, conserva-se forte em suas memórias tornando-se uma ideia fixa para eles. Ou seja, parte da identidade infantil – formada a partir das observações e identificações com uma figura real difundida pelo cinejornal – permanece e acompanha a vida adulta de ambos os personagens.

Apesar desse destaque à infância de Carl e Ellie, a maior parte do filme é focada na fase de velhice do personagem (agora chamado de Sr. Fredricksen). Nessa fase percebemos como o Sr. Fredricksen e Ellie conseguiram manter em suas vidas, os sonhos da infância, a vontade de se tornarem exploradores como Muntz e viajar para o Paraíso-das-Cachoeiras. Manter o sonho da infância permitia que vivessem um mundo à parte, conservando seus pertences infantis e, de alguma maneira, a vida familiar ficava protegida das mudanças culturais ocorridas na sociedade no período da juventude à velhice dos personagens.

Mas essa redoma de conforto foi quebrada com o falecimento da esposa, abrindo as portas da residência e da vida do personagem às transformações impostas pela cultura

²⁸ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ41).

²⁹ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ44).

³⁰ Local considerado inóspito sendo possível de ser explorado apenas pelo corajoso Muntz: “Escondido perto do majestoso Paraíso das Cachoeiras, tem plantas e animais que ainda não foram descobertos pela Ciência. Quem se atreveria a colocar os pés nesse pico inóspito? Ora, aquele que será o nosso tema de hoje, Charles Muntz!” – Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ4-6).

contemporânea. Por isso, na etapa de viuvez, o personagem torna-se um homem triste e amargo, que se vê obrigado a viver sozinho e não aceita essa nova situação, mantendo contato com a esposa por meio de conversas imaginárias, em uma tentativa de manter viva a presença de Ellie, comprovado nos monólogos: “*Ah, que vista, hein Ellie?*”³¹ e “*O que eu faço agora Ellie?*”³² (Sr. Fredricksen). O resgate à memória da companheira parece ser uma tentativa de mantê-lo conectado não somente à esposa, mas também à vida tranquila que eles criaram juntos – tão diferente do mundo agitado que lhe é imposto e tenta obrigá-lo a adaptar-se.

O personagem Sr. Fredricksen tenta manter Ellie próxima garantindo-lhe também a posse sobre objetos e bens: “*Ah! Sim! Diga ao seu patrão ali... que eles estão destruindo a nossa casa.*”³³ (Sr. Fredricksen – grifo nosso – ao conversar com um dos funcionários da obra de construção civil que se aproxima para perguntar se pode ajudar o idoso de alguma forma). Ele também não se desfaz de alguns objetos da esposa ausente, mantendo-os nos exatos locais que estariam caso a mesma estivesse ainda viva, mostrado nas cenas transcritas a seguir:

Sr. Fredricksen [...] está sentado em uma poltrona – no interior da casa. [...] Na porção direita do quadro há uma poltrona vazia.³⁴ [Sr. Fredricksen assiste televisão sentado na poltrona localizada ao lado da poltrona da esposa – como faziam quando ela estava viva]

Na porção esquerda da cena há o recorte de um portal que deixa à mostra outro cômodo. Neste há um tapete azul com as bordas rosa e, sobre ele, uma poltrona na cor clara, com estampa marrom. Na frente da poltrona está um apoio para os pés na cor clara com estampa marrom, sobre o qual há dois livros³⁵ [cena retratando os objetos de Ellie nos locais em que ela os deixou antes de morrer: a poltrona vazia de frente para o apoio de pés onde ela deixara dois livros].

Mas o bem material que o liga mais fortemente ao passado é a sua casa – local físico onde ele guarda todos os objetos e memórias da infância e da vida construída ao lado

³¹ Apêndice B: Decupagem – Up: *Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ7).

³² Apêndice B: Decupagem – Up: *Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ109).

³³ Apêndice B: Decupagem – Up: *Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ14-15).

³⁴ Apêndice B: Decupagem – Up: *Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ27).

³⁵ Apêndice B: Decupagem – Up: *Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ112).

de Ellie. Por isso, o Sr. Fredricksen não aceita vender a residência e mudar-se, mesmo quando se encontra ilhado no interior de uma construção civil, como comprovado no enunciado do próprio personagem ao responder ao responsável (Mestre de Obras) da construção sobre a venda do imóvel: “*Diz para o seu patrão que ele pode ficar com a nossa casa. [...] Quando eu morrer!*”³⁶ (Sr. Fredricksen).

A animação poderia desenrolar-se toda sobre a história das rabugices do Sr. Fredricksen, que no início da produção, mostra-se – apesar da tristeza, amargura e confronto – já conformado a passar o restante da vida localizado em um espaço no qual ele não se reconhecia como pertencente.

Na metade do filme, o Sr. Fredricksen é inserido em novas tensões: além da pressão por se adaptar, “sozinho”, à sociedade globalizada, o homem é judicialmente obrigado a deixar sua casa e morar em um asilo.

O contato com tantas possibilidades e exigências de transformações, insere o personagem em um local de fronteira: ele quer manter suas raízes culturais, suas memórias e seu passado, ao mesmo tempo em que é deslocado para as novas exigências do modo de vida contemporâneo. Esse espaço de tensão faz com que o Sr. Fredricksen perca o seu local de pertencimento, pois já não consegue identificá-lo puramente nas características e lembranças do passado.

Nesse momento, ele permite um movimento de reencontro consigo mesmo, que leva o Sr. Fredricksen a buscar atravessar a fronteira em um deslocamento de busca por si mesmo – percebido nas tentativas de se reconstruir, retomando o desejo (perdido na viuvez) pela aventura que era tão evidente na infância e juventude.

Nesse instante de confronto/tensão, o Sr. Fredricksen decide resgatar a alegria e o espírito aventureiro, partindo para sua última aventura: morar no Paraíso das Cachoeiras. Porém, como suas memórias não podem ser abandonadas, ele leva nessa peripécia, além do baú que guarda todo o seu passado, a própria casa onde conheceu e viveu com Ellie:

A casa sai do chão e, ao mesmo tempo, os dois homens dão um passo para trás – aproximando-se do espectador. A imagem aproxima-se da casa – perdendo o foco nos dois personagens – enquanto essa pega vôo em sentido ascendente. A casa é focalizada em um ângulo de visão inferior. [...] Imagem da casa – porção inferior do quadro – sendo

³⁶ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ23 e 25).

carregada pelos balões de gás – porção superior da cena. Aquela está ligada a estes por fios brancos.³⁷

Essa tentativa do Sr. Fredricksen por manter vivas as memórias e raízes é uma busca por negociar o seu local de pertencimento, que ele já não reconhece em sua casa sem a presença da esposa (personagem Ellie) e ilhada em uma moderna construção civil, mesmo mantendo na residência todas as lembranças da esposa, da infância e juventude. Ao partir com a residência – e conseqüentemente, com o passado e as lembranças – para o Paraíso das Cachoeiras, o personagem está tentando encontrar um novo espaço de pertencimento, onde ele reencontre a alegria, o espírito aventureiro e a ousadia de seguir em busca dos sonhos.

Buscar o local de pertencimento não é tão simples e o filme mostra que o Sr. Fredricksen sabe que isso não representa simplesmente adaptar o meio às suas necessidades, como percebemos nas cenas descritas a seguir:

Sr. Fredricksen em Plano Total, no centro do quadro, está na varanda da frente da casa. [...] Do lado esquerdo da varanda, embaixo de uma janela, há uma cadeira de madeira. [...] Sr. Fredricksen caminha com dificuldade até a cadeira de madeira e se senta nela. Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, está sentado na cadeira e movimenta a cabeça para a porção esquerda do quadro, olhando o ambiente. [...] Sr. Fredricksen movimenta a cabeça da esquerda para a direita do quadro. [...] Sr. Fredricksen movimenta a cabeça para cima. Depois de falar: “*Ah, que vista heim, Ellie?*” ele movimenta a cabeça para a direita e a esquerda, em um sinal negativo e olha para frente.³⁸

O filme fornece evidências de que o personagem também reconhece que sua busca não se limita a apenas adaptar-se a um mundo cultural e socialmente transformado. Assim, as cenas vão se desenrolando até o momento que o Sr. Fredricksen parte em busca do sonho de infância compartilhado com Ellie. O sonho refere-se ao modo de vida do explorador e defensor do mundo natural. Esse desejo de retorno à natureza faz mais sentido quando ele, na sua residência, sente-se ilhado no meio totalmente urbanizado, barulhento,

³⁷ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ142).

³⁸ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ3-7).

distante da natureza, como observado nas cenas do filme que localizam a casa do personagem:

A imagem se amplia para um Plano Total: a casa é gramada em sua volta e limitada por uma pequena cerca de madeira, mas está ilhada em um grande terreno de terra, com inúmeros tratores e trabalhadores da construção civil, usando capacetes de plástico. Nas porções direita e esquerda do quadro – assim como atrás da casa – há estruturas altas e largas, de metal e madeira, sendo construídas. Na frente da casa está a rua com alguns cones laranjas e trabalhadores da construção civil.³⁹

Na porção inferior do quadro há a imagem interna da cerca de madeira [que delimita a casa do Sr. Fredricksen]. Atrás dela está o terreno de terra e três homens trabalhando. Os três usam protetores auriculares, capacete de plástico laranja e colete laranja sobre a blusa. Da esquerda para a direita: o primeiro homem está com um martelo vibratório, o segundo e o terceiro com uma picareta. Atrás dos três homens, no centro do quadro, há uma pá mecânica. O restante do cenário é preenchido por construções altas e largas, de metal e madeira.⁴⁰

O desejo de retorno ao meio natural, fugindo do ambiente urbano, faz parte das novas sensibilidades, discutidas por Carvalho (2008, p. 99-100), que afirma que foi durante esse movimento de mudança cultural – marcado pelo “surgimento de um sentimento estético e moral de valorização da natureza selvagem, não transformada pelos humanos” – que “as paisagens naturais e a natureza de modo geral passaram a ser valorizados pela sociedade”.

O filme parece retratar a busca do Sr. Fredricksen por reintegrar-se à natureza, rompendo com o ambiente urbano. A reintegração do ser humano ao ambiente natural é um fenômeno analisado por Sampaio e Wortmann (2012) em um estudo que articula cultura local e cultura global. No artigo, as autoras destacam que reintegrar o humano à natureza seria uma nova forma, mais tolerável, de viver frente às contradições da vida contemporânea – que tende a caminhar para a perda da cultura local, tornando-se cada vez mais dominada e alienada à cultura global.

O meio natural que o Sr. Fredricksen busca é o o Paraíso-das-Cachoeiras, descrito no cinejornal da época da infância do personagem como: “*Um mundo perdido na América*

³⁹ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ2).

⁴⁰ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ6).

do Sul. Escondido perto do majestoso Paraíso das Cachoeiras, tem plantas e animais que ainda não foram descobertos pela ciência. Quem se atreveria a colocar os pés nesse pico inóspito?”⁴¹. Tal caracterização de natureza articula-se àquelas representações de ambiente natural que Carvalho (2008, p. 35) chama de “imagens que moldaram nosso imaginário acerca da natureza”, tão comuns nos veículos midiáticos. A autora, que realizou uma pesquisa sobre as concepções de natureza e meio ambiente presentes no senso comum, afirmou que as imagens que possuímos sobre o que é o ambiente natural, criam um espelho que reflete a figura distorcida do mundo natural:

Essa visão 'naturalizada' tende a ver a natureza como o mundo da ordem biológica, essencialmente boa, pacificada, equilibrada, estável em suas relações ecossistêmicas, o qual segue vivendo como autônomo e independente da interação com o mundo cultural humano (CARVALHO, 2008, p. 35).

A visão de natureza como boa, equilibrada, tornando-se o local de possível realização dos sonhos e de origem da felicidade é observada no filme e também nas atitudes da personagem Ellie retratada na sua infância que partilha da mesma concepção que o personagem Carl Fredricksen. Essa crença da menina é notada em algumas cenas, especialmente aquelas em que ela mostra seu “Álbum de aventuras” ao mesmo tempo em que narra os próprios sonhos:

*“Charles Muntz, explorador. E quando eu ficar bem grande, eu vou viajar para onde ele vai: A América do Sul. É a América, mas fica no sul. Quer saber onde eu vou morar? Paraíso das Cachoeiras... um lugar perdido no tempo. [...] Eu vou mudar meu clubinho pra lá e botar perto dessa cachoeira. Quem sabe o que vive lá em cima? E quando eu tiver chegado... Estou guardando estas páginas para as aventuras que eu vou viver.”*⁴² [narrativa da personagem Ellie]

Ao buscar o meio natural, o Sr. Fredricksen parte para um reencontro não somente com a natureza, mas com toda uma tradição cultural que foi dominada pela nova cultura urbana. A cultura que o personagem almeja encontrar é aquela da sua saudosa infância, que reverenciava o ambiente natural, idealizando-o como local dos sonhos e da felicidade. Tal

⁴¹ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ3-5).

⁴² Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ82-91).

cultura não tem, para ele, espaço na sociedade contemporânea, pois o filme evidencia nas suas imagens a destruição dos resquícios naturais e tradicionais para ceder lugar às construções civis – ampliando o espaço urbano, como observado nas seguintes cenas: “Sr. Fredricksen olha o movimento da construção civil ao redor da casa e, olhando para o céu, reclama à Ellie a vista da casa”⁴³. Em outra cena, a animação mostra um instrumento da construção civil (pá mecânica), destruindo um objeto de valor sentimental e memorial (caixa de correio) para o personagem:

Surge da porção direita do quadro uma pá mecânica, se deslocando no sentido da direita para a esquerda. Suas rodas esquerdas estão sobre a calçada e as rodas direitas estão na rua. O homem atrás da cerca (**homem 3**) movimentando a mão direita no ar, na altura da cabeça. Sr. Fredricksen em Plano Americano, no centro do quadro, está olhando para frente com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca meio aberta, em uma expressão de surpresa. O homem (**homem 3**) localizado atrás da cerca está com as duas mãos vazias e espalmadas para frente, acima da cabeça. O homem corre em direção à cabine da pá mecânica enquanto grita: “*Para!*” e mantém as mãos espalmadas nessa direção. Plano Detalhe da roda esquerda da pá mecânica atingindo a caixa de correio e arrancando-a do suporte de madeira. Sr. Fredricksen abre a porta com a mão esquerda e caminha para frente enquanto grita: “*Ahm?! Ei?*”. Sr. Fredricksen em Plano Total, está descendo os degraus da varanda e caminhando em direção à passarela de cimento que liga a varanda da casa ao portão de entrada. Sr. Fredricksen segura a bengala com a mão esquerda e mantém a mão direita fechada na altura da barriga – com o braço flexionado. Ele está com os olhos abertos, cantos externos das sobrancelhas abaixados e boca fechada, com os cantos abaixados, em uma expressão de tristeza. Sr. Fredricksen levanta a bengala horizontalmente para frente enquanto fala: “*Ei, você aí! O que está fazendo?*” e caminha para frente. Sr. Fredricksen em Plano Médio, corre em direção à caixa de correio e a segura com as duas mãos. Ele está com os olhos apertados, sobrancelhas abaixadas e juntas em sua porção interna – formando rugas sobre o nariz e na testa – e com a boca aberta, em uma expressão de raiva: “*Tire as mãos daí!*”. Sr. Fredricksen em Plano Médio, está de frente para o homem (**homem 3**) e puxa a caixa do correio para próximo do seu corpo enquanto fala: “*Sai de perto da minha caixa*”. Sr. Fredricksen olha para frente com os olhos arregalados, porção interna das sobrancelhas levantadas e unidas – formando rugas acima do nariz e na testa – e boca meio aberta, com os cantos abaixados, em uma expressão de tristeza. A mão esquerda de Sr. Fredricksen está segurando a bengala e está erguida acima da cabeça. A mão esquerda de Sr. Fredricksen, segurando a bengala, surge a partir da porção inferior esquerda da cena. Ela abaixa-se rapidamente e a bengala atinge a testa do homem (**homem 3**) enquanto o idoso fala: “*Eu não*

⁴³ Apêndice F: Síntese – *Up: Altas aventuras* (14:34 – 14:47).

quero que você mexa!”⁴⁴ [A descrição foi adaptada do texto original – decupagem – para uma melhor leitura]

A nostalgia apresentada pelo personagem pode ser entendida a partir dos estudos de Sampaio e Wortmann (2012, p. 152, grifo das autoras) que, ao analisarem o impacto das transformações culturais ocorridas no interior de culturas locais, chegaram à premissa que tais mudanças são consideradas “perdas” por essas sociedades. Tais sociedades entendem ainda que, “ao sofrê-las [tais perdas], as culturas estariam *descaracterizando-se* ao perderem seus atributos 'originais’”. Por isso, para grupos ou pessoas que buscam manter as culturas locais, as chamadas *perdas* causam grande impacto, uma vez que cada uma delas representa uma fragmentação ao arcabouço de conhecimentos adquiridos e acumulados ao longo da história pessoal ou coletiva – da família, do grupo.

Transpondo tais estudos ao filme, a amargura do Sr. Fredricksen ao encontrar-se isolado no interior de uma construção civil pode representar a mesma nostalgia discutida por Sampaio e Wortmann (2012) de quando o indivíduo depara-se com uma “perda” no seu repertório cultural local mantido pela família – no filme essa questão é retratada pela tradição da família constituída pelos personagens principais: Sr. Fredricksen e Ellie.

Contrapondo a nostalgia sentida por Fredricksen, a possibilidade de retornar ao ambiente natural permite o resgate de uma característica da infância e da juventude do personagem que é a motivação pela vida regida pela euforia de buscar o Paraíso-das-Cachoeiras. Essa busca representa o rompimento com o ambiente urbano:

Fredricksen olha para baixo com um grande sorriso, em uma expressão de alegria. Fredricksen movimenta a cabeça para cima, olhando na direção da porção superior esquerda da cena, ao mesmo tempo em que a casa se desloca da esquerda para a direita e para cima. Fredricksen olha para baixo, ergue os dois braços para cima – esticados e acima da cabeça – com as mãos fechadas e grita: “*Adeus meninos! Vou mandar um postal do Paraíso das Cachoeiras.*” Fredricksen apoia as mãos no parapeito, movimenta o corpo para frente e para fora da janela e continua gritando e sorrindo.⁴⁵

⁴⁴ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ76-79).

⁴⁵ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ146).

As sequências do filme que mostram a viagem do Sr. Fredricksen ao Paraíso-das-Cachoeiras torna-se mais empolgante com a presença do escoteiro mirim Russell que, para receber o último distintivo de “Grande Explorador”, tem designada a missão de ajudar um idoso, como descrito na narrativa do personagem:

*“Boa tarde. Meu nome é Russell e eu sou um explorador da Natureza da Tribo 54, Cabana do Vapor 12. Será que o senhor está precisando de alguma ajuda hoje? [...] Eu podia ajudar o senhor a atravessar a rua. [...] Então... poderia ser seu quintal? [...] Então... poderia ser seu porão? [...] Eu tenho que ajudar o senhor a atravessar alguma coisa.”*⁴⁶
[narrativa do personagem Russell]

Nessa fala do Russell identificamos uma preocupação em ajudar um idoso – missão que deveria ser cumprida para alcançar uma titulação. Ao mesmo tempo, a fala trás a apresentação do menino como um Explorador da natureza. Russell, um personagem com características que lembram a infância da sociedade contemporânea (obeso, carente da figura paterna, agitado, fala atropelada), trás para a cena a preocupação com os humanos, mesmo que seja apenas a missão de um escoteiro.

A presente missão de Russell cria uma convergência entre humano e natureza, que quebra a dicotomia presente na caracterização do personagem do Sr. Fredricksen de que há uma natureza intocada (Paraíso-das-Cachoeiras) e um meio destinado aos homens (os centros urbanos). Essa concepção, ainda comum na sociedade é bastante difundida pelas mídias. Carvalho (2008, p. 36) denomina essa dicotomia como uma visão naturalista do ambiente, que “baseia-se principalmente na percepção da natureza como fenômeno estritamente biológico, autônomo, alimentando a ideia de que há um mundo natural constituído em oposição ao mundo humano”.

Com imagens que misturam urbano e natureza; idoso e criança; cinema e sonhos; o filme *Up: Altas aventuras* encanta, prende, ao mesmo tempo em que ensina (ou “desensina”) sobre algumas temáticas. Apresentamos nossa leitura do filme focando nosso olhar para duas temáticas (relação sociedade natureza e identidade), mas destacamos que outros olhares podem ser lançados sobre o filme.

No capítulo 4 apresentamos nossa análise sobre a animação *Como treinar seu dragão*. Apesar de mantermos nossa investigação sobre as mesmas temáticas, as análises

⁴⁶ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ29-39).

divergem bastante, uma vez que as narrativas cinematográficas são também diferentes nas formas de apresentar seus discursos e de focar seus objetivos.

CAPÍTULO 4

O FILME *COMO TREINAR SEU DRAGÃO*

O filme *Como treinar seu dragão* é a adaptação do livro *How to train dragon* (título original), gênero animação, produzido pelos estúdios DreamWorks. Foi lançado nos Estados Unidos em 26 de fevereiro de 2010 e no Brasil em 26 de março de 2010⁴⁷. Em 2011 a produção foi indicada ao Oscar em duas categorias: melhor Filme de Animação e melhor Trilha Sonora, porém não foi premiada⁴⁸.

A seguir transcrevemos a sinopse original:

Na ilha de Berk, lutar contra dragões é um estilo de vida. Por isso, o ponto de vista progressista e o senso de humor fora de padrão do adolescente viking Soluço não combinam muito bem com sua tribo e o chefe dela, Stoico – por sinal, pai do menino. Quando Soluço é inserido no Treino com Dragões com outros jovens vikings, enxerga a oportunidade de provar que tem o que é preciso para ser um guerreiro. Mas, ao se tornar amigo de um dragão ferido, seu mundo vira de cabeça para baixo, e o que teve início como a chance de Soluço provar do que é capaz acaba virando uma oportunidade de criar um novo rumo para o futuro de toda a aldeia [Sinopse do filme apresentada na contracapa do DVD – versão brasileira].

A sinopse apresenta o personagem principal, Soluço, como um garoto que foge às normas da sociedade em que vive (Viking), sendo considerado como “diferente” dos demais componentes da tribo. Essa estratégia de deslocar/excluir o personagem do próprio grupo pode ser utilizada para atrair o público infantil e jovem, uma vez que identificando-se com o personagem, o espectador busca nessa figura alternativas de inserção aos grupos “reais” (assim como faz o jovem personagem no interior da narrativa fictícia). No filme, os personagens principais, que fazem parte da busca de Soluço por adequar-se às regras sociais são: o próprio Soluço, Astrid, Stoico, Bocão e Banguela. Descrevendo cada um deles, temos:

Soluço é um garoto que não se enquadra nas normas da sociedade em que vive e está sempre buscando alternativas para se inserir na mesma – sem sucesso – uma vez que é

⁴⁷ Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/How_to_Train_Your_Dragon_%28filme%29. Acesso em: abr. 2012.

⁴⁸ Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-123534/curiosidades/>. Acesso em: ago. 2011.

fisicamente fraco e emocionalmente sensível. Ele é filho de Stoico, chefe da tribo e o homem mais corajoso da aldeia. Essa filiação lhe outorga a responsabilidade de se sobressair em relação aos outros jovens Vikings.

Astrid é uma garota com atitudes bastante femininas e sensuais contrastando com a personalidade muito corajosa e independente. Tais características despertam o interesse dos garotos (inclusive de Solução). Mas o verdadeiro objetivo dela é se tornar uma guerreira bem preparada.

Stoico é o chefe da tribo e pai de Solução. É um homem extremamente forte e corajoso, disposto a enfrentar qualquer desafio ou luta. É rigoroso e bom com todos da aldeia, mas sofre ao ver que o único filho não é parecido com ele e que, conseqüentemente, ambos são fontes de decepção e vergonha dentro da comunidade.

Bocão é o ferreiro da aldeia. Teve que abandonar a arte da guerra por ter perdido uma mão e um pé em combate, mas ainda se arrisca em confrontos quando a sociedade está em guerra com os dragões. É despojado e sábio, atuando no ensino e treinamento dos jovens. É também o melhor amigo e conselheiro de Stoico, falando-lhe o que é necessário ser dito nas ocasiões propícias. Tem um carinho especial por Solução e tenta mantê-lo longe das encrencas ao mesmo tempo em que aconselha o menino sobre as formas de ser aceito pelo pai e pela comunidade.

Banguela é um dragão da classe dos Fúrias-da-noite (classe de dragões mais temida dentre todas). Ninguém nunca havia se aproximado de um até Solução fazer amizade com Banguela, que é apresentado como um animal dócil, apto à domesticação e com características humanas. É fiel ao seu amigo/dono (Solução), sendo capaz de arriscar a própria vida para salvar a do garoto. Ele é desconfiando – principalmente em relação ao ser humano – inteligente e criativo. Utiliza-se do medo que a comunidade lhe dedica para manter seu poder sobre os humanos e sobre as outras classes de dragões.

O filme construiu seus personagens baseados na sociedade Viking, uma sociedade constituída por dinamarqueses, noruegueses e suecos, cujos registros de atividades estendem-se de antes de 800 d. C. por mais de dois séculos (BRONDSTED, s. d.). Porém, na produção, os habitantes da ilha Berk são um tanto quanto atuais: usam gírias, roupas modernas e apresentam comportamento compatível com os jovens contemporâneos, como observado nas cenas que mostram um diálogo entre eles:

Perna-de-peixe pergunta para Cabeça-dura se a mãe dele o deixou fazer uma tatuagem e ele responde que não é uma tatuagem é apenas um sinal de nascença. A irmã de Cabeça-dura, Cabeça-quente, diz que o conhece a tempo o suficiente para saber que aquela marca não existia antes.⁴⁹

A criação de personagens com características análogas às crianças e jovens atuais pode representar estratégias que aproximam os personagens dos espectadores e viabilizam o consumo do artefato. Fischer (1997, p. 77), ao realizar um estudo com crianças e adolescentes, ouvindo o que eles gostariam de ver na televisão, chegou à inesperada resposta: “Eu. Agente mesmo”. Detalhando melhor tal questão, a autora observou que infância e adolescência:

pedem também mais filmes sobre a vida, a continuidade da vida, a reprodução das espécies, o ciclo do nascimento, crescimento e morte dos seres vivos. Isso tudo manifesta o profundo desejo de eles se verem a si mesmos na televisão, identificando nela um veículo que pode dar o que lhes falta. [...] As falas das crianças e adolescentes são reveladoras de que a TV deveria oferecer momentos específicos dedicados de modo particular à criança, ao adolescente, não apenas no sentido de proporcionar-lhes o lazer através de narrativas fantasiosas, mas de localizá-los, a partir da realidade de suas vidas, e criar novas situações a ela ligadas, que lhes permitissem maior conhecimento de si mesmos (FISCHER, 1997, p. 77-78).

A animação é iniciada com uma locução em *off* (realizada por Solução) apresentando a ilha para os espectadores: “*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.*”⁵⁰. As imagens que acompanham a locução mostram a ilha que parece desolada:

Quadro do mar. O foco vai se elevando até surgir, na porção superior – envolta em nuvens e neblina – uma ilha rochosa. Após atravessar as nuvens e neblinas surge a ilha com mais detalhes e localizada, principalmente, na porção direita: à frente, na entrada da mesma – partindo do mar – há duas estátuas altas e humanoides, segurando, cada qual uma lança na mão direita. Elas possuem um par de chifres (exceto a figura da esquerda cujo chifre direito está quebrado) e mantêm a boca aberta com uma forte luz saindo de dentro da mesma. Ao fundo está o céu escuro indicando o início da noite e na porção inferior da cena está o mar. A imagem vai se aproximando até passar entre as estátuas. Ângulo de

⁴⁹ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (34:13 – 34:30).

⁵⁰ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ1-3).

visão superior da ilha mostrando algumas construções antrópicas como escadas e pontes, além de ovelhas. A imagem vai elevando-se e se deslocando para a esquerda mostrando as casas com telhados altos. No meio da noite é possível ver apenas a claridade de alguns lampiões dentro e entre as casas.⁵¹

A voz apresenta a aldeia de forma pessimista e as imagens se focam nas lutas entre homens e dragões, estabelecendo uma separação entre o bem e o mal. O filme representa estes animais como um perigo à vida humana e social, uma vez que destroem as casas, roubam comida e matam de forma cruel, todos que estiverem diante deles.

Após apresentar a aldeia, a animação apresenta o personagem principal, identificando-o como narrador do filme e as imagens permitem caracterizá-lo fisicamente:

LOCUÇÃO EM OFF: *“O único problema são as pragas. Sabe, a maioria dos lugares costuma ter ratos, mosquitos, mas nós temos...”* Plano Americano de Solução abrindo uma porta. Do lado de fora da porta há uma casa, muitas ovelhas, pessoas correndo e um dragão de cor azul-acizentado voando baixo, próximo ao chão e aos animais que correm, no sentido da esquerda para a direita. O dragão para em frente à porta – mantendo-se no ar – vira-se em direção à porta de Solução e cospe fogo pela boca. Solução imediatamente fecha a porta, ficando rajadas de fogo que atravessam as laterais da porta. Solução fala: *“... dragões!”* Solução é uma criança magra, de pele clara, cabelos curtos, lisos e castanhos. Ele tem olhos grandes e pretos, usa uma blusa comprida de cor verde e um colete de pêlo marrom sobre aquela.⁵²

A ilha é apresentada, o narrador-personagem é identificado, a dicotomia entre o bem e o mal é estabelecida. A produção desloca-se então, para as relações hierárquicas: a tribo é subordinada a um chefe – representada na figura de Stoico – homem inteligente, de exímias forças física e psicológica, estando sempre pronto para defender a aldeia e seus cidadãos; é justo e altruísta. Abaixo dele estão os guerreiros, indivíduos grandes, fortes e portadores de muita coragem; a maioria é do gênero masculino, porém há algumas mulheres guerreiras. Em posição inferior estão os jovens que se preparam para se tornarem guerreiros. No fim da hierarquia estão aqueles que não podem defender a comunidade: idosos, mulheres fisicamente frágeis e crianças – tais grupos nem são mencionados/mostrados na animação. As relações de poder são bem marcadas, porém o

⁵¹ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ1-3).

⁵² Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ4-5).

status de nascimento dos filhos do chefe da aldeia, outorgam-lhes, no filme, o direito de saltar os graus da hierarquia, transpondo-a diretamente ao patamar superior. Dessa forma, o personagem Solução – filho único de Stoico – possui assegurada, a posição de substituto do pai.

Cabe pontuar sobre o termo *status* – garantido a Solução a partir da sua filiação do chefe da tribo – que nós o reconhecemos por intermédio dos estudos de Michel Foucault (2006), quando o autor tratou do tema o “cuidado de si mesmo” àqueles que ocupavam cargos, dentro de suas cidades, nos quais era necessário governar politicamente um espaço e as pessoas que o compunham. Segundo o autor, essa máxima teve origem no mundo dos jovens pertencentes ao meio aristocrático, que, por comporem tal classe da sociedade e, conseqüentemente, estarem munidos de um *status* de nascimento, estavam destinados ao poder.

O filme mostra que, apesar do “*status de nascimento*”, o personagem Solução não é reconhecido – pelos habitantes de Berk – como um legítimo representante Viking, uma vez que o garoto é causador de desordens e fisicamente fraco. Tal descrença na capacidade do menino é evidenciada também por Bocão, ao falar com o garoto referindo-se ao pai dele: “*Não, você entendeu tudo errado. O problema não é a sua aparência, é o que está dentro de você que ele não agüenta*”⁵³; e pelo próprio Stoico, que sempre reafirma a vergonha em ser pai de um jovem tão “diferente”: “*...chega! Toda vez que você sai por aí acontecem desastres*”⁵⁴; “*Ah! Você pode ser muitas coisas, mas matador de dragão é que não é*”⁵⁵. As representações feitas sobre o personagem principal parecem ter sido aceitas e incorporadas por ele próprio.

Kindel (2003, p. 21), em seus levantamentos sobre o poder da representação na constituição identitária do sujeito, apoia-se em teóricos como Larrosa, Hall e Foucault para sugerir que a incorporação de representações ocorre porque o indivíduo “se reconhece em algo que foi produzido fora dele, em alguma ou em algumas representações que sobre ele foram construídas e nas quais ele se ‘espelha’”.

Tangenciando a ideia de incorporação das representações externas, propostas por Kindel (2003) ao filme *Como treinar seu dragão* – e assumindo que Solução, apesar de

⁵³ Apêndice C. Decupagem *Como treinar seu dragão* – Parte 1 (SEQ126).

⁵⁴ Apêndice C. Decupagem *Como treinar seu dragão* – Parte 1 (SEQ115).

⁵⁵ Apêndice C. Decupagem *Como treinar seu dragão* – Parte 1 (SEQ119).

fictício, tenha sido criado com muitas características psicológicas análogas ao espectador real –, verificamos que a aceitação e assimilação dessas representações, por Solução, é bem exemplificada quando o próprio personagem se define destacando suas diferenças em relação aos típicos personagens Vikings do filme, ao falar de si com tom irônico: “*Quem? Eu? Ah, qual é, eu sou musculoso demais para o paladar refinado dos dragões. Eles nem saberiam o que fazer com tudo... isso!*” (Solução)⁵⁶. O tom irônico do jovem é criado a partir do confronto da fala do personagem com a imagem do mesmo: um menino pequeno e bastante magro, principalmente se comparado aos outros Vikings – grandes, robustos e fortes.

Ao vislumbrarmos, na animação cinematográfica, a identidade do personagem Solução descontextualizada da identidade coletiva da sociedade Viking, fazemos uso dos estudos de Veiga-Neto (2000, p. 59), que ressalta que a identidade individual somente existe dentro de uma comunidade: “não há como pensarmos a identidade individual fora de um grupo social, pois a própria interpelação só é possível quando o indivíduo se confronta com outros indivíduos”.

Ao longo do filme, o personagem Solução percebe que a única forma de provar ser um Viking corajoso e preparado para as batalhas – e para assumir sua importante posição de filho de Stoico – é provando sua capacidade de matar um dragão (partilhando das normas coletivas e, conseqüentemente, aderindo à identidade social): “*Um dia eu chego lá. Porque matar um dragão é tudo para nós.*”⁵⁷ (Solução). Por meio das cenas fílmicas, percebemos que o personagem não poderá matar um dragão valendo-se apenas da força física – como o fazem os outros Vikings – uma vez que ela é ausente. Para driblar tal ausência e conseguir capturar um dragão, Solução utiliza-se de uma alternativa: usar seus conhecimentos adquiridos na oficina com o “professor” Bocão para construir um “atirador de boleadeira” que ele acredita, irá suprir a brutalidade e permitirá que capture um dragão. Tais cenas são transcritas a seguir:

“*Tá, tudo bem. Mas isso vai atirar por mim*”. O garoto anda de costas pela oficina aproximando-se de um objeto de madeira que se encontra à esquerda da cena. Este possui um par de rodas em sua porção anterior, é mais largo do que alto, sendo a altura compatível à cintura de Solução.

⁵⁶ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ18).

⁵⁷ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ45).

Soluço coloca a mão direita sobre o objeto que se abre na região posterior em um movimento brusco que lhe tira do chão. De dentro do mesmo ergue-se uma armadilha, construída de madeira, que lança uma boleadeira. Soluço vira-se de costas para o espectador para olhar para o objeto que acabou de entrar em funcionamento.⁵⁸

O personagem Soluço tinha razão: com seus conhecimentos sobre mecânica ele construiu um “atirador de boleadeira” que capturou um dragão, mais precisamente, um Fúria-da-noite, a classe de dragões mais temida por toda a aldeia Viking e que jamais havia sido capturado por um humano que utilizou-se apenas da força física. A captura do animal é observada na sequência de cenas:

Soluço em Plano Total está correndo e empurrando o objeto que atira boleadeira. Ele agora não está mais na aldeia e corre sob um gramado, sem pessoas ao seu redor. Para em determinado ponto, fixando o objeto atirador no chão. Plano detalhe das mãos de Soluço abrindo a parte superior do objeto atirador, deixando aparecer o lançador de metal. Soluço em Plano Médio está armando e mirando o lançador. Ele mantém os lábios apertados, as pálpebras caídas sobre os olhos e as sobrancelhas curvadas para baixo, em uma expressão de concentração e força. Após armar o atirador ele observa o céu, sem expressão. [...] Soluço ao ouvir um barulho, arregala os olhos e levanta a cabeça. A seguir abaixa-a rapidamente levando seu olho direito em direção à mira do lançador – construída com lâmina de metal curvado colocada sobre o canhão de metal. Com as mãos ele movimenta o lançador em diferentes direções. A imagem se movimenta até que um raio de chamas azul atinge a luneta, localizada no centro da cena e no interior da mira. Enquanto a luneta se incendeia um dragão preto passa voando em uma diagonal ascendente. Soluço em Plano Inteiro está com os olhos bastante arregalados e a boca apertada, indicando uma expressão de medo. Ele posiciona o lançador, fecha os olhos, cerra os dentes e o aciona, disparando uma boleadeira. [...] Próximo ao centro da cena está Soluço que acabou de ser lançado no chão; na porção superior esquerda da cena está uma boleadeira em movimentos ascendente e giratório. Soluço caído no chão, olha o que acontece. A imagem se aproxima do Soluço enquanto ele tenta se levantar. Ainda de joelhos no chão o garoto abre a boca, arregala os olhos e levanta as sobrancelhas, em uma expressão de surpresa. Soluço abre um sorriso e seus olhos voltam ao tamanho original, indicando uma expressão de alegria. Ele tem a respiração ofegante. [...] Soluço, agachado no chão, de costas para o espectador mantém sua cabeça erguida na direção do céu. O céu preenche toda a porção esquerda e central da cena. No centro do quadro há um pequeno ponto luminoso – maior do que as estrelas – caindo rapidamente em uma diagonal descende dramática, em direção ao recorte de uma montanha de pedras, localizado na porção direita da cena. Soluço em Plano Médio olha para a frente com

⁵⁸ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ36).

a boca aberta, com o lábio esquerdo levemente erguido; os olhos estão um pouco abertos e as sobrancelhas erguidas. Ele se levanta do chão e a imagem também se levanta, seguindo o rosto do garoto enquanto este ergue os dois braços para cima da cabeça e roda sobre o eixo do próprio corpo enquanto grita: “*Eu acertei? Ah! Eu acertei!*”⁵⁹ [A descrição foi adaptada do texto original – decupagem – para uma melhor leitura].

Depois de capturar o dragão, o personagem Solução prepara-se para matar o animal que, uma vez capturado e dominado, não representaria uma dificuldade para um humano que convive naturalmente com a morte de tais animais – um humano pertencente à sociedade Viking. Porém, durante as cenas em que Solução tem a oportunidade de matar o dragão Banguela – já capturado pelo próprio personagem nas cenas transcritas anteriormente – o garoto descobre que finalizar sua missão não será tão simples, como podemos observar nas imagens descritas a seguir:

Solução está segurando, com as duas mãos, a faca apontada na direção do peito do dragão. O menino olha o rosto do animal, que está com os olhos abertos, respira profundamente e fala: “*Agora eu vou te matar dragão. Depois, eu vou tirar o seu coração e vou levar para o meu pai. Eu sou Viking. Eu sou um Vinking!*”. Solução vira a faca para a posição vertical, no sentido de cima para baixo e a segura firme, enquanto olha para o peito do dragão. O garoto fecha os olhos e grita, olhando e curvando o corpo na direção do dragão. O Fúria-da-noite, deitado no chão, está com os olhos abertos e direcionados para Solução. Este, com a respiração rápida e ofegante, morde o lábio inferior da boca. O dragão, que olha para Solução, fecha os olhos e movimenta a cabeça para trás, deitando-a no chão e deixando o pescoço à mostra. Solução olha para baixo e, em seguida, aperta os olhos, em um movimento brusco, levantando a cabeça. A seguir, o menino *solta* o corpo – descontraindo os músculos dos ombros e do peito – mas mantém os braços erguidos acima da cabeça, enquanto expira profundamente. O dragão está com a respiração acelerada. Solução respira algumas vezes, abre os olhos, observa o dragão e abaixa os braços, segurando a faca com a mão direita enquanto observa o objeto e desvia o olhar para o dragão em uma expressão de contrariedade⁶⁰ [A descrição foi adaptada do texto original – decupagem – para uma melhor leitura].

A cena anterior mostra ao espectador que o personagem Solução admite a necessidade de matar um dragão para provar sua “identidade Viking”. Porém, tendo a oportunidade de fazê-lo – com Banguela – não consegue concluir sua tarefa. O

⁵⁹ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ69-89).

⁶⁰ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 2 (SEQ21-30).

personagem, estando em uma posição de tensão entre duas forças opostas – as exigências impostas pela sociedade que habita e as crenças interiores – é deslocado para um local de fronteira, onde o conflito pessoal prevalece: ele “quer” ser aceito pela comunidade, mas não “pode” subverter seus valores pessoais. Solução precisa, por isso, renegociar um local de pertencimento que ainda não existe no que a fictícia ilha Berk representa: espaço físico onde vivem os Vikings com as suas tradições e leis, prevalecendo a lei da força e da coragem sobre e contra as adversidades – principalmente sobre os maiores inimigos: os dragões.

A aldeia representa o centro do poder Viking, onde regem as normas e leis sócio-culturais que tanto incomodam o personagem Solução. Diante de tal amargura, Solução realiza fugas diárias para um local onde as tradições e culturas não alcançam, uma vez que o filme passa a ideia de tal local ser desconhecido para os outros Vikings. Um lugar que não sendo governado pelo poder Viking, permite que um ser humano e um dragão possam viver “harmoniosamente”. A animação mostra que nesse local, que se torna o esconderijo de Solução e Banguela, o garoto-personagem convive “harmoniosamente” com o animal, divergindo da cultura a que pertence que, em relação a tais seres, busca apenas matá-los.

Tais escapes realizados diariamente por Solução, representam fugas à realidade da fronteira em que o personagem encontra-se. Almeida (1994, p. 95) explica a fuga nos desenhos animados, como “recurso para o esquecimento de frustrações, ou mecanismo psicológico frente a uma situação traumática, a interação fantasiosa com a realidade”. Dessa forma, fazendo uso da perspectiva de Almeida, observamos como Solução busca esquecer suas frustrações nesse local, onde Banguela permanece “preso” por não conseguir voar. É também nesse espaço físico que Solução começa a ter experiências empíricas sobre o comportamento dos dragões:

Solução despeja o cesto no chão e diz ao dragão que levou “salmão, bacalhauzinho da Noruegua e enguia defumada”. Nesse momento o dragão afasta-se dos alimentos mostrando-se irritado. Solução pega a enguia e a ergue, o que faz com que Banguela fique ainda mais irritado. O garoto joga-a para longe dos dois e o Fúria-da-noite volta a se alimentar tranquilamente.⁶¹

⁶¹ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (35:05 – 35:36).

Soluço *coça* as costas de Banguela. Este, amolece todo o corpo e cai no chão desacordado.⁶²

O conhecimento que Soluço adquire a partir de observações e experiências, vivenciadas com Banguela (medo de enguia e “coçar as costas”), passam a ser utilizadas pelo personagem durante o treinamento com dragões realizado com todos os jovens da aldeia. A utilização de tal estratégia leva a sociedade Viking a acreditar que o garoto-personagem aprendeu a “lidar” com os animais. Tal habilidade do garoto-personagem em relação aos animais é, na verdade, uma farsa, criada por ele, para ludibriar a aldeia sobre as “lutas” travadas entre Soluço e dragões na arena de treinamento. Essa farsa é mantida em segredo pelo personagem. As estratégias utilizadas por Soluço para dominar os dragões, assim como ele já havia feito com Banguela (nas cenas anteriormente citadas), são descritas a seguir:

Antes de trancar o animal o menino levanta o colete de pelo e pega – entre esta vestimenta e a blusa – uma enguia, jogando-a próxima ao dragão que se encolhe no fundo da cela. Soluço fecha a porta da mesma, deixando o dragão preso no espaço.⁶³

Na arena de treinamento, Soluço percebe que um dragão iria ser atingido por Astrid. Rapidamente o menino coça o pescoço do animal fazendo com que o mesmo caia no chão desacordado, o que impediu que a menina o atingisse com um machado.⁶⁴

Soluço, ao utilizar-se da “farsa” de que é capaz de “lidar” com os dragões, envolve a tribo em tal farsa, mantendo em segredo que sua habilidade em dominar os dragões na verdade resume-se ao arcabouço de conhecimentos sobre a vida e comportamento dos animais. Ao mesmo tempo o personagem consegue dissipar uma das tensões a que havia sido submetido: a não aceitação de sua identidade pela sociedade. Algumas dessas cenas são transcritas a seguir:

Todos os jovens fracassam na tentativa de jogar água na cabeça que lança a faísca – inclusive Soluço. Mas toda a equipe de treinamento, incluindo

⁶² Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (40:06 – 40:19).

⁶³ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (37:10 – 39:06).

⁶⁴ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (40:19 – 40:30).

o professor, fica surpresa ao ver Soluço ordenando, com sucesso, que o dragão caminhe em direção à própria jaula.⁶⁵

Soluço ia ser atacado por um dragão, em mais um treinamento, quando ergue a mão segurando uma porção de grama. O animal para imediatamente ao reconhecer o cheiro do vegetal e permite que o menino esfregue as folhas em seu rosto. Algumas pessoas da aldeia aproximam-se do local para assistir ao treinamento.⁶⁶

As cenas descritas comprovam que Soluço, por meio de uma farsa representada para a tribo, é capaz de “enfrentar” os dragões. Essa representação outorga-lhe um novo espaço social dentro da aldeia que passa a incluí-lo nos grupos e a reconhecê-lo como Viking. A partir desse momento, os adultos e jovens buscam-no para conversas e companhia, dirigindo-se a ele com respeito: “Os jovens aprendizes caminham juntos pela aldeia e todos (com exceção de Astrid) alcançam Soluço, cercam-no e começam a questioná-lo, com respeito”⁶⁷. As pessoas passam a agir como se o “antigo” Soluço tivesse deixado de existir e um “novo” chegasse à tribo, confirmado nas seguintes narrativas: “*Que alívio para toda a aldeia!*”, “*Ninguém vai sentir falta daquele imprestável*”⁶⁸.

As falas dos personagens, referindo-se à Soluço, trazem embutidas a concepção contemporânea do fluxo identitário ao mostrar, nas sequências fílmicas, que um mesmo sujeito pode vir a “transformar-se”, pode mudar, deixando para trás antigas características e aderindo-se a novas, em um processo de subjetivação e reconstrução da identidade individual.

A subjetivação a que nos referimos, remete-se aos estudos realizados por Foucault. Weinmann (2006), inspirado em Foucault, argumenta que a subjetivação “se dá no ponto de articulação entre as técnicas de governo dos outros e as técnicas de governo de si” (WEINMANN, 2006, p. 18-19). Com base em tal definição, podemos propor que Soluço, articulando o governo dos “outros” (das regras sociais da sociedade Viking sobre cada um dos seus integrantes) e seus próprios governos (autovigilância, visando aderir a tais regras sociais), passou por um processo de subjetivação, ao mesmo tempo que transforma a sua

⁶⁵ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (37:10 – 39:06).

⁶⁶ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (39:44 – 39:57).

⁶⁷ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (39:57 – 40:06).

⁶⁸ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (42:29 – 43:29).

identidade individual, aderindo a características novas, como por exemplo, ser mais sociável e mais “corajoso” diante dos dragões.

A identidade individual difere da identidade coletiva como destaca Veiga-Neto (2000), uma vez que aquela somente pode existir dentro desta, ou seja, o indivíduo se baseia em exemplos projetados na coletividade para construir sua identidade individual.

Apesar disso, a animação veicula a imagem do personagem Solução ainda em posição de fronteira porque deixa transparecer em algumas cenas que sua habilidade em lidar com os dragões, não são as capacidades esperadas pela sociedade e que tal segredo será revelado quando ele tiver que matar um dragão. A disputa entre o jovem aprendiz e um dragão, representa um rito de passagem no filme, com duplo sentido: primeiro, porque irá deslocar o personagem da infância ingloria à juventude respeitada; segundo, porque permitirá sua inserção na sociedade, passando a ser um legítimo Viking, como comprovado na fala do chefe da tribo: “*Hoje o meu filho se torna um Viking. Hoje, ele se torna um de nós!*”⁶⁹ (Stoico).

Chegado o dia do grande confronto – entre homem e animal e entre forças internas – Solução renuncia a uma das origens da tensão, declarando a toda sociedade, incluindo o pai, que ele não quer seguir as regras e tradições culturais, ele não quer ser igual e não precisa ser um Viking, como fica evidenciado nas cenas:

Um dragão da classe dos Pesadelos-monstruosos entra na arena lançando fogo em todas as direções. Solução para em frente ao animal, joga a faca e o escudo no chão e pede que ele se acalme. Depois o menino retira o elmo da cabeça, olha para o pai, e atira o objeto no chão dizendo: “Eu não sou um deles”, enquanto aponta para a plateia. O dragão [em Plano Inteiro] olha para Stoico e o chefe da tribo ordena que a luta seja interrompida. Mas Solução pede que a luta não seja interrompida, justificando que todos ali presentes precisam ver algo, e fala: “*Tudo o que sabemos sobre eles está errado. Não precisamos matá-los*”, enquanto mostra o Pesadelo-monstruoso com o qual deveria estar lutando. Stoico se enfurece e bate sua marreta na grade em torno da arena. O dragão se assusta com o barulho e ataca Solução, que grita.

Depois de renunciar às raízes culturais na arena, diante de toda a sociedade, Solução apegase às suas crenças baseadas em seu contato com os dragões, especialmente o Banguela e parte em defesa desse dragão, com quem estabeleceu “laços de amizade”.

⁶⁹ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (59:56 – 01:00:45).

Banguela precisa da ajuda do garoto-personagem porque após ouvir o grito do jovem, na arena de treinamento, ele parte para defender seu amigo/dono, mas é aprisionado pelos guerreiros da tribo. Stoico, ao perceber que Solução e Banguela sabem onde fica o ninho dos dragões – local que ele procura há muito tempo –, decide usar o dragão como guia para encontrar a caverna, seguido por Bocão e vários guerreiros que o acompanham em algumas embarcações. Tal cena é transcrita a seguir:

Bocão diz a Stoico que alguns homens, não ele, querem saber o que eles estão fazendo lá e qual é o plano. O chefe da tribo responde que o plano é encontrar o ninho dos dragões e o destruir. Stoico direciona a embarcação para o meio de algumas rochas e atraca em uma praia aos pés de uma montanha rochosa. Banguela fica muito desinquieto. Ao descer da embarcação o chefe da tribo afirma: “*É aqui!*”. Enquanto alguns guerreiros constroem armadilhas utilizando madeira, Stoico desenha seu plano na areia, do lado de fora da montanha. Bocão mostra-se com medo de invadir a mesma. Algumas catapultas são acionadas lançando pedras na montanha e abrindo buracos nela. Uma bola em chamas é lançada e centenas de dragões saem pelo buraco aberto. Banguela encolhe-se ao ver a cena e Bocão pergunta: “*Então é só isso?*”. Os guerreiros comemoram a vitória: “*Conseguimos!*”. Stoico observa a angústia de Banguela e avisa que o perigo ainda não acabou, ordenando que todos permaneçam “*em formação*”. Uma grande rachadura abre o chão da montanha e dela surge um dragão gigante que avança sobre os guerreiros e lança fogo pela boca. A embarcação onde Banguela está preso é atingida pelo fogo. Stoico ordena que os guerreiros se desloquem para o lado oposto da ilha e diz para Bocão que fez papel de tolo e fará com que o dragão gigante vá atrás dele para que os guerreiros tenham mais tempo de fugir.⁷⁰

Apesar de renunciar às regras da sociedade Viking, entendemos que o personagem ainda busca seu local de pertencimento, pois ainda não é reconhecido pela tribo, embora tenha conquistado os jovens que saem com ele na defesa de Banguela. E é o garoto (renegado pelo pai: “*Você passou para o lado deles. Você não é um Viking. Como pode ser meu filho?*”, diz Stoico⁷¹), juntamente com Banguela, que vencem o “grande mal” – personificado na figura do dragão gigante que explora todos os outros, obrigando-os a atacar e roubar os humanos. Vencido o mal, Solução transpõe a fronteira em uma cena que se assemelha a metamorfose da lagarta para a borboleta: Stoico encontra o filho, quase morto (depois de ser atingido pelo Grande Dragão), protegido entre as patas, asas e corpo de Banguela, voltando à vida como uma borboleta que sai do casulo:

⁷⁰ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (01:09:23 – 01:13:59).

⁷¹ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (01:05:58 – 01:06:30).

Stoico procura por Solução entre as cinzas resultantes da batalha. O chefe da tribo encontra Banguela bastante fraco, caído no chão. O pai fica de joelhos e lamenta: “*Oh meu filho. O que foi que eu fiz?*”. Os componentes da expedição e os jovens chegam em seguida e observam a cena. [...] Banguela e Stoico se olham e o homem pede perdão para o animal. Este abre as asas e mostra o menino encostado em seu ventre, protegido pelas patas, asas e corpo do Fúria-da-noite. O pai pega o menino em seu colo, acaricia o rosto dele e ouve o seu coração avisando que ele está vivo. Dirigindo-se ao dragão o homem diz: “*Você trouxe ele vivo!*”. Toda a comunidade que assiste à cena comemora.⁷²

O personagem Solução é salvo pelo dragão Banguela em uma cena que mostra a modificação do padrão de comportamento da comunidade Viking retratada no filme. A metamorfose da lagarta é considerada por nós não apenas para retratar o “renascimento” de Solução, mas também sua transformação – ele e suas crenças passam a ser aceitas pelos Vikings e especialmente a transformação, que o filme insiste em mostrar, do comportamento dos próprios Vikings em relação aos dragões.

Essas transformações nos indicam a possibilidade de analisar a temática “identidade”, pois a animação projeta narrativas que mostram o contínuo movimento de reconstrução das identidades, reforçada nas imagens descritas a seguir:

Solução observa a aldeia composta por homens fortes e corajosos montados em dragões dóceis. O menino narra: “*Essa é Berk. Neve nove meses por ano e nos outros três cai granizo. Tudo o 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!*”⁷³.

Nossa análise do filme e da cena em questão permite inserir a discussão da mudança identitária de todos os personagens Vikings, uma vez que entendemos que, ao subjetivaram-se (individualmente), os personagens criaram condições para a ocorrência de uma transformação coletiva no interior da tribo, com a queda de algumas regras sociais e culturais e reformulação/incorporação de outras. Assim como as seguintes mudanças: nas relações travadas entre homens e animais; no alvo das guerras; nos tipos de ameaças à ilha; no meio de transporte; na forma de coletar/buscar alimento e na quantidade de alimento

⁷² Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (01:23:27 – 01:25:11).

⁷³ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (01:28:07).

necessário para a tribo, dentre outras. Apesar da visão simplista e romantizada frente a esse processo⁷⁴, sua apresentação constrói (e justifica) saberes relacionados à identidade, seus movimentos e benefícios (individuais e sociais).

Ao abordar algumas questões do mundo contemporâneo (aceitar o outro e suas diferenças; não desistir dos sonhos; reconhecer o “bem” e o “mal”; manter-nos conectados à natureza), o filme evidencia alguns discursos disciplinantes como a necessidade de aceitação das diferenças, representada na boa convivência entre humanos e dragões (classes distintas da sociedade vivendo civilizadamente). É projetada também a necessidade de luta incessante pelos sonhos como se todos eles fossem passíveis de serem realizados (refletido no sucesso dos desejos de Solução em transformar sua sociedade). É ressaltada a “exigência” de distinção entre o “bem e o mal”: em *Como treinar seu dragão*, o bem fica condensado na figura humana, que vive coletivamente e de forma organizada, que está disposta a defender seres da própria espécie e de espécies distintas, destacando seu grande altruísmo. Kindel (2003, p. 114), ao analisar o filme *Vida de inseto*, percebe a existência de um dualismo entre o bem e o mal “que qualifica os gafanhotos como maus e as formigas como boas”. Assim:

as formigas são representadas como trabalhadeiras, organizadas e como dotadas de “espírito” de coletividade/solidariedade e essas qualidades, usualmente associadas à produtividade, aspecto tão valorizado nas sociedades capitalistas, é que definem as formigas não só como boas, mas também como úteis (KINDEL, 2003, p. 114).

Além da distinção entre o bem e o mal demarcado, respectivamente, nas figuras dos humanos e dos dragões (no início da animação) e dos humanos e dragões (o bem) *versus* o Grande Dragão (o mal) – no fim da produção – o filme apresenta outros discursos, como a exigência de mantermos relações romantizadas com a natureza (projetada na narrativa de proteção dos animais selvagens). Este último discurso – proteção das “feras” – é bastante marcante na produção que desloca os dragões da posição de representantes do “mal” – no início do filme – para seres dóceis, bons, fiéis ao ser humano e passíveis de serem domesticados.

⁷⁴ O processo de mudança identitária ocorrida dentro da sociedade Viking é apresentado como se ocorresse em um intervalo de tempo muito curto (durando apenas o sono de recuperação do Solução), não sendo possível ao espectador acompanhar as etapas do processo. Tal reducionismo cria a ilusão de que tais transformações podem ocorrer de forma bastante natural dentro dos grupos.

Algumas relações com a natureza são apresentadas no filme. Dentre essas relações, está a domesticação. No fim da produção, todos os dragões estão domesticados, porém, esse processo não apareceu em todas as etapas na animação, com exceção da domesticação do dragão Banguela⁷⁵ – que se torna o animal de estimação de Solução.

Para entendermos o processo de domesticação de Banguela e dos demais dragões, faz-se necessário abordar a discussão de Keith Thomas no livro *O homem e o mundo natural* (2010). Esse autor situa sua análise na Inglaterra, nos períodos Tudor e Stuart, na qual ele reflete e discursa histórica e socialmente sobre as atitudes humanas frente à natureza e sobre a concepção religiosa e antropocêntrica da época, de que todos os animais foram criados para servirem aos humanos. Thomas enfatiza que naquele período os humanos utilizavam de todos os métodos disponíveis para se apropriarem dos benefícios oferecidos pelos animais. Dentre os métodos, inclui-se a domesticação como ferramenta para ter acesso aos selvagens. Apesar das análises do autor terem sido realizadas nos períodos Tudor e Stuart, notamos como ainda hoje algumas concepções perduram em nossa sociedade.

Cabe considerar que, no filme analisado, o animal a ser domesticado não é um animal real e típico selvagem, com características bem definidas e homogêneas à classe de animais que, vivendo livremente na natureza, pode passar por um processo de domesticação. Isso porque o animal do filme, um ser mitológico, ao ser criado cinematograficamente, passou por um procedimento de humanização. Bruzzo (1999), ao salientar a importância dos animais humanizados – que ela denomina como “antropomorfos” – para as fábulas e animações infantis, os caracteriza: “A forma do corpo, a agilidade de movimentação, a destreza nos ataques, a suavidade dos passos, as possibilidades de sons, gestos e expressões naturais, isto pode permanecer. Os sentimentos, as reações emocionais, as motivações e intencionalidades são humanos”.

Articulando as pontuações de Bruzzo (1999) à nossa análise do filme, notamos a similaridade das características dos animais humanizados, que a autora aborda, com o dragão Banguela que permanece com particularidades animais (como a agressividade e agilidade, dentre outras), mas insere signos humanos (como as expressões faciais e a demonstração dos sentimentos e emoções). Algumas cenas destacam a humanização desse

⁷⁵ Banguela é um Fúria-da-noite, o dragão mais temido pelos personagens Vikings do filme – até ser domesticado por Solução.

animal:

O dragão [...] passa a língua no lábio superior⁷⁶ [mostrando-se satisfeito com o alimento que acabou de ingerir];

O dragão coloca a língua para fora da boca e lambe os próprios lábios⁷⁷;

O dragão levanta os lábios, deixando à mostra as gengivas⁷⁸ [na tentativa de imitar o sorriso de Solução];

O dragão [...] está com a cabeça direcionada para baixo e a movimentada para cima e para baixo, em um sinal positivo⁷⁹;

Na porção inferior direita está o dragão, posicionado de frente para o desenho⁸⁰ [desenho feito pelo próprio animal];

O Fúria-da-noite completa a aproximação encostando seu rosto na mão do garoto e fechando os olhos⁸¹ [aceitando o carinho de Solução].

A domesticação do personagem Banguela exige um processo adaptado à sua “humanidade”. No filme, esse processo ocorreu em quatro etapas: a primeira é a observação, feita por Solução, da anatomia e dos hábitos do animal selvagem. Além das verificações, Solução também reflete sobre possíveis problemas: “*Por que que você...não consegue voar?*”⁸² (Solução).

A segunda fase do processo de domesticação, realizada na animação, é a aproximação do personagem Solução do dragão depois de constatar que este não encontrava alimento, usando tal constatação como pretexto para se aproximar do animal e mostrar-se confiável. Ao levar um peixe para o animal alimentar-se, o garoto está tentando agradar o dragão e, conseqüentemente, conquistá-lo. A cena é transcrita a seguir:

⁷⁶ Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão – Trecho 3* (SEQ47).

⁷⁷ Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão – Trecho 3* (SEQ70).

⁷⁸ Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão – Trecho 3* (SEQ76).

⁷⁹ Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão – Trecho 3* (SEQ99).

⁸⁰ Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão – Trecho 3* (SEQ100).

⁸¹ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (31:00 – 33:14).

⁸² Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão – Trecho 3* (SEQ14-15).

O dragão caminha lentamente em direção a Solução. [...] Enquanto caminha, a pupila do dragão muda da forma elipsoidal para a forma circular. A uma certa distância ele para, olha para o peixe e abre a boca. Sua pupila volta à forma elipsoidal e ele afasta-se de costas, em seguida.⁸³

Essa tentativa de aproximação – agradar o dragão oferecendo-lhe uma fonte de alimento – é parcialmente bem-sucedida, como mostra a produção cinematográfica, porque apesar de o “presente” ter deixado contente o Fúria-da-noite – evidenciado na transformação de sua pupila da forma elipsoidal para a forma circular, usada somente nos momentos em que ele estava calmo – não foi suficiente para provar que Solução era confiável⁸⁴.

O personagem Solução pôde entender os sinais enviados pelo dragão porque houve uma comunicação não-verbal entre eles. Dumbleby & Burton (1990) classificam os signos não-verbais em três categorias, sendo elas: a linguagem do corpo; a paralinguagem; e a maneira de se vestir. Dentre a linguagem do corpo – meio comunicacional usado pelo personagem em questão – há cinco elementos: os gestos; as expressões; a postura do corpo; o espaço e a proximidade do corpo; e o toque. Baseando-nos, então, nesses autores, podemos afirmar que Solução pôde fazer uma leitura e interpretação da comunicação não-verbal emitida por Banguela por meio das expressões e da postura do corpo desse personagem.

Retornando ao filme, para se mostrar confiável, Solução foi “obrigado” a partir para a terceira etapa do processo de domesticação ressaltada no filme: criar laços de confiança, que somente foi possível depois do garoto desarmar-se, desfazendo-se de sua faca, como está evidenciado na sequência de cenas:

O menino retira a faca que carrega presa à cintura e a joga no lago próximo a ambos. Imediatamente após a ação do garoto, o dragão senta-se sobre a região posterior do corpo e sua pupila toma a forma circular. Solução oferece novamente o peixe e o animal aproxima-se da refeição com a boca aberta.⁸⁵

⁸³ Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 3 (SEQ33).

⁸⁴ Neste momento o animal “conduz” a domesticação. O filme permite esta situação porque há uma humanização do dragão – representado de forma racional – mostrado nestas cenas e em outras sequências da animação.

⁸⁵ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (27:41 – 29:08).

Imediatamente após o ato de se desarmar, o dragão aceita o agrado trazido por Solução e, mais importante, reage de forma a mostrar-se também confiável àquela figura que já representa confiança e sociabilidade – estabeleceu-se a domesticação.

Ao ser domesticado, o animal sofre modificações fisiológicas que diminuem sua agressividade em relação aos humanos (CRESPO, 2008). No filme, a diminuição da agressividade do personagem animal é mostrada na comunicação não-verbal: transformação da pupila seguida da postura corporal de se sentar sobre a região posterior do corpo mantendo a região frontal erguida – como um cão doméstico que obedece ao dono.

Mas o ponto alto da domesticação ocorre na cena em que Solução coloca uma *sela* sobre Banguela e monta-o. O ato de selar e montar o dragão é comparável com a sela usada nos animais domésticos reais – como os cavalos – marcando o poder e a superioridade humana sobre eles.

Retomando os estudos de Thomas (2010) – ao abordar a concepção antropocêntrica inglesa, nos períodos Tudor e Stuart, de que os animais foram criados com a finalidade primeira de servirem aos humanos – notamos como tais ideias ainda são fortes no mundo contemporâneo e continuam a ser disseminadas nos discursos cinematográficos. No filme *Como treinar seu dragão*, essa narrativa é reafirmada quando o personagem Solução acorda e descobre que todos os dragões foram domesticados e vivem “harmoniosamente” com os humanos – cena transcrita a seguir:

Solução [...] ao abrir a porta novamente, observa os jovens da aldeia (Melequento, Perna-de-peixe, Cabeça-dura, Cabeça-quente e Astrid) voando sobre dragões e se divertindo. O garoto dá alguns passos para fora da casa e encontra a aldeia repleta de dragões vivendo em harmonia com os humanos, ele exclama: “*Eu sabia, estou morto!*”⁸⁶

Apesar da produção cinematográfica abordar a domesticação, a forma de retratá-la é um tanto quanto romantizada, uma vez que, no filme, o processo ocorre de forma bastante harmoniosa entre os dois pólos – dominadores e dominados – não coexistindo forças de resistência. A animação dissemina, também, a ideia de que a sociedade baseada em um governo totalizante – “com o que todos concordam” (VEIGA-NETO, 2000, p. 66)

⁸⁶ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (01:26:55 – 1:27:28).

– é mais bem constituída e organizada. Dessa forma, o filme dissemina o discurso de que o poder concentrado nas mãos da tribo Viking é a única alternativa para a construção de uma sociedade que caminha para a ordem e o progresso, ao colocar os dragões (dominados) como seres desprovidos de capacidade para gerir uma sociedade.

Solução domesticou Banguela; a tribo Viking domesticou a comunidade de dragões; e o humano domesticou o impossível, o impensável, o inventado: um ser mitológico! Essa produção, ao criar e difundir tal abordagem, dissemina o discurso do poder do homem frente ao real e à fantasia: sua superioridade permite que ele domestique até mesmo o inexistente.

Ao tratarmos a questão do mito, nos apoiamos no trabalho de Fischer (1993, p. 35), que afirma que “o que os mitos e os ritos realizam, nas sociedades primitivas, pela sacralização das coisas, os meios de comunicação de massa e sobretudo a televisão o fazem pela espetacularização do real”. Baseando-nos nessa premissa, supomos que o filme, ao espetacularizar o real, trazendo para a cena seres mitológicos (dragões), posicionando-os dentro da sociedade Viking e abaixo do ser humano, estabelece relações hierárquicas ao mesmo tempo em que cria a fantasia – artefato de prazer que seduz o espectador.

A fantasia – um recurso utilizado pelos veículos midiáticos – atuaria com dupla função: primeiramente, exercer fascínio sobre o espectador, convidando-o e incitando-o a, mais do que assistir, mas envolver-se com o programa e com suas narrativas. A segunda função da fantasia seria a de fuga da realidade, uma vez que é por meio dos contos de fadas e programas de gênero de ficção que os indivíduos podem extrapolar seus corpos limitados dentro de leis físicas e morais. Tal temática é mais bem discutida no trecho em que Fischer (1993), em articulação com os estudos de Bruno Bettelheim, comenta:

os contos de fadas conseguem a adesão da criança, justamente pela mágica, através da qual até uma pedra pode sentir e agir. Acrescente-se ao pensamento animista o egocentrismo infantil, pelo qual a criança espera que animais e coisas, céu e terra — tudo sinta, faça e fale coisas que ela falaria ou gostaria de sentir e fazer (FISCHER, 1993, p. 60).

O mito, ao desempenhar as duas funções destacadas anteriormente, está sanando certas necessidades dos indivíduos que o buscam. Fischer (1993, p. 39) ressalta que: “se a TV, através de suas narrativas, escolhe a linguagem do mito, é porque, mesmo numa sociedade complexa como a nossa, ele está presente e é uma necessidade”.

Estar presente e ser uma necessidade são fatos que comprovam a existência e manutenção dos mitos por tantos séculos em nossa sociedade. O mito do dragão, por exemplo, não é evidenciado apenas nessa animação cinematográfica, várias outras também o trazem. Destacamos nesta pesquisa o documentário *Dragões: uma fantasia que se torna realidade*⁸⁷, cuja descrição transcrevemos:

Ao longo da história, a humanidade sempre demonstrou grande fascinação pelos dragões, seres que fazem parte dos mitos e lendas de quase todas as culturas do mundo, seja entre os Inuit, astecas ou chineses. Esses povos nunca estiveram em contato, mas conceberam a mesma criatura mitológica. Trabalhando com equipes de produção do mundo inteiro e em colaboração com reconhecidos cientistas, artistas e animadores, o novo especial do Discovery Channel, intitulado DRAGÕES: UMA FANTASIA QUE SE TORNA REALIDADE, combina lenda e fatos científicos com animação em CGI e revolucionários efeitos especiais. O programa de duas horas será exibido no próximo dia 5 de março.⁸⁸

O documentário exhibe imagens fantásticas que, articuladas à narrativa do programa, criam o discurso de que os dragões existiram. Mais do que criar e disseminar tal discurso, o recurso midiático justifica a afirmativa baseando-se em explicações “científicas”. Para tanto, utiliza-se de figuras-personagens de historiadores, geólogos e cientistas que, participando da história criada pela produção, veiculam certa “realidade” ao documentário e garantem uma “credibilidade” ao discurso.

Essa realidade criada e veiculada nos documentários é justificada pelo estudo de Bohnsack (2007) ao pautar que o cinema documentário caracteriza-se por uma relação de subordinação, na qual o realizador possui um poder sobre aqueles que são filmados e sobre o espectador, uma vez que é na edição das imagens que o objetivo do realizador prevalece (assim como seu poder).

Esse programa nos permitiu realizar o seguinte questionamento: por que utilizar o gênero documentário para falar de dragões? Seria a espetacularização das imagens que

⁸⁷ Documentário exibido no canal Discovery Channel Brasil, no ano de 2012. Produção: Darlow Smithson. Produtores executivos: John Smithson, David McNab e Alice Keens Soper. Diretor: Justin Hardy. Produtora: Ceri Barnes.

⁸⁸ Trecho da descrição do programa, disponível no *site* oficial do canal Discovery Channel Brasil: <http://discoverybrasil.uol.com.br/dragoes/index.shtml>. Acesso em: janeiro de 2013.

alcança o gênero documentário com a intenção de atrair o espectador? Diante das infinitas possibilidades das imagens, fica a perspectiva do espectador: como ele recebe, percebe, reflete questões como a vida dos dragões em uma animação como no filme *Como treinar seu dragão* e no documentário *Dragões: uma fantasia que se torna realidade*?

A discussão deste estudo demonstra que *Up: Altas aventuras* e *Como treinar seu dragão*, escapam à realidade ao mesmo tempo em que a trazem à tona em suas narrativas tão comuns à nossa vida, ao nos representar em personagens tão parecidos conosco, imitando-nos em nossos comportamentos, compartilhando nossos medos, desejos e até modos de vida. As conexões entre os filmes e o poder exercido por eles sobre o espectador infantil, são apresentadas no próximo capítulo, assim como a discussão sobre como podemos nos preparar para educar com a mídia.

CAPÍTULO 5

O CINEMA E AS CONSTRUÇÕES CULTURAIS

A presente pesquisa possui como *corpus da investigação* duas produções fílmicas cinematográficas de animação e algumas temáticas nelas retratadas, destacando as “relações sociedade natureza” e “identidade”. A análise das duas animações foi realizada não apenas na observação dos diálogos estabelecidos entre os personagens, mas também na narrativa geral dos filmes, incluindo os discursos imagéticos (enquadramentos, uso do *close*, encadeamento entre as cenas). A análise permitiu verificar os discursos de poder estabelecidos nas produções fílmicas – atuando como dispositivo disciplinar por meio de um mecanismo “produtivo”, uma vez que a linguagem audiovisual parece-nos atuar de duas formas: primeiramente, produzindo prazeres; em segundo lugar, algumas tecnologias comunicacionais (principalmente aquelas voltadas ao público infantil) tentam convencer e incitar o espectador a ter certos comportamentos regulares e normatizados.

Ao atuar como um “produtor” de prazeres, as mídias se apropriam de artifícios diversos para se tornarem bem aceitos e consumidos pelo público. Assim, os veículos midiáticos utilizam estudos de recepção para vislumbrar quais artifícios são mais bem recebidos pelos espectadores, mantendo em circulação os produtos de maior aceitação. Esses produtos (e histórias) ao serem consumidos, criam a sensação momentânea de satisfação e prazer, que rapidamente é desfeito, levando à necessidade de um novo consumo (visual, auditivo, audiovisual, digestivo, dentre outros). Abordando a questão da satisfação imediata, Siqueira (2008) nos diz que:

literatura, música e filme são produzidos com dois objetivos principais: gerar lucro financeiro e satisfazer as necessidades de lazer da massa de trabalhadores. Para fomentar o lucro, é preciso estimular a venda em larga escala. A saída encontrada pela indústria cultural é criar necessidades imediatamente satisfeitas pelo romance ou pela balada musical. Ocorre que a satisfação deve ser apenas momentânea, a fim de que surja uma nova necessidade a ser satisfeita por outro produto. Nesse contexto, cada produto deve ser consumido de modo ligeiro e superficial, para que não se gaste muito tempo e esforço com ele (SIQUEIRA, 2008, p. 1050-1051).

Retomando a segunda forma de atuar de algumas mídias ao incitar os espectadores a terem comportamentos regulares e normatizados, ressaltamos que essa atuação

corresponde a envolver o indivíduo, levando-o a acatar os discursos veiculados nas tecnologias comunicacionais, incluindo os discursos fundamentados nas técnicas de disciplinamento dos corpos. Segundo Foucault (1991) as técnicas de disciplinamento dos corpos, impondo-lhes a relações de docilidade, surgiram a partir da “descoberta do corpo como objeto e alvo de poder” (p. 125), para ser modelado, treinado, para que o mesmo pudesse obedecer.

A mídia, ao propor comportamentos para qualificar, por exemplo, modelos de pai, mãe, bom profissional, incita o sucesso desses por meio de regras bastante limitadas de como o corpo deve agir: o bom pai conversa e brinca com os filhos, ou no mínimo está fisicamente presente em alguns momentos e conquistas; a boa mãe participa ativamente da alimentação dos filhos, de preferência cozinhando para eles; o bom profissional é pontual em seus horários, para citar alguns exemplos de como o corpo pode ser “adestrado” a partir de exemplos e discursos disseminados pelos recursos midiáticos.

Mais do que propor comportamentos, a mídia – utilizando as técnicas de disciplinamento dos corpos – faz uso da vigilância que induz ao efeito do poder⁸⁹: ao rompermos com as fronteiras do público e do privado, expondo sem pudor nossas casas, vidas e histórias em redes sociais, somos vigiados pelo olhar do “outro” (vigilância alheia) que nos observa, nos julga e nos condena a cada “fuga” às regras vigentes e normatizadas à sociedade a que pertencemos. Dessa forma, a própria mídia instaura um novo dispositivo de vigilância que permite uma “visibilidade geral”. Retiramos o termo “visibilidade geral” dos estudos de Foucault (1991, p. 154) que o utiliza ao referir-se a arquiteturas construídas com o intuito de permitir a vigilância, tornando visíveis a todos, nos diversos espaços, ao mesmo tempo em que, pelo fato de simplesmente existir e estar presente, já domina os comportamentos.

Fischer (2002) ressalta o poder da mídia em “naturalizar” os comportamentos. A autora afirma que:

os modos pelos quais a mídia existe em nosso tempo são instauradores de uma nova ordem, a ordem da videopolítica, 10 segundos a qual as tecnologias de comunicação produzem modos de existência, estilos, que se apresentam como “naturais”, como imediatos, sugerindo que a

⁸⁹As considerações que fazemos sobre a mídia nesta pesquisa, baseiam-se nas nossas leituras de Foucault. Porém, é importante ressaltar que este autor não faz um estudo específico sobre as mídias. Dessa forma, as considerações levantadas são nossas e não do referido autor.

familiaridade das imagens televisivas e das páginas de jornais e revistas se imponha como garantia de verdade, de “afetuosa” partilha de cotidianos, e não de jogo de interpelação. Todos, pela ação da mídia, políticos especialmente, precisam fazer-se populares, íntimos, “imediatos”, atores da indústria do entretenimento, com um certo estilo discursivo (FISCHER, 2002, p. 89).

Assim, “modos de ser” aparentemente padronizados, indicam certa identificação de sujeitos reais com os personagens apresentados nos veículos de comunicação e informação; um compartilhamento das histórias de vida reais com as histórias narradas; uma busca por parecer ser, almejando uma vida tão encantada e feliz quanto a “vida perfeita” das celebridades ou dos personagens que representam. Hennigen (2006, p. 48) pontua que:

a partir do conhecimento que vamos adquirindo sobre as formas como as coisas normalmente acontecem em nossa cultura, forjamos nossos modos de ser e de fazer, que passam a ser automatizados, uma vez que não questionamos porque somos e agimos de determinadas formas.

Ao dizermos que o poder da mídia atua como dispositivo disciplinar por meio de um mecanismo produtivo fazemos uso dos estudos de Foucault (2007), que analisando os dispositivos de poder que atuam nas mecânicas disciplinares por meio de redes produtivas, ressalta serem esses dispositivos aceitos sem revoltas porque não proíbem, ao contrário, se fazem exercer por meio da produção de prazeres:

O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir (FOUCAULT, 2007, p. 8).

Por se fazer exercer por meio da produção de coisas, de prazeres, de saberes e de discursos, é que analisar a mídia cinematográfica com olhar apurado, buscando as relações de poder ali propostas, torna-se uma tarefa importante dentro de uma sociedade que convive/utiliza/consome tais recursos tecnológicos. Acreditamos ser possível interpretar alguns discursos que as animações disponibilizam ao público infantil – apesar da pesquisa não ouvir diretamente tal grupo – porque estamos inseridos em uma mesma sociedade e de acordo com Kindel (2003), dialogando com Hall (1997), partilhamos da mesma linguagem

e, conseqüentemente, dos mesmos códigos culturais, podendo assim, ser possível articular significados e conceitos: “em resumo, vivemos em um tempo onde os códigos culturais podem ser partilhados de forma globalizada pelos sujeitos” (p. 25).

5.1 Singularidades e diferenças nos filmes *Up: Altas aventuras* e *Como treinar seu dragão*

A caracterização dos personagens permitiu alguns aprofundamentos em cada filme e articulações entre os mesmos: tanto Carl Fredricksen como Solução encontram-se deslocados da sociedade em que vivem, reconhecendo a necessidade de transpor certas fronteiras para encontrarem seu local de pertencimento. O amargo Sr. Fredricksen precisa vencer o confronto da nova vida que lhe é imposta a partir do momento em que a esposa falece e que sua paisagem urbana original muda – de construções residenciais para edifícios –, trazendo-lhe tristezas, morte dos sonhos e dos desejos de aventuras, cabendo-lhe apenas a espera pela própria morte em um novo mundo social e culturalmente distinto daquele em que vivia com a companheira. A fronteira a ser transposta está na necessidade de se tornar um novo sujeito, subjetivar-se, adaptando-se às exigências múltiplas e fluidas do mundo contemporâneo. Já o deslocado garoto Solução busca atravessar a fronteira da infância humilhante à juventude gloriosa, confrontando-se com a necessidade, imposta, de manter as raízes culturais da sociedade em que vive com a vontade de romper esses laços, instaurando novos pensamentos nessa comunidade. Para Larrosa (2006), fronteira:

é o lugar mítico do desejo, da escolha, da liberdade. É verdade que os seres fronteiriços e as crianças o que são quase por natureza, são seres em trânsito para outra coisa. E essa “outra coisa” implica, por definição, uma referência à alteridade. Não necessariamente às alternativas, que sempre formam parte do sistema, senão à alteridade, ou seja, ao inimaginável. A fronteira é, de uma só vez, obstáculo e promessa, fechamento e abertura. Do outro lado da fronteira há algo que tem o prestígio e a dificuldade do começo. [...] A fronteira, como a liberdade, é o lugar do salto. Para outra coisa que é, ao mesmo tempo, um começar (LARROSA, 2006, p. 62-63).

No final dos filmes, ambos os personagens ultrapassam as próprias fronteiras alcançando a liberdade e um novo começo: Carl Fredricksen redescobre a alegria de viver e de se aventurar ao realizar seus sonhos de infância; recria-se como sujeito e insere-se no

mundo contemporâneo, acatando as exigências dessa nova cultura uma vez que passa a viver em constante movimento – sem local fixo – possibilitado por deslocar sua residência para um dirigível. Já Solução faz a passagem da infância à juventude e, junto com essa passagem, atravessa o anonimato – ou a identidade de “causador de desordens” – estando apto para o governo e o reconhecimento da sociedade. Nesse aspecto, nas duas produções, os personagens renegociam um novo local de pertencimento na sociedade.

As duas animações apresentam um estereótipo marcante: personagens gordos, atrapalhados e desengonçados, vislumbrados nas figuras do Perna-de-peixe (*Como treinar seu dragão*) e Russell (*Up: Altas aventuras*), garotos que transferem sua carência social – e não inclusão aos grupos – ao acúmulo de conhecimentos, como observado nas cenas: “Russell observa as nuvens pela janela e discursa sobre elas”⁹⁰; “Russell responde que não há tigres na América do Sul”⁹¹; “Perna-de-peixe exibe seu conhecimento sobre os dragões: Nadder-mortal '*velocidade oito, força 13*'; Ziper-arrepiante '*atividade mais 11 vezes dois*'; Pesadelo-monstruoso '*poder de fogo 15*'; Terror-terrível '*ataque oito, veneno 12*'; Gronkel '*bate com a força oito*'”⁹².

Seria muita coincidência afirmar que dois filmes, produzidos por estúdios diferentes, representassem o indivíduo obeso com características tão análogas? Seria possível também, a reflexão de que a narrativa fílmica, ao criar tais personagens que acabam por conquistar a aceitação do público, busca transmitir o discurso da aceitação social desses estereótipos? Ou a produção, ao retratar personagens com identidades “reais”, busca “ver” os espectadores (e não somente serem assistidas) mostrando quem somos nós? – nós localizados do lado de cá da tela; nós espectadores. Fischer (2002) afirma que a partir de análises de programas, por meio de “modos de endereçamento”, consegue “encontrar/visualizar” o espectador, uma vez que “o espectador está de alguma forma lá [nos programas], foi projetado, imaginado” (p. 90).

Mas as duas produções possuem suas singularidades: *Up: Altas aventuras* retrata a sociedade contemporânea onde tudo é fluxo. Nela é mostrada a necessidade de movimentação, mudança e velocidade – particularidades que o Sr. Fredricksen não consegue acompanhar no início do filme, uma vez que as cenas o projetam com saudade da

⁹⁰ Apêndice F: Síntese – *Up: Altas Aventuras* (28:04 – 29:49).

⁹¹ Apêndice F: Síntese – *Up: Altas Aventuras* (37:01 – 38:14).

⁹² Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (16:54 – 18:17).

vida infantil e da juventude e de como a “cidade” se constituía nas referidas épocas. Com o decorrer da história, o personagem é representando em transformação ao imergir nas novas necessidades da cultura atual. Tal representação reflete a narrativa de que a felicidade está intimamente associada aos desejos fugazes da “nova” cultura. Já o filme *Como treinar seu dragão* projeta de forma artificial e romantizada uma sociedade real que existiu entre os séculos VIII e XI, mas que na produção, é representada com indivíduos que utilizam produtos da moda e fazem uso de gírias atuais. Entendemos que o foco desse filme está na lição moral sobre como os jovens e crianças podem fazer a diferença com seus atos e o quanto é importante acreditar e lutar pelos sonhos – lições essas que mascaram um discurso disciplinador e normatizante, que remodela novos sujeitos e novas identidades atuantes que estão, ao mesmo tempo, presos às sociedades de origem.

5.2 Mecanismos de poder nos filmes analisados

A busca pelo disciplinamento por meio da padronização das identidades pode ser vislumbrada a partir de análises fílmicas. Neste trabalho, encontramos alguns discursos disseminados em duas animações cinematográficas voltadas ao público infantil. No filme *Up: Altas aventuras*, a figura do ídolo como modelo de identificação é bem marcado na imagem de Muntz, que se torna parte da identidade infantil e adulta dos personagens Carl e Ellie. A produção também divaga sobre o poder da cultura contemporânea em retirar os sujeitos dos seus locais de pertencimentos, deslocando-os a posições de fronteiras entre as tradições culturais e imposições de hibridização. Dentro dessa temática o filme transmite o discurso da importância de “deixar-se levar” pelas novas necessidades e apelos culturais.

Além dessas abordagens, a animação demarca a dicotomia existente entre natureza e meio ambiente, sendo o primeiro, o local propício para a felicidade (calmo, isolado, natural) e o segundo o local da rapidez, do fluxo, das construções modernas, dos barulhos (agitado e artificial).

No filme *Como treinar seu dragão*, o discurso da identidade fluida é apresentado ao projetar a sociedade Viking – inicialmente fechada às tradições culturais – como passível de subjetivar-se individual e coletivamente; tal forma de retratar a identidade cria a ilusão de que as mudanças sociais e culturais ocorrem de forma rápida e harmoniosa.

A produção também aborda algumas relações com a natureza. Dentre elas está a domesticação como sinônimo de proteção dos animais selvagens, apresentando-a de forma romantizada e livre dos conflitos, (re)forçando o discurso de que todos os espectadores devem estar engajados na proteção do ambiente, como luta por um mundo melhor e mais organizado, alarmando e espetacularizando as notícias relativas às mudanças ambientais, responsabilizando apenas os seres humanos sobre tais mudanças e sustentando soluções ideais.

Ao culpar o homem “comum” pelos problemas ambientais, a mídia transfere a responsabilidade do cuidado com o ambiente de figuras políticas e públicas para o cidadão comum. Bruzzo e Guido (2012), ao analisarem um programa televisivo de caráter ambiental e preservacionista cuja reportagem específica tinha como temática o manejo sustentável do baru, pautam que “a ênfase [...] na responsabilidade das populações locais pela conservação da natureza pode acobertar o desrespeito à legislação ambiental, como efeito da omissão dos governos em todos os níveis” (p. 152).

Os mecanismos de poder dos quais as animações cinematográficas utilizam-se para atuar como dispositivo disciplinar são observados não apenas nas falas dos personagens, mas na narrativa fílmica que envolve a ambientação dos cenários, a trilha sonora, os jogos de câmeras (enquadramentos, ângulos de visão, *close up*), dentre outros. Para a análise dos elementos que constituem as cenas e como as mesmas são construídas, nos apoiamos em autores atuais que estudam as animações com recursos da computação gráfica, mas também trazemos autores que discutem o cinema e suas linguagens em uma época em que os recursos tecnológicos da animação ainda não existiam, sendo a montagem um dos aspectos técnicos e estéticos que conferiam dramaticidade às cenas, aos filmes cinematográficos. Autores como Béla Balázs e Munsterberg são utilizados para orientar nosso olhar para as cenas das animações estudadas com a ressalva de que as técnicas do cinema que analisamos são completamente diferentes do cinema estudado por esses autores, sendo necessário guardar as proporções. Assim, as interpretações realizadas com base nestes autores são inseridas em nota. Nossa intenção ao criar as notas é diferenciar os autores atuais que analisam o cinema de animação, dos autores já consagrados na análise cinematográfica. Salientamos que a opção da nota não teve a pretensão de desvalorizar os autores, ao contrário, a intenção foi destacá-los.

Em relação ao ângulo de visão, verificamos como as produções destacam a autoridade de alguns personagens:

LOCUÇÃO EM OFF: “*Ora, aquele que será o nosso tema de hoje, Charles Muntz!*”. Plano de fundo de uma parede branca mostrando um recorte do teto na porção superior direita. No eixo da linha horizontal três quadros totalmente visíveis e pequenos recortes de dois nas laterais (demonstrando a continuidade dos quadros pela parede). O ângulo de visão dos quadros é inferior, indicando a autoridade que as figuras representam. O quadro do centro, o único iluminado, mostra a imagem de um homem jovem e sorridente, vestindo uniforme, chapéu e óculos de aviador, com um cachecol enrolado no pescoço.⁹³

Stoico em Plano Americano é visto sob um ângulo de visão inferior e está localizado no centro do quadro. Ele mantém sua cabeça levantada em direção ao dragão que está voando no sentido da direita para a esquerda.⁹⁴

Ao focar os personagens em um ângulo de visão inferior, a produção fílmica posiciona o espectador e os demais personagens em uma posição de inferioridade em relação à figura mostrada, o que ressalta as qualidades dos mesmos e destaca características de suas identidades. De acordo com Shirayama (2006, p. 49) a ação vista de baixo para cima “ênfatiza a autoridade”.

Dessa forma, enquadrar os personagens em ângulos de visão superior, ressalta a inferioridade dos mesmos diante dos demais personagens e dos espectadores. Esse mecanismo é utilizado na cena transcrita a seguir: “Os três dragões e o grupo de cinco ovelhas da cena (SEQ62) são observados sob um ângulo de visão superior com a rede – lançada por Stoico na cena anterior – caindo sobre eles”⁹⁵.

A cena anterior indica a inferioridade dos dragões e das ovelhas diante dos demais personagens que compõem a cena – Stoico e os guerreiros que se aproximam deles – e do espectador. Tal mecanismo veicula o discurso de superioridade humana frente aos animais. Esse discurso atua como dispositivo disciplinar que “ensina” formas de agir em relação aos animais, considerando a possível “superioridade humana” na escala evolutiva do Reino Animal.

⁹³ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ6).

⁹⁴ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ103).

⁹⁵ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ66).

Algumas imagens objetivam localizar os personagens dentro das cenas e informar aos espectadores os detalhes do ambiente em que tais personagens se localizam:

Plano Geral: três casas bem distantes com árvores ao fundo. Na lateral direita do quadro há uma árvore até a altura do recorte inferior de sua copa. Na porção inferior na cena há Carl correndo segurando seu balão azul. O plano de fundo é o céu azul com algumas nuvens brancas na porção mais inferior da tela. Carl corre no sentido da direita para a esquerda. Um carro verde passa na rua no sentido da esquerda para a direita.⁹⁶

Plano Geral de uma rua. Na porção direita do quadro há uma casa de madeira, pintada de bege claro e branco, com varanda na frente. A casa é limitada por uma pequena cerca de madeira pintada de branca e possui três andares. O último tem apenas uma janela sendo a única a estar com a luz acesa. Na frente da residência há uma caixinha de correio. Atrás da casa há várias árvores e arbustos. Na porção esquerda do quadro – do lado esquerdo da rua – há vários postes ligados por fios.⁹⁷

Plano Geral da aldeia, em um ângulo de visão superior, com inúmeras pessoas voltadas na direção do poste que, ainda em chamas, cai sobre uma ponte de madeira. Ao cair o poste quase acerta um homem, que precisa se deslocar rapidamente para não ser atingido.⁹⁸

Essa estratégia de localizar o personagem dentro da cena (em plano geral) permite um contínuo diálogo com o espectador que não percebe os “cortes” existentes entre um quadro e outro, resultantes das mudanças temporais ou de localização dos personagens. Dessa forma, o espectador permanece atento à narrativa, não percebendo os “intervalos”⁹⁹ ao longo da história.

Shirayama (2006), ao analisar a distância da câmera na entrada de cada episódio do desenho animado *Os Simpsons*, postula que:

⁹⁶ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ28).

⁹⁷ Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ67).

⁹⁸ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ105).

⁹⁹ Balázs (1983) discursa sobre a importância de fazer com que o espectador sinta “a continuidade da cena, sua unidade no tempo e no espaço” (p. 88). O autor destaca os elementos necessários para essa “localização” do espectador nos planos que antecedem ou precedem as cenas, fazendo-se valer, principalmente de planos que abrangem o quadro de uma forma geral.

O efeito causado pela distância da câmera ao objeto retratado também pode ser interpretado em relação ao tipo de informação que certos enquadramentos transmitem em relação a outros. Geralmente, a primeira imagem que se dá no início dos episódios dos *Simpsons*, após a vinheta, é a imagem do céu. A câmera segue na posição descendente até encontrar o estabelecimento onde está ocorrendo a cena. Desta maneira é estabelecida a relação entre a personagem e o ambiente à sua volta (SHIRAYAMA, 2006, p. 50).

Manter-se atento à narrativa e, principalmente, aos personagens, exige recursos que vão além dos planos gerais que localizam os espectadores dentro do ambiente e do tempo. As nuances dos personagens, suas reações, emoções, sentimentos e intencionalidades, não são possíveis de serem notadas em planos abertos como os planos gerais e totais. Buscando aproximar espectador e personagem, as mídias audiovisuais utilizam-se dos planos fechados como os planos inteiros, planos médios e *close up*¹⁰⁰. Fazendo uso desses recursos é possível observar detalhes sutis, como as expressões¹⁰¹ dos personagens.

Por meio da focalização nas expressões faciais, verificamos como os personagens mais “amáveis” e simpáticos são muitas vezes enquadrados em planos mais fechados, facilitando a identificação do espectador à figura, uma vez que pode observar melhor as expressões e emoções do personagem, compartilhando tais sentimentos. Durante o filme notamos o enquadramento dos personagens “bonzinhos” em planos fechados:

Carl em Plano Inteiro abre bastante a boca e arregala os olhos, representando uma expressão de surpresa. A expressão de Carl de surpresa se transforma em alegria quando a boca aberta modifica-se para um sorriso.¹⁰²

Russell em Plano Inteiro, no centro do quadro, desfaz o sorriso que mantinha nos lábios e relaxa os músculos do peito e ombros, abaixando o

¹⁰⁰ *Close up* é um recurso definido por Balázs (1983) como o uso da câmera para mostrar detalhes, revelar: “as forças ocultas de uma vida que pensávamos conhecer tão bem [...]. *Close ups* geralmente são revelações dramáticas sobre o que está realmente acontecendo sob a superfície das aparências” (BALÁZS, 1983, p. 89-91).

¹⁰¹ Munsterberg (1983) fala sobre a força das emoções visualizadas nas expressões faciais: “os gestos, os atos e as expressões faciais se entrelaçam de tal forma [...] que para cada nuance pode-se chegar à expressão característica. Basta o rosto – os rictos em torno da boca, a expressão dos olhos, da testa, os movimentos das narinas e a determinação do queixo – para conferir inúmeras nuances à cor do sentimento. [...] Na tela, a ampliação por meio do *close-up* acentua ao máximo a ação emocional do rosto, podendo também destacar o movimento das mãos, onde a raiva e a fúria, o amor ou ciúme, falam em linguagem inconfundível” (MUNSTERBERG, 1983, p. 46-47).

¹⁰² Apêndice A: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 1 (SEQ16).

corpo ao mesmo tempo em que diminui os olhos e abaixa as sobrancelhas, mantendo apenas a direita um pouco mais elevada do que a esquerda, em uma expressão de desconhecimento.¹⁰³

Solução em Plano Inteiro está na porção direita do quadro, de costas para Stoico. Ele fecha os olhos, curva a porção externa das sobrancelhas para baixo, mostra os dentes fechados e curva a porção externa dos lábios para baixo, numa expressão de dor.¹⁰⁴

O dragão em Plano Inteiro, na porção direita do quadro, está com as orelhas levantadas em posição vertical e olha para frente com a pupila em formato circular. Atrás dele há a parede rochosa, plantas e raízes de árvores. O dragão levanta os lábios, deixando à mostra as gengivas.¹⁰⁵ [as orelhas em posição vertical e a pupila em formato circular são expressões que o dragão Banguela está feliz. Deixar a gengiva à mostra é uma tentativa de imitar o sorriso do Solução].

A partir das cenas transcritas anteriormente observamos como os planos fechados e o recurso do *close up* permitem ao espectador notar detalhes das emoções e expressões dos personagens. Ao perceber os sentimentos dos personagens – possibilitados principalmente nos planos fechados –, o espectador é convidado a partilhar¹⁰⁶ de tais sentimentos, o que gera certa simpatia do espectador para com os personagens. No caso das cenas analisadas anteriormente, que expressam uma conduta correta, emanam um sentimento de bondade. A produção cinematográfica, ao “desenvolver” essa relação de simpatia, cria abertura para que se estabeleça um processo de identificação do espectador com o personagem.

A aproximação do espectador ao personagem, por meio de planos fechados é um mecanismo de poder que revela as figuras heróicas ao mesmo tempo em que ressalta os personagens “maus”, por meio de planos abertos. Shirayama (2006, p. 50) pauta que “a maioria dos primeiros planos é reservada aos heróis, causando um sentimento de simpatia no espectador”, ao passo que os planos abertos, reservados aos vilões, geram um

¹⁰³ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ66).

¹⁰⁴ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ106).

¹⁰⁵ Apêndice E: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 3 (SEQ76).

¹⁰⁶ Munsterberg (1983) fala sobre as emoções partilhadas entre espectador e personagem quando aquele simpatiza-se com este: “Imitamos as emoções exibidas aos nossos olhos e isto torna a apreensão da ação do filme mais nítida e mais afetiva. Simpatizamos com quem sofre e isto significa que a dor que vemos se torna a nossa própria dor. Compartilhamos da alegria do amante realizado e da tristeza de quem chora o seu luto; sentimos a indignação da esposa traída e o medo do homem em perigo”. (MUNSTERBERG, 1983, p. 51).

sentimento de “indiferença” do espectador em relação a tais personagens. Os filmes analisados trazem algumas cenas que mostram como os planos abertos estão reservados aos vilões:

Plano Total de três dragões, todos encurralando um pequeno grupo de ovelhas localizadas no centro do quadro, na porção inferior. Dois dragões estão na porção direita da cena e são de cor verde, um está na porção esquerda e é de cor lilás. Todos têm características anatômicas semelhantes.¹⁰⁷

No centro do quadro há um homem (**homem 2**) em Plano Total, em um ângulo de visão lateral, vestido de terno preto e gravata, usando óculos escuros e capacete de plástico branco. Ele segura, na orelha direita, com a mão direita, um celular. Na porção direita do quadro, atrás do homem (**homem 2**), estão mais duas pessoas, ambas em Plano Total: o da esquerda é um homem vestido de terno preto e gravata, usando óculos escuros e capacete de plástico branco. Ele segura uma prancheta de papel com as duas mãos. A pessoa da direita é uma mulher de cabelos curtos – na altura do queixo – usa saia longa social – na altura dos joelhos – paletó, ambos de cor cinza escuro, usa óculos escuros e capacete de plástico branco. Ela segura, com as duas mãos, uma maleta de couro escuro.¹⁰⁸

O plano total das cenas anteriores demarca os vilões ao distanciá-los – física e emocionalmente – do espectador que não pode vislumbrar suas expressões, sentimentos e intenções. Assim, os dragões e os representantes da construção civil são apresentados ao espectador como os vilões da narrativa, por meio do recurso cinematográfico do enquadramento.

Céu D'Élia (1996) destaca os elementos da linguagem do cinema de animação. Dentre eles ela cita três: o *timing*, a dinâmica do movimento e o *acting*. A dinâmica do movimento são “os aspectos que caracterizam a ação” (p. 164) e é constituída por 17 elementos, dos quais destacamos a “antecipação”, definida como “preparação que antecede uma ação” (p. 166). Os dois filmes realçam a dinâmica do movimento por meio da antecipação, veiculando ao espectador a continuidade da história:

A mão esquerda de Sr. Fredricksen está segurando a bengala e está erguida acima da cabeça. A mão esquerda de Sr. Fredricksen, segurando

¹⁰⁷ Apêndice C: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 1 (SEQ64).

¹⁰⁸ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ15).

a bengala, surge a partir da porção inferior esquerda da cena. Ela abaixa-se rapidamente e a bengala atinge a testa do homem (homem 3).¹⁰⁹

Soluço respira profundamente e aponta a faca novamente para o peito do dragão enquanto fala e o olha no rosto. Soluço vira a faca para a posição vertical, no sentido de cima para baixo e a segura firme com as duas mãos enquanto olha para o peito do dragão.¹¹⁰

A antecipação é uma estratégia de manter diálogo com o espectador “contando-lhe” a intenção do personagem antes que a ação ocorra. Ao garantir aos personagens emoções e intencionalidades, o filme reforça a caracterização dos mesmos com identidades “reais”.

Dessa forma, nas cenas anteriormente transcritas, o espectador é capaz de prever a intenção do Sr. Fredricksen de usar a bengala como uma arma contra o funcionário da construção civil e a motivação de Soluço de utilizar a faca para matar o dragão.

Outra relação de poder que a mídia mantém com o espectador é por meio da “naturalização” de todos os personagens, conferindo-lhes uma imagem mais próxima possível do “humano”. Assim, percebemos as características antropomórficas do dragão Banguela, da narceja Kevin e dos cães de Muntz nas seguintes cenas:

[...] a ave, com o bico, pega o garoto e brinca com ele, para alegria da criança e desespero do senhor.¹¹¹

O Sr. Fredricksen ordena que a ave vá embora e esta parte para cima do homem com as penas eriçadas. Russell intervem avisando ao Kevin (o animal) que o Sr. Fredricksen é legal. Imediatamente o animal muda seu comportamento, voltando as penas à posição normal e batendo, delicadamente, o bico três vezes sobre a cabeça do idoso. O Sr. Fredricksen insiste na tarefa de mandar o animal embora e o faz *banando* os braços, gesto que a ave imita.¹¹²

[...] surpresos ficam o senhor e o garoto quando o animal fala, novamente os cumprimentando e se apresentando como Dug. O cão relata que pode falar porque seu dono “bom e inteligente” produziu uma coleira para ele.¹¹³

¹⁰⁹ Apêndice B: Decupagem – *Up: Altas Aventuras* – Trecho 2 (SEQ87-88).

¹¹⁰ Apêndice D: Decupagem – *Como treinar seu dragão* – Trecho 2 (SEQ23).

¹¹¹ Apêndice F: Síntese – *Up: Altas Aventuras* (39:19 – 40:12).

¹¹² Apêndice F: Síntese – *Up: Altas Aventuras* (40:12 – 40:55).

¹¹³ Apêndice F: Síntese – *Up: Altas Aventuras* (51:04 – 52:35).

Kevin se aproxima deles, passa o pescoço em volta da face de Russell, bate três vezes o bico sobre a cabeça do Sr. Fredricksen e se despede de Dug com um piado, depois parte em direção às rochas.¹¹⁴

Alguns cães caminham em volta realizando certas tarefas, como: levar objetos até Muntz, limpar os ossos expostos e servir champanhe ao anfitrião e ao convidado adulto. Muntz elogia um dos cães pela escolha da bebida. Russell observa o trabalho dos cães com admiração. Alfa [o cão líder] avisa à Muntz que o jantar já está servido.¹¹⁵

O dragão [Banguela], que observava Solução, aproxima-se do garoto lentamente. Seu corpo é negro e a pele lisa; ele possui quatro patas com garras, um par de asas frontais, uma cauda longa terminando em uma nadadeira; seus olhos são amarelos com pupila em formato elipsoidal vertical. Solução estica o braço oferecendo o peixe e o animal aproxima-se deste enquanto sua pupila transforma-se em formato circular.¹¹⁶

O dragão senta-se novamente sobre a região posterior e, com movimentos com a cabeça e com os olhos, indica à Solução que quer que o menino coma o pedaço de peixe que lhe foi dado.¹¹⁷

Nas cenas anteriores notamos como os animais (“reais” e mitológicos) passaram pelo processo de humanização na tentativa de garantir-lhes certa proximidade com o ser humano, ou seja, uma “fisionomia familiar”¹¹⁸. Ao observamos cada cena notamos a “projeção humana” no comportamento dos animais. A primeira cena transcrita aproxima o animal (a ave Kevin) de uma criança ao conferir-lhe o gosto pela brincadeira. Ainda sobre Kevin, a segunda cena projeta o fácil entendimento da linguagem humana por parte da ave, ao cessar seu ataque ao Sr. Fredricksen assim que Russell lhe “explica que o homem é legal”, além de remeter, novamente, a um comportamento infantil de imitar o adulto. A terceira cena é uma tentativa de “humanizar” os cães de Muntz ao lhes conferir vozes humanas, atribuindo à Dug mais do que a simples habilidade de falar, mas também a boa

¹¹⁴ Apêndice F: Síntese – *Up: Altas Aventuras* (41:54 – 44:21).

¹¹⁵ Apêndice F: Síntese – *Up: Altas Aventuras* (57:09 – 58:20).

¹¹⁶ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (27:41 – 29:08).

¹¹⁷ Apêndice G: Síntese – *Como treinar seu dragão* (29:08 – 30:06).

¹¹⁸ Balázs (1983), fala sobre os seres antropomórficos no imaginário social: “Tudo o que o homem vê possui um semblante familiar [...] não podemos vê-las sem fisionomia. [...] Nossa visão de mundo antropomórfica faz com que percebamos uma fisionomia humana em cada fenômeno” (BALÁZS, 1983, p. 99).

educação em apresentar-se, cumprimentar os recém-conhecidos e o discernimento sobre o dono que ele considera “bom e inteligente”. A quarta cena reflete as emoções da ave Kevin ao despedir-se do grupo do qual fez parte antes de partir – será que o ato de despedir-se é reconhecido entre os animais não-humanos? A quinta cena aproxima os animais dos seres humanos ao representá-los realizando tarefas domésticas e tomando decisões como a escolha de uma bebida a ser servida durante uma refeição. A sexta cena descreve a anatomia do dragão Banguela mostrando algumas discrepâncias entre o animal do filme e um réptil: a pele lisa e a pupila circular lhe garante “formas” humanas. A última cena transcrita é a representação de uma intenção do dragão Banguela em dividir seu alimento com o seu amigo/dono – divisão de alimentos que não ocorre entre animais não-humanos e não sociais (que vivem de forma isolada, ou seja, externos a grupos) ou que não constituem família (cujo alimento seria dividido com o companheiro e/ou os filhotes).

Utilizando-se de tantos recursos para “falar” ao espectador, o cinema cria e mantém relações de poder com seu público ao envolver-lhe nas narrativas repletas de expressões e emoções; prendendo-o no tempo exato e na localização dos acontecimentos; seduzindo-o com personagens quase “reais” com os quais o espectador pode simpatizar-se, compartilhar sentimentos e identificar-se. A partir dos processos de afinidade estabelecidas entre espectadores e personagens, as identidades dos sujeitos são transformadas, (re)criadas, modeladas ao fixar, nas mídias, modelos de identificação, modos de ser e viver. Nota-se, então, a necessidade de formar gerações mais críticas aos apelos midiáticos, que possam fazer uso dos artefatos tecnológicos sem se deixarem ser “consumidas/marcadas” por tais apelos.

5.3 Educação com a mídia

Nossas identidades são constantemente remodeladas, redesenhadas, reconstruídas, conforme a posição em que nos localizamos – em dado momento histórico – ou que passamos a pertencer em determinada classe – de gênero, étnica, profissional, social. A mídia, ao nos forjar modelos de identificação, facilita – ou no mínimo acelera – a fluidez das transformações ocorridas nos processos de subjetivação ao apontar-nos condutas, normas, regras de felicidade, modos de ser:

De acordo com muitos autores, as transformações tecnológicas que redesenham a face do mundo nos meados do século XX, especialmente após a Segunda Guerra, influenciam profundamente a natureza do saber, nossos modos de vida, e nosso próprio jeito de sermos humanos (COSTA, 2006, p.179).

As tecnologias midiáticas são importantes ferramentas de comunicação, informação e entretenimento de que dispomos e utilizamos – “os meios de comunicação formam o mais expressivo sistema de informação, representação, identidade e expressão, principalmente se considerarmos os avanços recentes da internet” (SIQUEIRA, 2008, p. 1045) – além de representarem um dos mais acessíveis e eficazes aparatos de difusão de normas sociais e modelos de vida. Diante das relações de poder estabelecidas entre espectador e mídia vemos a necessidade de preparar sujeitos mais críticos e responsáveis na tarefa de interpretar as mensagens e discursos veiculados nos meios comunicacionais, uma vez que tais recursos têm, também, o poder de atuar na formação – ou deformação – de valores e na construção de estereótipos e identidades.

Uma educação com a mídia levaria a um movimento – fugindo ao padrão de pedagogia ou educação exercido pelas escolas tradicionais – de buscar participar no desenvolvimento de espectadores cada vez menos passivos, capazes de interpretar os discursos disseminados nas tecnologias de comunicação, fazendo novas leituras dos mesmos, sem deixar-se levar pelos desejos e necessidades criados por tais mídias.

Os discursos criados, recriados e veiculados pelas tecnologias comunicacionais atuam como dispositivos. Aderimos a esse termo como um sinônimo, de forma bastante resumida, de práticas e estratégias que exercem ou levam à execução de determinadas ações ou que criam discursos. O sentido mais amplo ao termo dispositivo foi tomado por nós de Agambem (2009), ao transcrever trechos de uma entrevista realizada por Foucault (1977):

Aquilo que procuro individualizar com este nome [dispositivo] é, antes de tudo, um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre estes elementos (FOUCAULT, 1977 apud AGAMBEM, 2009, p. 28, grifo nosso).

Os dispositivos de comunicação são, para Fischer (2006), usando lentes foucaultianas, tecnologias de controle, ou seja, pequenas e várias vigilâncias anônimas: “trata-se de um aparato que cada vez mais se sofisticava, no sentido de orientar, cuidar, instruir, informar. De subjetivar, enfim” (p. 72). A autora ressalta que além de seu extenso domínio, tais dispositivos possuem outra característica essencial: eles estariam sempre “disponíveis a se transformarem, a criarem algo novo (não necessariamente 'bom' ou 'melhor'), a fazerem verdadeiras rupturas com o antigo dispositivo” (p. 72), conforme as necessidades apontadas por sujeitos em constante mudança, cujas identidades estão incessantemente sendo deslocadas e os desejos são sempre renovados e recriados.

Essa característica de fluidez, apontada por Fischer (2006), destaca a abertura dos dispositivos midiáticos em acompanhar as transformações sociais, produzindo novos discursos, em um movimento de criar o novo – e não de romper com o antigo – permitindo que os receptores consigam identificar-se nas mensagens ao mesmo tempo em que se localizam no tempo (histórico) e no espaço (membros de uma comunidade local e de uma sociedade global), uma vez que “no interior de todas as práticas nascidas das novas tecnologias de informação e comunicação, há produções de subjetividade” (p. 71).

Ressaltamos que a sugestão de articulação entre mídia-educação, não parte de nós. Como nos aponta Bévort e Belloni (2009, p. 1085) “a expressão 'educação para as mídias' ou 'mídia-educação' aparece em organismos internacionais, particularmente na UNESCO, nos anos de 1960”. Porém, nos desligamos da sugestão de uma educação para a mídia e buscamos uma educação com a mídia. Fazer educação com a mídia não significa voltar-se exclusivamente para os meios comunicacionais buscando uma educação “para” a mídia. Fazer educação “com” é trabalhar em conjunto, conectando educação e mídia e todos os artifícios que as duas instituições carregam. Educar *com* é desvencilhar-se da bagagem disciplinar carregada durante sete séculos e voltar-se ao sujeito crítico, cuja identidade é múltipla e mutável, cujos interesses podem se aderir ao encantamento do audiovisual.

Entende-se, a partir de então, por “mídia-educação”, a formação para a leitura crítica das mídias em geral, independentemente do suporte técnico (impresso, rádio, cinema, televisão). As finalidades concernem à formação das novas gerações para uma compreensão distanciada, analítica e crítica das mensagens midiáticas, tanto de seus conteúdos quanto dos contextos políticos e econômicos de sua produção (BÉVORT & BELLONI, 2009, p. 1086).

Dessa forma, o ato de educar não pode desvincular as necessidades dos sujeitos contemporâneos – ligados ao movimento, à fluidez, ao caráter visual dos veículos de comunicação – da grande disponibilidade dos artefatos culturais, produzidos para seduzir e atender a tais necessidades. Costa (2006) fala sobre os produtos criados para seduzir e atender as necessidades da infância atual:

Brinquedos e jogos como barbies, yu-gi-ohs, piões, *beiblades*, decalcos, botons, *tazzos* e inúmeros tipos de cartas, entre tantos outros artefatos, têm ultrapassado os muros da escola, seja levado pelas crianças e jovens ou embutidos em pacotes de salgadinhos, em capas de cadernos, agendas, pastas, camisetas, mochilas, tênis, em uma infindável coleção de objetos. O interesse por eles surge invariavelmente de narrativas de filmes, desenhos animados, videoclips, propagandas ou outros programas da televisão aberta que adentram o cenário cultural em “pacotes”. Quer dizer, junto com as histórias que fazem sucesso, chegam álbuns, figurinhas, camisetas, tênis, faixas para o cabelo, cadernos, calçados, mochilas, *junk food*, numa multiplicação *ad infinitum* de mercadorias materiais e imateriais. As crianças que os consomem – histórias e objetos – adquirem calorias, marcas identitárias, imagem pública, *status* e um lugar na comunidade (COSTA, 2006, p. 188)

Dentre uma variada gama de artefatos culturais disponíveis na sociedade, ao alcance das nossas mãos, olhos e ouvidos, consideramos que a utilização de produções fílmicas, como geradoras de debates sociais e culturais, é o primeiro passo para a formação de gerações mais críticas e atentas aos discursos embutidos na indústria cultural. A mídia audiovisual é apenas um dos vários artefatos culturais que atuam na formação de discursos. Sendo parte integrante da cultura, não pode ser desconsiderada ou esquecida, durante o processo de educar, como aponta Bévort e Belloni (2009):

não pode haver cidadania sem apropriação crítica e criativa, por todos os cidadãos, das mídias que o progresso técnico coloca à disposição da sociedade; e a prática de integrar estas mídias nos processos educacionais em todos os níveis e modalidades, sem o que a educação que oferecemos às novas gerações continuará sendo incompleta e anacrônica, em total dissonância com as demandas sociais e culturais (BÉVORT & BELLONI, 2009, p. 1082).

Salientamos que a educação com a mídia visa fazer uso dos produtos da cultura para educar, não se limitando à instituição escolar, mas adentrando todos os espaços nos quais seja possível fazer uma educação crítica. Bortolazzo (2011, p. 5), define tais

metodologias “como aquelas que atravessam a vida dos indivíduos para além das pedagogias escolares tradicionais ou das pedagogias religiosas e familiares”.

Ao fazer educação crítica não estamos fazendo a audaciosa proposta de banir os programas “menos críticos” da programação das mídias. Também não apoiamos correntes radicais que se baseiam em uma educação que não tem contato com os veículos comunicacionais. Fazer educação crítica é preparar os espectadores para novas formas de interpretar todos os gêneros de programas, sem ser necessário “jogar no lixo” os artefatos culturais de que a sociedade dispõe para entretenimento e comunicação. Bévort e Belloni (2009) discursam sobre tal temática:

A mídia-educação é parte essencial dos processos de socialização das novas gerações, mas não apenas, pois deve incluir também populações adultas, numa concepção de educação ao longo da vida. Trata-se de um elemento essencial dos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, pois as mídias fazem parte da cultura contemporânea e nela desempenham papéis cada vez mais importantes, sua apropriação crítica e criativa, sendo, pois, imprescindível para o exercício da cidadania (BÉVORT & BELLONI, 2009, p. 1083).

Fazer educação com a mídia é uma prática social e cultural, que envolve educadores, as instituições familiares e as políticas públicas que regulamentam a produção e a distribuição dos dados veiculados nas mídias. Fazer educação com a mídia é uma proposta de cidadania que busca formar não apenas sujeitos mais críticos, mas cidadãos mais atentos às necessidades da sociedade. Fazer educação com a mídia é buscar novas formas de relacionamento entre indivíduos e máquinas e, conseqüentemente, novas formas de relacionamentos interpessoais. Educar com a mídia é novamente transformar a sociedade, movimentando-a no contínuo processo de transformação, mudança e evolução. Para isso, é importante proporcionar o contato com os mais diferentes gêneros cinematográficos, mostrar aquilo que é comum, que a sociedade está acostumada a ver, mas também incluir o que não é comum. Produções cinematográficas mais antigas, mas com um grande valor estético, onde seja possível trazer os grandes críticos cinematográficos apontados no item 5.2 deste capítulo podem funcionar como dispositivos de uma educação com a mídia.

REFERÊNCIAS:

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?** E outros ensaios. (Trad. Vinícius Nicastro Honesko). Chapecó, SC: Argos, 2009. 92p.

ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e sons:** A nova cultura oral. São Paulo: Cortez, 1994. 110p. (Coleção questões da nossa época; v. 32).

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família.** Trad. Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1981.

BALÁZS, Béla. O homem visível. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema:** antologia. (Coleção Arte e Cultura) Rio de Janeiro: Edições Graal – Embrafilme, v. 5, 1983. p. 75-99.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. In: **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009.

BOHNSACK, Ralf. A interpretação de imagens e o método documentário. **Sociologias.** Porto Alegre, ano 9, nº 18, jun./dez. 2007. p.286-311.

BORTOLAZZO, Sandro. Histórias que a vovó não conta mais: Educação e consumo nos filmes de animação infantil. **Anais do 4º Seminário Brasileiro / 1º Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação.** Maio, 2011.

BRONDSTED, Johannes. **Os Vikings:** História de uma fascinante civilização. Tradução: Mercedes Frigolla e Claudete Agua de Melo. São Paulo: Hemus Editora LTDA. s.d.

BRUZZO, Cristina. **O cinema na escola:** O professor, um espectador. Tese (Doutorado). Curso de Pós-graduação da Faculdade de Educação, Departamento de Metodologia do Ensino – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1995.

_____. Bichos, bichanos e seres humanos. **Ensino em Re-vista**, 7 (1): 15-22, jun. 1999.

BRUZZO, Cristina; GUIDO, Lucia de Fátima Estevinho. A ecologia na televisão: o que se espera da TV pública? **Educação Temática Digital**, Campinas, v.14, n.1, p.141-159,

jan./jun. 2012.

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. Outras infâncias? In: SOMMER, Luís Henrique; BUJES, Maria Isabel Edelweiss (Org.). **Educação e cultura contemporânea**: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens. Canoas: ULBRA, 2006. p. 217-231.

CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. Educação Ambiental: A formação do sujeito ecológico. 4^a ed. São Paulo: Cortez, 2008. 255p.

CHAUI, Marilena. **Simulacro e poder**: Uma análise da mídia. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2006. 142p.

COSTA, Marisa Vorraber. Paisagens escolares no mundo contemporâneo. In: SOMMER, Luís Henrique; BUJES, Maria Isabel Edelweiss (Org.). **Educação e cultura contemporânea**: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens. Canoas: ULBRA, 2006. p. 177-195.

COUTINHO, Eduardo. O cinema documentário e a escuta sensível da alteridade. **Projeto História**. São Paulo, (15), abril, 1997. p. 165-191.

CRESPO, Ana Maria Azambuja Farinha da Conceição Pereira. **Convergência evolutiva em vertebrados sob domesticação**. **Dissertação** (Mestrado em Etologia) – Instituto Superior de Psicologia Aplicada, Lisboa, 2008.

D'ELIA, Céu. Animação, técnica e expressão. In: BRUZZO, Cristina; FALCÃO, Antonio Rebouças; CRUZ, Alessandra Matheus da; GALVÃO, Arnaldo. **Coletânea Lições com cinema**: Animação. São Paulo: FDE. V. 4. 1996. p143 - 176.

DIMBLEBY, Richard; BURTON, Graeme. **Mais do que palavras**: Uma introdução à comunicação. Tradução de Plínio Cabral – São Paulo: Summus, 1990. 215p.

DUARTE, Rosália. **Cinema e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 128p. (Temas & Educação, 3).

FEILITZEN, Cecília Von. Educação para a mídia, participação infantil e democracia. In: CARLSSON, Ulla; FEILITZEN, Cecília Von (Orgs.). **A criança e a mídia**: imagem, educação, participação. 2^a Ed, São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p. 19-36.

FIGUEIREDO, Rafael Meira de. **Paradigmas da decupagem no cinema brasileiro dos anos 2000: O caso de Cidade de Deus e Cronicamente Inviável**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-RS. 2005

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **O mito na sala de jantar: Leitura interpretativa do discurso infanto-juvenil sobre televisão**. 2^a ed. Editora Movimento, 1993. 131p.

_____. Técnicas de si e tecnologias digitais. In: SOMMER, Luís Henrique; BUJES, Maria Isabel Edelweiss (Org.). **Educação e cultura contemporânea: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens**. Canoas: ULBRA, 2006. p. 67-76

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: Nascimento da prisão**. Tradução de Ligia M. Pondé Vassalo. 9^a Edição. Petrópolis: Vozes, 1991. 280p.

_____. **Em defesa da sociedade: curso no Collège de France (1975-1976)**. Tradução: Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 4^a tiragem, 2005.

_____. **A hermenêutica do sujeito**. Tradução Márcio Alves da Fonseca, Salma Tannus Muchail. 2^o ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 680p.

_____. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 23^aed., 2007.

_____. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. Trad. Laura F. A. Sampaio. São Paulo: Loyola, 20^aed., 2010. 79p.

GROEBEL, Jo. Acesso à mídia e uso da mídia entre as crianças de 12 anos no mundo. In: CARLSSON, Ulla; FEILITZEN, Cecília Von (Orgs.). **A criança e a mídia: imagem, educação, participação**. 2^a Ed, São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p. 69-76.

GUIDO, Lucia de Fátima Estevinho; BRUZZO, Cristina. O uso de imagens nas aulas de ciências naturais. **Em Extensão: Criação e implementação de ambientes de formação docente em Biologia, Física e Química**. Volume 7, nº 1, out. 2008. p.43-54.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. BeloHorizonte: Editora UFMG, 2003.

_____. **A identidade cultural na pós-modernidade.** (Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro) – 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HENNIGEN, Inês. Subjetivação como produção cultural: Fazendo uma outra psicologia. **Psicologia & Sociedade.** 18 (2): mai./ago. 2006. p. 47-53.

KINDEL, Eunice Aita Isaia. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...** Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003.

LANGE, Talvani; GIOVANETTI, Cecília Pires; ARAÚJO, Natália Seraphim de; SCHNEIDER, Thaís Cristina. Alice no país da propaganda: um estudo da linguagem publicitária e sua recepção junto ao público infantil. p. 35-46. In: VIVARTA, V. **Infância e Consumo: estudos no campo da comunicação.** Brasília, DF: ANDI ; Instituto Alana, 2009. 160 p.

LARROSA, Jorge. As crianças e as fronteiras: Várias notas a propósito de três filmes de Angelopoulos e um coda sobre três filmes iranianos. In: TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LARROSA, Jorge; LOPES, José de Sousa Miguel. (Org.) **A infância vai ao cinema.** Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 51-74.

MOMO, Mariangela; COSTA, Marisa Vorraber. Crianças escolares do século XXI: Para se pensar uma infância pós-moderna. **Cadernos de Pesquisa**, v. 40, n. 141, p. 965-991, set./dez. 2010.

MOREIRA, Alberto da Silva. Cultura midiática e educação infantil. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 24, n. 85, p. 1203-1235, dezembro 2003.

MOURA E SILVA, João Victor Borba; SILVEIRA Ada Cristina Machado da. A Mídia como Meio de Reprodução do Poder e da Disciplina no contexto da Tríplice Fronteira. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIII. **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Caxias do Sul, RS – 2 a 6 de setembro de 2010.

MUNSTERBERG, Hugo. As emoções. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia.** (Coleção Arte e Cultura) Rio de Janeiro: Edições Graal – Embrafilme, v. 5, 1983. p. 46-54-99.

NARODOWSKI, Mariano. El lento camino de la desinfantilización (o infanfantilización generalizada): ¿Qué fue la infancia moderna? In: _____. **Desencantos y desafíos de la escuela actual**: Después de clase. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas, 1999. p. 39-57.

ROBERTS, Martin. Baraka: o cinema mundial e a indústria cultural global. In: FRANÇA, Andréa; LOPES, Denilson (Org). **Cinema, globalização e interculturalidade**. Chapecó, SC: Argos, 2010. p. 17-66.

SAMPAIO, Shaula Maíra Vicentini de; WORTMANN, Maria Lúcia Castagna. Culturas nativas *versus* culturas exóticas? Conexões entre ambiente e cultura em tempos de globalização. In: PREVE, Ana Maria Hoepers; GUIMARÃES, Leandro Belinaso; BARCELOS, Valdo; LOCATELLI, Julia Schadeck (Org.). **Ecologias inventivas**: Conversas sobre educação. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2012. p. 147-163.

SHIRAYAMA, Glaucia Yassuco. **O risível e o discurso crítico nos Simpsons**: Um enfoque argumentativo. Dissertação (Mestrado em Letras Clássicas e Vernáculas) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

SIQUEIRA, Alexandra Bujokas de. Educação para a mídia: da inoculação à preparação. **Educação & Sociedade**. Campinas, Volume 29, n. 105, p. 1043-1066, set./dez. 2008.

SOUZA, Solange Jobim e; SALGADO, Raquel Gonçalves. A criança na idade da mídia: Reflexões sobre a cultura lúdica, capitalismo e educação. In: SARMENTO, Manuel; GOUVEA, Maria Cristina Soares de. **Estudos da infância**: Educação e práticas sociais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 207 – 221.

THOMAS, Keith. **O homem e o mundo natural**: Mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais (1500-1800). Tradução: João Roberto Martins Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

VEIGA-NETO, Alfredo. Michel Foucault e os Estudos Culturais. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema... - Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000. p. 37-69.

WEINMANN, Amadeu de Oliveira. Dispositivo: um solo para a subjetivação. **Psicologia & Sociedade**. 18 (3), set./dez. 2006. p. 16-22.

APÊNDICE A:

Decupagem – *Up: Altas aventuras*

Trecho 1

	IMAGEM	SOM
SEQ1	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Metade superior do globo terrestre girando da esquerda para a direita, com uma câmera antiga e seu tripé sobre o globo. O globo está na porção inferior da imagem. A câmera está na porção superior da cena.</p> <p>Nuvens ao fundo.</p> <p>Mapa ao fundo com alguns objetos, utilizados por exploradores, sobre ele: uma bússula (porção inferior direita) e compasso (porção superior direita).</p> <p>O mapa mostra um recorte da porção sul e leste do planeta.</p> <p>Dois holofotes passando em frente a cena, partindo da porção inferior, em ambas as extremidades da cena, indo até a região superior e cruzando na frente.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO OFF:</p> <p>Notícias da cidade do cinema apresenta: Almanaque de aventuras.</p>
SEQ2	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Avião voando da direita para a esquerda no eixo da reta horizontal 7.</p> <p>Ao fundo há a imagem de montanhas rochosas. Sua quantidade maior está na porção direita, indo uma pouca quantidade a porção esquerda.</p>	<p>LOCUÇÃO OFF:</p> <p><i>Você está assistindo a imagens nunca vistas por pessoas civilizadas.</i></p>
SEQ3	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Vista superior da montanha rochosa apresentada na sequência anterior.</p>	<p>LOCUÇÃO OFF:</p> <p>Um mundo perdido na América do Sul.</p>
SEQ4	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p>	<p>LOCUÇÃO OFF:</p> <p><i>Escondido perto do majestoso</i></p>

	<p>Dois exploradores em Plano Médio, aparentemente dos gêneros feminino e masculino, da esquerda para a direita. Ambos usam roupas apropriadas para a mata e chapéus que tampam seus cabelos, também não é possível ver seus rostos, sendo que o gênero feminino só é notado devido ao volume dos seios percebido em seu perfil. Ao redor há uma mata, cobrindo o chão, as laterais e a porção superior da cena.</p> <p>A personagem feminina tem seu braço esquerdo levantado (diagonal 6) e seu dedo indicador apontando para uma cachoeira que brota da montanha rochosa já citada. A cachoeira situa-se no centro da cena.</p> <p>Plano Total da montanha rochosa e da cachoeira.</p>	<p><i>Paraíso das Cachoeiras, tem plantas e animais que ainda não foram descobertos pela ciência.</i></p>
SEQ5	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano Geral da montanha rochosa e da cachoeira vista por entre a mata. A montanha se situa no centro do quadro.</p>	<p>LOCUÇÃO OFF:</p> <p><i>Quem se atreveria a colocar os pés nesse pico inóspito?</i></p>

SEQ6	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano de fundo de uma parede branca mostrando um recorte do teto na porção superior direita.</p> <p>No eixo da linha horizontal três quadros totalmente visíveis e pequenos recortes de dois nas laterais (demonstrando a continuidade dos quadros pela parede). O ângulo de visão dos quadros é inferior, indicando a autoridade que as figuras representam.</p> <p>O quadro do centro, o único iluminado, mostra a imagem de um homem jovem e sorridente, vestindo uniforme, chapéu e óculos de aviador, com um cachecol enrolado no pescoço. Este está levantado para a esquerda, indicando o movimento do vento.</p> <p>O homem tem o braço esquerdo erguido à altura do peito, mantendo a mão fechada e o polegar levantado (sinal de positivo).</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>LOCUÇÃO OFF:</p> <p><i>Ora, aquele que será o nosso tema de hoje, Charles Muntz!</i></p>
SEQ7	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Recorte de um dirigível grafado <i>Spirit of Adventure</i>, na porção superior da cena dirigindo-se da porção direita para a esquerda.</p> <p>Na porção inferior da cena há a imagem de duas casas.</p> <p>A imagem vai se afastando para um Plano Geral mostrando que todas as cenas anteriores eram vistas em uma tela de cinema, cercada nas laterais por cortinas vermelhas e pilastras douradas da altura da tela.</p> <p>A cena continua se afastando da tela do cinema mostrando na porção inferior os expectadores. O público é constituído por adultos, exceto a cadeira da primeira fila, na porção central, onde é possível vislumbrar apenas algumas mechas de cabelo de um indivíduo bem pequeno (uma criança).</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>LOCUÇÃO OFF:</p> <p><i>O adorador explorador pouso o dirigível O Espírito de Aventura em New Hampshire esta semana, concluindo uma expedição de um ano ao mundo perdido.</i></p>
SEQ8	<p>Plano detalhe da luz do projetor do cinema na porção inferior esquerda.</p> <p>A “câmera” é deslocada para baixo, mostrando o público do filme. Surgindo da porção inferior, na posição da reta vertical, em sentido ascendente, surge uma criança com chapéu e óculos de aviador na cabeça. Olhos azuis fixos para cima (na tela do cinema), cercados por um óculos preto e grande, de formato quadrado. Os olhos arregalados e a boca entreaberta lhe dão uma expressão de admiração.</p> <p>O garoto move a cabeça para sua direita, sem perder sua</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p><i>O dirigível foi projetado pelo próprio Muntz e é maior do que 22 radiopatrulhas enfileiradas.</i></p>

	<p>expressão e sem desviar os olhos do seu foco. Logo após move, lentamente, a cabeça da direita para a esquerda, seguindo o movimento de algum objeto mostrado no filme.</p>	
--	---	--

SEQ9	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano geral: na porção superior da cena há a imagem do dirigível abrindo sua porta inferior. Na porção inferior do quadro a imagem de algumas pessoas, usando roupas formais e chapéis. Algumas pessoas podem ser consideradas repórteres ou jornalistas por estarem munidas de câmeras fotográficas. Ao fundo há as imagens do céu percebido pela presença de algumas nuvens.</p> <p>A porta do dirigível se abre e de dentro do mesmo é possível ver a figura de Charles Muntz, acompanhando de alguns cães. Neste momento os jornalistas levantam suas câmeras e o fotografam.</p> <p>Charles Muntz desce a rampa, ainda acompanhado dos animais, acenando para o público e seguido por um holofote que segue seus passos.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>E aí vem o aventureiro. Sem nunca se afastar de seus cães fiéis, Muntz projetou o dirigível para dar conforto a eles.</p>
SEQ 10	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Imagens do interior do dirigível mostrando alguns objetos: uma pequena estante com alguns livros, um piano, um grande quadro na parede com um mapa do mundo, uma enorme mesa de jantar (preparada com talheres e taças) iluminada por grande lustre.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Um verdadeiro palácio flutuante nos céus, com tudo, desde banheira canina e esteira canina mecânica.</p>
SEQ 11	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Um aparelho com formato de banheira, que ensaboia e enxágua cães mecanicamente. O aparelho está em funcionamento e um cachorro está sendo lavado.</p> <p>Ao fundo há a imagem do que parece ser um laboratório com alguns interruptores, um telefone e duas luminárias.</p> <p>A cena segue para a direita do quadro onde há outro cão conectado a um capacete com alguns interruptores e andando em outro aparelho com formato de esteira.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>

SEQ 12	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Retorno à SEQ9, com Muntz descendo a rampa do dirigível com seus cães, acenando para o público que o fotografa.</p> <p>Plano Geral: Muntz para no meio da rampa, coloca as mãos na cintura e olha para seu lado esquerdo, com a cabeça levemente inclinada para cima, dando-lhe uma expressão de superioridade. Muntz situa-se no centro da cena.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Que maravilha! O povo considera Muntz o maioral!</p>
SEQ 13	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Muntz em Plano Médio leva suas mão até os óculos de avião sobre a cabeça e os coloca sobre os olhos. Em seguida ele ergue a mão direita até a altura do queixo, mantendo o braço bastante esticado, e estende o polegar.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>E como!</p> <p>Muntz:</p> <p>A aventura está lá fora!</p>
SEQ 14	<p>Carl em Plano Inteiro repete o movimento de Muntz: leva as mãos até os óculos de avião que estão sobre a cabeça, os coloca sobre os óculos de grau e ergue o polegar da mão direita até a altura do queixo.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 15	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano Geral com um palco na porção superior e uma grande plateia na porção inferior da cena. No palco há um homem, iluminado por um holofote acompanhado, do seu lado esquerdo de algo escondido por uma cortina branca.</p> <p>Plano total de Muntz, sobre o palco, vestindo calça e blusa brancas. Sobre a blusa há o típico casaco de avião. O ângulo de visão da personagem é inferior, indicando a autoridade da mesma.</p> <p>Ele ergue os dois braços esticados até a altura dos ombros. Depois abaixa os dois braços e ergue apenas o esquerdo até a altura da cabeça, numa posição de diagonal ascendente. Neste instante a cortina branca cai deixando-se ver o esqueleto de um animal com pernas compridas e braços curtos, presença de cauda. A plateia que assiste a demonstração aplaude.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Mas o que Muntz trouxe para nós desta vez?</p> <p>Muntz:</p> <p>Caros senhores, apresento o monstro do Paraíso das Cachoeiras!</p>

SEQ 16	<p>Carl em Plano Inteiro abre bastante a boca e arregala os olhos, representando uma expressão de surpresa.</p> <p>A expressão de Carl de surpresa se transforma em alegria quando a boca aberta modifica-se para um sorriso.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Minha gente, que monstro supimpa!</p>
SEQ 17	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano médio de dois cientistas usando jaleco branco e óculos de grau. Um cientista (na porção direita da cena), é visto apenas em um recorte, segura um osso em uma das mãos. O outro (na porção esquerda do quadro) está apoiado em uma mesa de desenho que possui três imagens de ossos e algumas páginas de livros, ele, utilizando-se de um compasso, analisa uma das imagens. O plano de fundo é a imagem de um laboratório com uma grande estante cheia de frascos de diferentes tamanhos e formas.</p> <p>O cientista que fazia as medições olha para o outro e faz um movimento com a cabeça de cima para baixo, confirmando algo. A cena caminha para o outro cientista que é, então, visto inteiramente, podendo ser possível notar que ele segura dois ossos, um em cada mão. Este faz um movimento com as mãos aproximando os ossos, tentando encaixá-los. Ele examina a ligação por um tempo e olha novamente para o outro cientista, com uma expressão primeiramente de raiva e depois de confirmação e também movimenta a cabeça de cima para baixo.</p>	<p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Mas o que é isso? Os cientistas afirmam que é falso. A Associação Nacional dos Exploradores acusa Muntz de fabricar o esqueleto.</p>
SEQ 18	<p>Carl em Plano Inteiro abre a boca com as bordas em formato descontínuo, transmitindo a expressão de raiva, confirmada pelo punho fechado da sua mão direita que ele ergue até a altura do peito e bate no descanso de braço da poltrona.</p>	<p>Carl:</p> <p>Não!</p>
SEQ 19	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Retorno à SEQ6 com a cena da parede e três quadros de pessoas, sendo a Muntz no centro, porém desta vez o ângulo de visão é frontal, indicando que a autoridade das figuras representadas na cena anterior, foi agora perdida.</p> <p>Um homem de idade, com cabelos laterais brancos e calvo na região superior da cabeça, é visto de costas na porção inferior da cena. Com os braços erguidos ele retira o quadro de Muntz da parede. Na parede fica o prego que segurava a imagem e o contraste da parede já escurecida pelo tempo e o retângulo mais claro onde o quadro permanecera.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>A associação cancela a filiação de Muntz.</p>

SEQ 20	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano Geral de Muntz, com expressão de insatisfação – devido aos olhos meio fechados, testa enrugada e boca apertada – conversando com outro homem que aparece de costas. Muntz veste calça e blusa brancas e casaco de aviador, o homem com quem ele conversa esta de terno. Muntz está de costas para a parede da SEQ19, que não possui mais sua fotografia.</p> <p>O local possui algumas esqueletos de animais.</p> <p>Uma parede um pouco a frente de Muntz possui um cartaz com os dizeres National Explorer's Society e um símbolo, o mesmo que Muntz leva no casaco.</p> <p>Na porção direita da cena, em frente a Muntz, há alguns homens vestidos formalmente (terno e chapéu) e carregando máquinas fotográficas. Eles assistem a cena de Muntz e o outro homem conversando.</p> <p>A cena se aproxima para um Plano Médio de Muntz e o homem com quem ele conversa. Este ergue o braço direito e arranca do casaco daquele o símbolo da National Explorer's Society.</p>	MÚSICA TRISTE
SEQ 21	<p>Carl em Plano Inteiro, mantém a boca um pouco aberta em uma expressão de indignação.</p>	MÚSICA TRISTE
SEQ 22	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Muntz em Plano Médio atrás de um púlpito repleto de microfones faz declarações com o dedo indicador da mão esquerda erguido. Atrás dele, na porção superior do quadro, há o recorte inferior do dirigível.</p> <p>Em um movimento brusco ele estica totalmente o braço esquerdo em um eixo levemente inclinado ascendente, mantendo o dedo indicador erguido e apontando nesta direção.</p> <p>Muntz abaixa o braço esquerdo e novamente o ergue, mantendo o dedo indicador no sentido vertical.</p> <p>Após sua declaração ele cerra o punho e o abaixa violenta e rapidamente em direção ao púlpito.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Humilhado, Muntz promete voltar ao Paraíso das Cachoeiras para capturar a fera viva!</p> <p>Muntz:</p> <p>Eu prometo capturar a fera viva!</p>
SEQ 23	<p>Carl em Plano Inteiro deixa a boca um pouco aberta, com os cantos fechados, caracterizando um leve sorriso e uma expressão de alegria.</p>	MÚSICA TRISTE

SEQ 24	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano Geral: Muntz no púlpito cercado de microfones na altura da reta horizontal, levemente deslocado para a porção esquerda do quadro. A cena é vista sob um ângulo de visão superior.</p> <p>A porção inferior do quadro é composta por uma grande plateia, toda ela usando chapéu. A maioria dos chapéis é masculina e uma pequenina parcela é composta por chapéis redondos e femininos.</p> <p>Na porção superior do quadro há o recorte inferior do dirigível de Muntz.</p> <p>O espaço compreendido entre a plateia e o céu é preenchido por um gramado.</p> <p>A plateia aplaude Muntz após sua declaração.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>Muntz:</p> <p>Eu não voltarei até conseguir!</p>
SEQ 25	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Muntz em Plano Total é visto dentro de seu dirigível, na região frontal do mesmo, através de grandes vidraças desses. Ele usa sua roupa branca e casaco de aviador, porém estão ausentes o chapéu e óculos de aviador. Ele mantém o braço direito esticado com o dedo polegar erguido na altura dos olhos e está fazendo um pronunciamento em três microfones.</p> <p>Do lado direito do personagem estão dois cães, também observando pelas vidraças.</p> <p>Na porção direita do quadro há a presença de algumas nuvens.</p> <p>O dirigível mantém seus holofotes ligados, indicando o seu funcionamento.</p> <p>A imagem movimenta-se por baixo do dirigível e para a esquerda, como se ele se movimentasse para frente e para cima.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>E assim, o explorador parte para limpar seu nome.</p>
SEQ 26	<p>IMAGENS EM PRETO E BRANCO:</p> <p>Plano Total do dirigível, em um ângulo de visão inferior. Ele se movimenta da esquerda para a direita e de baixo para cima.</p> <p>Ao fundo há apenas a imagem do céu com algumas nuvens.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Boa viagem, Charles Muntz. E boa sorte na captura do monstro do Paraíso das Cachoeiras!</p>

SEQ 27	<p>Carl em Plano Inteiro permanece no cinema, com os olhos fixos na tela, sobre estes ainda há seus óculos de graus e os óculos de aviator. Na cabeça permanece o chapéu de aviator. A forma da boca demonstra uma expressão de alegria.</p> <p>A cena muda gradativamente para um novo quadro a partir da transformação do plano de fundo: a poltrona do cinema, a luz do projetor e os outros espectadores dão lugar a um céu azul com algumas nuvens brancas, alguns recortes de folhas de árvores e um balão azul ligado por uma linha branca à mão esquerda do garoto. Este está correndo com os olhos levemente fechados.</p> <p>O quadro se aproxima do balão em um Plano Detalhe deste, onde estão os dizeres Spirit of Adventure.</p>	MÚSICA ANIMADA
SEQ 28	<p>Plano Geral: três casas bem distantes com árvores ao fundo. Na lateral direita do quadro há uma árvore até a altura do recorte inferior de sua copa. Na porção inferior na cena há Carl correndo segurando seu balão azul. O plano de fundo é o céu azul com algumas nuvens brancas na porção mais inferior da tela.</p> <p>Carl corre no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>Um carro verde passa na rua no sentido da esquerda para a direita.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Aí está Charles Muntz pilotando seu famoso dirigível.</p> <p>BUZINA DE CARRO</p>
SEQ 29	<p>Plano detalhe de uma pedra em um recorte da calçada.</p> <p>Plano detalhe de Carl – do quadril para baixo. Ele usa macacão de cor marron, até os joelhos, sapato com cadarços marrons e meia branca quase encontrando os joelhos, demonstrando as pernas curtas.</p> <p>Carl se aproxima da pedra e a pula, no sentido da direita para a esquerda.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Sobrevoa o Pico Pikes.</p>
SEQ 30	<p>Plano detalhe de uma rachadura na calçada, com um recorte do gramado e algumas flores na porção superior do quadro. Da rachadura brotam algumas folhas de grama.</p> <p>Carl se aproxima da rachadura, mostrado dos ombros para baixo, e em um esforço de criança, a pula.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Sobrevoa o Grand Canyon.</p>

SEQ 31	<p>Imagem de um gramado com algumas flores. Na porção superior do quadro há alguns arbustos. Na porção superior direita há o recorte lateral de uma casa. Na porção inferior há o recorte da calçada. No centro do quadro há a base de uma árvore cortada.</p> <p>Carl surge pela esquerda do quadro, em Plano Total, em direção a base da árvore e tenta pulá-la. Ele cai deitado de costas na grama. Levanta-se com os óculos tortos no rosto.</p> <p>Carl ergue o braço direito, ajeita o par de óculos que estava torto no rosto, movimenta-se em direção a frente da base da árvore e passa pela frente da mesma com expressão de alegria.</p> <p>A cena sobe em direção ao céu azul.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Sobrevoa o Monte Everest.</p> <p>Ele dá a volta ao Monte Everest.</p> <p>Não há nada que ele não consiga fazer.</p>
SEQ 32	<p>Carl em Plano Total, no centro do quadro, corre pela calçada de cimento em direção ao espectador. Ele segura um balão azul na mão esquerda – onde está escrito “Spirit of Adventure” – e mantém os dois braços esticados lateralmente. Enquanto corre ele se movimenta da esquerda para a direita e da direita para a esquerda.</p> <p>Nas duas laterais da calçada há um gramado.</p> <p>Na porção esquerda da cena estão algumas casas, todas com varadas na frente e sem muro separando-as.</p> <p>Na porção direita do quadro há árvores com espaçamento relativamente semelhantes.</p> <p>Carl para em Plano Médio ao ouvir a voz de uma menina e movimenta a cabeça para o seu lado direito – porção esquerda da cena – ao mesmo tempo em que mantém a boca levemente aberta e os olhos arregalados, em uma expressão de surpresa.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Sim, como o próprio Muntz diz: “A aventura está...”</p> <p>Menina:</p> <p>A aventura está lá fora! Cuidado!</p>
SEQ 33	<p>Plano Geral de uma casa no centro do quadro. Esta possui as janelas tampadas por madeira e a porta esta solta da dobradiça e tombada para o interior da residência. Ao redor da casa há muitas árvores cujas cores mesclam o verde, pardo e marrom.</p> <p>Carl está em frente a casa, de costas para o espectador, na porção direita da cena.</p>	<p>Menina:</p> <p>Cuidado!</p>
SEQ 34	<p>Carl em Plano Total está parado na calçada de cimento segurando seu balão azul na mão esquerda. Ele mantém a boca levemente aberta e os olhos arregalados, em uma expressão de surpresa.</p> <p>Atrás de Carl – na altura de sua cintura e indo de um lado</p>	<p>Menina:</p> <p>Monte Rushmore! Vire a estibordo!</p>

<p>ao outro do quadro – está a rua.</p> <p>Na porção esquerda da cena há uma casa de dois andares, com varanda na frente e sem muros. Do lado direito da casa – atrás de Carl – há um cata-vento sustentado por uma estrutura metálica piramidal.</p> <p>Na porção direita do quadro há o recorte inferior do tronco de uma árvore e, ao lado desta, há o recorte da lateral de uma casa.</p>	
---	--

SEQ 35	<p>Recorte superior do detalhado da casa onde, em seu pico, há um galo de metal cujas patas estão apoiadas em uma seta que indicam as direções leste e oeste. Abaixo desta há outra seta indicando as direções norte e sul.</p> <p>Uma corda está enrolada na seta que apoia as patas da figura animal e se estende por trás do telhado, nas duas direções: esquerda e direita.</p> <p>O galo que estava voltado para a região esquerda movimentava-se para outras direções enquanto a imagem vai descendo até a frente da casa. A imagem para com o centro do quadro na lateral esquerda da casa, especificamente em uma janela que, como as outras, está fechada por ripas de madeiras.</p>	<p>Menina:</p> <p>Manobre o Espírito de Aventura sobre o Monte Rushmore!</p>
SEQ 36	<p>Retorno à cena (SEQ34) com Carl em Plano Médio. Ele está com os olhos arregalados e os lábios na forma de um leve sorriso, expressando surpresa.</p> <p>Carl caminha para frente – em direção ao espectador – deixando no fundo apenas a casa, o cata-vento e o tronco da árvore.</p>	<p>Menina:</p> <p>Agente firme dirigível. Como estão os meus cachorros?</p> <p>Au, au, au, au!</p>
SEQ 37	<p>Carl em Plano Americano sobe os degraus da varanda da casa de onde vem a voz da menina.</p> <p>No centro do quadro está a porta solta das dobradiças e tombada para o interior da residência. Na porta está escrito “Spirit of Adventure”. Do lado direito da porta está o balão azul de Carl, onde está escrito “Spirit of Adventure”.</p>	
SEQ 38	<p>Carl coloca a parte superior da cabeça no espaço formado entre a porta tombada e a parede, olhando para o interior da casa.</p> <p>Na porção direita da cena está o recorte inferior da porta. Na porção esquerda está a parede frontal da casa.</p> <p>No fundo – atrás de Carl, no pequeno espaço da fresta da porta – há a região externa da casa, com o gramado e o tronco da árvore.</p> <p>Carl entra pela fresta se arrastando de joelhos. Com a mão ele se apoia no chão e com a direita ele segura o balão próximo ao corpo.</p>	<p>Menina:</p> <p>Toda velocidade à frente!</p>

SEQ 39	<p>Carl em Plano Inteiro no centro da cena, de costas para o espectador, está dentro da casa.</p> <p>Na porção esquerda do quadro há uma escada que leva ao piso superior. Esta possui muitos degraus quebrados.</p> <p>Na porção direita há um portal que leva a outro cômodo, de onde sai uma claridade.</p> <p>Todas as paredes estão sujas, algumas apresentam rachaduras ou possuem o reboco desfeito.</p> <p>Carl caminha em direção ao cômodo – à direita do quadro – de onde surge a claridade.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Menina:</p> <p>Vamos subir a 26 mil pés. Leme 18 graus para o sul.</p>
SEQ 40	<p>Dentro do cômodo há uma menina em Plano Total, de costas para o espectador e de frente para uma janela tampada por uma folha branca onde há a pintura infantil de uma montanha, cortada na porção direita por uma cachoeira, com nuvens azuis.</p> <p>A garota gira a roda de uma bicicleta – colocada de cabeça para baixo – em posição frontal a ela. Da roda parte uma corda que se bifurca, ambos os lados sobem em retas inclinadas, um no sentido direito e outro no esquerdo.</p> <p>Na porção esquerda do quadro há um criado de madeira, sobre o qual está uma gaiola de hamster com uma pequena roda no interior; na parede acima do criado há um mapa-múndi. Do lado direito do criado tem uma caixa de papelão sobre a qual tem duas garrafas de vidro verde, rodeadas de cordão, alguns papéis e um relógio de parede. Acima da caixa tem uma janela fechada por madeira.</p> <p>Na porção direita da cena há caixas e caixotes de papelão e madeira.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Menina:</p> <p>O dia está lindo, vento vindo do leste a dez nós.</p>
SEQ 41	<p>A menina em Plano Americano, ângulo de visão frontal, está atrás da roda de onde partem os dois lados da corda. Ela usa chapéu de aviador na cabeça e óculos de aviador sobre os olhos, usa um macacão jeans e uma blusa branca com pequenas estampas por baixo do macacão. No macacão estão presas, por alfinetes, várias tampinhas de garrafa. Ela perdeu o dente incisivo central direito superior.</p> <p>Na porção esquerda do quadro há vários papéis pregados na parede; caixas e caixotes de papelão e madeira; e Carl – com seu balão azul – surgindo por trás das caixas e caixotes, com os óculos de aviador sobre o chapéu de aviador na cabeça, mantendo nos olhos apenas os óculos de grau.</p> <p>Na porção direita da cena há uma estante vazia e com as prateleiras tortas na parede.</p> <p>A menina fala e gesticula, levantando o braço esquerdo em uma reta diagonal ascendente.</p>	<p>Menina:</p> <p>Visibilidade ilimitada. Registre o clima no diário de bordo!</p>

SEQ 42	<p>Plano Detalhe da gaiola com um hamster no interior da roda. Este possui a cabeça e o dorso de cor marrom, toda a região ventral é branca. Ele corre na roda.</p> <p>Do lado esquerdo da gaiola – também sobre o criado de madeira – há uma caixa de papelão com alguns desenhos e os dizeres: “RADIO” e “SPIRIT OF ADVENTURE”.</p> <p>Na porção superior do quadro está o recorte inferior do mapa-múndi.</p>	
SEQ 43	<p>A menina em Plano Médio pega um binóculo – feito com duas garrafas de refrigerante, cujas lentes são os fundos das garrafas – com a mão esquerda e o coloca na frente dos olhos.</p>	<p>Menina:</p> <p>Tem alguma coisa lá embaixo. Vou trazer para o laboratório.</p>
SEQ 44	<p>Carl em Plano Inteiro, de costas para o espectador, está na porção direita do quadro, atrás das caixas e caixotes.</p> <p>A menina em Plano Total, de costas para o espectador, está de frente para a janela e para a pintura, com as mãos movimentando a roda da bicicleta.</p> <p>A imagem se desloca para Carl enquanto ele se vira de frente para a parede na porção direita da cena. Nesta há vários recortes de reportagens jornalísticas sobre Muntz.</p> <p>Carl mantém os olhos arregalados e um leve sorriso na boca, em uma expressão de alegria.</p> <p>Carl se vira novamente em um ângulo de visão lateral – a imagem acompanha o movimento – encontrando-se de frente com a menina em Plano Médio, em um ângulo de visão lateral.</p> <p>A menina está com os braços cruzados e é maior que Carl, olhando de cima para baixo.</p> <p>Carl se assusta, dá um pulo para trás e solta o balão.</p>	<p>Menina:</p> <p>É um cãozinho! Não dá tempo! Uma tempestade! Relâmpago. Granizo.</p> <p>O que está fazendo aqui?</p> <p>Carl:</p> <p>Ahr!</p>
SEQ 45	<p>Ângulo de visão inferior do teto do cômodo. Este está quebrando dando acesso ao piso superior. Pelas quebras é possível notar que a estrutura da casa é de madeira com reboco por cima.</p> <p>O balão azul do Carl sobe em direção ao piso superior.</p>	
SEQ 46	<p>Carl em Plano Médio está no centro do quadro. Atrás dele está a parede com as reportagens jornalísticas sobre Muntz.</p> <p>A menina em Plano Médio, de costas para o espectador, está na porção esquerda da cena e passa em frente a Carl,</p>	<p>Menina:</p> <p>Não sabe que este clube é só para sócios?</p>

	<p>tomando a porção direita.</p> <p>Carl se locomove junto com a menina parando na porção esquerda do quadro. Ele mantém os olhos arregalados, as sobrancelhas erguidas e a boca aberta, em uma expressão de surpresa.</p>	
--	--	--

SEQ 47	<p>A menina em Plano Inteiro está no centro e na direita do quadro.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o recorte de Carl de costas para o espectador.</p>	<p>Menina:</p> <p>Só exploradores entram aqui...</p>
SEQ 48	<p>Retorno à cena (SEQ46).</p> <p>A menina, enquanto fala, se aproxima de Carl.</p> <p>Carl mantém os braços juntos ao corpo, com as mãos fechadas na altura do peito, abaixo do queixo.</p> <p>Ele se encolhe entre a parede e a pilha de caixas e caixotes cada vez que a menina se aproxima mais dele.</p>	<p>Menina:</p> <p>...e não qualquer menino da rua de capacete e óculos.</p>
SEQ 49	<p>Retorno à cena (SEQ47).</p> <p>A menina arregala os olhos enquanto fala.</p>	<p>Menina:</p> <p>Você acha que tem qualidades para ser um explorador?</p>
SEQ 50	<p>Retorno à cena (SEQ46).</p> <p>Carl, com expressão de susto, movimenta os olhos em várias direções e tenta falar, sem sair nenhuma palavra.</p>	
SEQ 51	<p>Carl e a menina estão em um ângulo de visão lateral, um de frente para o outro.</p> <p>Carl em Plano Médio está na porção esquerda do quadro e mantém os braços flexionados na altura da barriga, com as mãos fechadas.</p> <p>A menina em Plano Médio está na porção direita da cena com as mãos na cintura. Ela mantém os olhos arregalados e os lábios na forma de sorriso, em uma expressão de alegria.</p> <p>A menina ergue a mão direita aberta para Carl.</p> <p>Carl olha a mão da menina e olha para baixo, enquanto mexe em seus dedos.</p> <p>A menina abaixa a mão e curva o corpo um pouco para baixo e para frente.</p>	<p>Menina:</p> <p>Tudo bem, já entrou. Bem-vindo a bordo.</p> <p>O que foi? Não sabe falar?</p>
SEQ 52	<p>Carl em Plano Médio, localizado no centro do quadro, mantém a boca fechada e os olhos focados para baixo. Suas mãos estão na altura do peito e a mão direita segura o dedo indicador esquerdo.</p> <p>Os olhos de Carl se movimentam para frente e, rapidamente, para baixo.</p>	

SEQ 53	<p>Recorte de Carl em Plano Inteiro, de costas para o espectador, na porção esquerda da cena.</p> <p>A menina em Plano Médio está na porção direita do quadro. Ela mantém a mão esquerda apoiada na cintura e a direita erguida e parada no ar, na altura do peito. Seus olhos estão arregalados e a boca um pouco aberta, em uma expressão de surpresa.</p> <p>A menina abaixa os dois braços e movimenta a cabeça para a direita e a esquerda enquanto fala.</p> <p>A menina ergue os dois braços enquanto abaixa a cabeça e retira o chapéu e os óculos de aviador, levantando a cabeça com um sorriso nos lábios e os olhos bem abertos, numa expressão de alegria.</p> <p>A menina possui cabelos castanhos e lisos e eles estão todos arrepiados em direção contrária à cabeça da garota.</p>	<p>Menina:</p> <p>Ei, eu não mordo, tá?!</p>
SEQ 54	<p>Carl em Plano Médio, localizado no centro do quadro, com as mãos fechadas na altura do peito, olha para a frente e se assusta, movendo-se levemente para trás.</p> <p>Carl mantém os cantos externos dos lábios curvados para baixo, os olhos arregalados e as sobrancelhas levantadas, numa expressão de medo.</p>	
SEQ 55	<p>Retorno à cena (SEQ53).</p> <p>A menina em Plano Médio, localizada na porção direita do quadro, leva as duas mãos à uma tampinha de refrigerante presa ao macacão jeans por um alfinete e o retira.</p>	<p>Menina:</p> <p>Eu e você estamos num clube agora.</p>
SEQ 56	<p>Plano detalhe das mãos da menina colocando o alfinete com a tampinha de refrigerante no lado esquerdo do colete de lã marrom do Carl.</p> <p>A tampinha é branca com uma faixa roxa em seu centro onde está escrito “GRAPE”, na região superior branca há o desenho de um cacho de uva e na região inferior branca está escrito “SODA”.</p>	
SEQ 57	<p>Carl em Plano Inteiro olha a tampinha em seu peito, levanta a cabeça e desenha um sorriso nos lábios, fazendo uma expressão de alegria.</p>	MÚSICA ROMÂNTICA
SEQ 58	<p>A menina em Plano Médio, localizada na porção direita do quadro, olha para cima movimentando a cabeça na mesma direção. Ela ergue a mão esquerda até a altura do ombro e levanta o dedo indicador apontando-o para cima.</p>	<p>MÚSICA ROMÂNTICA</p> <p>Menina:</p>

<p>Carl em Plano Inteiro está de costas para o espectador, na porção esquerda da cena.</p> <p>A menina olha para Carl enquanto abaixa o braço esquerdo, sorri e caminha no sentido da direita para a esquerda, movimentando a mão esquerda em um gesto de chamamento. Ela sai pelo portal do cômodo.</p> <p>A imagem se movimenta acompanhando a garota e passando por trás de Carl, cuja cabeça também se move, seguindo a menina.</p> <p>Carl caminha em direção ao portal do cômodo.</p> <p>A menina volta ao cômodo, apoia as mãos no portal e fala com Carl enquanto sorri.</p> <p>Carl se movimenta para trás – ao encontrar com a menina – e ergue os braços na altura do peito. Ele arregala os olhos, levanta as sobrancelhas e abre um pouco a boca, em uma expressão de surpresa.</p> <p>A menina pega, com sua mão esquerda, na mão direita do Carl – que imediatamente fica com as bochechas vermelhas – e o puxa para fora do portal.</p>	<p>Eu vi onde seu balão foi parar. Vem. Vamos lá pegar.</p> <p>Meu nome é Ellie.</p>
---	--

SEQ 59	<p>Carl e Ellie estão no centro do quadro, um do lado do outro.</p> <p>Carl em Plano Médio está à direita de Ellie, com a boca um pouco aberta e os olhos arregalados, numa expressão de surpresa.</p> <p>Ellie em Plano Americano está à esquerda de Carl e levanta o dedo indicador direito para a frente, na altura da boca, enquanto fala.</p>	<p>MÚSICA ROMÂNTICA</p> <p>Ellie:</p> <p>Olha lá!</p>
SEQ 60	<p>A cena é do interior de um outro cômodo, todo de madeira, com muitas dessas faltando, por onde entram raios luminosos.</p> <p>O balão azul do Carl está no fundo do cômodo, junto ao teto.</p> <p>Na porção direita inferior do quadro estão os recortes de Carl – à esquerda – e Ellie – à direita.</p> <p>A imagem se amplia mostrando as crianças em Plano Total, ambos de costas para o espectador. Carl tem os braços soltos ao lado do corpo. Ellie mantém as mãos na cintura e está descalça.</p> <p>No chão diante de Carl e Ellie há um grande buraco – que leva ao piso inferior – e uma tábua de madeira ligando um lado ao outro do cômodo – a frente, onde estão as crianças, ao fundo, onde está o balão.</p> <p>Carl está localizado no centro do quadro, diante da tábua de madeira que faz a ligação entre os lados do cômodo.</p>	<p>MÚSICA ROMÂNTICA</p>
SEQ 61	<p>Retorno à cena (SEQ59).</p> <p>Carl em Plano Médio engole em seco.</p> <p>Ellie em Plano Médio se vira para Carl, olhando-o. Depois caminha para trás do garoto empurrando-o em direção à tábua enquanto fala.</p>	<p>MÚSICA ROMÂNTICA</p> <p>Ellie:</p> <p>Ué, pode ir lá!</p>
SEQ 62	<p>Carl e Ellie em Plano Total estão de costas para o espectador.</p> <p>Ellie está atrás de Carl empurrando-o com ambas as mãos para frente da tábua enquanto este faz um movimento de atrito contrário, com os pés.</p> <p>Depois de empurrar Carl, Ellie fica parada no início da tábua e caminha até o garoto novamente e lhe dá um novo empurrão, voltando para o início da tábua.</p> <p>Carl fica parado com os braços abertos no meio da tábua. Movendo-se com cuidado ele olha para baixo.</p>	<p>MÚSICA ROMÂNTICA</p>

SEQ 63	<p>Carl em Plano Médio está no centro do quadro olhando para baixo.</p> <p>Atrás de Carl, na porção direita da cena, está Ellie em Plano Americano. Ela está com os braços cruzados, olhando para Carl e sorrindo.</p> <p>Carl levanta a cabeça movendo-a para trás, em direção a Ellie.</p> <p>Ellie descruza o braço esquerdo e balança a mão em um movimento de vai-e-vem, significando “seguir em frente”, enquanto balança a cabeça para cima e para baixo, em um sinal de positivo e fala.</p> <p>Carl volta a cabeça para frente, ergue as duas mãos até os óculos de aviador que estão sobre o chapéu de aviador na cabeça e coloca-os sobre os óculos de grau.</p>	<p>MÚSICA ROMÂNTICA</p> <p>Ellie:</p> <p>Pode ir andando!</p>
SEQ 64	<p>Ellie em Plano Total está na porção direita do quadro, com os braços cruzados, de costas para o espectador.</p> <p>Carl em Plano Total está no centro da cena, de costas para o espectador.</p> <p>Carl dá um passo e a tábua pela qual ele caminhava quebra-se e o garoto some na porção inferior do quadro.</p>	<p>MÚSICA ROMÂNTICA</p> <p>Carl:</p> <p>Aaaaaaiiii!</p>
SEQ 65	<p>Ellie em Plano Médio, em um ângulo de visão inferior, olha para o piso inferior. Ela está com os olhos arregalados, as sobrancelhas erguidas e a boca entreaberta, indicando uma expressão de surpresa.</p>	
SEQ 66	<p>Imagem de uma ambulância percorrendo a rua no sentido da esquerda para a direita.</p> <p>A ambulância é branca, escrita de vermelho, com pára-choque preto. Na região anterior do veículo há um símbolo metálico de cor dourada.</p> <p>O carro é dirigido por um homem.</p>	<p>SIRENE DE UMA AMBULANCIA</p>
SEQ 67	<p>Plano Geral de uma rua. Na porção direita do quadro há uma casa de madeira, pintada de bege claro e branco, com varanda na frente.</p> <p>A casa é limitada por uma pequena cerca de madeira pintada de branca e possui três andares. O último tem apenas uma janela sendo a única a estar com a luz acesa. Na frente da residência há uma caixinha de correio.</p> <p>Atrás da casa há várias árvores e arbustos.</p>	<p>CRICRILAR DE GRILOS</p>

	Na porção esquerda do quadro – do lado esquerdo da rua – há vários postes ligados por fios.	
--	---	--

SEQ 68	<p>Carl está sentado na cama, apoiando as costas em dois travesseiros brancos e coberto até a barriga por um cobertor xadrez azul. Ele está sem o chapéu de aviador e seus cabelos castanhos estão penteados para trás e para cima, formando um topete.</p> <p>Carl usa um pijama azul com estampa colorida. O braço direito do menino está engessado e a mão esquerda segura uma lanterna direcionada para um livro, localizado na frente de Carl, apoiado em suas pernas cobertas.</p> <p>Atrás da cabeceira da cama há um papel-de-parede azul estampada com aviões. Do lado direito da cama de Carl há um criado de madeira sobre o qual está um abajur apagado.</p>	
SEQ 69	<p>Janela no centro do quadro coberta nas laterais por uma cortina de tecido fino e azul.</p> <p>Em frente à janela há um dirigível azul. Deste parte um fio que sustenta um pequeno ultraleve.</p> <p>As paredes do lado da janela são cobertas por um papel-de-parede azul com estampa de aviões.</p> <p>Do lado esquerdo da janela – no canto formado entre duas paredes – está uma cadeira de madeira sobre a qual há um cesto com alguns objetos.</p> <p>Um balão azul escrito “SPIRIT OF ADVENTURE”, surge da porção inferior da janela e entra, por ela, no quarto. O balão está preso, na porção inferior, por um cordão, na ponta do qual há um pedaço de papel enrolado.</p> <p>A imagem se desloca junto com o balão no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>O balão voa, percorrendo todo o quarto, até que o bilhete esbarre no livro que está sendo lido por Carl. Este se assusta, soltando o livro e encolhendo os braços enquanto grita.</p> <p>Carl movimenta a lanterna em direção ao balão, iluminando-o.</p>	Carl: Ah! Au!...
SEQ 70	<p>Imagem da janela no centro do quadro. Da porção inferior da janela surge Ellie sorrindo e falando.</p>	Ellie: Oi guri!
SEQ 71	<p>Retorno à cena (SEQ68).</p> <p>Carl se assusta e em um ímpeto de pular e levantar da cama, ele se espreme, quase de pé, contra os travesseiros enquanto solta a lanterna, que voa.</p> <p>Carl arregala bastante os olhos, levanta muito as sobrancelhas e abre totalmente a boca, exprimindo uma</p>	Carl: Au...

	<p>expressão de pânico.</p> <p>Na tentativa de fugir pelos travesseiros, Carl bate o gesso no rosto e cai sentado na cama com os óculos tortos.</p>	
--	---	--

SEQ 72	<p>Ellie entra de joelhos pela janela do quarto de Carl. Ela segura um livro na mão direita e com a esquerda, ela apoia na lateral da janela.</p> <p>Ellie, depois de passar os pés descalços para o interior do cômodo, se senta na janela e coloca o livro sobre o parapeito da mesma.</p> <p>Ellie está sempre sorrindo.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Achei que precisava se animar. Trouxe uma coisa pra você ver.</p>
SEQ 73	<p>No centro do quadro há uma barraca feita por um edredon dobrado ao meio, apoiado em sua região mediana e superior por uma corda, que vai de um lado ao outro da cena.</p> <p>O interior da barraca está iluminada sendo possível observar o vulto de duas pessoas, uma das quais segura um objeto retangular.</p> <p>Acima da barraca, pregado na parede, há um quadro.</p> <p>Na porção direita da cena tem uma cômoda de madeira com três gavetas. Sobre o móvel está um globo terrestre e alguns livros. Atrás do globo, pregado na parede, tem a figura de um dirigível. Em frente a cômoda está um tapete redondo.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está a cabeceira e os travesseiros da cama de Carl. Ao lado dessa está o recorte da porta.</p> <p>Toda a parede é coberta por um papel-de parede azul com estampa de aviões.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Eu vou te mostrar uma coisa...</p>
SEQ 74	<p>Ellie em Plano Médio está na porção esquerda do quadro. Seu cabelo castanho e liso está partido de lado, voltado para a região esquerda e é todo repicado, curto até a altura do queixo. Do lado esquerdo da cabeça, atrás desta, há um laço de fita roxa. Ellie segura o caderno com as duas mãos nas costas.</p> <p>Na porção direita da cena está o recorte de Carl em Plano Inteiro, de costas para o espectador e de frente para Ellie.</p>	<p>Ellie:</p> <p>...que eu nunca mostrei pra outra pessoa. Juro, nunca na minha vida.</p>
SEQ 75	<p>Carl em Plano Médio está no centro do quadro e arregala os olhos. Ele usa um pijama azul com estampa de aviões.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o recorte do cabelo de Ellie, de costas para o espectador e de frente para Carl.</p>	
SEQ 76	<p>Retorno à cena (SEQ74).</p> <p>Ellie em Plano Médio fala e aproxima o corpo de Carl ao mesmo tempo em que espreme um pouco os olhos,</p>	<p>Ellie:</p> <p>Você tem que jurar que não vai contar nunca.</p>

	fechando-os em seguida.	
--	-------------------------	--

SEQ 77	<p>Retorno à cena (SEQ75).</p> <p>Carl em Plano Médio aperta os lábios no interior da boca e arregala bastante os olhos, levantando as sobrancelhas, enquanto movimenta a cabeça para cima e para baixo em um sinal afirmativo.</p>	
SEQ 78	<p>Retorno à cena (SEQ74).</p>	<p>Ellie:</p> <p>Jura de coração, em?!</p>
SEQ 79	<p>Retorno à cena (SEQ75).</p> <p>Ellie em Plano Médio mantém os olhos arregalados e a porção interna das sobrancelhas levantadas, a boca está fechada, numa expressão de curiosidade.</p> <p>Carl se assusta com a ordem de Ellie, abrindo a boca, erguendo o corpo e se movimentando um pouco para trás, enquanto ergue a mão esquerda e faz um “X” no peito.</p> <p>Carl, depois de concluir o sinal, abre os braços.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Deixa eu ver?!</p>
SEQ 80	<p>Ellie em Plano Médio no centro do quadro, segura o livro com as duas mãos nas costas. Ela está com a boca fechada e aperta a região interna dos olhos, abaixando a porção interna das sobrancelhas, fazendo uma ruga entre os olhos, numa expressão de curiosidade.</p> <p>Na porção direita do quadro está o recorte de Carl em Plano Inteiro, de costas para o espectador e de frente para Ellie.</p> <p>Ellie sorri e tira o livro das costas, mostrando-o a Carl. Depois coloca o objeto no chão e deita-se neste, em frente ao livro.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Meu Livro de Aventuras.</p>
SEQ 81	<p>Plano Detalhe do Livro com a capa de couro marrom, escrito “MEU LIVRO DE AVENTURAS” com letras coloridas. A porção esquerda da capa é de couro vermelho possuindo dois furos em suas regiões superior e inferior. Pelos furos passa um cordão amarrado em laço no meio do livro.</p> <p>A mão direita de Ellie está no chão do lado direito e inferior do livro. A mão esquerda da menina está sobre a capa e vai abrindo o objeto.</p> <p>A primeira página de cor branco-amarelada tem a capa de uma revista chamada “LIFE” com Muntz em sua porção direita. Este usa chapéu e óculos de aviador na cabeça, blusa de gola alta branca com casaco de aviador por cima, de cor vermelho. Sobre o peito esquerdo do casaco há o símbolo da National Explorer’s Society. Muntz está com a cabeça erguida. Por trás dele há um dirigível branco, em</p>	<p>Ellie:</p> <p>Você conhece ele.</p>

	pleno vôo da esquerda para a direita.	
--	---------------------------------------	--

SEQ 82	<p>Ellie em Plano Inteiro está na porção esquerda do quadro, de costas para Carl, olhando para baixo.</p> <p>Carl em Plano Médio, localizado na porção direita do quadro, está com os braços flexionados na altura da barriga. Ele arregala bastante os olhos, levanta muito as sobrancelhas e abre bem a boca ao mesmo tempo em que sorri, expressando uma mistura de surpresa e alegria.</p> <p>Carl se abaixa no chão, ficando do lado de Ellie e olhando fixamente para baixo. Ele só desvia o olhar para focar, rapidamente, a menina e abaixa os olhos novamente.</p>	<p>Carl:</p> <p>Ahr?!</p> <p>Ellie:</p> <p>Charles Muntz, explorador. E quando eu ficar bem grande, eu vou viajar para onde ele vai:</p>
SEQ 83	<p>Plano Detalhe do caderno aberto da primeira folha onde está a capa da revista com a figura de Muntz.</p> <p>A mão esquerda de Ellie vira a capa da revista, colocando-a sobre a contracapa do caderno. Embaixo dessa surge a figura, rasgada na lateral esquerda, de um mapa da América do Sul.</p>	<p>Ellie:</p> <p>A América do Sul.</p>
SEQ 84	<p>Carl e Ellie estão deitados de bruços no chão, apoiados pelos braços, com a cabeça erguida. Carl está na porção direita do quadro e Ellie está na esquerda. Na frente deles, na porção inferior do quadro, está o livro aberto.</p>	<p>Ellie:</p> <p>É a América, mas fica no sul.</p> <p>Quer saber onde eu vou morar?</p>
SEQ 85	<p>Plano Detalhe do Livro aberto sobre o chão, com a imagem do mapa da América do Sul.</p> <p>A mão esquerda de Ellie passa uma folha dando lugar à imagem – rasgada na lateral esquerda – de uma montanha rochosa de onde desce uma cachoeira na sua porção direita. Acima e abaixo da montanha há nuvens. Sobre a montanha, do lado esquerdo da cachoeira há a colagem do desenho infantil de uma casa, colorido com lápis de cor, feito em um pedaço de uma folha de caderno.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Paraíso das Cachoeiras ...</p>
SEQ 86	<p>Carl em Plano Inteiro está no centro do quadro. Ele está com a boca um pouco aberta, olhos arregalados – focados para baixo – e sobrancelhas levantadas, em uma expressão de surpresa.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está o recorte do rosto de Ellie, com os olhos focados para baixo.</p>	<p>Ellie:</p> <p>...um lugar...</p>
SEQ 87	<p>Plano Detalhe da região inferior da figura mostrada na cena (SEQ85), onde está escrito “PARAÍSO DAS CACHOEIRAS, UM LUGAR PERDIDO NO TEMPO”.</p>	<p>Ellie:</p> <p>... perdido no tempo.</p>

SEQ 88	<p>Retorno à cena (SEQ84).</p> <p>Ellie, localizada na porção esquerda do quadro, deitada de bruços no chão, movimenta a cabeça na direção de Carl enquanto fala. Ela levanta o braço esquerdo até a altura do queixo e o abaixa bruscamente aproximando-o do corpo.</p> <p>Carl, localizado na porção direita da cena, deitado de bruços no chão, movimenta a cabeça na direção de Ellie e mantém os olhos arregalados, enquanto a olha.</p> <p>Carl abre a boca e leva a mão esquerda até ela, tampando-a.</p> <p>Ellie volta a cabeça na direção do livro colocando a mão esquerda sobre ele.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Rasguei lá do livro da biblioteca.</p> <p>Carl:</p> <p>Ahr!</p> <p>Ellie:</p> <p>Eu vou mudar meu clubinho pra lá e botar...</p>
SEQ 89	<p>Plano Detalhe da região superior da figura mostrada na cena (SEQ85), focalizando a montanha rochosa com a cachoeira e a colagem de uma casa desenhada sobre a montanha.</p> <p>A mão esquerda de Ellie coloca-se, fechada, sobre a imagem de papel e o dedo indicador da menina encosta na cachoeira.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Ellie:</p> <p>...perto dessa cachoeira.</p>
SEQ 90	<p>Retorno à cena (SEQ84).</p> <p>Ellie, deitada de bruços na porção esquerda do quadro, aproxima a cabeça do livro e arregala os olhos enquanto ergue os dois braços na altura do rosto com as mãos viradas para cima.</p> <p>Carl, deitado de bruços na porção direita da cena, mantém-se olhando para Ellie.</p> <p>Na frente de Carl e Ellie está o livro aberto.</p> <p>Ellie apoia a mão esquerda na boca e pensa, em silêncio, por alguns segundos. Depois abaixa os dois braços e movimenta a cabeça na direção de Carl.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Ellie:</p> <p>Quem sabe o que vive lá em cima?</p> <p>E quando eu tiver chegado...</p>
SEQ 91	<p>Imagem do livro aberto.</p> <p>A mão esquerda de Ellie vira a folha dando lugar a uma página onde está escrito “COISAS QUE EU VOU FAZER”.</p> <p>A mesma mão pega uma porção de folhas e as passa rapidamente, mostrando que todas estão em branco. Após o movimento, deixa o livro aberto na página onde está escrito “COISAS QUE EU VOU FAZER”.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Ellie:</p> <p>Estou guardando estas páginas para as aventuras que eu vou viver.</p>

SEQ 92	<p>Retorno à cena (SEQ84).</p> <p>Ellie, deitada de bruços na porção esquerda do quadro, apoia o rosto em ambas as mãos, diante do livro, após falar. Ela está com os olhos abertos, a porção externa das sobrancelhas curvada para baixo e a boca fechada e curvada para baixo, em uma expressão de tristeza.</p> <p>Carl, que permanecia em silêncio olhando para o livro, se levanta – ficando de joelhos – e olhando para o exterior da cabana.</p> <p>A imagem se desloca em direção a um dirigível azul pendurado por uma linha à porção superior do quadro.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Só que, como eu vou chegar lá... eu não sei não.</p> <p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 93	<p>Na porção direita do quadro está Carl ajoelhado no chão, com a cabeça voltada para a região superior direita da cena.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está Ellie, deitada de bruços no chão, em frente ao livro. Ellie movimenta a cabeça na mesma direção do olhar de Carl – região superior direita da cena – e se levanta do chão, ficando de joelhos sobre este, enquanto sorri.</p> <p>Ellie fala e bate as duas mãos sobre as coxas.</p> <p>Carl movimenta a cabeça na direção de Ellie.</p> <p>Ellie fala aumentando o volume da voz, aproximando-se de Carl e apontando o dedo indicador direito no rosto do menino.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Ellie:</p> <p>Ah é, você leva agente em um balão supimpa!</p> <p>Jura que vai levar agente! Jura de coração! Jura!</p>
SEQ 94	<p>Carl em Plano Médio, na porção direita da cena, mantém seu corpo curvado para trás e para o lado – afastando-se do dedo indicador da Ellie que aponta em sua direção. Ele está com a boca um pouco aberta, olhos arregalados e região interna das sobrancelhas levantadas, em uma expressão de susto.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está o recorte de Ellie, em Plano Inteiro, de costas para o espectador e de frente para Carl, com o dedo indicador direito apontado na direção do garoto.</p> <p>Carl, com a mão esquerda, faz um sinal de “X” sobre o peito e ergue a mão espalmada.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Ellie:</p> <p>Jura de coração!</p>
SEQ 95	<p>Ellie em Plano Médio está na porção esquerda do quadro. Ele abaixa o braço esquerdo e coloca as duas mãos na cintura enquanto fala e curva o corpo para frente, aproximando-se de Carl.</p> <p>Na porção direita do quadro está o recorte de Carl, em Plano Inteiro, de costas para o espectador e de frente para</p>	<p>Ellie:</p> <p>Bom, agora é promessa, agora não tem volta.</p>

	Ellie.	
--	--------	--

SEQ 96	<p>Carl em Plano Inteiro, localizado no centro do quadro está com a boca fechada e as laterais dos lábios curvados para baixo; os olhos bastante abertos e a região interna das sobrancelhas levantadas, em uma expressão de medo.</p> <p>Carl movimenta a cabeça, rapidamente, de um lado para o outro, em um sinal de negativo.</p>	
SEQ 97	<p>Carl e Ellie estão ajoelhados no chão, um do lado do outro – Carl na porção direita do quadro e Ellie na esquerda – com as cabeças voltadas um na direção do outro, se olhando.</p> <p>Ellie pega o livro com as duas mãos e o fecha no ar com violência, enquanto sorri para Carl.</p> <p>Ellie se levanta do chão e caminha para frente – em direção ao espectador – carregando o livro debaixo do braço direito, desaparecendo na porção direita da cena.</p> <p>Carl permanece ajoelhado no chão e acompanha, com a cabeça, o movimento de Ellie.</p>	<p>Ellie:</p> <p>Tá, até amanhã guri. Tchau!</p>
SEQ 98	<p>Ellie caminha em Plano Total, de costas para o espectador, até a janela do quarto de Carl, carregando o livro debaixo do braço direito. Ao aproximar-se da janela ela a pula, apoiando-se com a mão esquerda no parapeito da mesma. Depois de sumir na região inferior da janela, Ellie surge da mesma região, em Plano Médio, de frente para o espectador, com a cabeça virada para o lado direito e para cima, com a mão esquerda fechada na altura da boca e o dedo polegar erguido.</p> <p>Ele se abaixa, sumindo na região inferior da janela e subindo por ela novamente, em Plano Inteiro, fala, sorri e se abaixa.</p>	<p>Ellie:</p> <p>A aventura está lá fora!</p> <p>Você é muito caladão. Gostei de você!</p>
SEQ 99	<p>Visão externa da janela no centro do quadro. No interior da janela estão: a cabeceira da cama e um travesseiro branco – na região inferior da janela –; um dirigível pendurado por uma linha – na região superior direita –; e ao fundo, a parede com papel de parede azul estampada com aviões.</p> <p>Carl surge pela porção esquerda da janela segurando, com as duas mãos, o balão azul. Ele apoia o balão no parapeito da janela e coloca os dois braços sobre o mesmo, firmando o rosto nos braços enquanto seu rosto fica vermelho, suas pálpebras descem até o meio dos olhos, a porção interna das sobrancelhas levantam e os lábios formam um sorriso leve, em uma expressão de apaixonado.</p> <p>O balão estoura.</p>	<p>Carl:</p> <p>Puxa!</p>

APÊNDICE B:

Decupagem – *Up: Altas Aventuras*

Trecho 2

IMAGEM	SOM
<p>SEQ1 Imagem externa de uma porta de madeira com quatro trancas da lateral esquerda.</p> <p>A porta se abre surgindo Sr. Fredricksen em Plano Médio. Ele é um senhor de idade bem avançada, possui cabelos brancos aparecendo por baixo do chapéu marrom que usa sobre a cabeça; sobrancelhas brancas e grossas; olhos pequenos e enrugados, atrás de um óculos grande e quadrado; boca fina e enrugada; queixo grande e em formato quadrado. Ele usa uma camisa branca de botões e paletó marrom sobre aquela; do lado esquerdo do paletó – sobre o peito – há um broche feito com alfinete e uma tampinha de refrigerante; usa gravata borboleta de cor preta; calça de linho marrom; cinto marrom. Se apoia, com a mão esquerda, por uma bengala.</p> <p>Ele sai pela porta – sumindo na porção esquerda do quadro – e a puxa pela bengala, cuja base tem quatro apoios, substituídos por bolas de golf.</p> <p>A porta se fecha.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>PORTA BATENDO</p>

SEQ2	<p>Sr. Fredricksen em Plano Total, no centro do quadro, está na varanda da frente da casa.</p> <p>A casa é feita de madeira. As janelas são de vidro e as laterais, de madeira, são pintadas de rosa.</p> <p>Do lado esquerdo da varanda, embaixo de uma janela, há uma cadeira de madeira.</p> <p>Na porção direita do quadro há uma janela, abaixo dela há uma mangueira enrolada e presa na parede da casa.</p> <p>Em frente a Sr. Fredricksen, na porção inferior do quadro, estão alguns degraus que levam da varanda ao jardim. Do lado dos degraus há algumas flores.</p> <p>Sr. Fredricksen caminha com dificuldade até a cadeira de madeira e se senta nela.</p> <p>A imagem se amplia para um Plano Geral: a casa é gramada em sua volta e limitada por uma pequena cerca de madeira, mas está ilhada em um grande terreno de terra, com inúmeros tratores e trabalhadores da construção civil, usando capacetes de plástico.</p> <p>Nas porções direita e esquerda do quadro – assim como atrás da casa – há estruturas altas e largas, de metal e madeira, sendo construídas. Na frente da casa está a rua com alguns cones laranjas e trabalhadores da construção civil, usando capacetes de plástico.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p>
SEQ3	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, está sentado na cadeira e movimenta a cabeça para a porção esquerda do quadro, olhando o ambiente.</p>	

SEQ4	<p>Na porção inferior do quadro há a visão interna da cerca de madeira. Atrás dela o terreno de terra.</p> <p>No centro do quadro dois homens em Plano Total usando protetores auriculares, capacete de plástico laranja, blusa comprida branca sob a qual há um colete laranja e calça <i>jeans</i>, carregam um cano. O homem que está na frente usa também um óculos de proteção.</p> <p>Atrás dos homens que carregam o cano há um amontoado de entulhos depositados no chão, sendo recolhidos por uma retroescavadeira laranja. Esta está sendo controlada por um homem de blusa branca curta sob a qual há um colete laranja e capacete de plástico laranja.</p> <p>Na porção esquerda da cena há um homem em Plano Total, de costas para o espectador, com o braço direito levantado na altura do rosto e a mão direita movimentando-se para frente e para trás. Ele usa boné branco e laranja, blusa curta branca sob a qual há um colete laranja e calça <i>jeans</i>. Acima dele há alguns canos sendo erguidos por dois cabos-de-aço.</p> <p>O restante do cenário é preenchido por construções altas e largas, de metal e madeira.</p>	BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL
SEQ5	<p>Retorno à cena (SEQ3).</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça da esquerda para a direita do quadro.</p>	BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL

SEQ6	<p>Na porção inferior do quadro há a imagem interna da cerca de madeira. Atrás dela está o terreno de terra e três homens trabalhando. Os três usam protetores auriculares, capacete de plástico laranja e colete laranja sobre a blusa. Da esquerda para a direita: o primeiro homem está com um martelo vibratório, o segundo e o terceiro com uma picareta.</p> <p>Atrás dos três homens, no centro do quadro, há uma pá mecânica.</p> <p>O restante do cenário é preenchido por construções altas e largas, de metal e madeira.</p>	<p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p> <p>Trabalhador:</p> <p>Stevie, jogue a chave de fenda!</p>
SEQ7	<p>Retorno à cena (SEQ5).</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça para cima. Depois de falar ele movimenta a cabeça para a direita e a esquerda, em um sinal negativo e olha para frente.</p>	<p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p> <p>Sr. Fredricksen:</p>
SEQ8	<p>Plano Detalhe da caixa de correio de metal, localizada na porção direita do quadro. Saindo da região esquerda dessa está o recorte de alguns envelopes.</p> <p>Do lado esquerdo da caixa estão: na região inferior, o recorte do portão de madeira da entrada da casa; na porção superior, a varanda da casa onde Sr. Fredricksen está sentado.</p> <p>O foco da imagem estava na caixa de correio, a imagem se modifica, dando foco na varanda da casa, onde Sr. Fredricksen olha para a caixa de correio.</p>	<p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p>
SEQ9	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, está sentado na varanda da casa. Atrás dele está uma janela de vidro com as laterais pintadas de rosa.</p> <p>Sr. Fredricksen olha para frente. Depois de falar ele apoia a mão esquerda na bengala e se levanta, caminhando para a porção direita do quadro.</p>	<p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p> <p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Ah, a correspondência chegou.</p>

SEQ 10	<p>Na porção direita do quadro está a caixa de correio, em um ângulo de visão lateral. Da porta da caixa, fogem as pontas de algumas correspondências.</p> <p>Na lateral da caixa de correio está escrito com letras coloridas “Sr. Fredricksen E ELLIE”, do lado esquerdo das palavras há as figuras de uma mão grande, disposta verticalmente para baixo e, abaixo dessa, uma mão pequena, disposta verticalmente para cima.</p> <p>A caixa de correio está suja e enferrujada e é sustentada por uma estaca de madeira colocada encostada do lado externo da cerca de madeira.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o recorte de algumas máquinas trabalhando.</p> <p>Na porção direita superior do quadro está o recorte inferior da casa, com algumas plantas baixas em sua base.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, surge da porção esquerda do quadro e caminha lentamente até a caixa de correio. Ele para diante dessa e coloca sua mão esquerda – com uma aliança dourada no dedo anular – sobre a imagem da mão pequena gravada na caixa de correio.</p> <p>Sr. Fredricksen abre, com a mão direita, o portão de entrada da casa e – retirando a mão esquerda da caixa de correio – caminha até a porta da caixa, abrindo-a com a mão direita, pegando a correspondência e fechando-a com a mesma mão.</p> <p>Ele observa os papéis contidos em suas duas mãos.</p>	BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL
-------------------	--	--

SEQ 11	<p>Na porção direita do quadro está o recorte do rosto de Sr. Fredricksen, em um ângulo de visão lateral.</p> <p>No centro do quadro estão as duas mãos de Sr. Fredricksen que seguram dois envelopes e um panfleto colorido na frente dos envelopes, em posição horizontal. Na capa dos panfletos há a foto de um casal de idosos com as mãos dadas e sorridentes.</p> <p>Sr. Fredricksen vira a correspondência na direção vertical. Na porção superior do panfleto está escrito “SHADY OAKS – RETIREMENT VILLAGE”. O senhor da figura, localizado na porção esquerda da foto, tem cabelos brancos nas laterais da cabeça – sendo a região superior dessa calva – usa óculos de grau e blusa comprida de lã. A senhora, na porção direita da foto, tem cabelos brancos preso em coque sobre a cabeça, usa blusa de gola alta verde e casaco vermelho sobre esta.</p> <p>Sr. Fredricksen segura a correspondência somente com a mão direita, deixando a mão esquerda livre e espalmada para cima, cujos dedos estão cheios de pó. Ele esfrega os dedos indicador e polegar e novamente espalma a mão.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Hum!</p> <p>Asilo Shady Oaks. Puxa vida!</p>
SEQ 12	<p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, está na porção esquerda do quadro, atrás do portão de entrada da casa, segurando a correspondência com a mão direita.</p> <p>Na porção direita do quadro está a caixa de correio, bastante empoeirada.</p> <p>Sr. Fredricksen se abaixa próximo à cerca de madeira e pega um assoprador, com as duas mãos, levantando-se enquanto puxa, com a mão direita, a corda que liga o instrumento.</p> <p>Sr. Fredricksen direciona o assoprador para a caixa de correio, fazendo com que a poeira depositada sobre a mesma seja dispersada para frente.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Hum!</p> <p>MÁQUINA EM FUNCIONAMENTO</p>

SEQ 13	<p>No centro do quadro estão dois homens em Plano Total, um de frente para o outro conversando. Ambos usam colete laranja sobre a blusa e capacete de plástico laranja.</p> <p>O homem (homem 1) da direita é bastante gordo, usa calça <i>jeans</i>, blusa xadrez e segura um megafone na mão esquerda. O homem da esquerda é negro, usa calça <i>jeans</i>, blusa branca e óculos protetores sobre o capacete. Os dois estão na rua.</p> <p>Atrás dos dois homens há uma construção sem pintura.</p> <p>Na porção direita do quadro há um cone de delimitação do local, um cavalete sinalizador e um carro branco estacionado do outro lado da rua.</p> <p>Na porção esquerda da cena há dois cones de delimitação do local, uma construção amarela com toldo verde sobre a porta e uma pequena árvore presa a uma estaca em sua frente.</p> <p>Os dois homens olham para frente e o homem da direita caminha nessa direção – aproximando-se do espectador – enquanto balança a mão direita, de um lado para o outro, erguida na altura do rosto, em um sinal de cumprimento e sorri.</p>	<p>MÁQUINA EM FUNCIONAMENTO</p> <p>Homem 1:</p> <p>E aí? Bom dia, Sr. Fredricksen. Quer uma ajudinha aí?</p>
SEQ 14	<p>Na porção direita do quadro está o homem (homem 1) em Plano Médio, de costas para o espectador e de frente para Sr. Fredricksen.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está Sr. Fredricksen em Plano Médio, segurando o assoprador.</p> <p>Entre o homem (homem 1) e Sr. Fredricksen está a cerca e o portão de entrada da casa – ambos na porção inferior da cena – e a caixa de correio – no centro do quadro.</p> <p>No fundo da cena está o recorte da casa de Sr. Fredricksen e o gramado da frente desta.</p> <p>Sr. Fredricksen, enquanto fala, movimenta a cabeça para a porção direita do quadro. O homem (homem 1), acompanha o movimento de Sr. Fredricksen e também movimenta a cabeça nessa direção.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Não.</p> <p>Ah! Sim! Diga ao seu patrão ali...</p>

SEQ 15	<p>No centro do quadro há um homem (homem 2) em Plano Total, em um ângulo de visão lateral, vestido de terno preto e gravata, usando óculos escuros e capacete de plástico branco. Ele segura, na orelha direita, com a mão direita, um celular.</p> <p>Na porção direita do quadro, atrás do homem (homem 2), estão mais duas pessoas, ambas em Plano Total: o da esquerda é um homem vestido de terno preto e gravata, usando óculos escuros e capacete de plástico branco. Ele segura uma prancheta de papel com as duas mãos. A pessoa da direita é uma mulher de cabelos curtos – na altura do queixo – usa saia longa social – na altura dos joelhos – paletó, ambos de cor cinza escuro, usa óculos escuros e capacete de plástico branco. Ela segura, com as duas mãos, uma maleta de couro escuro. Atrás deles está um andaime de metal utilizado em construções civis e o recorte de um prédio em construção.</p> <p>Na porção esquerda do quadro estão sete cavaletes sinalizadores, alguns cones, tapumes de madeira limitando a construção e uma porção de terra no chão.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>...que eles estão destruindo a nossa casa.</p>
SEQ 16	<p><i>Homem (homem 1) em Plano Médio, no centro do quadro, do lado direito da caixa de correio.</i></p> <p>Atrás dele há alguns prédios, sendo possível visualizar dois andares dos mesmos. O prédio da esquerda possui um letreiro na fachada escrito “SUSHI PRONTO”.</p> <p><i>O homem (homem 1), enquanto fala, apoia o braço direito sobre a caixa de correio e sorri.</i></p> <p><i>A boca do assoprador surge da porção inferior esquerda, apontando na direção do rosto do homem e é ligado. O rosto do homem se movimenta com a força do jato de vento, seu capacete cai da cabeça para trás do corpo e os cabelos, sobrancelhas e bigodes também se movimentam desordenadamente.</i></p> <p><i>O assoprador é desligado e o homem com expressão de insatisfação fala.</i></p>	<p>Homem 1:</p> <p>Para sua informação, meu patrão ficará feliz em tirar essa casa velha da sua vida pelo ... dobro da última oferta.</p> <p>O que é que o senhor acha, em?</p> <p>MÁQUINA EM FUNCIONAMENTO</p> <p>Homem 1:</p> <p>Isso aí foi um “não”?</p>
SEQ 17	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, olha pra frente e fala.</p> <p>Do lado de Sr. Fredricksen, na porção inferior direita do quadro, está a caixa de correio.</p> <p>Na porção superior da cena está o recorte da casa.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>O seu patrão já conhece muito bem a minha resposta.</p>

SEQ 18	O homem (homem 1) em Plano Médio, no centro do quadro olha para frente e fala. Ele está com o cabelo todo arrepiado.	Homem 1: Botou suco de ameixa no tanque do carro dele.
SEQ 19	Retorno à cena (SEQ17). Sr. Fredricksen em Plano Médio ergue o braço direito na direção do espectador. Nessa mesma direção – porção inferior direita – o homem (homem 1) ergue o braço direito entregando o megafone a Sr. Fredricksen. Sr. Fredricksen pega o megafone, liga-o e leva-o à altura da boca.	Sr. Fredricksen: He, He. Essa foi boa! Dá aqui. Deixa eu falar com ele.
SEQ 20	Sr. Fredricksen em Plano Total, no centro do quadro, segura com a mão direita o megafone na boca. A mão esquerda está do lado do corpo e segura as correspondências. Do lado esquerdo de Sr. Fredricksen, um pouco atrás dele, está a sua bengala de quatro apoios. Ele está em pé sobre uma passarela de cimento que atravessa o gramado, ligando a frente da casa ao portão de entrada.	Sr. Fredricksen: Você aí de terno.
SEQ 21	Retorno à cena (SEQ15). O homem de terno preto (homem 2) olha para frente, na direção do espectador. A imagem se amplia mostrando as três pessoas na porção direita do quadro e Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, na porção esquerda da cena, de costas para o espectador, segurando o megafone na boca. Este está direcionado para as três localizadas à frente. Depois de Sr. Fredricksen falar, surge da porção direita do quadro o homem gordo (homem 1) em Plano Inteiro, com ambos os braços se movimentando no ar, na direção do megafone, tomando-o das mãos de Sr. Fredricksen.	Sr. Fredricksen: Você mesmo! Vai tomar banho, seu nojento!

SEQ 22	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio está na porção esquerda do quadro, de costas para o espectador e de frente para o homem gordo (homem 1).</p> <p>Na porção direita da cena está o homem gordo (homem 1) em Plano Médio, ângulo de visão lateral, segurando o megafone na altura da boca, com as duas mãos.</p> <p>Entre os dois homens estão a cerca e o portão da casa, ambos de madeira, e a caixa de correio.</p> <p>Na linha central horizontal da cena está a rua com alguns cones e um cavalete de sinalização.</p> <p>Atrás do homem gordo (homem 1), na porção superior do quadro – do outro lado da rua – há construções, da esquerda para direita: uma com fachada laranja, com letreiros sobre a porta escrito “LAZER TAN”; a segunda de cor branca com um toldo laranja sobre a porta; a terceira amarela com um letreiro na fachada escrito “SUSHI PRONTO”. Há dois carros estacionados do outro lado da rua.</p> <p>O homem gordo (homem 1) fala pelo megafone e levanta o braço esquerdo, com o dedo indicador apontado na direção de Sr. Fredricksen. Ao mesmo tempo Sr. Fredricksen se vira de costas para o homem, em um ângulo de visão frontal, e caminha para a porção esquerda do quadro.</p> <p>Depois de falar o homem gordo (homem 1), vira-se em um ângulo de visão frontal, apoia a mão esquerda no portão de entrada da casa, e fala com Sr. Fredricksen, enquanto curva o corpo para frente e para baixo e esconde o rosto do lado do megafone, que está sendo segurado pela mão direita.</p>	<p>Homem 1:</p> <p>Eu não estou com ele!</p> <p>A coisa é séria! Ele quer comprar a sua casa.</p>
SEQ 23	<p>No centro do quadro está a casa. Sr. Fredricksen em Plano Total, de costas para o espectador, caminha pela passarela de cimento em direção à varanda da casa apoiando a mão direita na bengala e segurando, com a mão esquerda, a correspondência. Do lado da passarela de cimento está o gramado, limitado pela cerca de madeira. Após a cerca – nas porções direita e esquerda do quadro – está o terreno de terra onde há máquinas da construção civil trabalhando.</p> <p>Sr. Fredricksen sobe os degraus da varanda.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Diz para o seu patrão que ele pode ficar com a nossa casa.</p>

SEQ 24	O homem gordo (homem 1) em Plano Médio, localizado no centro do quadro, atrás da cerca de madeira, segurando o megafone com as duas mãos na altura do peito, arregala os olhos.	Homem 1: Jura?
SEQ 25	Retorno à cena (SEQ23). Sr. Fredricksen em Plano Total, de costas para o espectador, chega à porta de entrada da casa, a abre e entra na casa por ela – ficando em um ângulo de visão frontal. Sr. Fredricksen, enquanto fala, bate forte a bengala no chão, ao lado do corpo, e fecha a porta à sua frente, com agressividade.	Sr. Fredricksen: Quando eu morrer!
SEQ 26	Retorno à cena (SEQ24).	Homem 1: Acho que isso aí não pode ser, né?!
SEQ 27	Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, está sentado em uma poltrona – no interior da casa. Ele está sem chapéu, com os braços sobre o encosto de braço da poltrona, a bengala colocada do lado direito da poltrona. Na porção direita do quadro há uma poltrona vazia. Na porção inferior esquerda da cena há o recorte de uma televisão, de costas para o espectador. Na porção esquerda do quadro há uma mesinha sobre a qual há um abajur e três frascos de remédio. Ao fundo há uma janela tampada por uma cortina bege e uma parede com alguns quadros. Por baixo do reflexo na lente dos óculos, os olhos de Sr. Fredricksen estão bem pequenos – quase fechados. Sr. Fredricksen movimenta a cabeça para a direção direita do quadro, depois de ouvir o barulho.	Televisão: Se comprar agora, recebe a câmera com a impressora e o zoom ótico de quatro vezes. Lentes Schneider e impressora fotográfica. BATIDAS NA PORTA
SEQ 28	A imagem está focada na região externa da casa. Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, em um ângulo de visão inferior, abre a porta de entrada da casa. Ele movimenta a cabeça de um lado para o outro e, depois, para baixo, enquanto arregala os olhos em uma expressão de surpresa.	

SEQ 29	<p>Na porção direita do quadro está um menino em Plano Americano. Ele é gordo, possui o canto externo dos olhos puxado para fora, não tem pálpebras, tem cabelos lisos de cor preta. Usa boné e blusa amarela e bermuda marrom. Sobre a blusa há uma faixa marrom, disposta diagonalmente, com diversas medalhas e bóttons, além das alças laranjas de uma mochila. Nas costas há uma corda, uma bandeira e uma rede entomológica. O menino segura um livro, com as duas mãos, na altura do rosto, e o lê enquanto fala.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está Sr. Fredricksen em Plano Médio, em um ângulo de visão lateral, de frente para o menino.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Menino:</p> <p>Boa tarde. Meu nome é Russell e eu sou um explorador ...</p>
SEQ 30	<p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, no centro do quadro, olha para baixo com as pálpebras descidas sobre os olhos e os lábios tortos, em uma expressão de descontentamento.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Russell:</p> <p>...da Natureza da Tribo 54...</p>
SEQ 31	<p>Retorno à cena (SEQ29).</p> <p>Russell, ao acabar a leitura, olha na direção de Sr. Fredricksen e sorri.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Russell:</p> <p>...Cabana do Vapor 12. Será que o senhor está precisando de alguma ajuda hoje?</p>
SEQ 32	<p>Retorno à cena (SEQ30).</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Sr. Fredricksen:</p>
SEQ 33	<p>Russell em Plano Médio, no centro do quadro, abaixa o livro até a altura do peito e fala, enquanto sorri, olhando na direção superior esquerda. Ele possui um lenço laranja amarrado no pescoço.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Russell:</p> <p>Eu podia ajudar o senhor a atravessar a rua.</p>
SEQ 34	<p>Retorno à cena (SEQ30).</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Não.</p>

SEQ 35	Retorno à cena (SEQ33). Russell começa a falar, para por alguns instantes enquanto pensa, e conclui a fala com um sorriso.	MÚSICA CALMA Russell: Então... poderia ser seu quintal?
SEQ 36	Retorno à cena (SEQ30).	MÚSICA CALMA Sr. Fredricksen: Não.
SEQ 37	Retorno à cena (SEQ33). Russell, interrompe a fala, pensa por alguns instantes enquanto movimenta a cabeça para a direita e para a esquerda, olhando nessas direções. Depois conclui a fala.	MÚSICA CALMA Russell: Então...poderia ser seu porão?
SEQ 38	Retorno à cena (SEQ30).	MÚSICA CALMA Sr. Fredricksen: Não.
SEQ 39	Retorno à cena (SEQ29). Russell em Plano Americano, na porção direita do quadro, segura o livro com a mão direita e movimenta a mão esquerda no ar – na altura do peito.	MÚSICA CALMA Russell: Eu tenho que ajudar o senhor a atravessar alguma coisa.
SEQ 40	Retorno à cena (SEQ30). Sr. Fredricksen levanta a mão esquerda mantendo-a aberta, na altura do queixo, e espalmada para frente. Depois dá alguns passos para trás e segurando a porta, com a mão esquerda, começa a fechá-la em sua frente.	MÚSICA CALMA Sr. Fredricksen: Não. Eu estou muito bem.

SEQ 41	<p>Russell em Plano Americano está na porção direita do quadro, segurando o livro aberto com as duas mãos na frente do peito e olhando para Sr. Fredricksen.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, ângulo de visão lateral, está na porção esquerda do quadro, empurrando a porta entre ele e Russell.</p> <p>Sr. Fredricksen fecha a porta com força, segurando-a com a mão esquerda pela maçaneta, ficando em um ângulo de visão frontal.</p>	<p>RANGIDO DE PORTA</p> <p>PORTA BATENDO</p>
SEQ 42	<p>Russell em Plano Total, ângulo de visão lateral, no centro do quadro, está na varanda da casa, de frente à porta fechada, olhando-a com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa.</p>	
SEQ 43	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, ainda com a mão esquerda na maçaneta da porta, coloca o ouvido esquerdo encostado na porta.</p> <p>Atrás de Sr. Fredricksen há uma mesinha sobre a qual estão algumas correspondências.</p> <p>Sr. Fredricksen abre a porta, ficando em Plano Inteiro, em um ângulo de visão lateral.</p> <p>Na porção direita da cena está Russell em Plano Americano, lendo o livro aberto que ele segura com as duas mãos na frente do rosto.</p>	<p>RANGIDO DE PORTA</p> <p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Russell:</p> <p>Boa tarde. Meu nome é Russell.</p>
SEQ 44	<p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, na porção esquerda do quadro, estica o braço direito horizontalmente na altura do peito, direcionando-o a Russell.</p> <p>Russell em Plano Médio, na porção direita da cena, em um ângulo de visão lateral, lê o livro aberto que ele segura com as duas mãos na frente do rosto.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está a parede externa da casa, feita de madeira com o botão da campainha.</p> <p>Na porção direita da cena – preenchendo o cenário atrás de Russell – está a parede externa da casa, que compreende o espaço da varanda.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Olha Guri, não, não, não.</p> <p>Russell:</p> <p>Eu sou um explorador da Natureza...</p>

SEQ 45	Russell em Plano Médio, no centro do quadro, lê o livro que ele mantém aberto e segurando, com as duas mãos, na altura do rosto.	MÚSICA ALEGRE Russell: ...da Tribo 54...
SEQ 46	Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, está com as duas mãos erguidas na altura do peito, direcionadas para frente, enquanto fala. Na porção direita do quadro – ao lado de Sr. Fredricksen – está a porta aberta.	MÚSICA ALEGRE Sr. Fredricksen: Devagar aí, Guri!
SEQ 47	Retorno à cena (SEQ45).	MÚSICA ALEGRE Russell: ... Cabana do Vapor 12.
SEQ 48	Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, curva o corpo para frente – aproximando-se do espectador – enquanto grita.	MÚSICA ALEGRE Sr. Fredricksen: Guri!
SEQ 49	Russell em Plano Médio, no centro do quadro, segura com as duas mãos o livro aberto na altura do rosto. Russell para de falar com o grito de Sr. Fredricksen e o olha com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa. Depois de alguns instantes imóvel, Russell movimenta a cabeça para baixo e retoma a leitura do livro.	MÚSICA ALEGRE Russell: Será que o senhor...
SEQ 50	Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, dá alguns passos para trás, segura a porta com a mão esquerda e começa a fechá-la em sua frente.	MÚSICA ALEGRE Sr. Fredricksen: Obrigado.

SEQ 51	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, empurra a porta à sua frente com a mão esquerda.</p> <p>Na porção direita do quadro está Russel em Plano Americano que vai sumindo conforme a porta é empurrada.</p> <p>A porta, depois de empurrada, não é totalmente fechada, ficando uma fresta entre a mesma e o portal.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Não preciso de ajuda!</p> <p>Russell:</p> <p>...hoje?</p> <p>RANGIDO DE PORTA</p>
SEQ 52	<p>Imagem da região inferior da porta com a fresta formada entre esta e o portal.</p> <p>No chão, entre a porta e o portal há o pé direito de Russel calçado com um meia branca e um tênis marrom com cadarços laranjas.</p>	<p>Russell:</p> <p>Ai!</p>
SEQ 53	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, coloca a mão esquerda na maçaneta da porta e a puxa para o interior da casa, abrindo-a, deixando à mostra Russel em Plano Americano, na porção direita da cena, segurando com as duas mãos o livro aberto na altura do peito.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 54	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, olha para baixo e relaxa os músculos dos ombros e peito, fazendo com que o corpo se abaixe.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Pode continuar.</p>
SEQ 55	<p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, ângulo de visão lateral, está de frente para Russell, olhando-o.</p> <p>Russell em Plano Americano, na porção direita do quadro está lendo o livro que ele segura com as duas mãos na altura do rosto.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Russell:</p> <p>Boa tarde.</p>
SEQ 56	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, levanta a mão esquerda, rapidamente, até a altura da cabeça, e fala com tom de impaciência.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Passa logo pro final.</p>

SEQ 57	<p>Retorno à cena (SEQ55).</p> <p>Russell interrompe a leitura por alguns instantes, enquanto olha para Sr. Fredricksen. Depois ele fecha o livro e segura-o com a mão direita na lateral do corpo.</p> <p>Com a mão esquerda, Russell aponta um espaço vazio na faixa marrom que contém os botons e estufa o peito. Após ele dá alguns passos para frente, aproximando-se de Sr. Fredricksen.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Russell:</p> <p>Está vendo aqui?</p> <p>Eles são dos Exploradores da Natureza. Pode ver que está faltando um pra botar.</p>
SEQ 58	<p>Plano Detalhe da faixa de botons com o espaço vazio localizado no centro do quadro.</p> <p>A mão esquerda de Russell surge na porção direita da cena e aponta sobre o meio do espaço vazio. Enquanto fala o dedo indicador movimenta-se sobre este espaço.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Russell:</p> <p>É o distintivo por ajudar um idoso.</p>
SEQ 59	<p>Russell em Plano Médio, na porção direita do quadro, em um ângulo de visão lateral, está de frente para Sr. Fredricksen.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, na porção esquerda da cena, em um ângulo de visão lateral, está de frente para Russell.</p> <p>Nas porções esquerda e direita do quadro – preenchendo o restante do quadro – está a parede externa da casa, que compõe a varanda da mesma.</p> <p>Russell, enquanto fala, fecha os punhos e os coloca próximos, na altura do peito, ao mesmo tempo em que estufa o peito e ergue a cabeça, direcionando-a para a porção superior esquerda e sorrindo.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Russell:</p> <p>Se eu ganhar um desse, eu vou passar de pequeno para Grande Explorador.</p>
SEQ 60	<p>Russell em Plano Médio, no centro do quadro, mantém os dedos – de ambas as mãos – médio, anelar e mínimo abaixados e os dedos indicador e polegar estão levantados. Os dedos polegares estão encostados nas suas pontas. As duas mãos estão na altura do queixo do menino. Russell olha para frente e sorri, enquanto fala, com muito entusiasmo.</p> <p>Depois de falar Russell desencosta os dedos polegares mantendo, por algum tempo, as mãos espalmadas para frente. Então ele une os dedos polegares, cruzando-os, e mantendo o restante da mão espalmada. Após alguns instantes, ele desfaz o gesto e espalma novamente as mãos na lateral do rosto, enquanto grita com a boca bem aberta.</p>	<p>Russell:</p> <p>A natureza tem que ser explorada.</p> <p>Uá, uá! Ah!</p>

SEQ 61	Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, levanta a mão direita até a altura do ouvido, desligando seu aparelho de surdez, ao mesmo tempo em que aperta os olhos, desce as sobrancelhas e as junta – formando rugas na testa e acima do nariz – e abre a boca, deixando os dentes e a língua à mostra, em uma expressão de dor.	RUÍDO ELETRÔNICO
SEQ 62	Russell em Plano Inteiro, no centro do quadro, sorri e move o corpo de um lado para o outro enquanto fala.	Russell: Vai ser legal! Vai ter uma cerimônia, todos os pais vão...
SEQ 63	Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, coloca a mão esquerda sobre o olho esquerdo, deslocando os óculos para cima. Ele mantém os dois olhos fechados, a boca apertada e a cabeça curvada para frente e para baixo. Sr. Fredricksen abre lentamente os olhos ao mesmo tempo em que esfrega a mão esquerda pelo rosto em sentido descendente. Ele tira a mão do rosto no momento em que começa a falar – neste instante os óculos retomam à posição correta. Sr. Fredricksen fala com os olhos arregalados e as sobrancelhas levantadas.	Russell: ...eles colocam os distintivos na gente. Sr. Fredricksen: Então quer ajudar uma pessoa idosa?
SEQ 64	Russell em Plano Inteiro, no centro do quadro, sorri e movimenta a cabeça para cima e para baixo, em um sinal positivo. Russell movimenta o corpo de um lado para o outro enquanto fala e mantém a cabeça levemente erguida para cima.	Russell: É! Assim eu vou passar a ser um Grande Explorador.
SEQ 65	Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, olha para a porção esquerda do quadro e volta o olhar para frente e para baixo enquanto sorri. Ao mesmo tempo em que fala Sr. Fredricksen levanta os dois braços na altura da barriga e, em um movimento rápido, lança as mãos para frente e para trás.	Sr. Fredricksen: Já ouviu falar da narceja?

SEQ 66	<p>Russell em Plano Inteiro, no centro do quadro, desfaz o sorriso que mantinha nos lábios e relaxa os músculos do peito e ombros, abaixando o corpo ao mesmo tempo em que diminui os olhos e abaixa as sobrancelhas, mantendo apenas a direita um pouco mais elevada do que a esquerda, em uma expressão de desconhecimento.</p>	<p>Russell: Narceja?!</p>
SEQ 67	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, olha para frente e para baixo e mantém as duas mãos levantadas na altura da barriga.</p> <p>Enquanto fala, Sr. Fredricksen arregala os olhos e levanta as sobrancelhas.</p> <p>Sr. Fredricksen fecha os olhos e, erguendo um pouco a cabeça, movimenta-a de um lado para o outro, enquanto fala.</p> <p>Sr. Fredricksen, ao terminar a narrativa, deixa a cabeça curvada para frente e para baixo, com os olhos meios fechados, sobrancelhas descidas e boca fechada com os cantos apertados, em uma expressão de tristeza.</p> <p>Sr. Fredricksen ergue o corpo e ergue os braços flexionados até a altura da barriga, mantendo os dedos caídos para frente, ao mesmo tempo em que mantém os olhos um pouco fechados, sobrancelhas abaixadas e próximas na região interna – formando rugas acima do nariz – e boca meio aberto com o canto externo abaixados, em uma expressão intensa de tristeza (quase choro).</p>	<p>Sr. Fredricksen: É uma ave. De olhos brilhantes. Toda noite invade meu quintal e devora minhas pobres azaleias.</p> <p>Eu sou idoso e doente. Não posso...</p>
SEQ 68	<p>Russell em Plano Inteiro, no centro do quadro, está com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa.</p>	<p>Sr. Fredricksen: ...pegá-la.</p>
SEQ 69	<p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, na porção esquerda do quadro, está na porta da casa – em uma vista externa da varanda – segurando com a mão direita a bengala e movimentando a mão esquerda no ar. Ele olha para frente.</p> <p>Russell em Plano Médio, na porção direita da cena, olha para frente com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa.</p> <p>Russell vira-se rapidamente, ficando de costas para o espectador e de frente para Sr. Fredricksen.</p>	<p>Sr. Fredricksen: Se alguém me ajudasse...</p>

SEQ 70	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão lateral, está de frente para Russell, olhando-o.</p> <p>Russell em Plano Americano, na porção direita do quadro, está de frente para Sr. Fredricksen.</p> <p>A vista é interna à casa.</p> <p>Russell coloca a mão esquerda sobre o peito e estica o braço direito em uma posição vertical para cima, movimentando a mão no ar. Ao mesmo tempo, ele arregala os olhos e levanta as sobrancelhas enquanto fala.</p>	<p>Russell:</p> <p>Pede pra mim! Eu pego ela!</p>
SEQ 71	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, movimenta a cabeça para a porção esquerda da cena e olha nesta direção enquanto fala.</p> <p>Sr. Fredricksen fecha os olhos e abaixa a cabeça enquanto a movimenta de um lado para o outro em um sinal negativo.</p> <p>Sr. Fredricksen abre o olho e, mantendo a cabeça na direção esquerda do quadro, olha para frente pelo canto dos olhos.</p> <p>Sr. Fredricksen levanta a mão esquerda na altura do peito mantendo três dedos levantados – indicador, médio e anelar – ao mesmo tempo em que movimenta a cabeça para frente.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Não sei não. Ela é muito esperta. Teria que bater palma três vezes para ela aparecer.</p>
SEQ 72	<p>Vista interna à porta de entrada da casa.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão lateral, está de frente para Russell, olhando-o.</p> <p>Russell em Plano Americano, na porção direita do quadro, está de frente para Sr. Fredricksen. Russell está com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa. Ele mantém as mãos fechadas na lateral do corpo, na altura do peito.</p>	<p>Russell:</p> <p>Eu acho a ave Sr. Fredricksen.</p>

SEQ 73	<p>Vista externa à porta de entrada da casa.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, no centro do quadro, se apoia na bengala com a mão direita enquanto olha na direção de Russell.</p> <p>Russell em Plano Médio, na porção direita do quadro, está de costas para o espectador e de frente para Sr. Fredricksen.</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça e o olhar para a porção esquerda do quadro enquanto fala e ergue a mão direita na mesma direção. Ao mesmo tempo, Russell se vira de costas – ficando em um ângulo de visão frontal – e corre para frente – aproximando-se do espectador.</p> <p>Sr. Fredricksen fica olhando para frente com os olhos arregalados, sobranceiras levanta e boca meio aberta, em uma expressão de surpresa.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Acho que ela se esconde a duas quadras daqui. Se você passar...</p> <p>Russell:</p> <p>A duas quadras daqui? Falou.</p>
SEQ 74	<p>Russell em Plano Total, no centro do quadro, de costas para o espectador, caminha na passarela de cimento que liga a varanda da casa ao portão de entrada, limitado pela cerca de madeira.</p> <p>Russell caminha em direção à rua e olha de um lado ao outro do jardim. Aproximando-se do portão ele bate palmas três vezes enquanto fala.</p> <p>Russell sai pelo portão e vira para a porção direita do quadro – ficando em um ângulo de visão lateral – caminhando, pela calçada, nesta direção.</p> <p>Na porção superior da cena está a rua – indo de um lado ao outro do quadro.</p>	<p>Russell:</p> <p>Narceja! Aqui, Narceja! Vem cá!</p> <p>BATER DE PALMAS</p>
SEQ 75	<p>Vista externa à porta de entrada da casa.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, no centro do quadro, está sorrindo e segurando, com a mão direita, na bengala. Com a mão esquerda ele começa a empurrar a porta para frente, na direção do portal.</p> <p>Sr. Fredricksen para de empurrar a porta e olha para frente, sem sorrir.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Traz ela pra cá quando você achar!</p> <p>Russell:</p> <p>Narceja!</p> <p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p>

SEQ 76	<p>Na porção inferior do quadro está o gramado da casa de Sr. Fredricksen, cortado no centro pela passarela de cimento que liga a varanda da casa ao portão de entrada. Limitando o gramado está a cerca de madeira.</p> <p>Atrás do portão de madeira, na porção direita do quadro, está um homem (homem 3) em Plano Total, de costas para o espectador. Ele tem cabelo loiro e bastante enrolado, usa óculos redondos e preto; blusa verde de manga curta, colete laranja sobre a blusa; calça de linho cinza. O homem segura, abaixo do braço esquerdo, um capacete de plástico laranja.</p> <p>Na linha horizontal central está a rua.</p> <p>Surge da porção direita do quadro uma pá mecânica, se deslocando no sentido da direita para a esquerda. Suas rodas esquerdas estão sobre a calçada e as rodas direitas estão na rua.</p> <p>O homem atrás da cerca (homem 3) movimenta a mão direita no ar, na altura da cabeça.</p>	<p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p> <p>Homem 3: Isso aí! Agora! Vem Max!</p>
SEQ 77	<p>Vista externa à porta de entrada da casa.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, no centro do quadro, está olhando para frente com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca meio aberta, em uma expressão de surpresa. Ele está segurando, com a mão direita, na bengala. Com a mão esquerda ele segura a porta um pouco a frente do seu corpo.</p>	<p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p> <p>Homem 3: Para!</p>
SEQ 78	<p>Retorno à cena (SEQ76).</p> <p>O homem (homem 3) localizado atrás da cerca está com as duas mãos vazias e espalmadas para frente, acima da cabeça.</p> <p>O capacete está no chão, atrás da cerca, na porção direita do quadro.</p> <p>O homem corre em direção à cabine da pá mecânica enquanto grita e mantém as mãos espalmadas nessa direção.</p>	<p>BARULHO DE CONSTRUÇÃO CIVIL</p> <p>Homem 3: Para!</p>
SEQ 79	<p>Plano Detalhe da roda esquerda da pá mecânica atingindo a caixa de correio e arrancando-a do suporte de madeira.</p>	

SEQ 80	<p>Retorno à cena (SEQ76).</p> <p>Sr. Fredricksen abre a porta com a mão esquerda e caminha para frente, aproximando-se do espectador enquanto grita.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Ahm?!</p> <p>Ei?</p>
SEQ 81	<p>O homem (homem 3) em Plano Inteiro, na porção direita do quadro, em um ângulo de visão lateral, olha na direção da porção inferior esquerda do quadro com os olhos arregalados, sobrancelha esquerda levantada e boca meio aberta, com os cantos abaixados, em uma expressão de medo.</p> <p>Atrás do homem está a pá mecânica.</p> <p>O homem corre no sentido da direita para a esquerda.</p>	
SEQ 82	<p>Sr. Fredricksen em Plano Total, na porção esquerda do quadro está descendo os degraus da varanda e caminhando em direção à passarela de cimento que liga a varanda da casa ao portão de entrada.</p> <p>Sr. Fredricksen segura a bengala com a mão esquerda e mantém a mão direita fechada na altura da barriga – com o braço flexionado. Ele está com os olhos abertos, cantos externos das sobrancelhas abaixados e boca fechada, com os cantos abaixados, em uma expressão de tristeza.</p> <p>Sr. Fredricksen levanta a bengala horizontalmente para frente enquanto fala e caminha para frente – aproximando-se do espectador.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Ei, você aí! O que está fazendo?</p>
SEQ 83	<p>Vista interna à cerca de entrada da casa.</p> <p>O homem (homem 3) em Plano Médio, no centro do quadro, em um ângulo de visão lateral, segura – com as duas mãos – a caixa de correio e a coloca no lugar – sobre o suporte de madeira, enquanto fala.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, surge da porção esquerda do quadro, de costas para o espectador e de frente para o homem.</p>	<p>Homem 3:</p> <p>Desculpe, foi sem querer, senhor.</p>

SEQ 84	<p>Vista interna à cerca de entrada da casa.</p> <p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro corre em direção à caixa de correio e a segura com as duas mãos. Ele está com os olhos apertados, sobrancelhas abaixadas e juntas em sua porção interna – formando rugas sobre o nariz e na testa – e com a boca aberta, em uma expressão de raiva.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Tire as mãos daí!</p>
SEQ 85	<p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão lateral, está de frente para o homem (homem 3) e segura, com as duas mãos, a caixa de correio.</p> <p>O homem (homem 3) em Plano Americano, na porção direita da cena, em um ângulo de visão lateral, está de frente para Sr. Fredricksen e segura, com as duas mãos, a caixa de correio.</p> <p>Na reta vertical central da cena está a cerca de madeira que delimita a casa. No centro do quadro está a caixa de correio, em um ângulo de visão lateral.</p> <p>A bengala de Sr. Fredricksen está apoiada na cerca, internamente à casa, atrás dele.</p> <p>Na porção superior esquerda do quadro estão três pessoas em Plano Total, em um ângulo de visão lateral, todas estão de terno preto, capacete branco, óculos escuros e seguram celulares no ouvido. Atrás dessas três pessoas há um andaime de metal – utilizado em construções civis – o recorte de um prédio em construção e tapumes de madeira limitando a construção.</p> <p>Na porção superior direita da cena há dois homens em Plano Total, em um ângulo de visão lateral, parados na rua, um de frente para o outro, conversando. Atrás dos dois homens está uma pá mecânica.</p> <p>Sr. Fredricksen puxa a caixa de correio para próximo de si e o homem (homem 3) a puxa para próximo do seu corpo e a recoloca sobre o suporte de madeira, enquanto fala.</p>	<p>Homem 3:</p> <p>Não, não, não. Eu endireito pro senhor!</p>

SEQ 86	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, está de frente para o homem (homem 3) e puxa a caixa do correio para próximo do seu corpo enquanto fala.</p> <p>O homem (homem 3) em Plano Médio, na porção direita do quadro, está de frente para Sr. Fredricksen e de costas para o espectador. Ele curva seu corpo para frente – ficando sobre a cerca de madeira – aproximando-se de Sr. Fredricksen, e segura a caixa de correio.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Sai de perto da minha caixa.</p> <p>Homem 3:</p> <p>Espera aí Senhor, eu...</p>
SEQ 87	<p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, olha para frente com os olhos arregalados, porção interna das sobrancelhas levantadas e unidas – formando rugas acima do nariz e na testa – e boca meio aberta, com os cantos abaixados, em uma expressão de tristeza.</p> <p>A mão esquerda de Sr. Fredricksen está segurando a bengala e está erguida acima da cabeça.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Eu não quero que você...</p>
SEQ 88	<p>A mão esquerda de Sr. Fredricksen, segurando a bengala, surge a partir da porção inferior esquerda da cena. Ela abaixa-se rapidamente e a bengala atinge a testa do homem (homem 3).</p> <p>O homem (homem 3) em Plano Médio, na porção direita da cena é atingido pela bengala na região direita da testa. Um corte diagonal surge nesta região mesmo tempo em que o homem aperta os olhos, abaixa as sobrancelhas e abre bastante a boca, em uma expressão de dor, enquanto levanta a mão esquerda na direção do corte e abaixa-se, sumindo na porção inferior direita do quadro.</p> <p>A mão de Sr. Fredricksen some na porção inferior esquerda da cena.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Sr. Fredricksen:</p> <p>... mexa!</p> <p>Homem 3:</p> <p>Ai!</p>

SEQ 89	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, casa na porção esquerda do quadro, olha para baixo e segura – entre o braço direito e o corpo – a caixa de correio e, na mão esquerda – esticada à frente do corpo e da caixa de correio – a bengala.</p> <p>Atrás de Sr. Fredricksen está a com a varanda na porção esquerda do quadro e uma janela na porção direita da cena. No vidro da janela – em sua região superior esquerda – há o reflexo forte do sol.</p> <p>Sr. Fredricksen arregala os olhos, levanta as sobrancelhas e abre a boca, em uma expressão de surpresa.</p>	MÚSICA TRISTE
SEQ 90	<p>O homem (homem 3) em Plano Total, no centro do quadro, está caído na calçada – apoiado nesta pela perna direita, pé esquerdo, nádegas, cotovelo e mão direitos. Ele está com a perna esquerda flexionada. A mão direita está na região esquerda da testa – onde foi produzido o corte na cena (SEQ88).</p> <p>O homem (homem 3) retira a mão da testa – abaixando-a até a altura da cintura – deixando à mostra uma mancha vermelha. O homem está com os olhos apertados, as sobrancelhas abaixadas e a boca bastante aberta, com uma expressão de dor.</p>	MÚSICA TRISTE
SEQ 91	<p>Retorno à cena (SEQ89).</p> <p>Sr. Fredricksen arregala bastante os olhos e movimenta a cabeça para o lado esquerdo do quadro.</p>	MÚSICA TRISTE

<p>SEQ 92</p>	<p>Uma mulher em Plano Total, na porção direita do quadro está olhando para frente com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa. Ela tem a cor da pele escura, cabelos curtos e encaracolados e está com o braço direito flexionado, levando a mão na direção da boca. Ela usa brinco de argolas douradas. Camiseta de manga comprida – as mangas estão dobradas até próximo ao cotovelo – de cor verde clara, saia comprida – até abaixo dos joelhos – de cor verde escura e sapato baixo de cor verde escuro.</p> <p>Do lado da mulher, no centro da cena, está um menino em Plano Total, ângulo de visão lateral, olhando para frente – na direção da calçada - com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa. Ele tem a cor da pele escura, cabelos curtos e encaracolados e está usando uma blusa amarela, calça <i>jeans</i> e tênis.</p> <p>A mulher e o menino estão na calçada, atrás da cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen.</p> <p>Atrás da mulher e do menino – na calçada do outro lado da rua – no centro do quadro, há quatro pessoas, todas olhando para frente. Da esquerda para a direita: primeira pessoa, um homem de pele clara; usando camiseta de mangas curtas de cor verde clara e calça de linho marrom; ele está de mãos dadas com a segunda pessoa. Segunda pessoa, uma mulher – de mãos dadas com o primeiro homem – ele tem cabelos pretos e curtos – na altura do queixo – e está usando camiseta de mangas curtas, de cor lilás e saia longa – na altura dos joelhos – de cor preta. Terceira pessoa, um homem, de pele escura; ele está usando terno e gravata pretos e camiseta – abaixo do terno – de cor branca. Quarta pessoa, um homem gordo, de pele clara, usando blusa de cor azul.</p> <p>Na rua estão passando dois carros em direção oposta: o carro que se desloca da esquerda para a direita é vermelha e o motorista olha na direção do espectador enquanto dirige. O carro que se desloca da direita para a esquerda é azul e a</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>FREADAS DE CARRO</p>
--------------------------	--	--

	motorista também olha na direção do espectador. Ambos freiam.	
SEQ 93	Retorno à cena (SEQ91). Sr. Fredricksen movimenta a cabeça na direção da porção direita do quadro.	MÚSICA TRISTE
SEQ 94	<p>No centro do quadro está um homem (homem 2) em Plano Total, vestido de terno preto e gravata, usando óculos escuros e capacete de plástico branco. Ele segura, na orelha direita, com a mão direita, um celular. Ele está sobre a calçada bastante suja de terra e quebrada na frente do homem – na porção inferior direita.</p> <p>Atrás do homem (homem 2), na porção esquerda da cena, estão duas pessoas em Plano Total, uma de frente para a outra, ambas em um ângulo de visão lateral. Da esquerda para a direita: a primeira pessoa é uma mulher, de cabelos curtos – na altura do queixo – usa saia longa social – na altura dos joelhos – paletó, ambos de cor cinza escuro, usa óculos escuros e capacete de plástico branco. Ela segura, na mão esquerda, um celular. Ambos os braços estão soltos lateralmente ao corpo. A segunda pessoa é um homem, vestido de terno preto e gravata, usando óculos escuros e capacete de plástico branco. Ele segura uma prancheta de papel com a mão esquerda. Ambos os braços estão soltos lateralmente ao corpo. Atrás deles está um andaime de metal utilizado em construções civis e o recorte de um prédio em construção.</p> <p>Atrás do homem (homem 2), na porção direita do quadro, estão três homens em Plano Total, todos localizados na rua, usando capacete de plástico laranja, colete laranja sobre a blusa e calça <i>jeans</i>. Da esquerda para a direita: o primeiro tem a pele de cor negra e usa óculos de proteção sobre o capacete. O segundo homem (homem 1) é bastante gordo e usa blusa xadrez abaixo do colete laranja. O segundo homem usa óculos de proteção sobre o capacete e blusa verde abaixo do colete laranja.</p> <p>Todas as seis personagens olham para frente – na direção da porção inferior direita do quadro – e caminham nessa direção.</p>	MÚSICA TRISTE

SEQ 95	<p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, no centro do quadro, segura a caixa de correio abaixo do braço direito e olha para frente, enquanto começa a caminhar de costas.</p> <p>Ele vira-se de costas para o espectador e caminha na direção da varanda de entrada da casa.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>RESPIRAÇÃO OFEGANTE</p>
SEQ 96	<p>Vista interna à porta de entrada da casa.</p> <p>Sr. Fredricksen, do queixo para baixo, no centro do quadro, entra na casa por meio da porta deixando à mostra o jardim e a passarela de entrada da casa – na porção inferior da cena – a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen – na linha horizontal central – atrás da qual está o homem ferido (homem 3) em Plano Total, levantando-se do chão, apoiando-se no homem gordo (homem 1) em Plano Total, em um ângulo de visão lateral.</p> <p>Atrás do homem gordo (homem 1) há várias pessoas, todas em Plano Total, em um ângulo de visão lateral, olhando na direção do homem ferido (homem 3). São elas, da direita para a esquerda: o homem de terno (homem 2); um homem de cabelos curtos, usando óculos de grau, camisa social de cor bege e calça de linho marrom; a mulher de capacete branco; o homem de terno segurando a prancheta; o homem negro; um homem usando capacete de plástico laranja, óculos protetores, protetores auriculares, colete laranja sobre a blusa verde de manga comprida e calça <i>jeans</i>.</p> <p>Na porção direita do quadro está o portal.</p> <p>A porta se fecha.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>PORTA BATENDO</p>
SEQ 97	<p>Plano Detalhe de uma cortina sendo fechada. Ela é de tecido com disposição vertical para baixo.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p>

SEQ 98	<p>Vista interna de uma janela frontal da casa.</p> <p>Na porção inferior da casa está o jardim e a passarela de entrada da casa.</p> <p>Na linha horizontal central da cena está a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen atrás da qual estão várias pessoas em Plano Total, todas em uma visão desfocada: no centro do quadro está o homem ferido (homem 3) com a mão esquerda na testa – sobre o corte. Ao seu lado esquerdo estão, todos olhando para ele, em um ângulo de visão lateral (da direita para a esquerda): o homem gordo (homem 1), um homem – de cabelos curtos, usando óculos de grau, camisa social de cor bege e calça de linho marrom – o homem de terno (homem 2), a mulher de capacete branco, o homem de terno segurando a prancheta; o homem negro; um homem (usando capacete de plástico laranja, óculos protetores, protetores auriculares, colete laranja sobre a blusa verde de manga comprida e calça <i>jeans</i>).</p> <p>Na porção direita da cena – do lado direito do homem ferido (homem 3) – estão várias pessoas em Plano Total, todas olhando para ele, em um ângulo de visão lateral (da esquerda para a direita): um homem (usando capacete de plástico laranja, óculos protetores sobre o capacete, colete laranja sobre a blusa marrom de manga curta e calça <i>jeans</i>), o menino, a mulher negra, a mulher (que estava de mãos dadas com o homem), o homem (que estava de mãos dadas com a mulher).</p> <p>Surge, das porções esquerda e direita do quadro, cortinas de tecido marrom que se fecham no centro do quadro – sendo puxadas pelas mãos de Sr. Fredricksen.</p>	MÚSICA TRISTE
SEQ 99	<p>Vista interna de uma janela frontal da casa mostrando a calçada com várias pessoas nela e outras se aproximando.</p> <p>Surge, das porções esquerda e direita do quadro, cortinas de tecido claro – estampadas com folhas amarelas – que se fecham no centro do quadro – sendo puxadas pelas mãos de Sr. Fredricksen.</p>	MÚSICA TRISTE

SEQ 100	<p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão lateral, está de frente para uma cortina fechada – de tecido marrom.</p> <p>Com a mão direita Sr. Fredricksen abre uma pequena fresta na cortina e olha por meio dela.</p>	MÚSICA TRISTE
SEQ 101	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, olha para frente com as pálpebras abaixadas sobre os olhos, a região interna das sobrancelhas curvadas para cima – formando rugas acima do nariz e na testa – e os cantos da boca abaixados, em uma expressão de medo.</p> <p>Um feixe de luz ilumina a região central do seu rosto, indo da testa ao queixo.</p>	MÚSICA TRISTE SIRENES

SEQ 102	<p>Nas porções esquerda e direita do quadro estão as abas da cortina de tecido. No centro do quadro – na fresta entre as abas da cortina – está a visão externa à casa: na porção inferior da cena está o jardim e a passarela de entrada da casa. Na linha horizontal central do quadro está a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen atrás da qual estão várias pessoas em Plano Total, todas em uma visão desfocada: o homem ferido (homem 3) com a mão esquerda na testa – sobre o corte. Ao seu lado esquerdo estão (da direita para a esquerda): o homem gordo (homem 1) olhando para o homem ferido, um homem – de cabelos curtos, usando óculos de grau, camisa social de cor bege e calça de linho marrom – olhando para o homem ferido, o homem de terno (homem 2) olhando na direção da janela, a mulher de capacete branco olhando para o homem ferido, o homem de terno segurando a prancheta olhando para o homem ferido; o homem negro olhando para o homem ferido; um homem (usando capacete de plástico laranja, óculos protetores sobre o capacete, protetores auriculares, colete laranja sobre a blusa verde de manga comprida e calça <i>jeans</i>) olhando para o homem ferido.</p> <p>Do lado direito do homem ferido (homem 3) estão duas pessoas em Plano Total, olhando para ele, em um ângulo de visão lateral (da esquerda para a direita): um homem (usando capacete de plástico laranja, óculos protetores sobre o capacete, colete laranja sobre a blusa marrom de manga curta e calça <i>jeans</i>) olhando para o homem ferido, e o menino negro olhando para o homem ferido. Na rua, atrás do homem ferido, para uma viatura da polícia.</p>	MÚSICA TRISTE
	<p>A imagem se aproxima focalizando o homem de terno (homem 2) no centro do quadro, em Plano Americano, olhando fixamente para frente – na direção do espectador. Ele ergue a mão esquerda e coloca sobre a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen.</p>	
SEQ 103	<p>Retorno à cena (SEQ101).</p> <p>Sr. Fredricksen arregala os olhos enquanto movimenta o corpo para trás.</p>	MÚSICA TRISTE

SEQ 104	<p>Sr. Fredricksen em Plano Total, no centro do quadro, está sentado, sozinho, no meio de um banco de madeira. Ele está usando chapéu marrom, óculos pretos de formato quadrado, blusa branca e terno marrom, calça de linho marrom – com as barras dobradas – e sapato social marrom. A bengala de Sr. Fredricksen está do lado direito dele – na porção esquerda da cena.</p> <p>Sr. Fredricksen segura um papel com as duas mãos na frente do corpo, na altura do peito.</p> <p>Atrás de Sr. Fredricksen há uma parede com azulejos quadriculares brancos.</p> <p>Na frente de Sr. Fredricksen caminham diversas pessoas – homens e mulheres – vestidas com roupas sociais.</p> <p>A imagem se aproxima de Sr. Fredricksen focando-o em Plano Médio.</p>	MÚSICA TRISTE
--------------------	---	----------------------

SEQ 105	Porta de madeira com pequena abertura vertical no centro do quadro.	MÚSICA TRISTE
	<p>Surge, da porção direita da cena, um homem em Plano Médio, de costas para o espectador, e caminha até a abertura da porta. Ele está vestido com camisa de manga longa de cor azul e quepe azul . Na manga esquerda há um símbolo bordado em dourado.</p>	PORTA ABRINDO
	<p>O homem empurra a porta abrindo-a, deixando à mostra o interior de uma sala na qual há um corredor central cercado por bancos de madeiras – nas porções esquerda e direita do quadro. Há dois homens sentados, de costas para o espectador, em dois bancos distintos na porção direita da cena.</p>	
	<p>No fim do corredor há uma mureta de madeira indo de um lado ao outro do quadro, com um portão na região central da cena. Na frente da mureta estão três pessoas (da esquerda para a direita): um homem de blusa branca e terno preto, usando óculos escuros, em um ângulo de visão lateral; de frente ao primeiro homem, conversando com ele, está uma mulher, de terno cinza, usando óculos escuros, em um ângulo de visão lateral; um homem de blusa branca e terno preto, usando óculos escuros, em um ângulo de visão frontal.</p>	
	<p>Atrás da mureta de madeira há, na porção direita do quadro, uma mesa de madeira, atrás da qual está sentada uma mulher, em um ângulo de visão lateral. Ele tem cabelos curtos, enrolados e escuros e a cor da pele escura. Ainda atrás da mureta, no centro da cena, na porção superior do quadro, há uma grande mesa de madeira atrás da qual está sentado um homem de cabelos brancos e usando roupa preta. Do lado esquerdo da mesa está a bandeira dos Estados Unidos e do lado direito está uma bandeira nas cores azul, vermelho e branco. Acima do homem – preso na parede – está um símbolo circular na cor dourada.</p>	
	<p>Sr. Fredricksen surge da porção inferior esquerda, de costas para o espectador, e entra na sala de cabeça baixa. Enquanto caminha pelo corredor, ele retira, com a mão direita, o chapéu da cabeça e o segura na altura do peito.</p>	

SEQ 106	<p>Plano Geral: na porção inferior do quadro está a rua e a calçada. Na porção inferior direita da cena, estacionado na rua, está uma viatura policial com as sirenes e faróis acesos.</p> <p>No centro do quadro, sobre a calçada em frente ao portão de entrada da casa Sr. Fredricksen, estão Sr. Fredricksen e uma policial, ambos em Plano Total. Sr. Fredricksen está em um ângulo de visão frontal, de cabeça baixa, e a policial está de costas para o espectador e de frente para Sr. Fredricksen.</p> <p>Sr. Fredricksen se apoia, com a mão esquerda, na bengala. A policial é gorda e tem cabelos castanhos e curtos – na altura da nuca – ela usa calça azul, camisa de manga longa de cor azul e quepe azul. Na manga esquerda há um símbolo bordado em dourado.</p> <p>Atrás das personagens está a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen e o portão de entrada da mesma.</p> <p>Na porção superior da cena está o jardim e a casa de Sr. Fredricksen.</p> <p>As imagens estão em cores escuras.</p> <p>A imagem se aproxima das personagens focalizando-as em Plano Médio.</p> <p>A policial, após falar, estende a mão direita na direção de Sr. Fredricksen, na qual há um panfleto.</p> <p>Sr. Fredricksen olha da direção do panfleto.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>Policial:</p> <p>Desculpe Sr. Fredricksen.</p> <p>Para mim o senhor não tem cara de ameaça pública. Tome.</p>
SEQ 107	<p>Plano Detalhe do panfleto com a foto de um casal de idosos com as mãos dadas e sorridentes. Na porção superior do panfleto está escrito “SHADY OAKS – RETIREMENT VILLAGE”. O senhor da figura, localizado na porção esquerda da foto, tem cabelos brancos nas laterais da cabeça – sendo a região superior dessa calva – usa óculos de grau e blusa comprida de lã. A senhora, na porção direita da foto, tem cabelos brancos preso em coque sobre a cabeça, usa blusa de gola alta verde e casaco vermelho sobre esta.</p> <p>A mão de Sr. Fredricksen segura o panfleto em sua região direita.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>Policial:</p> <p>O pessoal do asilo vem buscar o senhor de manhã. Está bem?</p>

SEQ 108	<p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, na porção esquerda do quadro, segura o panfleto com a mão direita na altura do queixo. Sr. Fredricksen se apoia na bengala com a mão esquerda e mantém a cabeça baixa, olhando na direção do panfleto. Ele está com o canto da boca voltado para baixo, em uma expressão de tristeza.</p> <p>A policial em Plano Médio, na porção direita da cena, está de costas para o espectador e de frente para Sr. Fredricksen. Após falar ela caminha para a porção direita do quadro.</p> <p>Sr. Fredricksen levanta a cabeça ao mesmo tempo em que abaixa a mão direita.</p> <p>A imagem se distancia focalizando a cena em um Plano Geral: na porção inferior do quadro está a rua, a calçada e a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen. Sr. Fredricksen está parado sob a calçada, na porção central do quadro. A viatura policial passa na frente de Sr. Fredricksen, deslocando-se da direita para a esquerda.</p> <p>Na porção superior da cena está a casa de Sr. Fredricksen – localizada no centro do quadro – e máquinas de construção civil e andaimes – nas porções esquerda e direita da cena.</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça, acompanhando o movimento da viatura. Depois ele vira-se de costas para o espectador e caminha até o portão de entrada da casa. Ele para diante do mesmo e olha para frente.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p> <p>RONCO DE MOTOR</p>
SEQ 109	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção direita do quadro, está parado atrás do portão de entrada da casa, com os olhos focados para frente. Ele está apoiado, com a mão esquerda, em sua bengala.</p> <p>Na porção esquerda da cena está a caixa de correio presa à estaca de madeira por elásticos de prender mochilas infantis.</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça e o corpo em direção à caixa de correio, ergue a mão direita, colocando-a sobre a caixa de correio e fala.</p> <p><i>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça para a frente</i></p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>O que eu faço agora Ellie?</p>

SEQ 110	<p>Plano Geral: na porção inferior do quadro está a rua, a calçada e a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen está na calçada, na porção central do quadro, de costas para o espectador, em frente ao portão de entrada da casa.</p> <p>Na porção superior da cena está a casa de Sr. Fredricksen – localizada no centro do quadro – e máquinas de construção civil e andaimes – nas porções esquerda e direita da cena.</p>	
SEQ 111	<p>Interior da casa: no centro do quadro há um corredor com um tapete no chão; na parede esquerda deste corredor há vários quadros com fotografias. O corredor destina-se a uma porta de entrada a um outro cômodo onde está uma mesa – encostada na parede – com uma cadeira; uma janela com cortina acima da mesa; e um lustre sobre a mesa.</p> <p>Na porção direita da cena está uma mesa, em um ângulo de visão lateral, com alguns livros e papéis sobre ela. Atrás dessa mesa há outra mesa, em um ângulo de visão frontal, estando sobre ela, da esquerda para a direita: um prato rosa disposto verticalmente, um abajur e uma caneca rosa contendo três lápis de escrever.</p> <p>Na porção esquerda do quadro há uma escada de madeira que leva ao piso superior da casa.</p>	

SEQ 112	<p>No centro do quadro há uma mesa de madeira, com uma gaveta em sua porção inferior e um espelho em sua região superior. Sobre a mesa estão dois livros – na região esquerda da mesa – e alguns papéis e envelopes – na região direita da mesa. Na moldura do espelho estão pequenos papéis e bilhetes pregados e, na região direita da moldura, está preso um chapéu de cor marrom. Do lado esquerdo da mesa – no chão – há o recorte de um balde contendo um guarda-chuva</p> <p>Do lado direito da mesa, na porção direita do quadro, está a porta de madeira, com um olho mágico no centro da mesma.</p> <p>Na porção esquerda da cena há o recorte de um portal que deixa à mostra outro cômodo. Neste há um tapete azul com as bordas rosa e, sobre ele, uma poltrona na cor clara, com estampa marrom. Na frente da poltrona está um apoio para os pés na cor clara com estampa marrom, sobre o qual há dois livros.</p>	
SEQ 113	<p>Mesa encostada na parede com duas cadeiras de madeira – uma em cada ponta. Sobre a mesa há um pirex e uma xícara e um copo – na região esquerda da mesa – e dois porta-temperos – na região direita da mesa.</p> <p>Na parede, acima da mesa, há uma janela com cortina. Do lado esquerdo da janela há um quadro e, do lado direito há um porta-chaves e porta-correspondências, contendo muitos envelopes.</p> <p>Acima da mesa há um lustre acesso.</p>	
SEQ 114	<p>Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, no centro do quadro, de costas para o espectador, acende a luz de um armário cuja porta está aberta.</p> <p>Dentro do armário, em sua região superior, há alguns álbuns, caixas de papelão, livros e uma grande mala de cor marrom.</p> <p>Sr. Fredricksen ergue a mão direita e segura a alça da mala, puxando-a para fora do armário. Depois que a mala é retirada, dois álbuns – dispostos verticalmente – caem na prateleira de madeira.</p>	

SEQ 115	<p>Imagem interna do armário: Sr. Fredricksen em Plano Inteiro, no centro do quadro, em um ângulo de visão superior, movimenta a cabeça para cima, focando os álbuns que tombaram sobre a prateleira enquanto arregala os olhos.</p> <p>Na região central da prateleira há dois álbuns, sendo que na capa do superior está escrito “MEU LIVRO DE AVENTURAS”. Na região esquerda da prateleira há vários livros empilhados. Na região direita estão algumas caixas de papelão.</p>	
SEQ 116	<p>Sr. Fredricksen em Plano Total, no centro do quadro, está sentado em uma poltrona de cor vermelha. Ele segura, com ambas as mãos e apoiado nos joelhos, um álbum. Sr. Fredricksen está de cabeça baixa, olhando na direção do álbum.</p> <p>Abaixo da poltrona – onde Sr. Fredricksen está sentado – e dos pés da personagem há um tapete redondo de cor azul com as bordas rosa.</p> <p>Do lado da poltrona de Sr. Fredricksen – na porção direita da cena – está a bengala da personagem sobre o tapete. Ao lado da bengala há uma poltrona de cor clara, com estampa marrom. Na frente da poltrona está um apoio para os pés na cor clara com estampa marrom, sobre o qual há dois livros. Atrás da poltrona está o recorte de uma estante de madeira, dividida em espaços retangulares, todos preenchidos por objetos.</p> <p>Na porção esquerda da cena – ao lado da poltrona onde está Sr. Fredricksen – há uma mesa com dois pavimentos. O pavimento superior contém um abajur aceso e alguns frascos de remédios; o pavimento inferior possui um telefone de cor bege e uma caneca de louça na cor branca.</p> <p>Atrás de Sr. Fredricksen, preenchendo todo o fundo do cenário há uma parede e uma cortina.</p> <p>Toda a imagem é focada pelo interior de um portal branco. Na região esquerda do portal há uma mesa de madeira, em um ângulo de visão lateral, sobre a qual há um prato rosa disposto verticalmente, um abajur e uma caneca rosa contendo três lápis de escrever. Na região direita do portal há o recorte de um balde contendo um guarda-chuva.</p> <p>Sr. Fredricksen, com a mão esquerda, passa uma folha do álbum e continua olhando-o.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 117	<p>Sr. Fredricksen, em um ângulo de visão superior, está na porção esquerda do quadro, segurando o álbum com ambas as mãos e apoiado nos joelhos.</p> <p>Na página esquerda do álbum há três figuras coladas: a figura superior é do esquema dos pulos de um coelho; a figura inferior é de uma ave.</p> <p>Na página direita do álbum estão, na porção superior, da esquerda para a direita: uma foto de Ellie na idade infantil, com um pássaro em sua mão esquerda, erguida na altura do ombro; uma margarida seca; uma moeda; e uma folha. Na porção inferior, da esquerda para a direita: alguns selos postais; um recorte de folha de caderno; o desenho de um chapéu de escoteiro; uma pena preta; a imagem de uma ave grande – com as asas abertas – agarrando com as garras uma ave menor empoleirada em um galho.</p> <p>Com a mão direita Sr. Fredricksen passa uma página do álbum deixando à mostra os dizeres “COISAS QUE VOU FAZER” na página direita do álbum.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 118	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, no centro do quadro, em um ângulo de visão inferior, segura o álbum com as duas mãos e o olha com a cabeça baixa, os olhos apertados e os cantos da boca voltados para baixo, em uma expressão de tristeza.</p> <p>Sr. Fredricksen fecha os olhos ao mesmo tempo em que suspira. Depois ele abre os olhos e fecha o álbum, olhando-o por algum tempo e movimentando a cabeça na direção da porção superior esquerda.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 119	<p>Recorte de uma bancada de madeira sobre a qual há (da esquerda para a direita): dois envelopes em posição vertical, uma viola atrás deles; um binóculo em posição vertical, com as lentes voltadas para baixo; atrás do binóculo há uma figura do Paraíso das Cachoeiras; acima do binóculo – preso na parede – há uma bússola; ao lado do binóculo há uma ave de madeira, em um ângulo de visão lateral, na cor vermelha, com o bico laranja, cauda branca e lilás e asa laranja e lilás; uma fotografia de Ellie – criança – usando chapéu de aviador e óculos de aviador sobre os olhos, em um porta-retrato em formato oval; duas passagens aéreas; uma fotografia de Sr. Fredricksen e Ellie – jovens – vestidos, respectivamente, de vestido de noiva e de de terno, colocada em um porta-retrato retangular; acima do porta-retrato de Sr. Fredricksen e Ellie, preso na parede, há uma página rasgada e envelhecida de revista com a imagem de Muntz; na frente do porta-retrato de Sr. Fredricksen e Ellie há um dirigível de metal; ao lado do do porta-retrato de Sr. Fredricksen e Ellie há dois livros dispostos verticalmente.</p>	MÚSICA CALMA
--------------------	---	---------------------

SEQ 120	<p>Sr. Fredricksen em Plano Americano, no centro do quadro, em um ângulo de visão lateral, está sentado em uma poltrona de cor vermelha. O álbum está apoiado sobre os joelhos do personagem, enquanto ele o segura com a mão direita e mantém a mão esquerda apoiada sobre o caderno.</p> <p>Sr. Fredricksen está com a cabeça voltada para seu lado direito, em um ângulo de visão frontal, com os olhos direcionados para um porta-retrato de formato oval, de costas para o espectador, localizado sobre uma bancada de madeira.</p> <p>Do lado da poltrona de Sr. Fredricksen – na porção direita da cena – está a bengala do personagem. Ao lado da bengala há uma poltrona de cor clara, com estampa marrom. Na frente da poltrona está um apoio para os pés na cor clara com estampa marrom, sobre o qual há dois livros. Ao lado da poltrona há uma mesa baixa, redonda, sobre a qual há um forro redondo e um abajur.</p> <p>Na porção esquerda da cena – entre a poltrona onde está Sr. Fredricksen e a bancada de madeira para a qual ele olha – há uma mesa com um abajur acesso e alguns frascos de remédios.</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça para cima, na direção da porção superior esquerda da cena.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 121	<p>Imagem da parede com a pintura de uma montanha da qual desce uma cachoeira em sua região direita. Sobre a montanha – na região esquerda – há uma casa com uma varanda frontal – na região esquerda – que leva à porta de entrada; três janelas frontais – na região direita; duas janelas no pavimento superior; e uma chaminé – na porção central do telhado.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 122	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, mantém a mão esquerda apoiada sobre o álbum. Ele movimenta a cabeça para baixo, direcionando-a para o panfleto, que segura com a mão direita.</p> <p>Sr. Fredricksen ergue o panfleto até a altura do peito e analisa o seu verso. Depois, movimentando a mão, analisa a frente do papel. O personagem ergue a cabeça na direção da porção superior esquerda ao mesmo tempo em que abaixa a mão direita. Sr. Fredricksen aperta a boca e abaixa os cantos dos lábios, aperta os olhos e aproxima a região interna das sobrancelhas, em uma expressão de tristeza.</p> <p>Sr. Fredricksen ergue a mão direita e faz um sinal de “X” na frente do peito.</p> <p>Na porção direita da cena está uma poltrona de cor clara, com estampa marrom. Ao lado da poltrona está o recorte de uma mesa baixa, redonda, sobre a qual há um forro redondo e o recorte de um abajur.</p>	MÚSICA CALMA
--------------------	--	---------------------

SEQ 124	<p>Imagem da varanda frontal da casa de Sr. Fredricksen com a porta de entrada no centro do quadro.</p> <p>Dois homens surgem da porção inferior da cena, de costas para o espectador, caminhando em direção à porta. O homem da esquerda (homem 5) é alto, usa blusa e calça azul claras e possui cabelos encaracolados e de cor castanha, sendo compridos até a nuca. O homem da direita (homem 4) é baixo em relação ao da esquerda, usa blusa e calça azul claras, possui a pele de cor negra; região esquerda e direita superior da cabeça calva, com cabelos encaracolados e escuros nas laterais e atrás da cabeça.</p> <p>Ambos os homens param em frente à porta, em Plano Americano. O homem da esquerda – no centro do quadro – ergue a mão direita e bate na porta de madeira. O homem da direita permanece na porção direita do quadro com as mãos unidas na frente do corpo.</p> <p>A porta se abre para o interior da residência, deixando à mostra Sr. Fredricksen, em Plano Total, segurando com a mão esquerda a alça superior de uma mala retangular de cor marrom. Ele para em frente aos homens e fala com eles.</p>	<p>BATER NA PORTA</p> <p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Bom dia, senhores.</p>
SEQ 125	<p>Os dois homens, em Plano Médio, ângulo de visão frontal, olham para frente. O homem na porção esquerda do quadro (homem 4) está com as mãos unidas na frente do corpo; ele possui um bigode fino acima dos lábios superiores; e usa um crachá de identificação preso no bolso da camisa no lado esquerdo do peito. O homem da porção direita da cena (homem 5) está com os braços cruzados na frente do corpo; ele possui um bigode grosso que acima dos lábios superiores que desce pela lateral da boca indo até o queixo.</p> <p>O homem da esquerda (homem 4) fala ao mesmo tempo em que tomba a cabeça sobre o seu ombro esquerdo – região direita da cena. Depois de falar ele volta a cabeça para cima.</p>	<p>Homem 4:</p> <p>Bom dia Sr. Fredricksen. O senhor já está pronto?</p>

SEQ 126	<p>Sr. Fredricksen em Plano Total, está no centro do quadro segurando, com a mão esquerda, a alça de uma mala. Ele olha para o homem da porção direita (homem 4) e sorri.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o (homem 5) em Plano Médio, de frente para Sr. Fredricksen e de costas para o espectador.</p> <p>Na porção direita da cena está o (homem 4) em Plano Americano, de frente para Sr. Fredricksen e de costas para o espectador.</p> <p>Sr. Fredricksen fala e caminha para frente – em direção aos homens. Ele para no meio da porta – embaixo do portal – e ergue a mão esquerda que segura a mala na direção do homem localizado na porção esquerda (homem 5) enquanto fala.</p> <p>O (homem 5) ergue as duas mãos e pega a mala. Depois abaixa as duas mãos mantendo-as nas laterais do corpo, com a mala sendo segurada pela mão direita.</p> <p>A imagem se aproxima de Sr. Fredricksen focando-o em Plano Médio. Ele olha para a porção direita do quadro e fala.</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta-se para o lado, ficando em um ângulo de visão lateral. Ele ergue a mão esquerda e a coloca no portal ao mesmo tempo em que fala.</p>	<p>Sr. Fredricksen:</p> <p>Mais pronto impossível.</p> <p>Faz o favor de segurar essa mala.</p> <p>Encontro vocês na van sem demora.</p> <p>Eu só quero me despedir da minha antiga casa.</p>
SEQ 127	<p>Os dois homens, em Plano Médio, ângulo de visão frontal, olham para frente. O homem na porção esquerda do quadro (homem 4) está com as mãos unidas na frente do corpo. Ele movimenta a cabeça para os dois lados enquanto fala.</p> <p>O homem da porção direita da cena (homem 5) está com os braços dispostos lateralmente ao corpo. Ele usa um crachá de identificação preso no bolso da camisa no lado esquerdo do peito.</p>	<p>Homem 4:</p> <p>Claro, pode se despedir à vontade senhor.</p>

SEQ 128	<p>Sr. Fredricksen em Plano Total, está no centro do quadro olhando para o homem da porção direita (homem 4) e sorrindo. Ele está com a mão esquerda erguida segurando a porta.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o (homem 5) em Plano Médio, de frente para Sr. Fredricksen e de costas para o espectador, segurando com a mão direita a alça da mala.</p> <p>Na porção direita da cena está o (homem 4) em Plano Americano, de frente para Sr. Fredricksen e de costas para o espectador.</p> <p>Sr. Fredricksen empurra a porta à sua frente, fechando-a com violência.</p>	BATER DE PORTA
SEQ 129	<p>Os dois homens, em Plano Médio, ângulo de visão frontal, olham para frente. O homem na porção esquerda do quadro (homem 4) está com as mãos unidas na frente do corpo.</p> <p>O homem da porção direita da cena (homem 5) está com os braços dispostos lateralmente ao corpo.</p> <p>O homem 5 se movimenta, ficando de frente para o homem 4, em um ângulo de visão lateral, ao mesmo tempo em que fala.</p> <p>Ambos se movimentam, ficando de costas para o espectador, ao mesmo tempo em que caminham na direção do fundo do quadro – distanciando-se do espectador.</p> <p>Eles descem os degraus da varanda frontal da casa de Sr. Fredricksen. À medida que se distanciam do espectador são focalizados em Plano Total.</p> <p>O homem 4 movimenta a cabeça para a porção esquerda do quadro ao mesmo tempo em que fala, estica os braços nas laterais do corpo e ergue a perna esquerda, flexionando-a.</p> <p>Nas porções esquerda e direita do quadro estão, sobre a grama do jardim, vários galões de gás e caixas.</p> <p>Uma grande sombra surge da porção inferior da cena e se movimenta, rapidamente em direção à porção superior do quadro.</p> <p>Quando a sombra passa pelas duas personagens, o homem 4 passa a caminhar mais lentamente e a olhar para o chão, movimentando a cabeça seguindo o movimento da sombra.</p> <p>Os dois homens movem a cabeça para frente do quadro – ângulo de visão frontal – e, a seguir, para cima.</p>	<p>Homem 5:</p> <p>É sempre assim. Aposto que ele vai ao banheiro pela oitava vez.</p> <p>Homem 4:</p> <p>Ele devia cuidar melhor dessa casa, não é não?</p>

SEQ 130	<p>Na porção inferior do quadro está a cabeça dos homem 4 e homem 5, de costas para o espectador.</p> <p>Na linha horizontal central da cena está a casa de Sr. Fredricksen.</p> <p>Surgindo atrás da casa de Sr. Fredricksen, no centro do quadro, há uma enorme bolsa de tecido. A bolsa se abre em sua porção superior permitindo a saída de inúmeros balões de gás coloridos.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 131	<p>Os dois homens, em Plano Médio, ângulo de visão inferior, olham para cima com a boca aberta, olhos arregalados e sobrancelhas levantadas, em uma expressão de surpresa.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está o homem 4. E na porção direita da cena está o homem 5.</p> <p>Atrás das personagens há: na porção inferior do quadro, a van cuja lataria branca está refletindo o colorido do balões; na porção superior da cena, alguns prédios com inúmeras janelas, localizados do outro lado da rua.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 132	<p>Na porção inferior do quadro está o recorte do telhado e da chaminé da casa.</p> <p>Partindo do interior da chaminé, estão várias linhas brancas ligadas aos inúmeros balões de gás colorido que sobem em toda a região central da cena até a sua porção superior.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 133	<p>Na porção inferior do quadro está o recorte do telhado mais baixo – na porção esquerda – do telhado mais alto – na porção direita – e da chaminé – no centro da cena – da qual partem inúmeras linhas brancas e esticadas vertical e diagonalmente para cima.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 134	<p>Plano Detalhe do recorte inferior e lateral da casa – no centro do quadro – localizado sobre o gramado – nas porções inferior e esquerda da cena. Na porção direita do quadro – na frente da parede da casa, bem próximo a ela – há um ramo de planta com pequenas flores de cor lilás.</p> <p>A casa estremece e uma madeira de cor rosa, localizada na parte inferior do recorte da parede exterior da casa, se solta ao mesmo tempo em que a parede de madeira racha.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA

SEQ 135	<p>Plano Detalhe de uma torneira partindo da região inferior de uma parede de madeira.</p> <p>Na porção inferior esquerda do quadro está o gramado.</p> <p>Toda a estrutura estremece e se move para cima.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 135	<p>Retorno à cena (SEQ131).</p> <p>Os dois homens movem os olhos para baixo acompanhados pela cabeça.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 136	<p>Todo o quadro é preenchido pela imagem de uma parede externa da casa. No centro da cena está o padrão de energia que estoura liberando faíscas luminosas.</p> <p>Ao lado do padrão de energia e indo até a porção direita do quadro há encanamentos ligados à caixas metálicas.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA ESTOURO
SEQ 137	<p>Plano Detalhe do recorte inferior e lateral da casa, mostrando duas paredes, localizadas sobre o gramado – nas porções inferior e esquerda da cena.</p> <p>A casa estremece e as madeiras, de cor rosa, que dão sustentação às paredes, se soltam, deixando à mostra dois pregos que ligam as madeiras.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 138	<p>Imagem do recorte inferior da varanda frontal da casa de Sr. Fredricksen com a escada de entrada localizada no centro do quadro. Na frente da escada está a passarela de cimento que liga a varanda ao portão.</p> <p>Do lado esquerdo da escada há um ramo de planta de porte médio com algumas flores de cor lilás. Do lado direito da escada está a mangueira enrolada e presa a um suporte na parede. Abaixo do suporte da mangueira há um ramo de planta de porte médio.</p> <p>A varanda está localizada na porção superior da cena, se estendendo do centro do quadro até a porção esquerda do mesmo.</p> <p>Toda a estrutura mostrada estremece e as peças de madeira vão se soltando das suas peças de origem, deixando à mostra os pregos que as ligam.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA
SEQ 139	<p>Retorno à cena (SEQ135).</p> <p>A torneira se rompe da parede e um forte jato de água é lançado para frente.</p>	MÚSICA ALEGRE E AGITADA

SEQ 140	<p>O homem 5 – na porção esquerda do quadro – e o homem 4 – na porção direita – estão em Plano Médio, de costas para o espectador.</p> <p>No centro da cena – entre os dois homens – está a casa tremendo e se erguendo.</p> <p>A casa sai do chão e, ao mesmo tempo, os dois homens dão um passo para trás – aproximando-se do espectador.</p> <p>A imagem se aproxima da casa – perdendo o foco nas duas personagens – enquanto essa pega vôo em sentido ascendente. A casa é focalizada em um ângulo de visão inferior.</p>	MÚSICA ALEGRE
SEQ 141	<p>O homem 4 – na porção esquerda do quadro – e o homem 5 – na porção direita – estão em Plano Médio, em um ângulo de visão frontal. Ambos estão com a cabeça levantada, olhando para cima com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa.</p> <p>Atrás dos dois personagens está: na porção inferior do quadro, a van; na porção superior da cena o prédio com a sombra dos balões de gás.</p>	MÚSICA ALEGRE
SEQ 142	<p>Imagem da casa – porção inferior do quadro – sendo carregada pelos balões de gás – porção superior da cena. Aquela está ligada a estes por fios brancos.</p> <p>O conjunto está localizado na linha vertical central do quadro e é focado em um ângulo de visão inferior.</p> <p>A casa desloca-se para frente deixando à mostra sua região inferior contendo a base da mesma em madeira, encanamentos e instalações elétricas.</p>	MÚSICA ALEGRE

SEQ 143	<p>O homem 4 – à esquerda da outra personagem – e o homem 5 – à direita do primeira – estão em Plano Total, ângulo de visão superior. Ambos estão com a cabeça levantada, olhando para cima com os olhos muito arregalados, sobrancelhas levantadas e boca bastante aberta, em uma expressão de medo. Eles estão localizados sobre a passarela de cimento que liga a varanda ao portão. Atrás deles está a cerca de madeira que delimita a casa de Sr. Fredricksen.</p> <p>Uma grande sombra escura surge da porção inferior do quadro, movimentando-se em direção à porção superior, e passa por cima dos dois personagens.</p>	MÚSICA ALEGRE
SEQ 144	<p>Na porção inferior central do quadro estão o homem 4 e o homem 5 em Plano Total. Eles gritam e abaixam a cabeça ao mesmo tempo em que a casa passa sobre eles.</p> <p>Na porção inferior esquerda do quadro está o jardim da casa de Sr. Fredricksen e a base da casa vazia.</p> <p>Na porção inferior direita da cena está a calçada e a rua, onde está a van estacionada.</p> <p>Na porção superior do quadro está o recorte da casa, em um ângulo de visão lateral, deslocando-se da esquerda para a direita, enquanto alguns tijolos se soltam de sua base e caem no chão.</p> <p>A base da varanda choca-se com o teto da van, amassando-a, empurando-a e movendo-a para o meio da rua. Neste momento os homem 4 e o homem 5 erguem a cabeça e olham em direção ao automóvel.</p> <p>A imagem desloca-se para a esquerda, acompanhado o movimento da casa.</p> <p>Na região posterior da casa há uma janela na qual Sr. Fredricksen, com a cabeça para fora, olha para os dois homens.</p>	<p>MÚSICA ALEGRE</p> <p>Homem 4 e Homem 5: Aaahhh!!</p> <p>DISPARO DE ALARME DE AUTOMÓVEL</p>

SEQ 145	<p>Plano Geral: os funcionários da casa de repouso para idosos - homem 4 e homem 5 – estão no centro do quadro em um ângulo de visão superior. Ambos olham para cima. Eles estão sobre a passarela de cimento localizada no meio do jardim.</p> <p>Nas porções esquerda e direita da cena, estão jogados sobre o gramado do jardim, vários galões de gás.</p> <p>Na porção inferior do quadro está a calçada e a rua – indo da esquerda à direita da cena – na qual está a van com o teto amassado.</p>	MÚSICA ALEGRE
SEQ 146	<p>Sr. Fredricksen em Plano Médio está com a cabeça para fora de uma janela e com as mão apoiadas no parapeito da mesma.</p> <p>Sr. Fredricksen olha para baixo com um grande sorriso, em uma expressão de alegria.</p> <p>Sr. Fredricksen movimenta a cabeça para cima, olhando na direção da porção superior esquerda da cena, ao mesmo tempo em que a casa se desloca da esquerda para a direita e para cima.</p> <p>Sr. Fredricksen olha para baixo, ergue os dois braços para cima – esticados e acima da cabeça – com as mãos fechadas e grita.</p> <p>Sr. Fredricksen apoia as mãos no parapeito, movimenta o corpo para frente e para fora da janela e continua gritando e sorrindo.</p>	MÚSICA ALEGRE Sr. Fredricksen: Adeus meninos! Vou mandar um postal do Paraíso das Cachoeiras.

APÊNDICE C:

Decupagem – *Como treinar seu dragão*

Trecho 1

	IMAGEM	SOM
SEQ1	<p>Quadro do mar. O foco vai se elevando até surgir, na porção superior – envolta em nuvens e neblina – uma ilha rochosa.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Essa é Berk. Fica doze dias ao norte de desânimo e alguns graus ao sul de morrendo de frio.</p>
SEQ2	<p>Após atravessar as nuvens e neblinas surge a ilha com mais detalhes e localizada, principalmente, na porção direita: a frente, na entrada da mesma – partindo do mar – há duas estátuas altas e humanóides, segurando, cada qual uma lança na mão direita. Elas possuem um par de chifres (exceto a figura da esquerda cujo chifre direito está quebrado) e mantêm a boca aberta com uma forte luz saindo de dentro da mesma.</p> <p>Ao fundo está o céu escuro indicando o início da noite e na porção inferior da cena está o mar.</p> <p>A imagem vai se aproximando até passar entre as estátuas.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Ela é enraizada no meridiano da tristeza.</p>
SEQ3	<p>Ângulo de visão superior da ilha mostrando algumas construções antrópicas como escadas e pontes, além de ovelhas.</p> <p>A imagem vai elevando-se e se deslocando para a esquerda mostrando as casas com telhados altos. No meio da noite é possível ver apenas a claridade de alguns lampiões dentro e entre as casas.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Minha aldeia. Em uma palavra: sólida. Ela existe a sete gerações mas todas as casas são novinhas em folha. Temos pesca, caça e um pôr-do-sol encantador.</p>

SEQ4	<p>Plano Total de algumas ovelhas pastando. Duas delas, mais próximas do espectador, representam um olhar de entediadas.</p> <p>Na porção superior direita há algumas casas.</p> <p>Da porção superior do quadro surge o recorte inferior das patas de um animal que agarra bruscamente uma das duas ovelhas mais próximas do espectador – a da direita – e a puxa para cima, arrancando-a do chão.</p> <p>A ovelha da esquerda assiste ao desaparecimento da outra e, calmamente, desloca-se até o local onde a primeira estava, continuando a pastar ali.</p>	<p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>O único problema são as pragas.</p> <p>Sabe, a maioria dos lugares costuma ter ratos, mosquitos, mas nós temos...</p>
SEQ5	<p>Plano Americano de Solução abrindo uma porta. Do lado de fora da porta há uma casa, muitas ovelhas, pessoas correndo e um dragão de cor azul-acizentado voando baixo, próximo ao chão e aos animais que correm, no sentido da esquerda para a direita.</p> <p>O dragão para em frente a porta – mantendo-se no ar – vira-se em direção à porta de Solução e cospe fogo pela boca. Solução imediatamente fecha a porta, ficando rajadas de fogo que atravessam as laterais da porta.</p> <p>Na porção direita do quadro há uma parede de madeira dispostas horizontalmente e um artefato redondo. Abaixo, uma mesa com uma vela acesa já quase no fim.</p> <p>Solução é uma criança magra, de pele clara, cabelos curtos, lisos e castanhos. Ele tem olhos grandes e pretos, usa uma blusa comprida de cor verde e um colete de pêlo marrom sobre aquela.</p>	<p>Solução:</p> <p>...dragões!</p>

SEQ6	<p>Imagem litorânea da ilha com algumas casas na porção esquerda e ovelhas ao longo do quadro.</p> <p>Na porção superior há a imagem do mar e acima deste o céu.</p> <p>Próximo ao mar há uma ferramenta de madeira com alguns homens próximos segurando escudos.</p> <p>Um dragão surge na porção esquerda do quadro, por trás das casas, atirando fogo pela boca em todo o chão. Ele se move pelo bater de asas no sentido da esquerda para a direita e desaparece na porção superior direita da cena. As ovelhas e os homens correm no sentido de trás para a frente da cena (aproximando-se do espectador).</p> <p>O dragão tem cor avermelhada, cauda longa e asas recortadas.</p> <p>Outro dragão, semelhante ao anterior, surge da porção superior direita do quadro e move-se no sentido da direita para a esquerda até desaparecer na porção esquerda do quadro.</p> <p>Uma ovelha rola pelo chão perseguida por um homem forte. Um dragão surge da porção esquerda e agarra esta ovelha, voando em direção ao mar. O homem que a seguia pula e segura-se ao animal preso pelo dragão. O trio desaparece na porção direita do quadro.</p> <p>Da porção direita da cena surge outro dragão, de corpo relativamente curto, sem cauda, cabeça grande e cor marron. Ele segura em sua boca um guerreiro forte, usando um chapéu de chifre com uma maça em sua mão direita que bate fortemente na cabeça do dragão.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Nem todos agüentariam, mas nós sim, nós somos Viking. Nós temos... teimosia crônica.</p>
-------------	---	--

SEQ7	<p>Plano Médio de Solução na frente de uma casa em chamas. A casa é de madeira com artefatos em pares na frente.</p> <p>Ele corre em posição contrária à casa, desce alguns degraus, olha para trás – observando uma casa sendo consumida pelo fogo – para a porção direita do quadro e para a esquerda.</p> <p>A imagem se abre mostrando por completo a casa de onde Solução saiu e uma casa à esquerda daquela. Também é possível visualizar o gramado e o recorte de um círculo de cimento no chão, na frente da casa vizinha a de Solução.</p> <p>Alguns homens grandes e fortes estão na cena, correndo e lutando contra os dragões.</p> <p>Assim que Solução é mostrado em Plano Total um homem cai da porção superior do quadro na frente daquele. Solução tenta desviar do guerreiro, mas fica tão confuso sobre qual direção seguir que este tem tempo de se recuperar, levantar e seguir em frente, enquanto Solução segue correndo atrás dele.</p> <p>Em sua fuga, Solução passa embaixo de uma tora de madeira, carregada por dois homens altos e musculosos. A tora esbarra em outro homem que fica parado no caminho olhando assustado para Solução e toda a montagem cai no chão.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Meu nome é Solução. Nomezinho legal, eu sei. Mas até que não é dos piores.</p>
SEQ8	<p>Plano Médio de Solução parado em frente a uma casa de palha olhando para a cena anterior com olhos arregalados.</p> <p>Um homem passa por trás do garoto e lhe esbarra nas costas que muda sua expressão para dor.</p> <p>Ele olha para a frente enquanto outro homem passa atrás dele. Ele então faz um movimento para a direita e olha para trás, onde um dragão pequeno e verde, com olhos amarelos, lança fogo pela boca sobre um homem que é lançado para cima.</p>	<p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>É que nossos pais acham que nomes terríveis afastam gnomos e trous.</p>
SEQ9	<p>Solução em Plano Médio é lançado para trás.</p> <p>Ao fundo, na porção inferior direita há alguns homens correndo e lutando; na porção superior há apenas o céu; na porção esquerda há uma casa de madeira.</p> <p>Solução cai deitado de costas na grama, com os braços dobrados – em ângulo reto – para cima. Ele arregala os olhos.</p>	<p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Como se o nosso charmoso jeito Viking já não fosse o bastante.</p>

SEQ 10	Plano Inteiro de um homem que aparece na frente de Soluço. Ele é forte e alto, possui barba longa e loira, sobrancelhas grossas e loiras, nariz arredondado, usa chapéu de chifre, está com a boca bem aberta – gritando – mostrando os dentes fortes, segura um machado na mão direita.	Guerreiro: Bom dia!
-------------------	--	-------------------------------

SEQ 11	<p>Plano Total de Solução correndo e pulando no sentido da esquerda para a direita e de cima para baixo. Ele usa botas de couro marrom até a altura da canela.</p> <p>Plano Médio de Solução entrando em um quadro no qual há, na porção esquerda, um instrumento grande feito de madeira. Do lado esquerdo de Solução há um homem (homem 1), em Plano Total, vestindo as típicas roupas de guerreiro, segurando um barril de madeira acima da cabeça. Do lado direito de Solução há uma mulher, em Plano Inteiro, de cabelos compridos de cor castanhos claro.</p> <p>Solução corre de costas para o espectador. Após passar pelo homem que segurava o barril ele encontra-se com outro (homem 2), segurando um escudo na mão esquerda e uma machado na direita, que surge pulando do suporte de madeira que carrega o instrumento grande. Ele possui barba longa – até a altura do peito – e escura.</p> <p>Na porção inferior direita há mais dois homens, também vestidos com roupas típicas de guerreiros e usando chapéus de chifre.</p> <p>Solução passa pelo lado direito do homem que carrega o machado e o escudo e segue em direção a uma pequena ponte de madeira e cordas.</p> <p>No início da ponte ele cruza com outro guerreiro (homem 3), de barba curta, cabelos e barbas loiros. Ele segura um escudo na mão esquerda e uma lança na direita, usa roupas típicas e chapéu de chifre.</p> <p>Após passar pelo homem Solução encontra-se com uma mulher (mulher), vestida com saia e armadura de guerreiro por cima da roupa e botas de couro até a altura da canela. Ela mantém os cabelos castanhos presos em coque na parte de trás da cabeça, na altura da nuca, segura um escudo na mão esquerda e um machado na direita.</p> <p>Ao passar pela mulher, Solução em Plano Médio, de costas para o espectador, vê do lado esquerdo da ponte um homem com barbas castanhas, compridas até a barriga – organizada em forma de trança na sua porção final; roupa típica de guerreiro, chapéu de chifre, segurando o escudo</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>OUTROS PERSONAGENS – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Sai daqui!</p> <p>Sai daqui!</p> <p>Homem 1:</p> <p>O que ele está fazendo aqui?</p> <p>Homem 2:</p> <p>Entra já.</p> <p>Homem 3:</p> <p>O que está fazendo aqui fora?</p> <p>Mulher:</p> <p>Vai logo pra dentro!</p>
-------------------	---	--

	<p>na mão esquerda apoiado no chão – em frente ao corpo – enquanto que a mão esquerda coça a cabeça e ele olha para a porção direita da cena.</p> <p>O foco gira de uma visão posterior de Solução para uma visão lateral direita, enquanto ele aproxima-se deste último homem, que não olha para a criança, apesar desta olhar fixamente para aquele.</p>	
SEQ 12	<p>Solução em Plano Médio, ainda correndo, entra em um quadro com uma escadaria de pedra na porção direita – ela sobe no sentido da esquerda para a direita. Ao lado da escadaria há um muro de pedras com algumas plantas crescidas ao longo de seu comprimento.</p> <p>Solução está de costas para o espectador e há uma forte claridade vindo da direção para onde ele corre.</p> <p>Quase ao entrar na claridade, e ser atingido por um dragão que passa ali naquele momento, Solução é puxado pela parte posterior do colete de pêlo marrom e fica com os pés fora do chão, braços soltos na lateral do corpo, olhos e bocas levemente apertados. O homem que puxou Solução e o segura é bastante alto e forte, mas sua cabeça é relativamente pequena em relação ao corpo, sendo essa disparidade ainda mais acentuada na testa. Ele usa roupa típica de guerreiro de cor verde, possui um medalhão na cintura com a figura de um rosto de um animal selvagem – destacando os dentes grandes e afiados. Seu cabelo e barba são castanhos sendo a barba comprida até a altura do peito, amarradas em gomos, com bigode nascendo da altura da base do nariz, escondendo sua boca. Usa chapéu de chifre. Ele segura Solução com a mão direita na altura do peito e mantém o dedo indicador da mão esquerda apontado para o menino também na altura do peito.</p> <p>Ao fundo há uma casa de madeira e na porção inferior direita da cena há uma mulher, de cabelos brancos e compridos até abaixo do ombro, que observa a cena e segura uma lança na mão esquerda.</p> <p>O homem empurra fortemente Solução para a frente até ele sumir na porção inferior e central do quadro. O homem desloca-se um pouco para a porção esquerda da cena e a imagem é focalizada nele em Plano Inteiro, em um ângulo de visão inferior. O foco gira da visão frontal para a lateral esquerda, enquanto ele olha para o céu e vê um dragão verde, com cauda longa e fina de cor verde e laranja, as asas também são longas e verdes, o peito é azul e ele possui uma porção de penas laranjas sobre a cabeça.</p>	<p>Homem:</p> <p>Solução! Porque esse garoto está aqui?</p> <p>O que você está fazendo aqui? Já pra dentro.</p> <p>MÚSICA AGITADA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Esse é Stoico, o Imenso, chefe da tribo.</p>

SEQ 13	<p>Stoico em Plano Total – usando uma capa vermelha nas costas, que parte do ombro e vai até abaixo dos joelhos – vira-se para a direita do quadro, pega um carro-de-boi tombado e o lança para a frente e para cima.</p> <p>Ao fundo, atrás de Stoico, há uma casa de pedra com telhado de palha. Na frente dessa casa – ainda atrás de Stoico – há um típico guerreiro, com barba solta até o quadril, olhado para Stoico com expressão de surpresa – devido à boca bem aberta e olhos arregalados.</p> <p>Na porção esquerda do quadro, também atrás de Stoico, há outro guerreiro que o olha com olhos arregalados. Ele possui um machado na mão esquerda e um escudo na direita. Os chifres de seu chapéu são mais curvos para o interior e para cima. Usa botas até o meio da canela. Atrás dele há uma mulher, vestida de guerreiro segurando um escudo na mão direita e uma espada na esquerda. Seus cabelos castanhos estão soltos até o ombro e são lisos. Usa chapéu de chifres, sendo estes bastante pequenos em relação aos usados pelos homens.</p> <p>Na porção direita do quadro está outra mulher, de cabelos castanhos claros, soltos até o busto. Ela usa saia e blusa marrons, sendo a saia comprida até o meio da canela. Usa botas curtas, possui chapéu de chifre – bem mais curto quando comparado ao dos homens – e segura um escudo na mão esquerda e uma espada na direita. Do lado direito dela – em frente à escadaria citada na SEQ 12 – há um guerreiro, com roupas típicas, botas até o meio da canela, segurando um escudo na mão direita.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Dizem que quando ele era bebê arrancou a cabeça de um dragão assim: brincando.</p>
SEQ 14	<p>O carro-de-boi lançado por Stoico na cena anterior (SEQ 13) atinge o dragão visto por este personagem no céu (SEQ 12). O dragão é, então, retirado de sua rota “caindo” para sua esquerda e para baixo enquanto o instrumento se desfaz em pedaços de madeira que caem rumo ao chão. O dragão se recupera e volta a voar para cima.</p>	

SEQ 15	<p>Stoico, na porção esquerda do quadro, em Plano Médio, em um ângulo de visão inferior e lateral esquerda, olha para o céu e vira-se de frente para o espectador (visão frontal), dirigindo-se a um homem localizado na porção inferior e direita da cena. Este está em Plano Inteiro e é visto pelo espectador de uma visão lateral esquerda. Possui barba comprida até o peito, amarrada em sua porção final e usa chapéu de chifre bastante curvo para o interior e para cima (mostrando ser o homem que estava à direita de Stoico na SEQ 13).</p> <p>O foco muda de Stoico para o homem – este fica de frente para o espectador enquanto aquele permanece em uma visão lateral direita – enquanto ele fala, em um ângulo de visão superior.</p> <p>Após falar com Stoico o foco volta para Stoico enquanto uma grande claridade se ascende atrás do homem que se protege levando seu escudo até a cabeça e se abaixando.</p> <p>Stoico permanece inabalável pela explosão. Apenas se movimenta quando partículas em chamas caem do céu, ele, então, gira sua cabeça para a direita e para cima da cena, olhando tais partículas enquanto uma cai sobre a armadura do seu ombro direito. Ele eleva seu braço esquerdo até o ombro e, com a mão, lança fora o objeto flamejante.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Se eu acredito?</p> <p>Pode apostar!</p> <p>Stoico:</p> <p>O que temos agora?</p> <p>Homem:</p> <p>Gronkels, Nadders, Ziperarrepiente, e o Ogro viu um Pesadelo-monstruoso.</p> <p>Stoico:</p> <p>Algum Fúria-da-noite?</p> <p>Homem:</p> <p>Até agora não.</p> <p>Stoico:</p> <p>Ótimo!</p>
-------------------	--	---

SEQ 16	<p>Plano Geral de um recorte da aldeia, em um ângulo de visão superior, com várias pessoas correndo em distintas direções. Destaque para dois objetos grandes de madeira, constituídos por uma haste e um disco na sua porção final. Um dos discos – localizado na porção superior esquerda da cena – está em chamas, o outro disco está na linha central do quadro, na porção direita.</p> <p>Solução passa correndo pela cena, no sentido da esquerda para a direita, em Plano Total.</p> <p>Enquanto ele passa pela cena o disco da porção esquerda – já em chamas – tem sua haste erguida, elevando-se até que suas chamas ultrapassem o limite visível do quadro.</p> <p>Após a passagem de Solução um homem surge da porção inferior direita da cena, usando blusa e calça compridas de cores verdes; com uma capa laranja nas costas, rasgada na altura da cintura; possui uma faixa grossa, de cor laranja na cintura; usa chapéu de chifres; segura uma tocha na mão esquerda. Ele lança a tocha no disco da porção direita do quadro – que não estava em chamas. Este, imediatamente, se acende.</p> <p>O foco vai se elevando junto com os dois discos, erguidos pelas hastes até o céu cortado por diversos dragões.</p>	
-------------------	--	--

SEQ 17	<p>Solução em Plano Total correndo no sentido da esquerda para a direita. Ele está na linha central do quadro, na porção direita.</p> <p>Entre ele e o espectador há uma construção de pedra com alguns utensílios: um vaso de barro e uma vela acesa.</p> <p>Ao fundo há várias pessoas.</p> <p>Solução em Plano Médio entra na construção descrita e encontra-se com um homem gordo, da mesma altura de Solução. Enquanto entra e passa pelo homem ele vai retirando seu colete de pêlo marrom.</p> <p>O homem com que Solução se encontra possui a barba raspada – sendo possível perceber a nova barba nascendo; tem bigode loiro e comprido indo até a barriga – o comprimento está organizado em tranças e amarrado na porção final; usa chapéu de chifres longos e quase retos, apontando para cima; está vestido com uma blusa branca e um colete de pêlo marrom sobre esta. Ele não possui a mão esquerda, no lugar dessa há um encaixe de metal. Ele segura um pedaço de ferro bruto na mão direita – com a ponta em chamas – e uma marreta no encaixe do braço esquerdo, com a qual ele bate sobre a chama do ferro.</p>	<p>Homem:</p> <p>Ah! Até que enfim você apareceu pra festa. Achei que tivessem pego você.</p>
SEQ 18	<p>Solução em Plano Médio amarra, nas costas, um avental marrom sobre a blusa verde.</p> <p>Ao fundo há uma parede de madeira com um portal. Dentro deste portal há algumas presilhas – presas na madeira – algumas estão vazias e outras servem de suporte para ferramentas.</p> <p>Após amarrar o avental Solução aproxima-se das ferramentas localizadas no interior do portal. Ele se agacha, de costas para o espectador, e pega – com as duas mãos, mostrando um grande esforço – a cabeça de um machado que ele encaixa em uma das presilhas vazias.</p> <p>Após, ele – em um ângulo de visão lateral esquerdo – exhibe os músculos do braço esquerdo, enquanto fala.</p>	<p>Solução:</p> <p>Quem? Eu? Ah, qual é, eu sou musculoso demais para o paladar refinado dos dragões. Eles nem saberiam o que fazer com tudo.... isso!</p>

SEQ 19	<p>Plano Médio do homem com quem Solução conversa. Entre ele e o espectador há algumas lanças penduradas verticalmente no sentido de cima para baixo.</p> <p>Ele retira a marreta do encaixe de metal do braço esquerdo e encaixa um gancho.</p>	<p>Homem:</p> <p>Ué, eles não usam palito de dente?</p>
SEQ 20	<p>Solução em Plano Médio abre uma janela de madeira empurrando suas duas abas para fora. A imagem é vista de fora da janela.</p> <p>No canto esquerdo e interno da janela há o recorte de uma vela acesa.</p> <p>Atrás de Solução, na porção esquerda do quadro, há uma estante onde estão penduradas três espadas e uma maça.</p> <p>O foco da imagem se volta para o interior do estabelecimento, mostrando Solução de costas para o espectador e a visão que ele tem da janela aberta.</p> <p>Um guerreiro está do lado externo da janela e coloca suas armas sobre o suporte de madeira na base da janela. O guerreiro possui barba e bigodes longos – até o peito – de cor castanhos; usa roupa típica e chapéu de chifres.</p> <p>Assim que o primeiro guerreiro começa a se afastar para se retirar, um segundo chega à janela. Este, além das roupas típicas e chapéu de chifres, possui barba grisalha bastante longa, indo até a barriga.</p> <p>No interior da janela, presos em seu portal, há quatro pedaços de papel presos por pregos na madeira.</p> <p>Solução recolhe as armas e volta-se para o interior do estabelecimento, sumindo na porção esquerda do quadro enquanto os dois homens ainda o observam pela janela.</p>	<p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Esse tronco focado de mãos intercambiáveis é o Bocão.</p>

SEQ 21	<p>Soluço em Plano Médio, em um ângulo de visão lateral – carregando as armas dos guerreiros – passa na frente de Bocão, também em Plano Médio.</p> <p>Bocão possui a sua frente um metal cujo centro está vermelho – pelas chamas do fogo.</p> <p>Soluço desloca-se no sentido da esquerda para a direita do quadro. Enquanto este se desloca, Bocão some na porção esquerda da cena. Soluço aproxima-se de um fogão à lenha sob as chamas do qual ele deposita as armas que carregava.</p> <p>Soluço, em Plano Americano, move-se para um grande fole – feito de madeira – ligado ao fogão à lenha. Ele abaixa esse assoprador curvando o tronco para baixo e para frente e levantando a perna direita, indicando um certo esforço no movimento.</p> <p>Atrás do personagem há um pequeno muro de pedra – indo a altura da cintura da mesma – que separa Soluço da porta, iluminada, de um forno de barro circular. Na parede desse forno – atrás e a direita de Soluço – há uma prateleira de madeira com alguns utensílios.</p>	<p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Eu sou aprendiz dele desde que eu era pequeno. Quer dizer, bem menor.</p>
SEQ 22	<p>Stoico em Plano Médio dá ordens a um guerreiro que aparece de costas, em Plano Inteiro, na porção inferior e direita da cena. Atrás dele há a imagem do mar e na porção direita do quadro há algumas casas de madeiras.</p> <p>Enquanto Stoico fala há mudanças na coloração da cena variando entre o escuro da noite e a claridade amarelada de explosões.</p> <p>Após receber as ordens o homem faz um sinal afirmativo com a cabeça e corre, por uma ponte de madeira, em direção ao fundo da cena. Atrás dele correm outros guerreiros e o próprio Stoico, que se vira de costas e segue na mesma direção dos outros homens.</p> <p>Enquanto eles correm, um dragão corta o céu – surgindo na porção superior esquerda do quadro – e lança suas chamas sob uma casa de madeira localizada no centro da cena.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>Stoico:</p> <p>Vamos para os níveis inferiores.</p> <p>Contra-ataquem com as catapultas.</p>

SEQ 23	<p>Vista lateral da cena anterior em Plano Geral, mostrando os guerreiros se aproximando da casa em chamas.</p> <p>O foco se aproxima dos guerreiros, pela ponte e vai passando por eles, mostrando que muitos carregam ovelhas em seus ombros.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Não disse?</p> <p>Uma aldeia velha com um montão de casas novinhas em folha.</p>
SEQ 24	<p>Um guerreiro em Plano Inteiro localiza-se na porção direita do quadro. Atrás dele há uma casa de madeira em chamas. Na porção esquerda da cena há o recorte de outra casa de madeira com algumas pessoas na frente.</p> <p>O guerreiro usa o típico chapéu de chifres. Porém, o dele possui dois pares de chifres sendo o superior curto e o inferior longo. Ele está com a boca aberta – mostrando poucos dentes na mesma – e os olhos arregalados.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>Homem:</p> <p>Fogo!</p>
SEQ 25	<p>Vista externa da janela da oficina de Bocão, mostrando Solução no interior da mesma, olhando por meio dela o que ocorre na aldeia.</p> <p>Um grupo de pessoas passa correndo na frente da janela, no sentido da direita para a esquerda.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF (VOZ FEMININA):</p> <p>Anda galera.</p>

<p>SEQ 26</p>	<p>O grupo de pessoas que passou correndo na frente de Solução, na cena anterior, é mostrado no centro do quadro, correndo em direção ao fundo da cena. É um grupo composto por pequeno número de pessoas jovens – aparentemente da mesma idade de Solução – que corre sob o chão de pedras.</p> <p>Eles param em determinado ponto e, carregando alguns itens, andam em direção a frente da cena – aproximando-se do espectador.</p> <p>Primeiramente caminha um garoto gordo carregando, com as duas mãos, um barril de madeira na altura do peito. Ele usa um vestido de pêlo marron, com comprimento até abaixo do joelho, e chapéu de chifres.</p> <p>Atrás dele caminha um garoto carregando um balde de madeira na mão direita. Ele usa calça, blusa branca aberta até abaixo do peito, um colete de couro escuro sobre a blusa branca e um chapéu-de-chifres.</p> <p>Após, estão um garoto e uma garota segurando um único balde – cada um segura em um lado da alça do mesmo – e brigando pelo mesmo: cada um puxa o objeto para o seu lado. Eles são loiros e possuem o cabelo comprido até a altura da cintura: a garota – localizada na porção esquerda – mantém o cabelo organizado em trança; o garoto – localizado na porção direita – o deixa solto. Usam bota longa – até a altura da canela -; uma calça justa por baixo da blusa longa e um colete sobre a blusa; além do típico chapéu-de-chifres.</p> <p>Por último está uma garota loira, com fina faixa marrom amarrada na testa. Ela possui cabelos lisos e mantém a franja – cortada na altura do nariz – de lado, tampando o olho esquerdo. Ela usa uma blusa verde, com alguns rajados brancos, bastante justa. O par de mangas desta é bastante volumosa. Usa saia com pregas, de cor vermelha, enfeitada com caveiras e espinhos na cor prata. Segura, com as duas mãos, um balde grande de madeira, mantendo o braço direito esticado – com o qual ela segura a base do balde – e o esquerdo dobrado e levantado na altura do peito – com o qual ela segura a alça do objeto. Atrás dela está um grande barril de madeira ao redor do qual todos os outros componentes do grupo estavam concentrados.</p> <p>Ela se vira para o lado esquerdo e caminha nesta direção até sumir no quadro.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>LOCUÇÃO EM OFF (VOZ FEMININA):</p> <p>Anda logo!</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Esses aí são: Perna-de-peixe, Melequento, os gêmeos Cabeça-quente e Cabeça-dura, e ...</p>
---------------------------------	--	---

SEQ 27	<p>A personagem Astrid é mostrada de costas, com o corpo curvado para baixo e para frente, em um movimento de esforço para jogar o conteúdo do balde em uma casa em chamas que se encontra na porção direita do quadro.</p> <p>Assim que o conteúdo do balde é lançado ela se vira de frente para o espectador, jogando a cabeça para o lado esquerdo da cena. Neste momento a imagem fica em câmera-lenta, uma bola de fogo cai atrás da garota e explode – preenchendo toda a tela com as chamas. Ela caminha bem lenta e tranquilamente, jogando o quadril em ambas as direções e segurando a alça do balde com a mão esquerda.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>... Astrid!</p>
SEQ 28	<p>Soluço em Plano Inteiro está com a boca aberta; olhos arregalados; parte interna das sobrancelhas curvadas para cima e parte externa abaixada, em uma expressão de admiração. Ao fundo está a oficina onde o garoto trabalha.</p> <p>O cabelo de Soluço é movimentado pelo vento produzido na explosão.</p> <p>Soluço sorri.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 29	<p>A imagem volta para Astrid caminhando (SEQ27), deixando para trás as chamas da explosão.</p> <p>Dos dois lados do quadro surgem os outros componentes do grupo, ficando dois de cada lado de Astrid e um pouco atrás dela.</p> <p>Todos os companheiros estão com expressão de raiva e fúria, enquanto a garota mantém um sorriso doce.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>

SEQ 30	<p>Soluço em Plano Médio é observado pelo lado externo da janela da oficina. Ele olha o que acontece do lado de fora desta e acompanha o grupo que, novamente passa correndo em sua frente, no sentido da esquerda para a direita do quadro.</p> <p>Atrás de Soluço estão as paredes da oficina com inúmeras armas penduradas. Sobre o suporte de madeira na base da janela, estão algumas armas.</p> <p>Soluço se apoia no suporte de madeira da janela para lançar seu corpo um pouco mais para fora do estabelecimento, observando por mais tempo o grupo que acabou de passar.</p> <p>Bocão surge na porção esquerda do quadro e, usando uma presilha de ferro encaixado no braço esquerdo, levanta Soluço pela blusa.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>O trabalho deles é tão mais maneiro.</p>
SEQ 31	<p>Bocão em Plano Médio, na porção direita da cena, mantém Soluço erguido no ar. Este é mostrado em Plano Americano, em um ângulo de visão lateral, na porção esquerda do quadro.</p> <p>Bocão movimenta o garoto no ar, da esquerda para a direita, e o coloca no chão.</p> <p>Bocão curva o corpo para baixo e para frente, ficando relativamente na altura do garoto. Ele bate três vezes a presilha de ferro no peito direito do garoto, empurrando-o para trás, enquanto fala com ele.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Ah, qual é! Deixa eu ir, por favor. Eu preciso deixar a minha marca.</p> <p>Bocão:</p> <p>Você já deixou um monte de marcas, todas nos lugares errados.</p>
SEQ 32	<p>Soluço em Plano Médio gesticula enquanto fala. Atrás dele estão algumas armas penduradas na parede da oficina.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Dois minutinhos: eu mato um dragão e a minha vida vai ser infinitamente melhor. Quem sabe eu até arrumo uma namorada!</p>
SEQ 33	<p>Bocão em Plano Médio conta os dedos da mão direita utilizando a presilha do braço esquerdo.</p> <p>Com a mão direita ele levanta uma boleadeira¹¹⁹ que é tomada dele por um guerreiro que surge na janela que está atrás do personagem.</p>	<p>Bocão:</p> <p>Você não levanta um martelo, não agüenta um machado, nem consegue atirar um desses!</p>

¹¹⁹ Boleadeira é uma espécie de funda "composta de bolas metálicas ou pedras arredondadas (*bolas* ou *boleadoras* em castelhano) amarradas entre si por cordas tendo em cada uma das extremidades uma das bolas [...]. Lançadas girando sobre si, elas vão ao encontro do alvo, geralmente as pernas de um animal quadrúpede". Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Boleadeira>. Acesso em: maio 2012.

SEQ 34	<p>O guerreiro que havia pego a boleadeira de Bocão, na cena anterior, gira-a acima da cabeça e a lança com o braço direito. O guerreiro está em Plano Americano e em um ângulo de visão inferior.</p> <p>Atrás dele está o recorte superior da oficina do Bocão.</p>	
SEQ 35	<p>Um dragão verde, arredondado, com patas curtas, localizado no centro da cena, em ângulo de visão inferior, é atingido – nas patas – pela boleadeira lançada pelo guerreiro na cena anterior, caindo em uma diagonal descendente dramática.</p> <p>Na porção superior esquerda há o recorte de algumas chamas.</p>	
SEQ 36	<p>Solução em Plano Americano mantém os dois braços erguidos à altura do peito: o direito está mais próximo do corpo e com os dedos abertos, mostrando a palma da mão; o esquerdo está com o dedo indicador erguido, movendo-se em ambas as direções em um sinal de negação.</p> <p>O garoto anda de costas pela oficina aproximando-se de um objeto de madeira que se encontra à esquerda da cena. Este possui um par de rodas em sua porção anterior, é mais largo do que alto, sendo a altura compatível à cintura de Solução.</p> <p>Solução coloca a mão direita sobre o objeto que se abre na região posterior em um movimento brusco que lhe tira do chão. De dentro do mesmo ergue-se uma armadilha, construída de madeira, que lança uma boleadeira.</p> <p>Solução vira-se de costas para o espectador para olhar para o objeto que acabou de entrar em funcionamento.</p>	<p>Solução:</p> <p>Tá, tudo bem. Mas isso vai atirar por mim.</p>

SEQ 37	<p>Bocão em Plano Médio encolhe seu corpo para trás – ficando na porção direita do quadro e em um ângulo de visão lateral – para não ser atingido pela boleadeira lançada pela arma construída por Solução.</p> <p>A boleadeira passa na frente de Bocão, sai pela janela e atinge a testa de um guerreiro que estava em pé diante da oficina deste. Com o impacto, o chapéu-de-chifres do guerreiro é lançado para fora de sua cabeça, enquanto este cai para trás.</p> <p>Outro guerreiro que também estava no exterior da oficina, do lado daquele que foi atingido, vira-se de lado para observar melhor o ocorrido.</p> <p>Bocão, após ver o que aconteceu com o guerreiro, volta seu corpo para a frente – ficando de frente para o espectador – e gesticula enquanto fala.</p>	<p>Bocão:</p> <p>Viu?!</p>
SEQ 38	<p>Bocão em Plano Inteiro, localizado na porção esquerda do quadro, está de costas para o espectador e de frente para Solução.</p> <p>Bocão caminha em direção a Solução enquanto este caminha de costas balançando a cabeça de um lado para o outro rapidamente em um sinal negativo.</p>	<p>Bocão:</p> <p>É exatamente disso que eu estou falando.</p> <p>Solução:</p> <p>Eu só preciso dar uma calibradinha.</p> <p>Bocão:</p> <p>Não, não, não, Solução.</p>
SEQ 39	<p>Solução em Plano Inteiro, localizado na porção direita do quadro, está de costas para o espectador e de frente para Bocão. Este gesticula enquanto fala com o garoto.</p> <p>Bocão aponta a presilha de ferro encaixada no braço esquerdo, encostando-a duas vezes no peito do Solução, depois estica o braço lateralmente para a esquerda. Ele então, levanta os dois braços em direção ao menino, referindo-se a ele enquanto o olha da cabeça aos pés.</p>	<p>Bocão:</p> <p>Se você quiser ir lá pra fora e lutar contra dragões tem que parar com tudo... isso.</p>
SEQ 40	<p>Solução em Plano Médio olha, com expressão de susto, para as mãos de Bocão que o apontam.</p> <p>Bocão é visto em um pequeno recorte, apenas do ombro, braço e mão direitos, na porção esquerda da cena.</p>	<p>Solução:</p> <p>Mas você está apontando pra eu todo...</p>

SEQ 41	<p>Bocão em Plano Médio está de frente para Solução. Este, em Plano Inteiro, está de costas para o espectador, localizado na porção direita do quadro.</p> <p>Bocão empurra o garoto pelo peito, com o dedo indicador da mão direita.</p> <p>Bocão olha Solução da cabeça aos pés enquanto fala.</p>	<p>Bocão:</p> <p>É! É isso aí! Pare de ser você todo.</p>
SEQ 42	<p>Solução em Plano Inteiro vira a cabeça para o seu lado direito e, piscando o olho esquerdo, movimenta a cabeça para cima e para baixo em um sinal afirmativo, com uma expressão irônica.</p> <p>Na porção esquerda do quadro, ao lado de Solução, está o recorte posterior do lançador surgido de dentro do objeto de madeira após este ser armado pelo personagem na SEQ35.</p>	<p>Solução:</p> <p>Ahm!</p>
SEQ 43	<p>Bocão em Plano Inteiro repete os movimentos de Solução: gira a cabeça para o seu lado esquerdo e, piscando o olho direito, movimenta a cabeça para cima e para baixo em um sinal afirmativo, também com expressão irônica.</p>	<p>Bocão:</p> <p>Ahm! É!</p>
SEQ 44	<p>Bocão e Solução em Plano Médio estão de frente um para o outro – em um ângulo de visão lateral. Bocão está na porção esquerda do quadro enquanto Solução está na porção direita deste.</p> <p>Solução ergue a mão direita até a altura do peito e mantém o dedo indicador erguido enquanto fala. Depois ele faz gestos com as mãos como se tentasse comprimir algo imaginário. Após, ele ergue novamente o braço direito, levando o dedo indicador até acima da cabeça, enquanto fala e se aproxima de Bocão.</p> <p>Bocão vira-se de costas para Solução, pega uma espada com a mão direita, coloca-a nos braços do garoto e sai da cena pelo lado esquerdo do quadro.</p> <p>Atrás deles está o recorte anterior do lançador surgido de dentro do objeto de madeira, armado por Solução.</p>	<p>Solução:</p> <p>O senhor está jogando um jogo muito perigoso. Querendo manter toda essa minha Vikingdade impetuosa reprimida... as consequências vão ser terríveis!</p> <p>Bocão:</p> <p>Tá, vou me arriscar.</p> <p>A espada... afie, agora!</p>

SEQ 45	<p>Soluço em Plano Americano segura a espada nos dois braços, curvando o corpo para trás em um esforço para segurar o objeto.</p> <p>Ele se aproxima de uma pedra de polir em forma de roda, encaixada em uma estrutura de metal. Coloca a espada na pedra que, em contato com esta, libera faíscas luminosas.</p> <p>O foco se aproxima do rosto de Soluço acabando com a cena em Plano Inteiro do menino.</p>	<p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Um dia eu chego lá. Porque matar um dragão é tudo para nós.</p>
SEQ 46	<p>Imagem da aldeia com algumas casas em chamas e muitos dragões andando, pulando e voando em meio a ela, enquanto destrói ou recolhe alguns recursos e incendeia suas casas.</p> <p>O foco vai se deslocando ao longo da aldeia até chegar em Stoico.</p> <p>A imagem vai se ampliando até ficar em Plano Geral.</p> <p>Stoico está na base redonda de uma catapulta. Nesta estão mais dois guerreiros. Todos trabalham rapidamente para colocar a mesma em funcionamento.</p> <p>A catapulta é acionada, mostrando o recorte inferior da mesma sendo lançado.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Uma cabeça de Nadder vai pelo menos me dar uma moral. Os Gronkels são osso-duro, se eu derrubar um deles, com certeza eu descolo uma namorada. O Ziperarrepiente é exótico: duas cabeças, prêmio duplo.</p> <p>Homem:</p> <p>Eles acharam as ovelhas!</p> <p>Stoico:</p> <p>Acionar as defesas do nível inferior!</p>
SEQ 47	<p>Na porção esquerda da cena está a catapulta sob uma construção alta e cilíndrica de madeira. Da colher da catapulta são lançadas algumas pedras, cuja maior atinge um dos dragões.</p> <p>Na porção direita do quadro está um recorte da aldeia com alguns dragões e muitas ovelhas.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>E ainda tem...</p>
SEQ 48	<p>Stoico em Plano Americano está na base da catapulta.</p> <p>Um dragão passa voando pelo céu, atrás da catapulta, na porção superior da cena, no sentido da esquerda para a direita.</p> <p>O foco se aproxima de Stoico deixando-o em Plano Inteiro enquanto ele olha para cima, na direção do dragão que acabou de passar.</p> <p>A imagem fica clara e Stoico olha para baixo, movimentando-se para frente.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>...o pesadelo monstruoso. Só os melhores Vikings lutam contra ele.</p>

SEQ 49	<p>Stoico em Plano Inteiro, em um ângulo de visão superior, olha para baixo, em direção ao chão onde foi levantada a estrutura cilíndrica que sustenta a catapulta.</p> <p>O fogo se desloca na direção em que Stoico olha: a estrutura de madeira está em chamas.</p> <p>Um dragão, em chamas, com dentes afiados, surge do meio do fogo. Ele está localizado no centro do quadro e sobe em direção a Stoico, aproximando-se do espectador.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Ele tem o péssimo hábito de se incendiar.</p>
SEQ 50	<p>Stoico em Plano Americano é visto em um ângulo de visão inferior. Segurando uma marreta na mão direita ele ergue o braço direito e o abaixa ríspidamente.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Homem:</p> <p>Recarregar!</p>
SEQ 51	<p>Vista superior de Stoico em Plano Total que bate, com a marreta, na cabeça do dragão, fazendo movimentos bruscos com o próprio corpo no sentido da direita e depois da esquerda. A cabeça do dragão acompanha tais movimentos assim que é atingida pela marreta.</p> <p>O dragão tenta capturar Stoico aproximando-se dele em um movimento rápido com a boca aberta, mas Stoico se esquivava.</p> <p>Stoico cessa os golpes e olha para cima. Neste momento o dragão foge pela porção direita da cena.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Mas o troféu supremo é o dragão que ninguém nunca viu.</p>
SEQ 52	<p>Solução em Plano Médio afia a espada (continuando a cena SEQ44).</p> <p>Ele para sua ação ao ouvir um barulho, retira a espada da pedra abaixando-a em direção ao chão, com o braço direito, enquanto olha para cima.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Chamam ele de...</p>

SEQ 53	<p>Em Plano Médio há quatro guerreiros, sendo dois homens e duas mulheres assim distribuídos, da esquerda para a direita da cena: um homem, uma mulher, um homem (homem 1) e uma mulher. Todos estão vestidos com roupas típicas, porém, apenas os homens usam coletes de pêlo e, dentre as mulheres, apenas uma usa chapéu-de-chifres – a que se encontra mais a direita, sendo a última da fila.</p> <p>Os três primeiros guerreiros (da esquerda para a direita: homem, mulher, homem) seguram seu escudo na mão esquerda. Apenas a última mulher – que está de chapéu-de-chifres – o segura na mão direita.</p> <p>Na porção direita do quadro está, em chamas, a estrutura cilíndrica de madeira que sustenta a catapulta.</p> <p>Um guerreiro (homem 2) surge pela porção direita da cena. Ele carrega uma espada na mão direita e um escudo na esquerda. Usa roupas típicas e chapéu-de-chifres.</p> <p>Um raio de chamas azuis corta o céu da esquerda para a direita, na porção superior do quadro, atingindo a catapulta cuja base estava em chamas. Nesse momento os personagens em cena abaixam-se e levantam seus escudos até a altura da cabeça.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Homem 1: Fúria-da-noite!</p> <p>Homem 2: Abaixem-se!</p>
SEQ 54	<p>Ângulo de visão superior da catapulta após ser atingida pelo raio de chamas azul. Uma grande onda de impacto, de forma circular, se expande a partir dela, ela explode e se incendeia. Enquanto seus resíduos caem no mar e uma bola de fogo se eleva para o céu, o vulto escuro de um dragão para por cima da imagem.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ 55	<p>A catapulta, em um ângulo de visão inferior, está em chamas e com diversos pedaços e resíduos sendo lançados pelo ar ou rolando para baixo.</p> <p>O vulto de Stoico, na base da catapulta, em Plano Total, pula para frente e para baixo em uma diagonal descendente dramática. Atrás dele rola uma grande pedra, na mesma direção.</p> <p>Na porção esquerda da base da catapulta há outro guerreiro que é lançado para baixo, com uma das explosões.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>OUTROS PERSONAGENS – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Ah!</p> <p>Ai!</p> <p>Ah!</p>

SEQ 56	<p>Solução em Plano Médio, em um ângulo de visão lateral, é visto dentro da oficina, mas a imagem começa pelo lado externo da janela.</p> <p>Ele abandona um objeto que segurava, vira-se de frente para o espectador e caminha em direção à janela, com os olhos voltados para cima. Sua cabeça se movimenta entre a esquerda e a direita, sem perder os olhos da direção do céu.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Ele nunca rouba comida, nunca se revela...</p>
SEQ 57	<p>Plano Geral do litoral da aldeia. Na porção esquerda do quadro está o mar, em movimentos de onda. Na porção inferior esquerda há algumas pessoas caminhando e carregando diversos objetos. Na porção direita está a aldeia com algumas casas. Na porção superior direita está uma estrutura de madeira e pedra em chamas, sendo atingida pelo raio de chamas azul.</p> <p>No momento em que é atingido ele explode e desmorona.</p> <p>As pessoas abaixo se abaixam e protegem suas cabeças com os braços, enquanto pedaços de madeira e pedras voam e rolam em todas as direções.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>...e nunca erra.</p>
SEQ 58	<p>Solução em Plano Médio, apoiado na base de madeira da janela da oficina curva o corpo para a frente e arregala os olhos, as sobrancelhas se curvam para cima e para o interior do rosto, a boca é mantida um pouco aberta, em uma expressão de susto.</p> <p>Ele chega o corpo para trás, descendo da bancada de madeira, da alguns passos de costas, se vira de lado, ficando em um ângulo de visão lateral e caminha em direção à porção esquerda do quadro.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Ninguém jamais matou um Fúria-da-noite. E é por isso que eu vou ser o primeiro.</p>

SEQ 59	<p>Bocão em Plano Total está ao lado da estrutura de madeira que sustenta a pedra de polir em forma circular. Devido ao Plano é possível perceber que no lugar do pé direito ele possui um pedaço de madeira.</p> <p>Com a mão direita ele retira a presilha de ferro encaixado do braço esquerdo e a joga no chão. Ele pega uma arma sobre a pedra de polir e a encaixa no braço esquerdo.</p> <p>Soluço em Plano Total surge da porção direita da cena, por detrás de uma parede de madeira onde estão algumas lanças de ferro colocadas verticalmente no sentido de cima para baixo.</p> <p>Após ter a arma encaixada no braço esquerdo, Bocão corre para a frente, aproximando-se do espectador, mancando.</p> <p>Soluço fica parado em frente a pedra de polir apenas olhando para Bocão, sua cabeça segue o movimento do homem.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Bocão:</p> <p>Ahr!</p> <p>Fica de guarda Soluço, precisam de mim lá fora.</p>
SEQ 60	<p>Bocão em Plano Americano está na saída da oficina de costas para o espectador.</p> <p>Ao fundo estão pessoas correndo.</p> <p>Bocão se vira de frente para o espectador, com o braço direito levantado na altura do peito, mantendo o dedo indicador apontado para a frente e os olhos bastante arregalados com as sobrancelhas erguidas.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Bocão:</p> <p>Quietinho. Parado. Aí.</p>
SEQ 61	<p>Soluço em Plano Inteiro olha para a frente com os olhos bem abertos e expressão de decepção.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ 62	<p>Soluço em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, está de costas para o espectador e de frente para Bocão.</p> <p>Bocão em Plano Total, na porção direita da cena, está de frente para Soluço e para o espectador. Ele ergue o braço esquerdo enquanto grita e se vira de costas, indo em direção à aldeia, sempre mancando sobre a perna cujo pé foi substituído por um pedaço de madeira..</p> <p>No momento em que Bocão sai a cor da imagem muda externamente à oficina – indicando uma explosão.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Bocão:</p> <p>Não se mexe.</p>

SEQ 63	<p>Soluço em Plano Médio surge da porção direita do quadro afastando dois guerreiros que estavam no caminho. Ele corre no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>A imagem se amplia mostrando um recorte da aldeia em Plano Geral enquanto Soluço corre por ela, entre as pessoas, empurrando o objeto de madeira que ele havia armado na cena (SEQ35)</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Homem: Aonde você vai, Soluço?</p> <p>Homem: Volta aqui.</p> <p>Soluço: Pois é, já volto!</p>
SEQ 64	<p>Plano Total de três dragões, todos encurralando um pequeno grupo de ovelhas localizadas no centro do quadro, na porção inferior. Dois dragões estão na porção direita da cena e são de cor verde, um está na porção esquerda e é de cor lilás. Todos têm características anatômicas semelhantes.</p> <p>Na porção esquerda superior há uma estrutura de madeira amarrada por cordas.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 65	<p>Stoico em Plano Total segura com as duas mãos uma rede. Ele caminha de lado, no sentido da esquerda para a direita e lança a rede para cima e para a direita.</p> <p>Ao fundo está uma casa de madeira.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 66	<p>Os três dragões e o grupo de cinco ovelhas da cena (SEQ62) são observados sob um ângulo de visão superior com a rede – lançada por Stoico na cena anterior – caindo sobre eles.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 67	<p>Os três dragões da cena anterior são cobertos pela rede lançada por Stoico. A imagem é vista sob um ângulo de visão frontal.</p> <p>Vários guerreiros correm em direção aos dragões cobertos pela rede.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Homem: Vamos acabar com eles!</p>

SEQ 68	<p>Stoico em Plano Médio está de costas para o espectador, na porção esquerda do quadro. Ele olha para uma bola de fogo lançado por um dragão – este em um ângulo de visão lateral – e pula na mandíbula deste, fechando-lhe a boca e cessando a emissão das chamas.</p> <p>A imagem desloca para um ângulo de visão frontal do dragão.</p> <p>Stoico derruba a cabeça do dragão até o chão e segura a boca deste enquanto ele se debate para a esquerda e a direita.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Stoico:</p> <p>Protejam-se. Ainda estão cheios de fogo.</p>
SEQ 69	<p>Soluço em Plano Total está correndo, no sentido da direita para a esquerda, empurrando o objeto que atira boleadeira. Ele agora não está mais na aldeia e corre sob um gramado, sem pessoas ao seu redor.</p> <p>Para em determinado ponto, fixando o objeto atirador no chão.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 70	Plano detalhe das mãos de Soluço abrindo a parte superior do objeto atirador, deixando aparecer o lançador de metal.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 71	Ângulo de visão superior do lançador de metal sendo puxado – pelas mãos de Soluço na porção direita do quadro – de dentro da cápsula de madeira do atirador.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 72	Ângulo de visão inferior do lançador de metal sendo erguido por Soluço – em Plano Médio na porção direita da cena.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 73	Ângulo de visão superior do lançador de metal sendo armado – pelas mãos de Soluço na porção direita do quadro.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 74	<p>Soluço em Plano Médio, na porção direita da cena, está armando e mirando o lançador. Ele mantém os lábios apertados, as pálpebras caídas sobre os olhos e as sobrancelhas curvadas para baixo, em uma expressão de concentração e força.</p> <p>Após armar o atirador ele observa o céu, sem expressão.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE

SEQ 75	Solução em Plano Total está de costas para o espectador, em cima da cápsula de madeira que guarda o lançador – com os pés apoiados nos braços do mesmo. As mãos do garoto estão no lançador e sua cabeça voltada para cima, na direção do céu.	Solução: Ai...
SEQ 76	Solução em Plano Inteiro, com os olhos levemente apertados e a sobrancelha esquerda abaixa, está com expressão de angústia.	Solução: ...quero acertar um dragão, quero acertar um dragão.
SEQ 77	Solução em Plano Total está no centro do quadro, sob a cápsula de madeira do lançador, de costas para o espectador. Na frente do menino, na porção esquerda da cena, há uma estrutura de madeira sustentando uma luneta.	
SEQ 78	Solução em Plano Inteiro, de frente para o espectador. À sua frente está a porção anterior do lançador de boleadeira. Ao fundo do quadro há cinzas e restos de madeira queimadas ou ainda em chamas.	
SEQ 79	Ângulo de visão inferior do recorte de um dos arcos do lançador e da luneta, ambos na porção inferior direita da cena. O restante do quadro é preenchido pelo céu escuro iluminado por pontos de luz simbolizando estrelas. A imagem se desloca fazendo com que o lançador seja visto em toda sua porção superior. Este e a luneta se deslocam da porção direita para a esquerda e para o centro da cena.	RUGIDO DO DRAGÃO
SEQ 80	Retorno à cena (SEQ78): Solução em Plano Inteiro, com as mãos sob o lançador, arregala os olhos ao ouvir um barulho e esboça um leve sorriso fazendo uma expressão de alegria. A seguir ele aperta um pouco os olhos e a boca e curva as sobrancelhas, fazendo com estas desçam sobre as pálpebras, mudando a expressão para concentração. Neste momento ele firma as mãos no lançador.	RUGIDO DO DRAGÃO
SEQ 81	Plano Geral do céu escuro com inúmeros pontos luminosos simbolizando estrelas.	

SEQ 82	<p>Solução em Plano Inteiro é focado entre os dois arcos de madeira do lançador e sobre o canhão de metal deste. Ele mantém os olhos e a boca apertadas e as sobrancelhas curvadas para o interior e para baixo, sobre as pálpebras, ainda em uma expressão de concentração.</p> <p>Ao ouvir um barulho, ele arregala os olhos e levanta a cabeça. A seguir abaixa-a rapidamente levando seu olho direito em direção à mira do lançador – construída com lâmina de metal curvado colocada sobre o canhão de metal. Com as mãos ele movimenta o lançador em diferentes direções.</p>	
SEQ 83	<p>Representação da visão de Solução: no centro do quadro há a mira do lançador por meio do qual se vê o céu. Nas laterais da mira estão os arcos de madeira do lançador e na base da mira, subindo até dentro desta, está o canhão de metal do lançador.</p> <p>A imagem se movimenta até que um raio de chamas azul atinge a luneta, localizada no centro da cena e no interior da mira.</p> <p>Enquanto a luneta se incendeia um dragão preto passa voando em uma diagonal ascendente.</p>	
SEQ 84	<p>Retorno à cena (SEQ82): Solução em Plano Inteiro, localizado entre os arcos e o canhão do lançador, está com os olhos bastante arregalados e a boca apertada, indicando uma expressão de medo.</p> <p>Solução posiciona o lançador, fecha os olhos, cerra os dentes e o aciona, disparando uma boleadeira.</p>	
SEQ 85	<p>Solução em Plano Americano, de costas para o espectador, é lançado para trás com o impactado produzido pelo lançador após este ser acionado.</p> <p>Solução cai com as costas, a cabeça e os dois braços na grama, ficando com as duas pernas para cima.</p>	

SEQ 86	<p>Ângulo de visão superior do Plano Geral: na porção superior do quadro estão os restos de madeira queimados e em chamas; um pouco à frente – próximo ao centro da cena – está Soluço que acabou de ser lançado no chão; na frente de Soluço – na porção inferior do quadro – está o lançador de boleadeira; na porção superior esquerda da cena está um boleadeira em movimentos ascendente e giratório.</p>	
SEQ 87	<p>Soluço caído no chão, olha o que acontece.</p> <p>A imagem se aproxima do Soluço enquanto ele tenta se levantar. Ainda de joelhos no chão, em Plano Americano, o garoto abre a boca, arregala os olhos e levanta as sobrancelhas, em uma expressão de surpresa.</p> <p>Enquanto a cabeça de Soluço se movimenta para o seu lado direito – porção esquerda do quadro – sua boca aberta se transforma em um sorriso e seus olhos voltam ao tamanho original, indicando uma expressão de alegria. Ele tem a respiração ofegante.</p> <p>Ao fundo estão os restos de madeira queimados e em chamas.</p>	RUGIDO DO DRAGÃO
SEQ 88	<p>Soluço em Plano Americano agachado no chão, de costas para o espectador, na porção direita do quadro, mantém sua cabeça erguida na direção do céu.</p> <p>O céu preenche toda a porção esquerda e central da cena. No centro do quadro há um pequeno ponto luminoso – maior do que as estrelas – caindo rapidamente em uma diagonal descende dramática, em direção ao recorte de uma montanha de pedras, localizado na porção direita da cena – atrás de Soluço, que está com a respiração ofegante.</p>	RUGIDO DO DRAGÃO
SEQ 89	<p>Soluço em Plano Médio, em um ângulo de visão superior, olha para a frente com a boca aberta, com o lábio esquerdo levemente erguido; os olhos estão um pouco abertos e as sobrancelhas erguidas.</p> <p>Ele se levanta do chão e a imagem também se levanta, seguindo o rosto do garoto enquanto este ergue os dois braços para cima da cabeça e roda sobre o eixo do próprio corpo.</p>	<p>MÚSICA ANIMADA</p> <p>Soluço:</p> <p>Eu acertei? Ah! Eu acertei!</p>

SEQ 90	<p>Soluço em Plano Médio gesticula enquanto fala com uma expressão de alegria: olhos abertos, sobrancelha levantada e sorriso nos lábios.</p> <p>Ele está na porção direita do quadro e atrás dele, um pouco à esquerda da cena, está a cápsula do lançador de boleadeira.</p> <p>No fundo do quadro – na porção esquerda deste – está a luneta em chamas.</p> <p>Da frente da luneta e do lado esquerdo da cápsula, nas costas de Soluço, surge um dragão – da porção inferior da cena – que vai se levantando da fresta do chão. Ele é bastante grande, possui dentes afiados e um par de chifres longos e voltados para cima.</p> <p>Rapidamente o dragão sobe o gramado e vai em direção à Soluço que não nota a presença do mesmo.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Por acaso alguém aí viu isso?</p>
SEQ 91	<p>Soluço em Plano Total na porção direita do quadro está de costas para o espectador e para o dragão.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o recorte direito do dragão, de costas para o espectador e de frente para o Soluço, indo em direção ao menino.</p> <p>A imagem se aproxima do Soluço deixando-o em Plano Americano ao mesmo tempo em que o dragão abaixa a cabeça. A cabeça do mesmo fica enquadrada na porção esquerda do quadro.</p> <p>Soluço vira-se para trás ficando de frente para o espectador e para o dragão.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>Soluço:</p> <p>É, além de você.</p>
SEQ 92	<p>Soluço em Plano Médio, em ângulo de visão lateral, está na porção direita do quadro, de frente para o dragão.</p> <p>O dragão, na porção esquerda da cena, está de frente para Soluço e o olha com os olhos apertados. Ele levanta a cabeça e a imagem o segue.</p> <p>O dragão arregala os olhos e abaixa a cabeça rapidamente na direção de Soluço.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p>

SEQ 93	<p>Stoico em Plano Inteiro – na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão superior – está de costas para o espectador, porém mantém sua cabeça voltada para trás, sendo possível ver seu rosto.</p> <p>Em frente à Stoico, preenchendo a porção direita e central da cena, está o dragão que Stoico segurou na cena (SEQ68). O dragão está com a cabeça e a boca amarradas por uma corda.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 94	<p>Plano Geral da elevação montanhosa onde se localiza Solução – no centro da cena – sendo seguido pelo dragão – na porção esquerda do quadro. Ambos correm no sentido da esquerda para a direita.</p> <p>Na porção inferior do quadro há um recorte da aldeia com a região superior de uma casa e de uma cerca de madeira e cordas.</p> <p>Na porção direita da cena há uma elevação montanhosa de pedra.</p>	MÚSICA AGITADA Solução: Aaaaaaahhhhhhhhhh!
SEQ 95	<p>Retorno à cena (SEQ93) com ângulo de visão superior de Stoico em Plano Inteiro no centro do quadro.</p> <p>Stoico mantém a cabeça virada para trás e possui uma expressão de decepção enquanto ouve o grito de Solução.</p> <p>Stoico apoia as mãos no chão, curvando o corpo e a cabeça para frente e para baixo, e a seguir se levanta, virando-se para o lado esquerdo do quadro.</p>	MÚSICA AGITADA Solução: Aaaaaaahhhhhhhhhh! Stoico: Ah... Não deixem...
SEQ 96	<p>Stoico em Plano Médio corre para o fundo do quadro, mas olha para a frente da cena – no sentido do espectador.</p> <p>Stoico ergue o braço esquerdo na altura do peito apontando o dedo indicador na direção do espectador. Depois vira-se de costas para o espectador e continua correndo em frente.</p>	MÚSICA AGITADA Stoico: ...eles escaparem. Homem: Certo.

SEQ 97	<p>Plano Geral de Solução sendo perseguido pelo dragão no meio da aldeia.</p> <p>O dragão lança uma bola de fogo que atinge a parede lateral de uma escadaria localizada na porção direita da cena.</p> <p>Solução e o dragão se deslocam da esquerda para a direita e a imagem se movimenta acompanhando-os.</p> <p>Solução tropeça em frente a escada e apoia a mão direita no chão, erguendo-se em seguida. Neste momento o dragão levanta vôo baixo, aumentando a velocidade com que se aproxima de Solução.</p> <p>A imagem se aproxima de Solução focando-o em Plano Total, no momento em que o dragão lança fogo atrás de Solução, na porção esquerda do quadro.</p> <p>A imagem continua se aproximando de Solução focando-o em Plano Médio.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 98	<p>Solução em Plano Inteiro corre e se esconde atrás – de frente para o espectador – de um poste de madeira com a base revestida por metal, localizado no centro na cena.</p> <p>Solução mantém o corpo esticado, as pernas juntas, os braços esticados e bem próximos ao corpo. Os olhos estão um pouco aberto, os dentes cerrados e a porção interna das sobrancelhas levemente levantadas, numa expressão de medo.</p> <p>Na porção esquerda do quadro há uma casa e na porção direita uma escadaria.</p> <p>Detrás do poste surge uma bola de fogo que se espalha preenchendo todas as laterais não ocupadas pelo poste e por Solução.</p> <p>Solução leva as mãos no rosto, fecha os olhos, e abaixa o corpo.</p>	MÚSICA AGITADA Solução: Ah...

SEQ 99	<p>Soluço em Plano Inteiro com as mãos no rosto, levanta a cabeça. Seus olhos estão bastante arregalados e os lábios, bem levantados, deixam à mostra os dentes cerrados, essas características lhe dão uma expressão de pavor.</p> <p>Ele vira a cabeça para o seu lado direito – porção esquerda da cena.</p> <p>A imagem se desloca para a direita mostrando o dragão que surge pelo direito do poste.</p> <p>Quando o dragão fica de lado à Soluço e abre a boca para capturá-lo é atingido por algo que surge pela porção esquerda do quadro.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 100	<p>Stoico e o dragão rolam pelo chão.</p> <p>O dragão fica na porção esquerda da cena e Stoico continua rolando até a porção direita, de onde rapidamente se levanta em Plano Total e bate forte os pés no chão, mantendo os joelhos levemente flexionados, o corpo um pouco curvado para a frente e os braços abertos.</p> <p>O dragão também se levanta.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 101	<p>Na porção direita da cena está um recorte de Stoico, de costas para o espectador.</p> <p>Preenchendo a região central e esquerda do quadro está o dragão, de frente para Stoico e para o espectador.</p> <p>O dragão lança, pela boca, uma pequena quantidade de fogo no chão, entre ele e Stoico.</p> <p>Stoico fecha a mão esquerda.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 102	<p>Stoico em Plano Médio, no centro do quadro, caminha para frente – em direção ao espectador. Nesse momento o dragão surge na porção esquerda da cena.</p> <p>Stoico, com a mão direita, dá um murro na cabeça do dragão.</p> <p>A imagem se amplia mostrando Stoico em Plano Total e a cabeça do dragão sendo lançada em um movimento lateral para a direita do quadro.</p> <p>Stoico continua caminhando em direção ao dragão – no sentido da direita para a esquerda – e dando-lhes murros no rosto.</p> <p>O dragão recua caminhando de costas. Ele se vira para a esquerda e corre nesta direção, alçando vôo.</p>	<p>MÚSICA AGITADA</p> <p>Stoico: Acabou seu gás.</p>

SEQ 103	<p>Stoico em Plano Americano é visto sob um ângulo de visão inferior e está localizado no centro do quadro. Ele mantém sua cabeça levantada em direção ao dragão que está voando no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>Na porção direita da cena – atrás de Stoico – há uma casa íntegra e o poste em chamas. O restante do cenário é preenchido pelo céu escuro.</p> <p>Stoico caminha um pouco à frente, seguindo o movimento do dragão. Ele pára em determinado ponto, respira profundamente: enchendo bem o peito, levantando os ombros e expelindo o ar profundamente em um movimento ríspido de abaixar os braços e o ombro.</p> <p>Stoico se vira em um ângulo de visão frontal enquanto uma mulher de cabelos brancos – usando chapéu de chifres e com uma arma na mão direita – passa na porção esquerda do quadro, no sentido da esquerda para a direita, de costas para o espectador, olhando na direção do dragão que acabou de voar.</p>	<p>SOLUÇÃO – LOCUÇÃO EM OFF:</p> <p>Ah, só tem mais uma coisinha que vocês precisam saber:</p>
SEQ 104	<p>Stoico em Plano Inteiro está de costas para o espectador, na porção esquerda do quadro, de frente para o poste em chamas.</p> <p>O poste em chamas, localizado no centro da cena, cai sobre sua base – já consumida pelo fogo – e tomba lateralmente para a direita deixando à vista Solução, em Plano Total, que se escondia atrás dele.</p>	
SEQ 105	<p>Plano Geral da aldeia, em um ângulo de visão superior, com inúmeras pessoas voltadas na direção do poste que, ainda em chamas, cai sobre uma ponte de madeira.</p> <p>Ao cair o poste quase acerta um homem, que precisa se deslocar rapidamente para não ser atingido.</p> <p>Depois de cair se solta da região superior do poste um disco metálico, ainda em chamas, que se movimenta para o fundo do quadro.</p>	

SEQ 106	<p>Soluço em Plano Inteiro está na porção direita do quadro, de costas para Stoico. Ele fecha os olhos, curva a porção externa das sobrancelhas para baixo, mostra os dentes fechados e curva a porção externa dos lábios para baixo, numa expressão de dor.</p> <p>Na porção esquerda da cena está Stoico em Plano Médio.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Foi mal, pai.</p>
SEQ 107	<p>Plano Geral de algumas construções na porção superior e central do quadro.</p> <p>Na porção inferior da cena há uma enorme rede de cordas e alguns homens correndo em diversas direções.</p> <p>Do fundo do quadro – em direção a frente deste, aproximando-se do espectador – surge o disco metálico em chamas, que se soltou do poste na cena (SEQ105), movimentando-se rapidamente e atropelando tudo que encontra pelo caminho.</p>	<p>Homens:</p> <p>Aaaahhhh!</p>
SEQ 108	<p>Soluço em Plano Médio, de costas para o espectador, está na porção esquerda e inferior do quadro.</p> <p>Na porção direita da cena está o recorte de Stoico em Plano Médio, de costas para o espectador e de frente para Soluço.</p> <p>O restante do quadro é preenchido pelo céu – de um tom mais azulado, mais claro que nas outras cenas – com inúmeros dragões voando no sentido da esquerda para a direita.</p> <p>Alguns dragões carregam objetos em suas patas.</p> <p>Dois dragões dividem uma rede de cordas que sustenta vários objetos.</p>	<p>RUGIDO DE DRAGÕES</p>
SEQ 109	<p>Ângulo de visão frontal da cena anterior (SEQ108): Stoico em Plano Médio está na porção esquerda do quadro, atrás de Soluço, e mantém as mãos fechadas. Os olhos levemente apertados e as sobrancelhas abaixadas lhe dão uma expressão de raiva.</p> <p>Soluço em Plano Médio está na porção direita da cena e mantém uma mistura de expressões de medo e arrependimento devido às características: lábios apertados, olhos arregalados e sobrancelhas levantadas.</p> <p>Atrás de Soluço e Stoico estão várias pessoas em ângulo de visão frontal.</p> <p>Soluço se vira na direção de Stoico.</p>	<p>PESSOAS CONVERSANDO</p> <p>BALIDO DE OVELHAS</p>

SEQ 110	<p>Soluço em Plano Inteiro na porção central do quadro. Atrás dele há várias pessoas em ângulo de visão frontal.</p> <p>Depois de falar Soluço é erguido e puxado, pelo colete de pêlo, para a porção esquerda da cena.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Mas eu acertei um Fúria-da-noite.</p> <p>Aai!</p>
SEQ 111	<p>Stoico e Soluço caminham em Plano Total, em ângulo de visão lateral, da direita para a esquerda do quadro, passando entre um corredor de pessoas.</p> <p>Soluço não caminha voluntariamente – ele é arrastado e puxado por Stoico. Enquanto caminha ele olha e aponta os braços para trás.</p> <p>As pessoas pelas quais Stoico e Soluço passam estão voltadas na direção deles, olhando-os. Todas as pessoas usam roupas típicas de guerreiro, chapéu-de-chifres e estão munidos de armas e escudos.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Pai. Pai, não foi como das outras vezes, pai. Dessa vez eu acertei ele mesmo.</p>
SEQ 112	<p>Stoico em Plano Americano puxa Soluço em Plano Americano, ambos em ângulo de visão frontal.</p> <p>Stoico está na região central do quadro.</p> <p>Na porção inferior da cena, atrás de Stoico e Soluço, estão diversas pessoas, maioria homens, olhando para os dois personagens.</p> <p>Na porção superior do quadro está o céu.</p> <p>Stoico e Soluço caminham até sumirem na porção esquerda da cena, depois de passarem na frente de Bocão, em Plano Médio, que olha para os dois com os lábios fechados e os olhos arregalados, em uma expressão de decepção, ficando no centro do quadro.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Vocês estavam ocupados e eu estava com ele na mira. Ele caiu perto do Penhasco do Corvo.</p>
SEQ 113	<p>Stoico em Plano Médio para de caminhar em frente a uma casa, na porção central do quadro e solta Soluço, em Plano Inteiro, de costas para o espectador, que continua falando.</p> <p>Stoico grita enquanto movimenta o corpo um pouco para baixo e para frente, aproximando-se de Soluço. Este para de falar neste momento.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Tem que enviar um grupo de buscas antes que ele acabe indo embora.</p> <p>Stoico:</p> <p>Chega!</p>

SEQ 114	<p>Soluço em Plano Médio está na porção direita do quadro. Ele mantém os lábios fechados e os olhos arregalados e movimentando-se para os lados, como se tentasse – sem mover a cabeça – olhar as pessoas que estão atrás dele.</p> <p>Atrás de Soluço estão várias pessoas, com roupas típicas. Do seu lado esquerdo – mais a direita da cena – está Bocão – que também observa a cena.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está o recorte do braço de Stoico, de costas para o espectador e de frente para Soluço e para a multidão.</p>	<p>Stoico:</p> <p>Agora...</p>
SEQ 115	<p>Stoico em Plano Médio está na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão inferior. Ele mantém os olhos um pouco apertados, com as sobrancelhas abaixadas sobre as pálpebras – enquanto fala – em uma expressão de raiva.</p> <p>Na porção direita do quadro está um recorte de uma casa.</p> <p>Stoico gesticula e olha para os lados e para frente enquanto fala.</p>	<p>Stoico:</p> <p>...chega! Toda vez que você sai por aí acontecem desastres. Você não vê que eu tenho problemas maiores?</p> <p>O inverno está chegando e eu tenho que alimentar a aldeia inteira.</p>
SEQ 116	<p>Retorno à cena (SEQ114).</p> <p>Soluço em Plano Médio olha para a frente com a boca fechada, os olhos bem abertos e a porção externa da sobrancelha esquerda curvada para baixo, em uma expressão de tristeza.</p> <p>Atrás dele estão diversas pessoas.</p> <p>Depois que Soluço fala um guerreiro localizado à esquerda do quadro coloca a mão na barriga.</p>	<p>Soluço:</p> <p>É, cá entre nós, bem que esse pessoal poderia comer um pouquinho menos. Você não acha não?!</p>
SEQ 117	<p>Stoico em Plano Médio está na porção esquerda do quadro, de frente para Soluço.</p> <p>Soluço em Plano Inteiro está na porção direita da cena, de costas para o espectador e de frente para Stoico.</p>	<p>Stoico:</p> <p>Eu não estou brincando, Soluço.</p> <p>Ah!</p> <p>É tão difícil assim pra você obedecer ordens?</p>

SEQ 118	<p>Soluço em Plano Médio está na porção direita do quadro em um ângulo de visão frontal. Atrás dele está a multidão que observa a tudo.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o recorte de Stoico de costas para o espectador.</p> <p>Soluço movimenta as mãos e os braços enquanto fala.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Mas é que eu não consigo me segurar, pai. Quando eu vejo um dragão eu tenho que ... matá-lo.</p> <p>O que que eu vou fazer? É meu jeito de ser, pai.</p>
SEQ 119	<p>Retorno à cena (SEQ117)</p> <p>Stoico em Plano Médio, na porção esquerda da cena, leva a mão esquerda ao rosto enquanto fecha os olhos. Ele mantém a mão no rosto enquanto fala.</p> <p>Soluço em Plano Inteiro está na porção direita do quadro, de costas para o espectador e de frente para Stocio.</p>	<p>Stoico:</p> <p>Ah! Você pode ser muitas coisas, mas matador de dragão é que não é.</p>
SEQ 120	<p>Soluço em Plano Médio está na porção direita do quadro. Ele mantém a boca apertada, os olhos um pouco fechados e as sobrancelhas abaixadas, em uma expressão de tristeza.</p> <p>Soluço movimentando a cabeça nas direções da esquerda e direita, abaixa-a em direção ao peito.</p> <p>Atrás de Soluço está a multidão que assiste à cena.</p>	

SEQ 121	<p>Na porção esquerda do quadro está Stoico em Plano Médio, em um ângulo de visão lateral, de frente para Solução. Atrás dele – ainda na porção esquerda – há uma casa.</p> <p>Na porção direita da cena está Solução em Plano Médio, em um ângulo de visão lateral, de frente para Stoico. Ele mantém a cabeça baixa e a expressão de tristeza. Atrás dele – ainda na porção direita – há o recorte de uma montanha rochosa.</p> <p>Atrás dos dois personagens, em um ângulo de visão frontal, está a multidão observando a conversa entre Stoico e Solução.</p> <p>A imagem se amplia mostrando Bocão que se aproxima de Solução – em Plano Americano – pelas costas e, com a mão direita, lhe dá um tapa na cabeça.</p> <p>Stoico – em Plano Americano – movimenta-se para trás e caminha no sentido da esquerda para a direita.</p> <p>Solução caminha no sentido da direita para a esquerda, de cabeça baixa, seguido por Bocão.</p>	<p>Stoico:</p> <p>Agora volta pra casa.</p> <p>Leve ele pra dentro.</p> <p>Vou ter que dar um jeito nessa bagunça.</p>
SEQ 122	<p>Solução e Bocão em Plano Total surgem da porção direita do quadro e caminham no sentido da direita para a esquerda, aproximando-se de um corredor formado por Perna-de-peixe, Melequento, e os gêmeos Cabeça-quente e Cabeça-dura. Estes olham para Solução e sorriem.</p> <p>Cabeça-dura empurra com o ombro o Cabeça-quente depois que ele fala.</p> <p>Melequento se aproxima de Solução para falar.</p> <p>Atrás do corredor, sentada em alguns degraus de pedra está Astrid segurando uma arma e acompanhando o movimento do Solução com a cabeça ligeiramente abaixada.</p> <p>Bocão coloca a mão direita sobre o chapéu-de-chifres do Melequento e o empurra para trás.</p> <p>Solução e Bocão somem pela porção esquerda do quadro.</p> <p>Melequento se levanta, ajeita o chapéu-de-chifres na cabeça e ri.</p>	<p>RISADAS</p> <p>Cabeça-quente:</p> <p>Você deu um show, em?!</p> <p>Melequento:</p> <p>Nunca vi ninguém fazer tanta burrada.</p> <p>Valeu em?!</p> <p>Solução:</p> <p>Obrigado, obrigado! Eu tentei.</p> <p>Melequento:</p> <p>Aaai!</p>

SEQ 123	<p>Plano Geral: Solução e Bocão – este atrás daquele – em um ângulo de visão lateral, caminham no sentido da direita para a esquerda, subindo um morro gramado em direção a uma casa – localizada na porção esquerda do quadro – com muitos artefatos na sua região frontal.</p> <p>Da porção direita da cena parte uma escadaria com destino ao centro do quadro onde está localizada uma construção grande, feita de pedra.</p> <p>Acima do início da escada – na porção direita inferior da cena – está o horizonte com a claridade do nascer do sol.</p> <p>Solução vira-se para trás, ficando de frente para Bocão e fala com ele.</p>	<p>Solução:</p> <p>Mas eu acertei mesmo.</p> <p>Bocão:</p> <p>Tá Solução.</p> <p>Solução:</p> <p>Ele nunca me ouviu...</p>
SEQ 124	<p>Solução em Plano Total caminha em direção ao espectador, à esquerda de Bocão.</p> <p>Bocão em Plano Médio caminha em direção ao espectador, à direita de Solução.</p> <p>Atrás deles está a aldeia, com algumas casas dispostas de forma circular, todas com a região frontal voltadas para o mesmo ponto.</p> <p>Atrás das casas está o mar e acima desse o céu, já claro.</p>	<p>Solução:</p> <p>...e quando ele me ouviu é sempre com aquele olhar de decepcionado, sabe?! Com aquela cara murcha de quem acha que está faltando carne no sanduíche.</p>
SEQ 125	<p>Solução em Plano Médio está na frente de uma porta de madeira. Ele anda de um lado para o outro, enquanto fala, e mantém a cabeça levantada e o peito estufado.</p>	<p>Solução (fazendo voz mais grossa):</p> <p>Dá licença garçonne! Acho que a senhorita me trouxe o moleque errado. Eu pedi um menino jumbo, com braços carnudos, porção extra de coragem e cobertura de glória.</p> <p>Olha só! Isso aqui é uma espinha de peixe falante.</p>
SEQ 126	<p>Bocão em Plano Médio na porção direita do quadro.</p> <p>Atrás do Bocão estão algumas casas dispostas circularmente, todas voltadas para um mesmo ponto.</p> <p>Na porção esquerda da cena está Solução em Plano Inteiro, de costas para o espectador e de frente para Bocão.</p>	<p>Bocão:</p> <p>Não você entendeu tudo errado. O problema não é a sua aparência, é o que está dentro de você que ele não agüenta.</p>

SEQ 127	<p>Solução em Plano Médio está na frente de uma porta de madeira. Ele mantém a porção direita do lábio superior levantado, o olho esquerdo apertado pela sobrancelha, o olho direito aberto com a porção interna da sobrancelha curvada para baixo. Tudo isso lhe dá uma expressão de indignação.</p> <p>Depois de falar, Solução vira-se de costas para o espectador, ficando de frente para a porta.</p>	<p>Solução:</p> <p>Valeu, sua sinceridade é comovente!</p> <p>Bocão:</p> <p>A questão é:</p>
SEQ 128	<p>Bocão em Plano Médio está na porção direita do quadro.</p> <p>Atrás do Bocão estão algumas casas.</p>	<p>Bocão:</p> <p>...pare de se esforçar tanto em ser o que você não é.</p>
SEQ 129	<p>Solução em Plano Médio está com o corpo voltado de frente para a porta, mas a cabeça está virada para trás, em um ângulo de visão frontal. Sua mão direita está sobre a maçaneta de metal da porta.</p> <p>Solução está com a cabeça baixa, os olhos um pouco fechados e a porção interna das sobrancelhas levantadas e próximas uma da outra, formando uma ruga entre elas, numa expressão de tristeza.</p> <p>Solução empurra a porta com a mão direita, abrindo-a. Virando-se totalmente para frente – ficando de costas para o espectador – ele entra na residência escura.</p>	<p>Solução:</p> <p>Eu só quero ser igual a vocês.</p>
SEQ 130	<p>Retorno à cena (SEQ128).</p> <p>Bocão olha para frente e suspira.</p>	<p>MÚSICA TRISTE</p>

SEQ 131	<p>Plano Geral: Bocão, em um ângulo de visão lateral, na porção direita inferior do quadro, está em frente à casa onde Soluço acabou de entrar.</p> <p>Atrás de Bocão há uma escadaria de pedras que começa na porção direita inferior, subindo até a porção central superior.</p> <p>Em frente à Bocão, ocupando toda a porção esquerda do quadro, está a casa onde Soluço entrou.</p> <p>Bocão se vira para trás, ainda em um ângulo de visão lateral, e caminha no sentido da esquerda para a direita.</p> <p>A imagem se desloca até a região posterior da casa, onde uma porta de madeira se abre e Soluço sai.</p> <p>Ele cai no gramado, se levanta e corre, em um ângulo de visão lateral, no sentido da direita para a esquerda.</p>	MÚSICA TRISTE
--------------------	---	----------------------

APÊNDICE D:

Decupagem – *Como treinar seu dragão*

Trecho 2

IMAGEM	SOM
<p>SEQ1 Desenho à mão em uma folha de papel. O desenho representa: na porção esquerda, uma aldeia, localizada em uma ilha, cercada pelo mar; na porção direita, um prolongamento da ilha, com algumas árvores, sem nenhuma casa, e muitas marcações em “X”. Na porção superior direita há uma seta vertical.</p> <p>A imagem se amplia em um Plano Detalhe da mão esquerda de Solução, segurando um graveto, percorrendo o desenho-mapa.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
<p>SEQ2 Solução em Plano Médio, localizado na região central do quadro, segura um caderno aberto na mão direita e um graveto na esquerda. Ambas as mãos estão levantadas na altura do peito.</p> <p>Atrás de Solução há árvores altas, com a copa verde.</p> <p>Solução arregala os olhos.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>PÁSSAROS CANTANDO</p>
<p>SEQ3 Solução em Plano Médio está na porção direita do quadro, de costas para o espectador. Ele mantém a mão direita levantada, segurando o caderno, e o braço esquerdo está verticalmente localizado, ao lado do corpo.</p> <p>Compondo todo o cenário ao redor de Solução há plantas de porte pequeno, médio e alto.</p> <p>Solução se vira para a esquerda, ficando em um ângulo de visão lateral, e caminha no sentido da direita para a esquerda.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>

SEQ4	Plano detalhe da mão esquerda do Solução sobre a porção esquerda do desenho feito sobre o caderno. Solução marca mais um “X” no desenho e o rabisca integralmente.	MÚSICA CALMA
SEQ5	<p>Solução em Plano Médio olha para o caderno com os olhos arregalados, as sobrancelhas levantadas e curvadas na porção interna, a boca aberta e curva na porção superior, em uma expressão de raiva.</p> <p>Com a mão direita Solução coloca o graveto dentro do caderno, descendo o braço direito para o lado do corpo. Com a mão esquerda ele fecha o caderno enquanto suspira. Depois Solução guarda o caderno dentro do colete de pelo marrom.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Solução:</p> <p>Ah, os deuses me odeiam.</p>

SEQ6	<p>Plano Geral: Solução, em um ângulo de visão lateral, localizado no centro do quadro, caminha da direita para a esquerda em um relevo inclinado para baixo. Ao redor há inúmeras árvores, plantas pequenas, rochas e uma elevação de terra localizada na porção direita da cena.</p>	<p>Solução:</p> <p>Tem gente que perde a faca, perde o escudo. Mas eu não!</p>
SEQ7	<p>Solução em Plano Médio, localizado na porção direita do quadro, fala e gesticula.</p> <p>Ao redor dele está a mata fechada.</p> <p>Surge da porção superior esquerda um ramo seco. Solução bate, com força, a mão direita nesse ramo seco. O ramo desloca-se para frente e volta rapidamente em direção a Solução, atingindo-o no rosto.</p> <p>Solução coloca a mão direita na testa, abre os lábios mostrando os dentes cerrados, fecha os olhos com as sobrancelhas curvadas e apertadas, fazendo rugas na testa, tudo isso indicando uma expressão de dor.</p> <p>Com o olho direito fechado e a mão direita abaixo do queixo, Solução levanta a cabeça na porção esquerda superior – na direção da origem do ramo seco.</p>	<p>Solução:</p> <p>Eu consigo perder um dragão inteiro!</p> <p>Ai!</p>
SEQ8	<p>Solução em Plano Inteiro está na porção direita do quadro, de costas para o espectador.</p> <p>Na frente do Solução há o tronco de uma árvore cuja lateral esquerda – localizado no centro da cena – está quebrado e caído para o lado esquerdo.</p> <p>Solução movimenta a cabeça para cima e para a esquerda, acompanhando o trajeto feito pelo pedaço que se soltou do tronco.</p> <p>A imagem se desloca para a esquerda, até a ponta quebrada e caída no chão, onde há, também, um recorte na terra, com outras árvores quebradas.</p>	<p>PÁSSAROS CANTANDO</p> <p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ9	<p>Solução em Plano Total está na porção direita do quadro, olhando para baixo. Ao lado dele, no centro da cena, está a árvore com uma parte quebrada.</p> <p>Solução desce para dentro do buraco aberto na terra em frente à árvore quebrada e caminha lentamente em direção ao espectador.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>

SEQ 10	<p>Soluço em Plano Médio está no centro do quadro, de costas para o espectador. Ele caminha dentro do buraco aberto na terra. À sua frente está a continuação do recorte na terra. Ao redor de soluço está o degrau de terra mais alto – por não ter sido recortado – e coberto de grama, com muitas árvores quebradas.</p> <p>Soluço caminha em direção ao fundo do quadro observando os galhos quebrados e deixados pelo trajeto.</p> <p>Soluço chega ao fim do buraco feito na terra e, apoiado as mãos em sua borda, olha para a região posterior a este. Lá está um dragão preto deitado no chão, entre as pedras.</p> <p>Soluço abaixa-se rapidamente no interior do buraco enquanto aperta os olhos, abaixa as sobrancelhas e mostra os dentes cerrados, em uma expressão de surpresa.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 11	<p>Na porção inferior do quadro está o chão coberto por grama.</p> <p>Na porção esquerda da cena há a base de uma árvore.</p> <p>O restante do quadro é preenchido pelas imagens distantes da mata.</p> <p>No centro do quadro, na porção inferior, surge Soluço saindo do buraco bem devagar. Ele está com os olhos bastante arregalados, as sobrancelhas levantadas e a boca aberta, em uma expressão de medo.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 12	<p>Soluço em Plano Inteiro está no centro do quadro, de costas para o espectador.</p> <p>A imagem desloca-se para a esquerda, deixando Soluço na porção direita da cena e, no centro deste, o dragão preto, caído no chão, enrolado pelas asas, pescoço e patas por uma corda.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE

SEQ 13	<p>Soluço em Plano Médio está no centro do quadro, com o restante do corpo ainda dentro do buraco feito pelo recorte na terra.</p> <p>Ele tateia, com as duas mãos, a blusa verde que usa abaixo do colete de pelo marrom. Com a mão esquerda ele pega uma faca – colocada na altura da cintura, na região posterior do corpo – e a aponta para frente (em posição horizontal), segurando-a com as duas mãos.</p> <p>Soluço aproxima a faca do próprio corpo (em posição vertical), olhando-a fixamente.</p> <p>Soluço olha para frente com a respiração ofegante.</p>	<p>PÁSSAROS CANTANDO</p> <p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ 14	<p>Soluço em Plano Total, de costas para o espectador, caminha em direção ao dragão. Este está localizado na linha central e superior do quadro.</p> <p>Entre o dragão e Soluço há uma grande pedra com a superfície arredondada, na qual Soluço se esconde.</p>	<p>PÁSSAROS CANTANDO</p>
SEQ 15	<p>Soluço em Plano Médio, ângulo de visão lateral, está no centro do quadro, com as costas encostadas na pedra localizada entre ele e o dragão. Suas mãos estão na altura do peito e seguram uma faca.</p> <p>Soluço está com o lábio superior levantado e curvado, mostrando os dentes, as pálpebras estão abaixadas sobre os olhos, em uma expressão de medo.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está a pedra na qual Soluço se encosta.</p> <p>Na porção direita da cena, atrás do Soluço, estão outras pedras parcialmente cobertas por musgo.</p> <p>Soluço respira de forma ofegante enquanto caminha lentamente para frente, em direção ao espectador.</p>	

SEQ 16	<p>No centro e na porção direita do quadro está a pedra – localizada entre o dragão e Solução. Surgindo atrás da pedra – na porção esquerda da cena – está o dragão deitado imóvel, amarrado do pescoço para baixo.</p> <p>A imagem se desloca para frente – aproximando-se do dragão – mostrando o dragão de corpo inteiro.</p> <p>Ao fundo está a mata.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 17	<p>Solução em Plano Total está na porção direita do quadro, ao lado da pedra em que se escondia. Ele segura, na mão esquerda, a faca, e observa o dragão.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o recorte do dragão, deitado no chão, de costas para o espectador.</p> <p>Solução caminha em direção ao dragão. Ao se aproximar dele, Solução vai se abaixando enquanto estica os dois braços na direção do animal.</p> <p>Solução levanta-se, olha para os lados e movimenta os braços para cima e para baixo, falando e sorrindo, em uma expressão de alegria.</p> <p>Solução aproxima-se do dragão e coloca seu pé direito sobre o pescoço do animal, enquanto estufa o peito e mantém os braços abertos na lateral do corpo.</p> <p>O dragão movimenta-se e Solução é lançado para trás.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Solução:</p> <p>Olha só! Eu consegui! Ah, eu consegui! Isso vai limpar minha barra! Eu derrubei essa fera poderosa!</p>
SEQ 18	<p>Solução em Plano Médio, ângulo de visão lateral, desloca-se bruscamente da esquerda para a direita até atingir as costas em uma pedra alta com a superfície arredondada. Ele abre bastante a boca – incluindo os dentes -, arregala os olhos e levanta as sobrancelhas, em uma expressão de pavor.</p>	GEMIDO DO DRAGÃO

SEQ 19	<p>Solução em Plano Total, ângulo de visão lateral, está na porção direita do quadro; com as costas encostadas na pedra; joelhos flexionados e corpo agachado; braço esquerdo estendido na altura do peito, com a mão esquerda segurando a faca e a apontando-a na direção do dragão.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o dragão deitado no chão. Sua cabeça está próxima ao espectador e as patas traseiras distantes. O olho do dragão está fechado.</p> <p>O restante do quadro é preenchido por pedras, árvores e plantas baixas.</p> <p>Solução caminha em direção ao dragão apontando-lhe a faca com as duas mãos.</p>	<p>GEMIDOS DO DRAGÃO</p> <p>RESPIRAÇÃO DO SOLUÇO</p>
SEQ 20	<p>Plano Detalhe do peito do dragão com a respiração pesada e difícil.</p> <p>A imagem se desloca para a esquerda, em direção à cabeça do animal que é mostrada em um ângulo de visão lateral.</p> <p>O dragão abre o olho – sendo possível observar apenas a região esquerda do seu rosto – de cor verde-amarelado, com a pupila negra no formato elipsoidal, no sentido vertical.</p> <p>O dragão mantém-se imóvel.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ 21	<p>Solução em Plano Médio está na porção direita do quadro, segurando com as duas mãos a faca apontada na direção do dragão.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está o recorte do dragão.</p> <p>Solução movimenta a faca na direção do peito do dragão e olha para o rosto do animal.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ 22	<p>Plano Detalhe do rosto do dragão em um ângulo de visão superior, com o olho aberto.</p>	<p>GEMIDOS DO DRAGÃO</p>

SEQ 23	<p>Retorno à cena (SEQ21).</p> <p>Soluço respira profundamente e aponta a faca novamente para o peito do dragão enquanto fala e o olha no rosto.</p> <p>Soluço vira a faca para a posição vertical, no sentido de cima para baixo e a segura firme com as duas mãos enquanto olha para o peito do dragão.</p> <p>Soluço fecha os olhos e fala. Depois ele grita olhando e curvando o corpo na direção do dragão enquanto solta a mão esquerda da faca, segurando-a apenas com a mão direita.</p> <p>Soluço segura a faca novamente com as duas mãos e foca o olhar no peito do dragão.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Soluço:</p> <p>Agora eu vou te matar dragão. Depois, eu vou tirar o seu coração e vou levar para o meu pai.</p> <p>Eu sou Viking.</p> <p>Eu sou um Vinking!</p>
SEQ 24	<p>Soluço em Plano Médio está de costas para o espectador e de frente para o dragão, em um ângulo de visão superior, na porção direita do quadro.</p> <p>Soluço segura a faca com as duas mãos no sentido vertical para baixo, apontando-a na direção do peito do dragão.</p> <p>No centro da cena está o dragão deitado no chão, em um ângulo de visão lateral, com o olho esquerdo aberto e direcionado para Soluço.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 25	<p>Soluço em Plano Médio está no centro do quadro segurando a faca com as duas mãos. Sua respiração está rápida e ofegante, ele fecha os olhos e ergue os braços com as mãos acima da cabeça.</p> <p>A imagem se aproxima de Soluço deixando-o em um Plano Inteiro. Ele está com os olhos fechados, as sobrancelhas curvadas e abaixadas sobre os olhos; os dentes estão mordendo o lábio inferior da boca.</p> <p>Soluço abre um pouco os olhos – olhando para baixo – e a boca, deixando os dentes à mostra.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 26	Retorno à cena (SEQ22).	MÚSICA CALMA
SEQ 27	<p>Soluço em Plano Médio, no centro do quadro, está com os braços erguidos acima da cabeça e olha para baixo.</p> <p>Ele aperta os olhos, em um movimento brusco, e levanta a cabeça.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 28	<p>Retorno à cena (SEQ22).</p> <p>O dragão que olha para Solução fecha o olho e movimenta a cabeça para trás, deitando-a no chão e deixando o pescoço à mostra.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>GEMIDO DO DRAGÃO</p>
SEQ 29	<p>Retorno à cena (SEQ27).</p> <p>Solução em Plano Médio, no centro do quadro, com os olhos fechados, solta o corpo – descontraindo os músculos dos ombros e do peito – mas mantém os braços erguidos acima da cabeça, enquanto expira profundamente.</p> <p>Solução, ainda com os olhos fechados, ergue novamente o corpo estufando o peito. Ele aperta os olhos, abaixa as sobrancelhas e levanta os lábios, deixando à mostra os dentes cerrados, numa expressão de força.</p> <p>Solução solta o corpo descontraindo os músculos.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 30	<p>Solução em Plano Americano está na porção direita do quadro, em pé diante do dragão, com a cabeça abaixada e os braços erguidos – segurando a faca – apoiados na cabeça.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está o recorte do dragão deitado no chão, de costas para o espectador e de frente para Solução. Ele está com a respiração acelerada.</p> <p>Solução respira algumas vezes, abre os olhos, observa o dragão e abaixa os braços, segurando a faca com a mão direita.</p> <p>Solução passa a mão esquerda no rosto e a abaixa. Levanta a mão direita e olha para a faca, desviando o olhar para o dragão.</p> <p>Solução abaixa a mão direita e, olhando para o dragão, fecha a boca – apertando os cantos da mesma – e desce as pálpebras sobre os olhos, em uma expressão de contrariedade.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 31	Imagem do peito do dragão que respira com dificuldade.	MÚSICA CALMA

SEQ 32	<p>Solução em Plano Médio, no centro do quadro, em um ângulo de visão inferior, olha na direção do dragão.</p> <p>Na porção inferior do quadro está o recorte do dragão amarrado e respirando com dificuldade.</p> <p>Solução movimenta os olhos ao longo do corpo do dragão.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 33	<p>Solução em Plano Total está na porção direita do quadro, em um ângulo de visão lateral, em pé diante do dragão, observando-o.</p> <p>No centro da cena está o dragão deitado no chão, amarrado, com os olhos fechados.</p> <p>Solução dá alguns passos de costas e movimenta-se para virar de costas para o dragão, mas para e olha para ele novamente.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>Solução: O que foi que eu fiz?</p>
SEQ 34	Dragão deitado no chão amarrado e com os olhos fechados.	MÚSICA CALMA
SEQ 35	Solução em Plano Inteiro, no centro do quadro, abaixa a cabeça, aperta os olhos, curva a região interna das sobrancelhas para baixo e fecha a boca, em uma expressão de tristeza.	MÚSICA CALMA
SEQ 36	Plano Detalhe do olho esquerdo do dragão se abrindo bruscamente.	BARULHO DE CORTE
SEQ 37	<p>Solução em Plano Inteiro, na porção direita do quadro, de costas para o espectador e de frente para o dragão, segura com a mão direita a corda que prende o corpo do dragão e, com a mão esquerda segurando a faca, corta as cordas.</p> <p>Na frente de Solução há apenas o corpo negro do dragão.</p>	<p>BARULHO DE CORTE</p> <p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>

SEQ 38	<p>Soluço, na porção direita do quadro, está com o joelho esquerdo dobrado e apoiado no chão, o direito está dobrado e para cima. Na perna direita ele apoia o cotovelo direito. Com a mão direita ele segura as cordas. O braço esquerdo está no ar e a mão esquerda segura a faca que cerra as cordas.</p> <p>Soluço olha para as cordas que estão sendo cortadas e para seu lado esquerdo – na direção do espectador – com expressão de medo (região interna das sobrancelhas levanta, olhos bem abertos e porção esquerda da boca erguida).</p> <p>No centro do quadro está o dragão deitado no chão – com a cabeça voltada para o espectador – e olhos abertos. A pupila do dragão está direcionada para Soluço.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>BARULHO DE CORTE</p>
SEQ 39	Plano Detalhe das patas do dragão sendo soltas pela corda que se afrouxa.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 40	<p>Soluço em Plano Médio, na porção direita do quadro, corta uma corda com a mão esquerda.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o dragão que permanecia deitado. Após Soluço cortar a última corda, ele se levanta bruscamente.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 41	Soluço agachado no chão, no centro do quadro, joga seu corpo para trás e para o chão enquanto o dragão – na porção esquerda da cena – parte para cima dele.	<p>RUGIDO DE DRAGÃO</p> <p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ 42	<p>Soluço em Plano Médio, em um ângulo de visão lateral, é lançado com a cabeça contra uma pedra pelo dragão que mantém sua garra anterior direita no pescoço do menino.</p> <p>Soluço está com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca um pouco aberta, em uma expressão de pavor.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 43	<p>Soluço em Plano Médio está na porção direita do quadro, em um ângulo de visão superior, preso pelo pescoço, em uma pedra, pela garra anterior direita do dragão.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está o recorte do dragão, em Plano Inteiro, de costas para o espectador e de frente para Soluço.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>Soluço: Ai!</p>

SEQ 44	Plano Detalhe dos olhos do dragão.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 45	Solução em Plano Inteiro, no centro do quadro, em um ângulo de visão superior, com a cabeça apoiada na pedra e o pescoço preso pela garra do dragão. Ele mantém a expressão de pavor.	MÚSICA DE SUSPENSE Solução: <i>Ajuda</i>
SEQ 46	Plano Detalhe do olho direito do dragão.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 47	Retorno à cena (SEQ45). Solução em Plano Inteiro, no centro do quadro, movimenta a cabeça para a porção direita do quadro enquanto começa a apertar os olhos. Solução relaxa os músculos do rosto, abre os olhos e a boca e volta a cabeça na direção do dragão.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 48	Dragão em Plano Inteiro, no centro do quadro, com o corpo sobre Solução. Na porção direita da cena está uma pedra alta. Entre a pedra e o dragão está o recorte da cabeça de Solução. O dragão abre as asas levantando o corpo e estufando o peito. Ele abre a boca enquanto ergue a cabeça, afastando-se de Solução.	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 49	Retorno à cena (SEQ45). A imagem vai se afastando de Solução enquanto ele movimenta a cabeça para o seu lado direito – região direita do quadro – e fecha os olhos.	MÚSICA DE SUSPENSE RUGIDO DE DRAGÃO

SEQ 50	<p>Soluço em Plano Total, no centro do quadro, está deitado no chão, com a cabeça apoiada na pedra.</p> <p>Sobre Soluço está o grande dragão Pedro, apoiando a pata anterior direita sobre o peito do menino. As asas do dragão estão abertas e levantadas.</p> <p>O restante da cena é preenchida por pedras, árvores e plantas baixas.</p> <p>O dragão se levanta retirando a pata do peito do Soluço. Ele abaixa novamente, apoiando ambas as patas dianteiras no chão ao redor do corpo do menino, e abre bastante a boca enquanto solta um forte rugido.</p> <p>Soluço mantém a cabeça virada lateralmente, próximo ao ombro esquerdo, e os olhos fechados.</p> <p>O dragão se vira para a porção esquerda do quadro e movimenta-se nessa direção.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>RUGIDO DE DRAGÃO</p>
SEQ 51	<p>No centro do quadro está o dragão, de costas para o espectador, partindo do chão e pegando vôo. Atrás dele fica a poeira no chão.</p> <p>Na porção direita do quadro está o recorte da pedra na qual Soluço apoia a cabeça. Ele está deitado no chão – com a cabeça próxima ao espectador e os pés distantes.</p> <p>O restante da cena é preenchida por árvores e plantas baixas.</p> <p>Soluço levanta a cabeça na direção do dragão, acompanhando o movimento do animal.</p> <p>A imagem se desloca acompanhando o movimento do dragão e se aproxima dele, mostrando-o voar entre a mata, deslocar-se para a direita, bater em uma muralha de pedra e perder altitude.</p>	<p>FOLHAS DE ÁRVORES EM MOVIMENTO</p> <p>RUGIDO DE DRAGÃO</p>

SEQ 52	<p>Soluço em Plano Total, no centro do quadro, está sentado no chão, com as costas apoiadas na pedra e as pernas esticadas para frente. A mão direita do menino está sobre o peito e ele respira rapidamente.</p> <p>Soluço está com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas, boca e dentes abertos e lábio superior curvado, em uma expressão de susto.</p> <p>A faca de Soluço está no chão, ao lado do menino, na porção direita do quadro.</p> <p>Soluço deixa o corpo sobre a pedra; coloca as duas mãos espalmadas para cima sobre o chão, lateralmente ao corpo; e suspira profundamente. Ele leva a mão esquerda até a faca, pegando-a e levanta-se do chão, enquanto olha para frente.</p>	<p>RUGIDO DE DRAGÃO</p> <p>RESPIRAÇÃO OFEGANTE</p>
SEQ 53	<p>Soluço, dos ombros para baixo, está na porção direita do quadro, de costas para o espectador.</p> <p>No centro do quadro está o dragão voando. Depois de perder altitude, ele voa para cima e para a esquerda.</p> <p>O restante da cena é preenchida por árvores e plantas baixas.</p>	<p>RUGIDO DE DRAGÃO</p>
SEQ 54	<p>Soluço em Plano Total está no centro do quadro, olhando para a frente com os olhos arregalados e a boca aberta. Atrás dele está a pedra na qual ele apoiou a cabeça.</p> <p>O restante da cena é preenchida por pedras, árvores e plantas baixas.</p> <p>Soluço, respirando de forma ofegante, vira-se para a esquerda e para trás – ficando de costas para o espectador – caminha alguns passos lentamente, deixa a faca cair no chão.</p> <p>As pernas de Soluço balançam e ele cai frontalmente no chão.</p>	<p>RUGIDO DE DRAGÃO</p> <p>RESPIRAÇÃO OFEGANTE</p> <p>GEMIDOS DE SOLUÇO</p>

APÊNDICE E:

Decupagem – *Como treinar seu dragão*

Trecho 3

IMAGEM

SOM

SEQ1	<p>Soluço, do peito para baixo, em um ângulo de visão lateral, está na porção direita do quadro. Ele está na posição de cócoras diante da funda com as cordas cortadas.</p> <p>O braço esquerdo do Soluço está apoiado no seu joelho esquerdo e a mão direita está sobre uma das pedras da funda, localizada no centro do quadro.</p> <p>O restante da cena é preenchida por cordas – algumas cortadas – e o chão coberto de grama baixa.</p> <p>Soluço pega, com a mão direita, uma das pedras que compõem a funda e a levanta até a altura do peito – a imagem se desloca acompanhando o movimento. Com a mão esquerda ele segura a corda que está presa na pedra levantada e também a ergue.</p> <p>Soluço, em Plano Médio, olha para a composição por algum tempo e a coloca no chão, enquanto olha para frente.</p> <p>Ele se levanta e caminha na direção do fundo da cena, de costas para o espectador.</p> <p>Soluço pula o tronco de uma árvore, localizado horizontalmente na porção inferior do quadro.</p>	<p>Soluço:</p> <p>Mas então por que você não me matou?</p> <p>PÁSSAROS CANTANDO</p> <p>GRILOS CRICRILANDO</p>
-------------	--	--

SEQ2	<p>Soluço em Plano Médio, no centro do quadro, de costas para o espectador, caminha no espaço deixado entre duas pedras altas – localizadas nas porções esquerda e direita da cena.</p> <p>A imagem se desloca seguindo Soluço e passa por ele depois que ele para, no fim das paredes de pedra.</p> <p>Plano Total de um espaço cercado por paredes altas de pedra. Acima das paredes rochosas está a mata com árvores e plantas baixas. Dentro do espaço há o chão coberto por grama baixa, com a presença de algumas pedras e plantas de pequeno porte, além de um pequeno lago.</p> <p>A imagem se desloca – da esquerda para a direita – ao longo do espaço cercado pela parede rochosa – onde passam alguns pássaros voando – e volta para Soluço em Plano Inteiro, em um ângulo de visão lateral, localizado na porção direita da cena.</p> <p>Soluço movimenta a cabeça para baixo e para a direita do quadro.</p>	<p>PÁSSAROS CANTANDO</p> <p>Soluço:</p> <p>O que que eu podia esperar?</p>
SEQ3	<p>Imagem do chão com quatro objetos com formato circular, de cor preta.</p>	
SEQ4	<p>Soluço em Plano Total, no centro do quadro, de costas para o espectador, está no fim do corredor formado entre as duas paredes de pedra.</p> <p>Soluço se agacha olhando para a porção esquerda do quadro e, com a mão esquerda, pega um dos objetos circulares e pretos deixados sobre o chão.</p> <p>Soluço aproxima a peça do rosto, olhando-a com atenção enquanto passa a mão direita sobre a mesma.</p> <p>O dragão preto surge da porção inferior da cena, voando no sentido vertical para cima, passando na frente de Soluço.</p>	

SEQ5	<p>Soluço em Plano Total está caído de costas no chão, se apoiando pelos calcanhares, pelas nádegas e pelo cotovelo esquerdo. Sua mão direita está na testa e ele está com os olhos bastante arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, formando um quadrado nos cantos dos lábios, em uma expressão de susto.</p> <p>Atrás dele está uma grande parede de pedra – que forma uma das laterais do corredor.</p> <p>Soluço se levanta e caminha, em um ângulo de visão lateral, para a porção esquerda do quadro.</p> <p>A imagem se desloca junto com Soluço chegando ao fim do corredor de pedra, onde o dragão, em ângulo de visão lateral, escava a parede de pedra e vai caindo até aproximar-se do lago – a imagem acompanha todo este movimento – onde ele consegue alçar vôo e atravessá-lo até a lateral oposta do mesmo, dentro do espaço cercado pelas paredes altas de pedra.</p>	<p>RUGIDO DE DRAGÃO</p> <p>PEDRAS ESCAVADAS</p>
-------------	--	---

SEQ6	<p>Soluço em Plano Inteiro, no centro do quadro, olha para frente com os olhos arregalados, sobrancelhas levantadas e boca aberta, em uma expressão de surpresa.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está a parede de pedra que forma o corredor onde Soluço se encontra no início.</p> <p>Na porção direita da cena está o corredor de pedras.</p> <p>Soluço sorri, olha para baixo e caminha nessa direção.</p>	MÚSICA DE AÇÃO
SEQ7	<p>Plano Geral de uma parede rochosa bem alta, recortada pelas raízes de algumas plantas. De certos pontos da rocha surgem plantas de pequeno porte.</p> <p>Soluço desce as paredes da rocha, apoiando mãos e pés nos degraus que ela forma.</p>	
SEQ8	<p>Soluço em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, de costas para o espectador, pula em um grande degrau formado na parede de rochas.</p> <p>Na frente de Soluço está o recorte do lago localizado no centro do espaço cercado pelas paredes altas de pedra.</p> <p>A imagem se ergue – passando por Soluço, fazendo com ele desapareça – até aproximar-se do dragão, localizado na outra margem do lago, que alça vôo no sentido na porção esquerda do quadro. Ele sobe certa altitude e cai no chão, abaixo do local onde está Soluço, sendo este e o dragão observados em um ângulo de visão superior – Soluço em Plano Médio, de costas para o espectador, na porção esquerda do quadro, sobre o degrau de pedra; e o dragão no centro do quadro, no chão.</p>	
SEQ9	<p>Soluço em Plano Inteiro, ângulo de visão inferior, está sobre o degrau de pedra e foca o olhar para baixo. Ao redor dele há rochas e uma planta de pequeno porte, localizada na porção superior direita do quadro, acima da cabeça do menino.</p>	

SEQ 10	<p>Plano Geral: o dragão, no chão, movimenta-se em várias direções.</p> <p>Na porção superior do quadro há o limite do espaço, formado por paredes de rochas, algumas pedras pequenas e plantas de pequeno porte.</p> <p>O dragão vira-se para a porção esquerda do quadro e alça vôo nesta direção, subindo verticalmente, acompanhando a parede de pedras. Em certa altitude ele bate as asas rapidamente.</p>	RUGIDO DE DRAGÃO
SEQ 11	<p>Solução em Plano Inteiro, ângulo de visão inferior, está sobre o degrau de pedra. Ele ergue o corpo, ficando em Plano Médio, tateia a blusa verde com a mão direita e pega, com a mão esquerda, o caderno de capa de couro marrom, abrindo-o e fazendo anotações.</p> <p>Ao redor dele há rocha e uma planta de pequeno porte, localizada na porção superior direita do quadro, acima da cabeça do menino.</p>	
SEQ 12	<p>O dragão, pousado no chão, no centro do quadro, pega vôo na direção da porção esquerda do quadro.</p> <p>Na porção inferior esquerda da cena está o recorte da cabeça de Solução, de costas para o espectador, que acompanha o movimento do dragão.</p> <p>O dragão voa em uma direção vertical ascendente, encostando suas patas na parede de rocha e raspando-as com suas garras, até cair ao chão novamente.</p> <p>A imagem se desloca acompanhando todo o movimento do dragão.</p> <p>Solução em Plano Médio, de costas para o espectador, na porção esquerda do quadro, faz anotações, com a mão esquerda, no caderno.</p>	RUGIDO DE DRAGÃO
SEQ 13	Retorno à cena (SEQ11).	RUGIDO DE DRAGÃO
SEQ 14	<p>Plano Detalhe do caderno no qual Solução faz anotações: sua mão esquerda está segurando um graveto na ponta do qual está preso um pedaço de carvão.</p> <p>Na folha da porção direita do caderno Solução desenha a região posterior do dragão, com as asas abertas.</p>	<p>RUGIDO DE DRAGÃO</p> <p>Solução: Por que que você...</p>

SEQ 15	Retorno à cena (SEQ11).	Solução: ...não consegue voar?
SEQ 16	<p>O dragão, no centro do quadro, em um ângulo de visão superior, lança um raio azul pela boca. Essa atinge o chão, na porção direita da cena, ficando uma mancha escurecida no mesmo.</p> <p>A imagem desloca-se para trás até alcançar o caderno de Solução. Com a mão esquerda ele apaga, no desenho, a nadadeira esquerda da cauda do dragão.</p> <p>Solução puxa o caderno para perto do corpo, deixando à mostra o dragão à frente e à baixo, que alça vôo para a porção direita do quadro.</p>	
SEQ 17	<p>Plano Geral: no centro do quadro está o dragão, em pleno vôo, no sentido de uma diagonal ascendente. Ao atingir a porção superior direita da cena, ele cai, atingindo o chão.</p> <p>O dragão, no centro do quadro, caído no chão, fica com a cabeça voltada para a região esquerda da cena, de frente ao lago, onde um peixe pula para o ar e volta para a água.</p> <p>O dragão levanta-se lentamente e caminha em direção à água.</p>	RUGIDO DE DRAGÃO
SEQ 18	<p>Ângulo de visão inferior do interior da água com alguns peixes nadando. Na linha horizontal central do quadro está a margem do lago, de onde surge a cabeça do dragão.</p> <p>O dragão lança a cabeça para dentro do lago, com a boca aberta, na direção de dois peixes – um de cada vez – tentando pegá-los, sem sucesso.</p> <p>A cabeça do dragão sai da água.</p> <p>Na porção superior do quadro está o céu refratado pela água.</p>	

SEQ 19	<p>Soluço em Plano Total, na porção esquerda do quadro, está ajoelhado no degrau da parede de rocha. Ela segura, na mão direita, o caderno aberto e na mão esquerda o graveto com a ponta de carvão.</p> <p>Atrás de Soluço há outro degrau de pedra com algumas plantas baixas em sua região superior.</p> <p>Na porção esquerda da cena, partindo da região superior do quadro, há a raiz de uma planta descendo até a porção inferior esquerda.</p> <p>Soluço deixa o graveto cair da sua mão, sumindo na porção inferior direita do quadro.</p>	MÚSICA TRISTE
SEQ 20	<p>O dragão está deitado no chão, em um ângulo de visão lateral, com a cabeça localizada no centro do quadro e voltada para a porção esquerda do quadro – de frente para o lago.</p> <p>Na porção superior do quadro está a parede de pedras, cuja base há plantas baixas e pedras.</p> <p>Da porção esquerda do quadro cai um graveto pela parede rochosa. Ao mesmo tempo o dragão levanta a cabeça e a movimenta nessa direção. Ele levanta-se do chão e a imagem desloca-se – acompanhando o movimento do animal – subindo pela parede rochosa até o degrau onde está Soluço, em Plano Geral, ajoelhado, olhando para baixo.</p>	
SEQ 21	<p>O dragão no centro do quadro, em um ângulo de visão superior, mantém a cabeça levantada. Seus olhos se apertam e se abrem enquanto ele foca o objeto.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 22	<p>Retorno à cena (SEQ19).</p> <p>Soluço chega o corpo para trás, arregala os olhos, levanta as sobrancelhas e abre um pouco a boca, em uma expressão de medo, enquanto sua respiração se acelera.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 23	<p>Retorno à cena (SEQ21).</p> <p>O dragão movimenta a cabeça para o lado esquerdo e continua a apertar e abrir os olhos, enquanto foca seu objeto de observação.</p> <p><u>Término: 21:57</u></p>	MÚSICA DE SUSPENSE

SEQ 24	<p><u>Início: 27:43</u></p> <p>Plano Geral do espaço circular formado entre as paredes de pedra, com o lago no meio, em um ângulo de visão superior.</p>	
SEQ 25	<p>Nas porções esquerda e direita do quadro estão duas pedras altas e parcialmente cobertas por grama baixa.</p> <p>No centro do quadro há um escudo de madeira redondo com uma pintura colorida no seu interior de uma representação de um dragão. O escudo se desloca para frente – aproximando-se do espectador – e para. Da região superior do objeto surge Solução – em um recorte do nariz para cima. Ele movimenta os olhos para os dois lados e abaixa o escudo até a altura do queixo enquanto ergue a mão direita, com a qual segura um peixe. Solução coloca a mão para a frente do escudo.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 26	<p>Na porção inferior direita do quadro está o chão – de terra coberta por grama baixa – dentro do espaço circular formado entre as paredes de pedra. O restante do cenário é formado por pedras altas.</p> <p>Na porção esquerda da cena, entre duas pedras circulares, um peixe é lançado para a porção direita do quadro. Do mesmo local surge o recorte da cabeça de Solução.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE

SEQ 27	<p>Solução em Plano Americano, no centro do quadro, está entre as duas pedras altas – localizadas nas porções esquerda e direita do quadro – e segura o escudo com a mão esquerda, na lateral do corpo. A mão direita do menino está apoiado na pedra e ele está com o corpo curvado para frente e para baixo, olhando para dentro do espaço circular delimitado pelas paredes de pedra.</p> <p>Solução ergue o corpo, coloca o escudo na frente desse e dá alguns passos. O escudo é travado pelas duas pedras que impedem a passagem do mesmo.</p> <p>Solução força o escudo algumas vezes, tentando tirá-lo do lugar, sem sucesso. Ele se agacha e passa por baixo do objeto. Depois de levantar, vira-se em um ângulo de visão lateral e, com a mão direita, puxa o escudo, sem conseguir tirá-lo do lugar.</p> <p>Solução vira-se novamente, em um ângulo de visão frontal, aperta os lábios para o interior da boca, desce as pálpebras sobre os olhos, curva as sobrancelhas erguendo e aproximando a região interna das mesmas, em uma expressão de desânimo.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 28	<p>Solução dos ombros para baixo, no centro do quadro, apoiado com o joelho direito no chão, pega com as duas mãos o peixe jogado no chão, localizado no centro do quadro.</p> <p>Solução se levanta e a imagem se desloca acompanhando o movimento, deixando-o em Plano Médio.</p> <p>Solução caminha no sentido da esquerda para a direita enquanto olha para o lado direito e segura o peixe com a mão direita.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE

SEQ 29	<p>Plano Geral: na porção inferior do quadro está o lago. Na porção superior está a parede de pedras que delimita o local. Entre o lago e a parede rochosa há um pequeno espaço de terra coberto por grama baixa.</p> <p>Solução, em ângulo de visão lateral, caminha muito lentamente na porção esquerda do quadro, no sentido da esquerda para a direita, na margem do lago, carregando o peixe.</p> <p>A imagem se aproxima de Solução focalizando-o em Plano Médio e, girando, deixa-o em um ângulo de visão frontal.</p> <p>Atrás de Solução há uma pedra alta. Em cima dela está o recorte do dragão escondido e observando o menino.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 30	<p>Solução em Plano Total, no centro do quadro, em um ângulo de visão superior, caminha no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>Na porção inferior central está o recorte do dragão, de costas para o espectador, em um ângulo de visão superior, em cima de uma pedra, observando Solução, localizado abaixo e a frente.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE

SEQ 31	<p>Solução em Plano Americano está na porção esquerda do quadro.</p> <p>O dragão está na porção direita do quadro, sobre a pedra.</p> <p>Atrás dos dois personagens está a parede de pedras que delimita o espaço.</p> <p>Solução caminha lentamente no sentido da esquerda para a direita. Nesse momento o dragão aproxima-se da frente da pedra e abre as asas.</p> <p>Solução para e arregala os olhos, movendo apenas eles para a direção do movimento.</p> <p>Depois Solução vira-se de frente para o dragão – e de costas para o espectador – e dá um pequeno pulo para trás.</p> <p>O dragão, com as asas abertas, caminha para frente da pedra e começa a descê-la, alcançando o chão.</p> <p>A imagem se desloca acompanhando o movimento do dragão, deixando-o na porção direita do quadro e, na porção esquerda. Solução é focado da cintura para baixo, de costas para o espectador.</p> <p>O dragão caminha um pouco, observando o menino, e para.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p> <p>RUGIDO DE DRAGÃO</p> <p>Solução: Ahr!</p>
SEQ 32	<p>Solução em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, segura o peixe com as duas mãos na altura do peito e próximo ao corpo. Ele está com os olhos arregalados, porção interna das sobrancelhas levantadas e lábio superior direito curvado, em uma expressão de medo.</p> <p>Solução, segurando o peixe apenas com a mão direita, ergue o braço direito para frente, na direção do espectador enquanto movimenta a cabeça para a lateral e para trás.</p>	<p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>

SEQ 33	<p>O dragão está na porção direita do quadro, observando Solução e o peixe em sua mão.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está Solução em Plano Americano, de costas para o espectador, com o braço direito estendido para frente, com o qual ele segura o peixe.</p> <p>O restante do cenário é preenchido pelo chão coberto por grama baixa e, na porção superior, pedras com plantas baixas.</p> <p>O dragão caminha lentamente em direção à Solução, mantendo a cabeça baixa – bem próxima ao chão. Enquanto caminha a pupila do dragão muda da forma elipsoidal para a forma circular. A uma certa distância ele para, olha para o peixe e abre a boca. Sua pupila volta à forma elipsoidal e ele afasta-se de costas, em seguida.</p> <p>Solução puxa o braço, com o qual segura o peixe, para perto do corpo.</p>	
SEQ 34	<p>Solução em Plano Médio, no centro do quadro, segura com a mão esquerda o peixe colado ao seu corpo. Com a mão direita ele levanta o colete de pelo marrom deixando à mostra uma faca pendurada na cintura por uma faixa de tecido marrom.</p>	
SEQ 35	<p>O dragão está na porção direita do quadro, observando Solução.</p> <p>Na porção esquerda da cena está o Plano Detalhe da faca de Solução pendura em sua cintura com sua mão próxima a ela.</p> <p>O dragão dá mais alguns passos de costas enquanto Solução coloca a mão sobre a faca. Neste momento o dragão para e ruge, mostrando os dentes.</p>	RUGIDO DE DRAGÃO

SEQ 36	<p>Soluço em Plano Inteiro, no centro do quadro, dá passos rápidos para trás ao mesmo tempo em que curva o corpo nessa direção. Ele arregala os olhos, levanta as sobrancelhas e abre a boca e os dentes, curvando o lábio superior direito, em uma expressão de susto.</p> <p>A imagem se amplia mostrando Soluço em Plano Total. Lentamente ele coloca a mão direita sobre a faca, tira-a da cintura, estende o braço direito perpendicular ao corpo e abre a mão, deixando a faca cair ao chão. Sua mão esquerda segura o peixe encostado ao corpo.</p> <p>Atrás de Soluço tem uma pedra com a superfície arredondada. O restante da cena é preenchida pelo chão coberto de grama baixa.</p>	
SEQ 37	<p>O dragão está na porção direita do quadro e abaixa a cabeça acompanhando o movimento da faca chegando ao chão.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está Soluço, do quadril para baixo, de costas para o espectador.</p> <p>Ao lado dos pés de Soluço, na porção inferior do quadro está a faca depositada no chão.</p> <p>Soluço coloca o pé direito abaixo da faca, fazendo com ela fique sobre ele.</p>	
SEQ 38	<p>Soluço em Plano Total está na porção esquerda do quadro. Ele segura o peixe encostado ao corpo com a mão esquerda. Sua mão direita está solta no ar. O pé direito está levantado do chão e sobre ele está a faca.</p> <p>Soluço movimenta o pé direito e joga a faca para a porção esquerda do quadro, fazendo com que esta suma ali.</p>	
SEQ 39	<p>O dragão está na porção direita do quadro e movimenta a cabeça, acompanhando o movimento da faca que acabou de ser lançada.</p> <p>Na porção esquerda do quadro está Soluço, do quadril para baixo, de costas para o espectador.</p> <p>O dragão movimenta a cabeça na direção de Soluço e senta-se, mantendo a região frontal do corpo erguida ao mesmo tempo em que sua pupila modifica-se da forma elipsoidal para a forma circular.</p>	OBJETO CAINDO NA ÁGUA

SEQ 40	<p>Soluço em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, segura o peixe, com a mão esquerda, colado ao corpo. Ele está com os olhos bem abertos, região interna das sobrancelhas próximas – formando uma ruga acima do nariz – e boca um pouco aberta, em uma expressão de ansiedade.</p> <p>Ele segura o peixe com as duas mãos e o empurra para a frente do corpo.</p>	
SEQ 41	<p>O dragão na porção direita do quadro está sentado com a região anterior do corpo erguida. Sua pupila está em formato circular e ele olha fixamente para o peixe.</p> <p>Na porção direita do quadro está Soluço, da cintura para baixo, de costas para o espectador. Suas mãos estão estendidas na frente do corpo, com as quais ele segura o peixe.</p> <p>Atrás dos dois personagens há uma parede de pedras, plantas baixas, raízes de árvores – surgindo da porção superior da cena – e algumas pedras.</p> <p>O dragão começa a caminhar lentamente para frente, na direção do Soluço e do peixe.</p>	
SEQ 42	<p>Soluço em Plano Total, ângulo de visão lateral, está na porção esquerda do quadro, de frente para o dragão, segurando o peixe com as duas mãos na frente do corpo.</p> <p>O dragão, em um ângulo de visão lateral, está na porção direita do quadro, de frente para Soluço e caminha lentamente na direção no menino – no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>Atrás dos personagens há uma parede rochosa, plantas baixas e algumas pedras.</p> <p>Na porção inferior da cena está o chão coberto por grama baixa.</p> <p>O dragão, ao aproximar-se de Soluço, para diante do peixe.</p>	
SEQ 43	<p>O dragão está na porção direita do quadro com a boca aberta – sem dentes e sem língua. Sua pupila está em formato circular.</p> <p>Soluço em Plano Médio está na porção esquerda do quadro, de costas para o espectador, segurando o peixe com as duas mãos na frente do corpo.</p>	

SEQ 44	<p>O dragão está na porção direita do quadro, em um ângulo de visão lateral. A imagem focaliza a superfície interna superior da boca do dragão, evidenciando a ausência de dentes.</p> <p>Solução em Plano Americano está na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão inferior, segurando o peixe com as duas mãos na frente do corpo e olhando para o dragão.</p> <p>Atrás dos personagens há a parede de pedras que delimita o local, com plantas nascendo em suas rachaduras.</p>	<p>Solução:</p> <p>Ahm? Banguela? Eu poderia jurar...</p>
SEQ 45	<p>Retorno à cena (SEQ43).</p> <p>O dragão, com os olhos focados no peixe, deixa os dentes surgirem pelas gengivas. Ele, em um movimento rápido, pega o peixe da mão de Solução e desloca-se para trás.</p>	<p>Solução:</p> <p>...que você tinha...</p> <p>MÚSICA DE SUSPENSE</p>
SEQ 46	<p>Solução em Plano Inteiro, no centro do quadro, arregala os olhos, levanta as sobrancelhas e abre a boca, em uma expressão de susto.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 47	<p>O dragão, no centro do quadro, estica o pescoço e ergue a cabeça para cima enquanto engole o peixe. Depois, abaixando a cabeça, olha para Solução e passa a língua no lábio superior.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 48	<p>Solução em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, está com as duas mãos juntas e próximas ao corpo, na altura do peito.</p>	<p>Solução:</p> <p>...dentes.</p>
SEQ 49	<p>O dragão está no centro do quadro, olhando para Solução. Sua pupila se transforma do formato circular em elipsoidal.</p> <p>Na porção esquerda da cena está Solução em Plano Inteiro, de costas para o espectador.</p> <p>O dragão se abaixa no chão – ficando sobre quatro patas – e caminha em direção à Solução – aproximando-se do espectador. Solução caminha de costas.</p>	
SEQ 50	<p>Plano Geral: Solução e o dragão, no centro do quadro, em um ângulo de visão superior, caminham no sentido da direita para a esquerda. Um está de frente para o outro.</p> <p>Solução, que caminha de costas, cai sentado no chão, próximo a uma pedra.</p>	

SEQ 51	<p>Solução em Plano Médio, no centro do quadro, olha para frente com os olhos arregalados, sobancelha levantada e boca aberta, em uma expressão de surpresa. Atrás dele há uma pedra com a superfície circular.</p> <p>Solução, sentando no chão, se arrasta de costas até encostar as costas na pedra, enquanto fala.</p>	<p>Solução:</p> <p>Não, não, não.</p>
SEQ 52	<p>Solução em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, de costas para o espectador, está com as costas encostadas na pedra e de frente para o dragão.</p> <p>O dragão, na porção direita da cena, está de frente para Solução e caminha aproximando-se mais do menino.</p>	SOLUÇÃO GAGUEJANDO
SEQ 53	<p>Solução em Plano Médio, no centro do quadro, com as costas encostadas na pedra, curva o corpo para a lateral esquerda, afastando-se do dragão.</p> <p>Na porção direita do quadro está o recorte do dragão, de costas para o espectador.</p>	<p>Solução:</p> <p>Acabou, não tem mais.</p>
SEQ 54	<p>Solução em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão lateral, está encostado na pedra, olhando para o dragão.</p> <p>O dragão ocupa as porções central e direita da cena e olha para Solução com a pupila em formato elipsoidal.</p>	SOLUÇÃO COM RESPIRAÇÃO OFEGANTE
SEQ 55	<p>Solução em Plano Total, na porção esquerda do quadro, está no chão, apoiado pelos cotovelos, nádegas e calcanhares. Seus ombros e cabeça estão apoiados na pedra localizada em suas costas.</p> <p>Acima de Solução, ocupando as porções central e direita da cena, em um ângulo de visão lateral, está o dragão. Ele fecha os olhos e toda a região ventral do seu corpo movimenta-se em ondas rápidas e repetitivas até a boca. O dragão abre a boca.</p>	

SEQ 56	<p>Na porção esquerda do quadro está Soluço, em um ângulo de visão lateral, com as costas apoiadas na pedra.</p> <p>No centro do quadro há: na porção superior, o rosto do dragão com a boca aberta. Na porção inferior, o corpo do Soluço – da cintura para baixo – apoiado no chão e localizado abaixo do dragão.</p> <p>O dragão regurgita, sobre a barriga de Soluço, a porção inferior do peixe.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 57	<p>Soluço em Plano Americano, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão superior, olha para o pedaço de peixe depositado sobre sua barriga, com olhos meio abertos; região externa das sobrancelhas abaixadas e região interna das sobrancelhas levantadas e próximas, formando rugas entre os olhos e na testa; boca aberta com o lábio superior curvado em uma expressão de nojo.</p> <p>O dragão está na porção direita da cena, em um ângulo de visão superior, com o corpo acima de Soluço, olhando para ele.</p>	MÚSICA CALMA Soluço: Ahr!
SEQ 58	<p>Soluço em Plano Total, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão lateral, está no chão – com as costas apoiadas na pedra.</p> <p>O dragão em Plano Total, no centro da cena, em um ângulo de visão lateral, está sobre Soluço. Ele se levanta, ficando sobre duas patas, e senta-se sobre as patas traseiras, abaixando as asas sobre o corpo.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 59	<p>Soluço em Plano Médio, no centro do quadro, com as costas apoiadas na pedra, está olhando para cima. Ele apoia as mãos no chão e ergue o corpo.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 60	<p>O dragão em Plano Médio, no centro do quadro, olha para frente com a pupila em forma circular. Atrás dele há parede rochosa, plantas e raízes de árvores.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 61	Solução em Plano Americano, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão superior, está sentado do chão, com as costas apoiadas na pedra, joelhos flexionados. Entre os joelhos e a barriga ele segura, com as duas mãos, o pedaço de peixe regurgitado pelo dragão. Sua respiração é rápida e ele olha para cima.	MÚSICA CALMA
SEQ 62	Retorno à cena (SEQ60).	MÚSICA CALMA
SEQ 63	Retorno à cena (SEQ61). Solução olha para o lado, enquanto aperta a boca, e volta o olhar para cima.	MÚSICA CALMA
SEQ 64	Retorno à cena (SEQ60). O dragão movimenta a cabeça e os olhos para baixo e, rapidamente, retoma a posição inicial.	MÚSICA CALMA
SEQ 65	Retorno à cena (SEQ61). Solução movimenta a cabeça e os olhos na direção do peixe e, rapidamente, move a cabeça à posição inicial, com os olhos arregalados e a boca aberta, em uma expressão de surpresa. Solução tomba a cabeça para o lado direito do quadro enquanto fecha os olhos e curva os lábios para a região esquerda do rosto – direita da cena – em uma expressão de insatisfação. Solução ergue o pedaço de peixe, com as duas mãos, até a boca, e morde-lhe um pedaço. Abaixando as mãos até a altura do peito, Solução mastiga enquanto faz expressão de nojo: olhos meio abertos; porção interna das sobrancelhas curvadas e juntas, formando rugas entre os olhos e na testa.	MÚSICA CALMA Solução: Uhm!
SEQ 66	Retorno à cena (SEQ60). O dragão levanta as orelhas em posição vertical.	MÚSICA CALMA
SEQ 67	Solução em Plano Médio, no centro do quadro, se mantém com a boca cheia e mastigando. Ele ergue as duas mãos, segurando o pedaço de peixe, para frente, na altura do rosto, enquanto movimenta a cabeça para cima e para baixo, em um sinal positivo.	MÚSICA CALMA

SEQ 68	<p>O dragão em Plano Médio, na porção direita do quadro, está com as orelhas levantadas em posição vertical e olha para frente com a pupila em formato circular. Atrás dele há parede rochosa, plantas e raízes de árvores.</p> <p>O dragão engole sua própria saliva.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 69	<p>Soluço em Plano Inteiro, no centro do quadro, mantém as duas mãos erguidas para frente segurando o pedaço de peixe.</p> <p>Soluço está com a boca fechada e as bochechas bastante cheias. Os olhos estão apertados e a porção interna das sobrancelhas estão curvadas e juntas, formando rugas entre os olhos e na testa.</p> <p>Soluço abaixa as mãos e relaxa os músculos do peito e ombros, enquanto abre mais os olhos. Todos esses movimentos expressam uma atitude de desistência.</p> <p>Soluço, fazendo um grande esforço, engole o pedaço de peixe que estava na sua boca, diminuindo o volume das bochechas.</p>	MÚSICA CALMA Soluço: Um...
SEQ 70	<p>O dragão em Plano Médio, na porção direita do quadro, está com as orelhas levantadas em posição vertical e olha para frente com a pupila em formato circular. Atrás dele há parede rochosa, plantas e raízes de árvores.</p> <p>O dragão coloca a língua para fora da boca e lambe os próprios lábios.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 71	<p>Soluço em Plano Inteiro, no centro do quadro, está com as costas apoiadas na pedra. Olhando para frente ele forma um sorriso com os lábios, mas seus olhos estão apertados e a região interna das sobrancelhas curvadas, não indicando uma expressão de alegria.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 72	<p>O dragão em Plano Médio, na porção direita do quadro, está com as orelhas levantadas em posição vertical e olha para frente com a pupila em formato circular. Atrás dele há parede rochosa, plantas e raízes de árvores.</p> <p>O dragão olha para baixo e aperta os olhos, ao mesmo tempo em que movimenta o nariz.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 73	<p>Soluço em Plano Inteiro, no centro do quadro, está com as costas apoiadas na pedra. Ele mantém o sorriso, os olhos apertados e a região interna das sobrancelhas curvadas, formando rugas na testa.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 74	<p>Soluço em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, está de costas para o espectador e de frente para o dragão, com as costas apoiadas na pedra.</p> <p>O dragão, em Plano Médio, está na porção direita do quadro, de frente para Soluço. Ele movimenta os lábios para cima, tentando mostrar as gengivas.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 75	<p>Soluço em Plano Inteiro, no centro do quadro, abre um sorriso, abre os olhos e levanta as sobrancelhas – sem enrugar a testa – em uma expressão de alegria.</p> <p>Soluço continua com as costas apoiadas na pedra.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 76	<p>O dragão em Plano Inteiro, na porção direita do quadro, está com as orelhas levantadas em posição vertical e olha para frente com a pupila em formato circular. Atrás dele há parede rochosa, plantas e raízes de árvores.</p> <p>O dragão levanta os lábios, deixando à mostra as gengivas.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 77	<p>Soluço em Plano Total, na porção esquerda do quadro, está sentado no chão, com a perna esquerda flexionada e disposta paralela ao chão. A perna direita, também flexionada, está disposta de forma perpendicular ao chão e sobre a esquerda. Suas costas estão apoiadas na pedra com superfície circular.</p> <p>O dragão em Plano Inteiro, na porção direita do quadro, em um ângulo de visão lateral, está de frente para Soluço.</p> <p>Soluço começa a se levantar do chão ao mesmo tempo em que ergue a mão direita na direção da cabeça do dragão.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 78	<p>O dragão em Plano Inteiro, no centro do quadro, está com os lábios levantados, deixando à mostra as gengivas. Sua pupila está em formato circular. A orelha direita está em posição vertical para cima e a esquerda está inclinada em uma diagonal ascendente para a direita.</p> <p>Da porção inferior esquerda surge a mão direita de Solução movendo-se na direção da cabeça do dragão.</p> <p>O dragão olha para a mão e os dentes surgem da gengiva, as orelhas se abaixam em uma posição horizontal e para trás da cabeça e a pupila se transforma do formato circular para o formato elipsoidal vertical.</p> <p>O dragão, após rugir, movimenta-se para a porção direita do quadro.</p> <p>A imagem se desloca acompanhando o movimento do dragão, que pega vôo e desloca-se – de costas para o espectador – para o fundo do quadro, pousando na outra margem do lago.</p> <p>Solução em Plano Médio, na porção esquerda da cena, de costas para o espectador, caminha alguns passos para frente, olhando na direção do dragão.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>RUGIDO DE DRAGÃO</p>
SEQ 79	<p>O dragão em Plano Total, no centro do quadro, lança pela boca o raio de chamas azuis no chão ao redor do próprio corpo – girando em torno de seu próprio eixo – e para em um ângulo de visão lateral.</p> <p>A imagem se aproxima do dragão que pisa algumas vezes sobre as chamas baixas produzidas no chão.</p> <p>O dragão deita-se sobre as chamas.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>

SEQ 80	<p>O dragão em Plano Total, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão frontal, está deitado no chão. Ao redor dele está o chão queimado.</p> <p>Na porção direita do quadro há o recorte de um galho de árvore sobre o qual há um ninho. Sobre a porção superior direita do ninho há um pássaro com a cabeça e região anterior do corpo de cor branca, as asas e o bico são de cor cinza escuro. Dentro do ninho há três ovos brancos com muitas manchas verdes. O pássaro pula para a região esquerda do ninho e voa, sumindo na porção esquerda do quadro.</p> <p>Ao mesmo tempo o dragão levanta a cabeça e olha na direção do ninho.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>PÁSSARO CANTANDO</p>
SEQ 81	<p>O dragão, no centro do quadro, em um ângulo de visão lateral, está deitado no chão, com a cabeça levantada, olhando na direção da porção superior direita da cena – sua pupila está com formato circular. Ele movimenta a cabeça para a esquerda e desce a cabeça, focando o olhar para frente.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 82	<p>Solução em Plano Total, na porção esquerda do quadro, em um ângulo de visão lateral, está de frente para o dragão. Ele está sentado no chão, com as pernas cruzadas em sua frente.</p> <p>O dragão, na porção direita da cena, está em um ângulo de visão lateral, mas mantém a cabeça deslocada na direção de Solução, olhando-o.</p> <p>Atrás dos personagens há uma parede rochosa de onde desce algumas raízes de árvores.</p> <p>Solução movimenta a mão direita no ar, na altura do rosto.</p> <p>O dragão movimenta a cabeça para frente e para baixo, apoiando-a no chão ao mesmo tempo em que levanta as asas e a região posterior do corpo, deslocando-a na direção de Solução. O dragão fecha os olhos.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 82	<p>Solução em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, de costas para o espectador, está sentado no chão, de frente para o dragão.</p> <p>O dragão, no centro da cena, em um ângulo de visão lateral, está deitado no chão, com os olhos fechados. Ele movimenta a cauda até a cabeça, colocando sua nadadeira caudal sobre a mesma.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>

SEQ 83	<p>Soluço em Plano Total, na porção esquerda do quadro, está sentado no chão, com as pernas cruzadas na frente do corpo, olhando para o dragão.</p> <p>O dragão, na porção direita da cena, está com a nadadeira caudal sobre a cabeça.</p> <p>Soluço, apoiando as mãos no chão, desloca-se no chão, da esquerda para a direita, aproximando-se do dragão. Ele ergue a mão esquerda na direção da cauda do dragão.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 84	<p>Soluço em Plano Total, no centro do quadro, em um ângulo de visão lateral, está com a mão esticada na direção do dragão.</p> <p>O dragão, no centro do quadro (atrás de Soluço), em um ângulo de visão lateral, mantém a cabeça tampada pela nadadeira caudal.</p> <p>O dragão levanta a cauda deixando à mostra o rosto. Ao mesmo tempo Soluço levanta-se do chão e desloca-se para trás.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 85	<p>Soluço em Plano Total, no centro do quadro, vira-se de costas para o dragão e – mantendo os braços bastante esticados e colados à lateral do corpo – caminha na direção da porção esquerda da cena.</p> <p>O dragão levanta-se lentamente e caminha na direção da porção direita do quadro.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 86	<p>Plano Geral: o dragão está preso pela cauda à raiz de uma árvore que desce pela parede rochosa e preenche todo o fundo do quadro. O dragão está de cabeça para baixo e mantém as asas enroladas ao redor do corpo. As cores da paisagem estão escuras.</p> <p>A imagem aproxima-se da cabeça do dragão – de cabeça para baixo – que abre os olhos deixando à mostra a pupila com formato circular.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 87	<p>Plano Geral: Solução, no centro do quadro, em um ângulo de visão lateral, está sentado em uma pedra cuja superfície é circular, localizada à margem direita do lago.</p> <p>Ao fundo do quadro há a parede rochosa com raízes de arvoras e algumas plantas descendo por ela.</p> <p>Na porção superior do quadro há um recorte da mata, com muitas árvores e plantas baixas.</p> <p>Na porção inferior da cena está o chão coberto por grama baixa, interrompido em sua porção esquerda, onde se localiza o lago.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 88	<p>Solução em Plano Americano, na porção direita do quadro, em um ângulo de visão inferior, está com o cotovelo direito apoiado sobre o joelho direito. Ele apoia a rosto na mão direita fechada.</p> <p>A mão esquerda de Solução segura um galho fino que ele movimenta na frente do corpo.</p> <p>Atrás de Solução está o céu com cores laranja-avermelhadas.</p> <p>Na porção esquerda do quadro há o recorte superior da parede rochosa com a mata acima dela.</p> <p>Na porção direita da cena estão algumas árvores.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 89	<p>Plano Detalhe do chão no qual está sendo feito um desenho com a ponta de um galho, surgindo da porção inferior do quadro.</p> <p>O desenho possui um par de orelhas em sua região superior.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 90	<p>Solução em Plano Inteiro, no centro do quadro, está com o rosto – direcionado para baixo – apoiado na mão direita fechada. Ele está com a boca fechada, olhos quase fechados e região interna das sobrancelhas curvadas para baixo, em uma expressão de reflexão.</p> <p>Surge da porção esquerda do quadro o recorte do dragão. Ao mesmo tempo, Solução abre totalmente os olhos e curva os cantos dos lábios para baixo, sem mudar a posição do rosto.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 91	<p>Retorno à cena (SEQ89).</p> <p>O desenho possui também queixo triangular e corpo cilíndrico.</p> <p>O galho percorre a face da figura, desenhando-a.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 92	<p>Soluço em Plano Americano, na porção direita do quadro, está sentado com os joelhos flexionados para frente. O cotovelo direito do menino está apoiado sobre o joelho direito. Ele apoia a rosto – direcionado para baixo – na mão direita fechada.</p> <p>A mão esquerda de Soluço se movimenta na frente do corpo, segurando um galho.</p> <p>O dragão em Plano Médio, na porção esquerda do quadro, está posicionado ao lado de Soluço. A cabeça do animal está direcionada para baixo, com a pupila em formato circular e as orelhas orientadas para cima, em posição vertical.</p> <p>A cabeça do dragão movimenta-se rapidamente, seguindo o movimento do galho na mão de Soluço.</p> <p>Atrás dos personagens está o céu com cores laranja-vermelhadas.</p> <p>Na porção esquerda do quadro há o recorte superior da parede rochosa com a mata acima dela.</p> <p>Na porção direita da cena estão algumas árvores.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 93	<p>Retorno à cena (SEQ91).</p> <p>O galho desenha, dentro da cabeça, os olhos da figura, com pupilas em formato elipsoidal vertical.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 94	<p>Retorno à cena (SEQ92).</p> <p>O dragão levanta a cabeça na direção da porção inferior esquerda do quadro e levanta-se do chão. Ele vira de costas para o espectador e caminha na direção do fundo do quadro.</p> <p>Soluço tira o rosto da mão e, girando a cabeça para o lado direito do seu corpo – porção esquerda do quadro – arregala os olhos.</p>	MÚSICA CALMA GALHO QUEBRANDO

SEQ 95	<p>Soluço em Plano Total, no centro do quadro, está sentado sobre uma pedra com a superfície arredondada. A mão esquerda do menino segura um galho. A cabeça e o olhar do garoto estão direcionados para a porção esquerda do quadro. Na frente dos pés de Soluço, desenhado no chão, há a imagem de um animal com um par de orelhas verticais, corpo cilíndrico e olhos grandes com pupilas em formato elipsoidal.</p> <p>O dragão em Plano Total, surge da porção esquerda do quadro, carregando um galho de árvore – com folhas na ponta – na boca.</p> <p>Arrastando no chão a região do galho que foi quebrada, o dragão passa atrás de Soluço – deslocando-se para a porção direita do quadro – e gira em torno do próprio corpo. Ao mesmo tempo, Soluço movimenta a cabeça para a porção direita da cena, acompanhando o movimento do animal. O dragão some na porção direita do quadro.</p> <p>O dragão surge da porção direita da cena e, arrastando no chão a região do galho que foi quebrada, passa na frente de Soluço, sumindo na porção esquerda do quadro.</p> <p>Atrás da pedra onde Soluço está sentado, está o lago. Atrás do lago – na porção superior da cena – está a parede rochosa que delimita o local onde eles estão.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 96	<p>Soluço em Plano Americano, na porção direita do quadro, está sentado sobre a pedra e apoia as duas mãos sobre os respectivos joelhos, enquanto movimenta a cabeça acompanhando o movimento do dragão.</p> <p>O dragão se desloca, de costas para o espectador, da porção direita do quadro para a esquerda, passando na frente de Soluço.</p> <p>O dragão levanta a cabeça, na porção esquerda do quadro, ficando em Plano Inteiro. Ele está com o galho entre os dentes, pupila em formato circular e orelhas orientadas verticalmente.</p> <p>O dragão movimenta a cabeça para o lado – porção direita do quadro – e olha para Soluço. Rapidamente ele volta a cabeça para frente, inclina-a – inclinando também o galho que é movimentado algumas vezes. Depois sai pela porção esquerda do quadro.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 101	<p>Soluço em Plano Total, na porção esquerda do quadro, está com a cabeça abaixada – olhando para o chão – com a boca aberta, olhos arregalados e sobrancelhas levantadas, em uma expressão de surpresa. A mão esquerda do menino está levantada na altura do queixo, e o braço direito está solto lateralmente ao corpo.</p> <p>No chão, na frente de Soluço, está o desenho feito com linhas curvas.</p> <p>Atrás de Soluço, no chão, está a pedra com superfície arredondada.</p> <p>No fundo do quadro – atrás de Soluço – está o paredão rochoso com raízes de árvores e plantas descendo da superfície.</p> <p>Soluço movimenta a cabeça de um lado para o outro e caminha no sentido da direita para a esquerda.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 102	<p>Plano Detalhe dos pés do Soluço caminhando no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>O pé direito do Soluço pisa sobre o recorte feito pelo galho na terra – a borda do desenho.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 103	<p>O dragão em Plano Médio, na porção direita do quadro, abaixa as orelhas – da posição vertical para a posição horizontal e para trás da cabeça –; aperta os olhos ao mesmo tempo em que as pupilas se transformam de circular para a forma elipsoidal; e levanta os lábios deixando à mostra os dentes.</p>	MÚSICA AGITADA RUGIDO DE DRAGÃO
SEQ 104	<p>Soluço em Plano Médio, no centro do quadro, morde o lábio inferior e abre bastante os olhos enquanto direciona o olhar para frente. Os braços do menino estão flexionados e suas mãos localizadas na altura do peito.</p> <p>Ele ergue o corpo e olha para o chão.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 105	<p>Plano Detalhe dos pés do Soluço caminhando no sentido da direita para a esquerda.</p> <p>O pé esquerdo de Soluço está no chão e o direito está no ar.</p>	MÚSICA AGITADA

SEQ 106	<p>O dragão em Plano Médio, na porção direita do quadro, levanta as orelhas – da posição horizontal e para trás da cabeça para a posição vertical para cima–; arregala os olhos e modifica as pupilas do formato elipsoidal para o formato circular.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 107	<p>Solução em Plano Americano, no centro do quadro, caminha no sentido da direita para a esquerda. Ele está com os braços flexionados e abertos na lateral do corpo. Seu joelho direito está flexionado e levantado na altura do quadril.</p> <p>Solução reveza o olhar entre o chão e a frente.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 108	<p>Solução, no centro do quadro, de costas para o espectador, está focado do quadril para baixo. Seu pé esquerdo está no chão sem desenho e seu pé direito está abaixando sobre o recorte feito pelo galho na terra – a borda do desenho.</p> <p>O dragão em Plano Total, na porção direita da cena, olha para Solução com a pupila em formato elipsoidal e as orelhas abaixadas na posição horizontal e para trás. O dragão levanta os lábios mostrando os dentes enquanto ruge.</p> <p>Solução abaixa o pé direito sobre a borda do desenho feito no chão e, ao mesmo tempo, o dragão muda as pupilas para o formato elipsoidal, abaixa as orelhas para a posição horizontal e para trás e levanta os lábios mostrando os dentes enquanto ruge.</p> <p>Solução levanta o pé direito, mantendo-o no ar e, ao mesmo tempo, o dragão levanta as orelhas – na posição vertical para cima – transforma as pupilas no formato circular e fecha os lábios.</p> <p>Solução pisa, com o pé direito, no chão onde não há desenho, do outro lado da borda deste.</p>	MÚSICA AGITADA RUGIDO DE DRAGÃO
SEQ 109	<p>Solução em Plano Médio, no centro do quadro, está com os braços flexionados e abertos na lateral do corpo, olhando para o chão. Ele olha para frente e sorri.</p> <p>Solução vira-se para o lado direito, ficando em um ângulo de visão lateral.</p>	MÚSICA AGITADA

SEQ 110	<p>Solução, focado dos joelhos para baixo, no centro do quadro, de costas para o espectador, movimenta os pés entre as bordas do desenho – feito pelo dragão com o galho de árvore.</p> <p>A imagem se move da esquerda para a direita, acompanhando o movimento do Solução, enquanto ele anda e gira entre os desenhos.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 111	Solução em Plano Médio, no centro do quadro, gira em torno do próprio eixo e se movimenta da direita para a esquerda, enquanto olha para o chão.	MÚSICA AGITADA
SEQ 112	Solução, focado dos joelhos para baixo, no centro do quadro, de costas para o espectador, movimenta os pés entre as bordas do desenho – feito pelo dragão com o galho de árvore.	MÚSICA AGITADA
SEQ 113	<p>Solução em Plano Inteiro, no centro do quadro, gira em torno do próprio eixo e se movimenta da direita para a esquerda, enquanto olha para o chão.</p> <p>Solução para em um ângulo de visão lateral. Atrás dele, na porção esquerda do quadro, está o recorte do corpo do dragão.</p> <p>Solução movimenta a cabeça para cima e desloca-se para frente enquanto gira o corpo, ficando de frente para o dragão, em um ângulo de visão lateral.</p>	MÚSICA AGITADA
SEQ 114	O dragão em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, olha para frente e para baixo com as pupilas em formato circular. As orelhas do animal estão na posição vertical para cima.	MÚSICA CALMA
SEQ 115	<p>Solução em Plano Médio, na porção direita do quadro, olha para frente e para cima e mantém o braço direito flexionado e erguido na frente do corpo na altura do peito.</p> <p>Solução abre a mão direita e estende o braço em direção à frente.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 116	<p>Retorno à cena (SEQ114).</p> <p>A mão direita de Solução se estende a partir da porção inferior direita do quadro.</p> <p>O dragão movimenta a cabeça para o lado esquerdo da cena e transforma as pupilas em formato elipsoidal enquanto olha na direção da mão do Solução. Ao mesmo tempo o animal levanta o lábios, deixando os dentes à mostra, e ruge.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>RUGIDO DE DRAGÃO</p>
SEQ 117	<p>Solução em Plano Médio, na porção direita do quadro, mantém o braço direito estendido na direção do quadro e o olha com os olhos arregalados, região interna das sobrancelhas próximas e boca pouco aberta, em uma expressão de medo.</p> <p>Na porção superior esquerda está o recorte da cabeça do dragão, de frente para Solução, em um ângulo de visão lateral, com os lábios levantados deixando à mostra os dentes.</p> <p>O dragão ruge e Solução aproxima o braço do próprio corpo.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p> <p>RUGIDO DE DRAGÃO</p>
SEQ 118	<p>O dragão em Plano Inteiro, na porção esquerda do quadro, olha para frente e para baixo com as pupilas em formato elipsoidal. As orelhas do animal estão na posição horizontal.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 119	<p>Solução em Plano Médio, na porção direita do quadro, olha para a mão direita cujo braço está flexionado próximo ao corpo, na altura do peito.</p> <p>Solução fecha os olhos e abaixa a cabeça enquanto suspira.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 120	<p>Solução em Plano Médio, na porção direita do quadro, está com o braço direito flexionado próximo ao corpo, na altura do peito e com a cabeça abaixada.</p> <p>O dragão está na porção esquerda da cena, de frente para Solução, em um ângulo de visão lateral.</p> <p>Solução levanta e estende o braço direito na direção da cabeça do dragão.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>
SEQ 121	<p>Retorno à cena (SEQ114).</p> <p>A mão direita de Solução se estende a partir da porção inferior direita do quadro.</p> <p>O dragão olha para a mão.</p>	<p>MÚSICA CALMA</p>

SEQ 122	<p>Soluço em Plano Médio, na porção direita do quadro, é observado em um ângulo de visão superior e lateral e com a imagem desfocada.</p> <p>No centro da cena está a mão direita de Soluço, aberta.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 123	<p>Retorno à cena (SEQ114).</p> <p>A mão direita de Soluço se estende a partir da porção inferior direita do quadro e aproxima-se do centro da rosto do dragão, entre os olhos do mesmo, enquanto o animal arregala os olhos.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 124	<p>Soluço em Plano Médio, na porção direita do quadro, está com o braço direito estendido na direção da cabeça do dragão e com a cabeça abaixada.</p> <p>O dragão está na porção esquerda da cena, de frente para Soluço, em um ângulo de visão lateral, olhando para a mão do menino.</p> <p>O dragão movimenta a cabeça encostando-a na mão do menino ao mesmo tempo em que fecha os olhos.</p>	MÚSICA CALMA
SEQ 125	<p>Soluço em Plano Médio, na porção direita do quadro, em um ângulo de visão superior, está com a cabeça abaixada e o braço direito estendido, com a mão direita encostada no rosto do dragão.</p> <p>O dragão está na porção esquerda da cena, de costas para o espectador e de frente para Soluço.</p> <p>Soluço, movimentando-se lentamente, levanta a cabeça e olha para o dragão.</p>	MÚSICA DE SUSPENSE
SEQ 126	<p>O dragão em Plano Inteiro, no centro do quadro, está com os olhos fechados.</p> <p>A mão direita de Soluço – partindo da porção inferior esquerda do quadro – está encostada no rosto do dragão, sobre o nariz do mesmo, entre seus olhos.</p> <p>O dragão abre os olhos ao mesmo tempo em que move a cabeça para trás – afastando-se da mão de Soluço. O animal movimenta a cabeça de um lado para o outro enquanto suas pupilas se transformam no formato elipsoidal.</p> <p>O dragão se desloca para a porção direita da cena.</p>	MÚSICA CALMA

SEQ 127	Solução em Plano Inteiro, na porção direita do quadro, está com a mão direita espalmada na altura do corpo e olha para o lado esquerdo da cena. Solução aproxima a mão do corpo.	MÚSICA CALMA
--------------------------	---	---------------------

APÊNDICE F:

Síntese – *Up: Altas Aventuras*

0:59	Abertura, em preto e branco, de um documentário passado na tela de um cinema.
01:06	Documentário com imagens de um dirigível, de uma floresta e de uma cachoeira. O local, chamado Paraíso das Cachoeiras, é caracterizado como um mundo majestoso repleto de animais desconhecidos. É levantada a questão de quem se atreveria a explorar aquele lugar.
01:20	A questão é respondida: “Charles Muntz”, ao mesmo tempo em que a fotografia deste homem, vestido de aviador, é mostrada pregada na parede, cercada por outras fotografias dos dois lados.
01:24	Um dirigível com os dizeres “SPIRIT OF ADVENTURE” é mostrado na tela do cinema com muitos espectadores, em cores, assistindo ao documentário. O narrador fala sobre o dirigível enquanto elogia seu criador, Muntz. Ao mesmo tempo um menino, bastante pequeno, olha para a tela com expressão de alegria e expectativa. Ele usa chapéu e óculos de aviador bastante parecidos com os usados pelo personagem principal do documentário.
01:40	O documentário, em preto e branco, foca Muntz saindo de dentro do dirigível, acompanhado de quatro cães, enquanto uma grande plateia o recebe com alegria. O narrador do documentário narra que o dirigível foi projetado para dar conforto aos cães. O explorador é focado, ele coloca os óculos de aviador sobre os olhos, ergue o dedo polegar e diz: “A aventura está lá fora”.

01:59	O pequeno garoto, que assiste ao documentário, repete o movimento de Muntz de colocar os óculos de aviador sobre os olhos e erguer o dedo polegar.
02:02	Voltando ao documentário o narrador pergunta qual a novidade que Muntz trouxe dessa vez. Muntz, sendo assistido por uma gigantesca plateia, apresenta o esqueleto de um animal que ele caracteriza como o monstro do Paraíso das Cachoeiras.
02:14	Dois cientistas fazem medições e comparações entre ossos e o narrador diz que a comunidade científica acusa Muntz de fabricar um esqueleto falso. O garoto grita revoltado. O documentário mostra a fotografia de Muntz sendo retirada da parede e ele perdendo um distintivo que o identifica como associado à Sociedade Nacional dos Exploradores. Muntz declara que voltará ao Paraíso das Cachoeiras e irá capturar a fera viva. Em seu dirigível, ele parte para mais uma exploração.
02:51	O garoto corre pela rua, alegre, carregando um balão azul no qual está escrito “SPIRIT OF ADVENTURE”. O narrador narra a brincadeira infantil como se o garoto fosse Muntz e estivesse percorrendo o local em seu dirigível. Durante o trajeto da criança, os obstáculos como pedras, rachaduras e troncos de árvores são narrados como os possíveis obstáculos que Muntz encontraria em uma exploração pelo mundo.
03:41	O garoto ouve a voz de um menina dizendo: “A aventura está lá fora”. Neste momento cessa o trabalho do narrador e a brincadeira infantil. O menino olha, assustado e perplexo, para uma casa inabitada e bastante mal cuidada de onde vem o som da voz feminina. Ele caminha em direção à entrada da casa e encontra, na porta, a frase “SPIRIT OF ADVENTURE”. A criança entra no local carregando seu balão azul.
04:06	Uma menina, usando chapéu e óculos de aviador, está dentro da casa, narrando, sozinha, termos de aviador. O garoto observa a menina e a sala onde a encontrou, reparando que na parede da mesma estão pregadas notícias jornalísticas sobre Muntz. Ao voltar-se para o interior do cômodo ele é surpreendido pela garota que o assusta, fazendo com que ele solte seu balão e este suba para o piso superior da residência. A menina fala com ele ininterruptamente e o associa ao seu clube, marcado pelo ritual de colocar em sua blusa, um boton construído por uma tampinha de refresco. Tal atitude deixa o menino feliz e envergonhado.
05:02	A garota se apresenta como Ellie e chama o companheiro para, juntos resgatarem o balão perdido. A menina incentiva o garoto a atravessar um buraco no chão por meio de uma tábua de madeira para recuperar o balão, garantindo-lhe que é seguro. O menino coloca seus óculos de aviador sobre os olhos e encara o desafio, mas imediatamente a tábua se quebra e ele cai no piso inferior, tendo que ser transportado por uma ambulância.

05:33	Em casa, à noite, o menino está sozinho, deitado em sua cama lendo, com o braço direito engessado, quando entra pela janela o balão azul (escrito “SPIRIT OF ADVENTURE”). O balão carrega, por um barbante, um pequeno galho de madeira que é levado diretamente para o garoto na cama. Ellie, em seguida, também aparece pela janela carregando um álbum e assusta o amigo. Os dois montam uma pequena barraca com um edredom e lá se escondem para verem o conteúdo do álbum: O livro de Aventuras da meninas que é inspirado nas explorações de Muntz. Ela narra, acompanhada por imagens pregadas no álbum, que quer conhecer a América do Sul e morar no Paraíso das Cachoeiras.
07:16	Ela para na página “Coisas que eu vou fazer” e explica que o restante do álbum está vazio. Ela justifica que o está guardando para as aventuras que ainda quer viver, então ela faz o menino jurar que ele irá levá-los até o lugar dos sonhos. Intimidado por ela, o garoto faz o juramento. Ellie parte pela janela dizendo “A aventura está lá fora”.
08:05	Carl e Ellie, jovens, se casam e vão, ainda vestidos de noivos, para a casa onde se conheceram na infância. Trabalham juntos na reforma da mesma, consertando-a e pintando-a de forma bem colorida e alegre.
08:42	São mostrados, com fundo mudo (apenas musical) momentos entre o casal: momentos de alegria e carinho, como em piquenique, conversas; momentos de trabalho; momentos de descanso; momentos de fazer planos; momentos de tristeza e companheirismo; momentos de adiar os planos; momentos de dificuldades financeiras; e os dois envelhecendo juntos.
11:05	Ao olhar uma foto de Ellie criança, usando chapéu e óculos de aviador, Carl (agora Sr. Fredricksen) percebe que mesmo tendo amado muito sua esposa, ele não cumpriu seu juramento feito a ela ainda na infância, quando ela sonhava em ser uma exploradora e morar no Paraíso das Cachoeiras. Profundamente entristecido com o resgate da memória, ele compra duas passagens aéreas.
11:39	Sr. Fredricksen prepara um piquenique para mostrar a surpresa para Ellie, mas ela adoece sendo necessário hospitalizá-la. No hospital, Sr. Fredricksen a surpreende com um balão azul, entrando pela porta sendo direcionado por um galho de madeira amarrado a ele por um barbante. A mulher presenteia o marido com seu Livro de Aventuras e com um carinho no rosto. Ele, bastante assutado e entristecido, também acaricia a esposa.
12:13	Sr. Fredricksen, extremamente triste, está sentado em um igreja, cercado por muitas flores e balões coloridos. Ele segura um único balão azul, preso à sua mão por um barbante.
12:20	Sr. Fredricksen entra na casa onde viveu com a esposa carregando o balão azul.

12:38	Sr. Fredricksen acorda sozinho na cama e se levanta, apoiado em uma bengala, com dificuldade e mal-humorado. Faz suas tarefas diárias sozinho (mas sempre deixando a presença de Ellie bem marcada): tomar café da manhã (com a cadeira dela ainda no lugar, de frente à dele), limpar a casa (da forma que os dois faziam juntos ou dispendo os objetos como ela gostava) e arrumar o botão de tampa de refrigerante para sair de casa. Ele sai e se senta na varanda da casa.
14:28	A casa de Sr. Fredricksen está isolada pela construção de prédios.
14:34	Sr. Fredricksen olha o movimento da construção civil ao redor da casa e, olhando para o céu, reclama à Ellie a vista da casa.
14:47	Sr. Fredricksen visualiza algumas correspondências na caixa de correio e, acariciando a caixa pintada com o nome do casal, analisa a correspondência onde há um panfleto de um asilo, que lhe provoca um riso irônico.
15:16	Um dos funcionários da construção civil vê Sr. Fredricksen e aproxima-se dele para lhe fazer uma proposta de vender a casa pelo dobro da última oferta para o dono da construção civil. O senhor pega o alto-falante do homem e, dirigindo-se ao empresário, manda-o tomar banho, voltando-se para o interior da sua casa em seguida.
16:12	Sr. Fredricksen assiste televisão sem prestar atenção à programação. Sua falta de interesse causa-lhe sono que é despertado pelo som de alguém batendo à porta.
16:21	Sr. Fredricksen atende a porta e surpreende-se ao encontrar um garoto, pequeno, vestido de escoteiro e que se apresenta como explorador da natureza. O menino chamado Russell, oferece-se para ajudar Sr. Fredricksen de alguma forma já que precisa ajudar um idoso para ganhar um distintivo de grande explorador. Mas o homem, irritado, recusa todas as formas de ajuda e tenta dispensar o garoto, sem sucesso. Vendo que não vai conseguir se livrar de Russell, Sr. Fredricksen inventa uma mentira: uma ave (narceja) que o estaria incomodando, para que o menino fique ocupado tentando capturá-la e deixe-o em paz.
18:35	Uma pá mecânica, andando sobre a calçada da casa de Sr. Fredricksen, encosta sua roda na caixa de correio do personagem fazendo com que ela se solte do suporte de madeira. Sr. Fredricksen que assistiu a toda a cena, sai da casa extremamente irritado e gritando com o funcionário da construção que estava na calçada orientando o motorista da pá mecânica e tenta encaixar a caixa de correio em seu suporte. Sr. Fredricksen arranca o objeto da mão do homem e bate sua bengala na testa do mesmo, provocando-lhe um corte que sangra imediatamente. Todas as pessoas na rua olham espantadas para Sr. Fredricksen enquanto tentam socorrer o ferido.
19:08	Sr. Fredricksen fica assustado e se refugia no interior da sua casa, trancando a porta e fechando as janelas e cortinas. Enquanto olha, por uma fresta na cortina, o ferido ser socorrido, uma viatura da polícia chega ao local.
19:27	Sr. Fredricksen é julgado.

19:42	Uma policial leva Sr. Fredricksen até sua casa e, entregando a ele o panfleto do asilo, informa-o que os funcionários do local irão buscá-lo pela manhã.
20:04	Sr. Fredricksen olha para a casa com carinho e tristeza. Ele coloca sua mão sobre a caixa de correio (presa ao suporte de madeira por elásticos) e pergunta à Ellie o que ele deve fazer.
20:16	Sr. Fredricksen pega uma mala no armário e encontra o Álbum de Aventuras da esposa. Ele o folheia lentamente, com carinho e tristeza e se detém na página inicial de “Coisas que eu vou fazer”, fechando o álbum com expressão de decepção. Ele olha algumas fotos da Ellie ainda criança e observa a pintura da casa, feita na parede da sala, que ela queria construir no Paraíso das Cachoeiras. Repete o gesto de juramento que fez a ela quando ambos eram garotos.
22:11	Ao amanhecer, uma van com dois funcionários do asilo chegam à casa do Sr. Fredricksen para buscá-lo. Um dos funcionários conversa com o idoso da mesma forma com que os adultos conversam com uma criança. O Sr. Fredricksen diz que está pronto para partir, entrega a mala e pede mais um tempo para se despedir da casa, entrando e fechando a porta. Os homens caminham em direção ao automóvel e notam a presença de vários galões de gás espalhados pelo jardim.
22:56	Uma grande quantidade de balões de gás surge da parte de trás da casa do Sr. Fredricksen presos à chaminé por fios de barbante. Enquanto os balões sobem em direção ao céu a estrutura da casa estremece e se rompe do chão acompanhando a direção das bexigas. O conjunto (casa e balões) pegam vôo, passando por cima dos dois funcionários, da van, da rua e subindo em direção ao céu. Sr. Fredricksen se despede dizendo que vai mandar um postal do Paraíso das Cachoeiras.
23:43	A casa voadora passa pela janela de prédios, telhados de casas, fios de alta-tensão, antenas de televisão e acompanha a vôo de aves enquanto Sr. Fredricksen observa a cidade, que deixa para trás, de um ângulo de visão superior.
25:00	Sr. Fredricksen, olhando pela janela, confere os balões com expressão de alegria e satisfação. Voltando-se para o interior da residência, ele para na frente da fotografia de Ellie e beijando-a diz: “Já estamos indo, Ellie”. Ele senta-se em sua poltrona, localizada ao lado da poltrona vazia da esposa, e com os olhos fechados e um sorriso no rosto curte o silêncio daquele momento tão especial e calmo.

25:56	Sr. Fredricksen está sorrindo e ouvindo o silêncio até que uma batida na porta quebra o encantamento do momento. Ele olha para ela com expressão de assustado e volta a fechar os olhos sem acreditar nos seus ouvidos. Mas o barulho é ouvido novamente e ele, impaciente, levanta-se para atender à porta. Ao abri-la o homem encontra Russell na varanda, segurando-se firmemente e com expressão de pavor. O menino pede para entrar, mas o Sr. Fredricksen diz que não, entrando e fechando a porta que é novamente aberta após alguns segundos. Assim que ela se abre Russell entra rapidamente para o interior da residência antes que o homem possa dizer que ele pode entrar.
27:00	Assim que entra na casa, Russell se acalma e começa a observar o interior da mesma comentando tudo. O garoto, que não para de falar, resolve brincar com a direção da casa voadora, fazendo com que a mesma se desloque de um lado para o outro e, junto com ela, o Sr. Fredricksen, lançado em ambas as direções vai ficando cada vez mais aborrecido. O homem imagina a cena de amarrar o garoto pela cintura, em lençóis amarrados uns aos outros, e o pendurar do lado de fora da casa. Mas desiste da ideia quando sua imaginação permite que a corda de lençóis se solte da sua mão e o menino caia.
28:04	Russell observa as nuvens pela janela e discursa sobre elas. Sr. Fredricksen, bastante mal-humorado, desliga seu aparelho de audição para não ouvir o garoto. O menino, ao fundo, começa a gritar e gesticular desesperadamente enquanto pela janela, observamos nuvens escuras. Ao ouvir um trovão, o homem religa seu aparelho auditivo e, a pedido do garoto, se aproxima da janela, notando que estão prestes a entrar em um enorme tempestade. Sr. Fredricksen tenta desviar a casa das nuvens, mas as mesmas exercem uma forte atração sobre o conjunto, “sugando-o” para o interior da tempestade. A casa é deslocada em várias direções e, consequentemente, todos os objetos dentro dela também se deslocam. Apesar do caos em que se encontram, o Sr. Fredricksen tenta manter os objetos em seus devidos lugares ao mesmo tempo em que salva outros que lembram a esposa, como porta-retratos, garrafa de moedas e binóculo.
29:49	O Sr. Fredricksen é acordado por Russell que fica aliviado em confirmar que o homem está vivo. O ambiente está claro e calmo, indicando que a tempestade já passou. Russell afirma que desviou a casa depois que o Sr. Fredricksen amarrou suas coisas e cochilou. O homem olha pela janela e observa que está acima das nuvens claras, conclui, então, que não sabe onde estão. Russell diz que eles estão na América do Sul, que ele sabe porque possui um GPS de explorador da natureza. O menino explica que o objeto foi presente do pai, ele indica o local onde estão no planeta e que, graças ao GPS, eles nunca irão se perder. Ao mostrar, com entusiasmo, o objeto ao Sr. Fredricksen, Russell lança-o pela janela. O Sr. Fredricksen corta as linhas de alguns balões (que são soltos no ar) e a casa começa a descer. O homem fala ao garoto que vai deixá-lo em um ponto de ônibus, com algum dinheiro, para que ele possa voltar para casa. O menino responde que pode usar seu vale-transporte, mas que vai ter que usar muitos deles já que sua casa fica bem longe de onde estão: o Paraíso-das-Cachoeiras.

31:28	A casa bate no chão – um local com muitas pedras. O Sr. Fredricksen e Russell são lançados para fora da casa e esta continua voando. Imediatamente o homem se agarra à mangueira do jardim (localizada externamente à residência) e o menino se segura às pernas do idoso. Russell arrasta os pés no chão, tentando frear, e o conjunto (Russell-Sr.Fredricksen-casa) para na beira de um precipício rochoso. O garoto consegue puxar o homem e a casa para trás, retirando-os da zona de perigo. Sr. Fredricksen olha em volta e se pergunta onde estão. Russell observa que o lugar não parece cidade nem selva. O homem olha para a casa e fala com a esposa falecida: “Não se preocupe Ellie, eu segurei”.
32:54	As massas de ar que preenchem o ambiente se dissipam e o Sr. Fredricksen avista, do outro lado do penhasco, o Paraíso-das-Cachoeiras. Ele fala com a esposa que o lugar é muito bonito e, voltando-se à Russell, pede que ele suba pela mangueira até a varanda e o puxe para a casa, para que estando os dois na residência, eles possam flutuar até o lado oposto da montanha, onde se encontra o Paraíso-das-Cachoeiras. Russell tenta, mas não consegue subir pela mangueira. O menino propõe levar a casa até o local desejado, andando pela montanha, em troca o Sr. Fredricksen deverá ajudá-lo a conquistar o seu distintivo.
35:06	O Sr. Fredricksen propõe a Russell que eles andem até as cachoeiras de maneira rápida e em silêncio pois eles têm no máximo três dias para alcançarem o local. Voltando-se à casa, ele fala à esposa: “Não se preocupe Ellie, vamos levar nossa casa até lá.” Russel questiona o motivo de eles estarem indo para o Paraíso-das-Cachoeiras e o Sr. Fredricksen propõe que eles brinquem de quem fica mais quieto por mais tempo. O garoto responde que a mãe dele adora aquela brincadeira.
36:05	No meio da mata fechada corre uma ave seguida por três cães que usam coleiras. Ela escapa de algumas armadilhas humanas e dos cachorros ferozes. Estes três param e retornam – na direção oposta a da ave – após ouvirem o barulho agudo do aparelho auditivo do Sr. Fredricksen que aproxima-se do local onde eles estavam.
37:01	O Sr. Fredricksen desliga o aparelho auditivo e pede à Russell que ele ande mais rápido. O menino reclama que está cansado e que seu joelho e cotovelo estão doendo, além de estar com vontade de “ir no banheiro”. O garoto deita-se no chão e fala que não quer mais andar. O homem afirma que se o menino não se apressar, os tigres vão engoli-lo. Russell responde que não há tigres na América do Sul. Sr. Fredricksen desiste e o deixa ir no mato um pouco. O menino contente e cheio de energia, corre para o interior da mata deixando sua mochila.

38:14	Russel encontra algumas pegadas na areia e a remete à Narceja, caminhando na mesma direção que elas e adentrando sozinho na mata. Em certo momento as pegadas acabam e o menino para reflexivo. Ele abre um chocolate e enquanto olha em sua volta, a ave arranca alguns pedaços do doce. O garoto encontra a direção do animal e lhe oferece o chocolate, esta aceita, tirando-lhe pequenas porções.
39:19	Russell retorna com a ave até o local onde está o Sr. Fredricksen e, encontrando-o de costas, declara que encontrou a Narceja. O homem acha graça da história e permanece de costas. O menino pergunta se a ave é alta, colorida e se gosta de chocolate. O Sr. Fredricksen estranha a última pergunta e decide olhar para trás, encontrando Russell ao lado de uma enorme ave colorida. O homem, depois do susto inicial, tenta afastar Russell do animal. Mas a ave, com o bico, pega o garoto e brinca com ele, para alegria da criança e desespero do senhor.
40:12	O Sr. Fredricksen ordena que a ave vá embora e esta parte para cima do homem com as penas eriçadas. Russell intervém avisando ao Kevin (o animal) que o Sr. Fredricksen é legal. Imediatamente o animal muda seu comportamento, voltando as penas à posição normal e batendo, delicadamente, o bico três vezes sobre a cabeça do idoso. O Sr. Fredricksen insiste na tarefa de mandar o animal embora e o faz <i>banando</i> os braços, gesto que a ave imita. Russell pede para ficar com o animal prometendo que se encarrega de dar a comida, levar para passear e trocar o jornal.
40:55	Sr. Fredricksen olha para a casa e fala com a esposa: “Você acredita nisso Ellie?”. Russell repete o nome <i>Ellie</i> , reflete um pouco e, olhando também para a casa, pergunta: “Ellie, eu posso ficar com o pássaro?”. O Sr. Fredricksen olha repetidas vezes para o menino e para a casa e fica irritado com a cena. Russell diz ao homem que Ellie respondeu que é para ele deixar que o menino fique com o animal. O Sr. Fredricksen reforça sua decisão negativa.
41:35	O Sr. Fredricksen e Russell caminham puxando a casa pela mangueira. O menino joga pequenos pedaços de chocolate no chão que são comidos por Kevin. O homem caminha e briga com a ave que os segue.
41:54	Uma voz masculina cumprimenta o Sr. Fredricksen e Russell. Ambos procuram a origem da voz sem sucesso e um cão aparece do meio da neblina e aproxima-se dos personagens. O menino, depois de dizer que não pode ter cachorros em seu condomínio, rapidamente interage com o animal e descobre que ele obedece a algumas ordens com sentar e dar a pata. Porém, surpresos ficam o senhor e o garoto quando o animal fala, novamente os cumprimentando e se apresentando com Dug. O cão relata que pode falar porque seu dono “bom e inteligente” produziu uma coleira para ele. O animal também conta que sua matilha o mandou sozinho na missão de encontrar uma ave e a reconhece quando se encontra com Kevin. O cachorro pede ao Sr. Fredricksen para este deixá-lo levar a ave como seu prisioneiro. Russell pede ao senhor para poder ficar também com o cão. Os dois animais seguem o homem e o menino.

44:21	Dois cães farejam a pegada da ave e falam que reconhecem o rastro do pássaro, além dos cheiros de chocolate, ameixa e creme dental. Ambos se dirigem a um terceiro cão que eles chamam de Alfa (<i>Doberman</i>) e zombam pelo fato de a voz deste estar fina. Alfa se refere aos outros dois como Gama (<i>Bulldog</i>) e Beta (<i>Rottweiler</i>). Os três cachorros falam sobre a tarefa boba e sem sentido do Dug e riem dos próprios comentários. Beta alerta que se o segundo mestre descobrir que Dug está em uma missão sozinho, todos ficarão sem “gostosuras”. Alfa concorda e entra em contato com Dug por meio de uma pequena tela acoplada à coleira do Beta. Dug avisa que já está com o pássaro aprisionado, que vai levá-lo até ele (Alfa) para que este passe a gostar dele. A imagem de Russell também aparece na tela e Gama pergunta quem é aquele carteiro. Alfa visualiza, ainda na tela, a localização de Dug e os três cães partem em sua procura.
46:28	Dug segura as patas de Kevin pedindo para que ele aceite ser seu prisioneiro. Russell, irritado, ordena que Dug pare de incomodar Kevin e parte para cima do cão, segurando-o. Sr. Fredricksen para de caminhar e puxa o garoto. Mas o movimento faz com que o senhor caia no chão. A casa continua em movimento no ar e bate em uma parede rochosa, quebrando uma das vidraças. O homem fica muito nervoso e aponta para os dois animais dizendo que não os quer por perto; aponta para Russell e diz: “Você eu tenho que aturar”. Sr. Fredricksen lança uma das bolas de sua bengala para o cão e este some no meio da mata procurando-a. O senhor também joga um pedaço do chocolate de Russell na mesma direção, fazendo com que Kevin entre na vegetação em busca do doce. Rapidamente o homem agarra o garoto e faz com que ele corra, acompanhando seu ritmo. Depois de passar por riacho, vegetação fechada e subir montanha, Sr. Fredricksen fica satisfeito e afirma que acha que conseguiu o que queria; neste momento Dug e Kevin aparecem perto dele e de Russell.
48:03	À noite, Sr. Fredricksen, Russell, Kevin e Dug se protegem da chuva embaixo da casa, próximos a uma pequena fogueira. O Sr. Fredricksen, olhando para a casa, agradece à Ellie por mantê-los secos. Russell tenta montar uma barraca para o senhor, mas não consegue.
48:54	O homem pergunta à criança como ele não sabe montar uma barraca, uma vez que é um explorador da natureza. Russell decide, então, contar ao Sr. Fredricksen o seu segredo de que ele nunca tinha montado uma barraca. O homem questiona o garoto sobre o porquê de ele não ter pedido ao pai para o ensinar e o menino responde que o pai não gosta de falar sobre essas coisas. O idoso sugere para a criança insistir no pedido, mas Russell responde que o pai nunca está em casa porque, segundo a Phyllis, ele (Russell) incomoda demais o pai. Ambos ficam em silêncio por algum tempo e o menino completa o diálogo contando que o pai prometeu que ia à sua Cerimônia de Explorador para colocar o seu Distintivo de Ajuda ao Idoso. Sr. Fredricksen observa o espaço vazio na sua faixa – reservado ao futuro Distintivo – e pede que o menino vá dormir.

50:17	Russell, ajeitando-se para dormir, fala ao Sr. Fredricksen que o Dug quer levar o Kevin preso e pede para poder ficar com ele. O homem aceita e o menino pede para o senhor prometer que eles não irão abandonar o animal. O Sr. Fredricksen concorda e Russell pergunta “É de coração?”. O homem olha para o garoto surpreso e triste e diz “Do fundo dele”, depois, olhando para a casa, ele pergunta à Ellie no que foi que ele se meteu.
51:04	O Sr. Fredricksen acorda, olha para a casa e deseja bom dia à Ellie. Ele nota que Kevin não está mais no local e deseja que Russell não note a ausência. Russell já acorda perguntando onde está a ave e pede a Dug que a encontre. O menino observa que Kevin está sobre o telhado da casa amontoando comida. O Sr. Fredricksen fica irritado e pede que o animal desça de lá porque aquela comida é dele. Kevin vira-se para o horizonte e emite um som bastante alto. Dug explica que ela está chamando seus filhotes. Russell fica surpreso em saber que “Kevin é menina”. O cão continua explicando que o ninho dela fica sobre algumas rochas localizadas a certa distância, e que ela precisa voltar para os filhotes. Kevin se aproxima deles, passa o pescoço em volta da face de Russell, bate três vezes o bico sobre a cabeça do Sr. Fredricksen e para Dug, depois parte em direção às rochas. A criança pede ao idoso que ele se lembre da promessa de protegê-la e que isso significar proteger também seus filhotes já que estes precisam da mãe e todos devem ficar juntos. O homem pede desculpas e justifica que eles já perderam muito tempo.
52:35	Kevin caminha no meio da mata e avista um movimento no interior da folhagem. Imediatamente ela retorna.
52:41	Russell, triste, oferece seu chocolate ao Sr. Fredricksen explicando que era o preferido de Kevin e já que ela tinha partido, sobraria mais para o homem.
52:53	Gama e Beta surgem do meio da mata e ferozes, partem para cima do Sr. Fredricksen e de Russell, latindo bastante. Alfa aparece logo atrás e vai até Dug questionado onde está a ave. Depois de perceber que Dug perdeu Kevin, Alfa fica menos irritado ao observar que, pelo menos, encontraram “o carteiro tampinha e o que tem cheiro de ameixa”, referindo-se respectivamente à Russell e Sr. Fredricksen. Alfa diz a eles que o mestre vai ficar feliz por eles (os cães) os ter encontrado já que poderá fazer muitas perguntas. O Sr. Fredricksen se recusa a ir com eles, mas é obrigado pelos cães. No caminho eles vão encontrando vários outros cachorros e Dug caminha sempre triste atrás dos humanos.
54:36	Sr. Fredricksen e Russell são conduzidos pelos cães até a abertura de uma rocha, de onde surgem centenas de cachorros. Todos os animais cercam os dois humanos e eles mostram-se apavorados.

54:51	De dentro da abertura da rocha, um homem ordena que os cães fiquem quietos, sendo atendido. O homem, bastante idoso, observa que os estrangeiros chegaram em uma “casa flutuante” e ri da situação, dando as boas vindas desde que eles não estejam em busca da ave. Os cães acompanham as risadas. O senhor idoso sai da sombra da abertura e o Sr. Fredricksen o reconhece: Charles Muntz. Sr. Fredricksen fica muito feliz com o encontro e se apresenta dizendo que ele e sua esposa eram grandes fãs. Muntz é muito simpático e observa que os viajantes precisam descansar e se alimentar. Ele avisa aos cachorros que os dois desconhecidos não são invasores e sim convidados. Os cães fazem um grande festa em torno do Sr. Fredricksen e do Russell e ambos são encaminhados para dentro da rocha. Dug caminha sempre atrás de todos, com a cabeça e as orelhas abaixadas.
56:20	Dentro da caverna está o dirigível de Muntz ainda escrito (com letras um pouco apagadas): “SPIRIT OF ADVENTURE”. O explorador pede ao Sr. Fredricksen que ele amarre o “seu dirigível” do lado do dele. O Sr. Fredricksen e Russell são convidados a entrar no dirigível de Muntz, o que o faz Sr. Fredricksen com alegria e energia infantis.
56:56	Além dos humanos, os cães também entram no dirigível, exceto Dug que é impedido por Beta. Alfa lembra que Dug perdeu a ave de vista e ordena que os outros cães o coloque no “cone da vergonha”. Dug fica do lado de fora do dirigível, com um colar canino na cabeça e vigiado por vários cães.
57:09	Na primeira sala do dirigível há uma exposição de esqueletos animais. Alguns cães caminham em volta realizando certas tarefas, como: levar objetos até Muntz, limpar os ossos expostos e servir champanhe ao anfitrião e ao convidado adulto. Muntz elogia um dos cães pela escolha da bebida. Russell observa o trabalho dos cães com admiração. Alfa avisa à Muntz que o jantar já está servido e o homem, notando o timbre da voz do animal, afirma que “o tradutor pifou”. Depois de um pequeno ajuste na coleira do Alfa, sua voz fica com tom grave e ele agradece ao “mestre”. Russell comenta que gostava mais da outra voz.
58:20	Todos caminham em direção à sala de jantar e Muntz pergunta ao Sr. Fredricksen como estão as coisas no continente, comentando que algumas vezes teve vontade de voltar mas “aqui eu tenho um trabalho inacabado”. Os cães servem o jantar e Muntz afirma que Y é o melhor chefe que ele já teve. Para os adultos foi servido um prato sofisticado e para Russell foi servido cachorro-quente com suco.
58:50	Sr. Fredricksen conta a Muntz que Ellie adoraria estar ali e que foi por causa dele que ela alimentou o sonho de viver no Paraíso-das-Cachoeiras. Muntz diz que é uma honra recebê-los já que não recebe muitas visitas, apenas pessoas querendo roubar o que ele conquistou. Ele discursa que foi chamado de “fraude”, mas vai provar que não é uma farsa levando uma criatura, que passou a vida toda procurando, até a comunidade científica. Enquanto fala, Muntz caminha até o esqueleto mostrado no cinema durante a infância do Sr. Fredricksen.

01:00:15	<p>Russell olha para o esqueleto mostrado por Muntz e diz que ele é igual a Kevin e explica que Kevin é sua “ave gigante de estimação” e que a atraiu por meio do chocolate. Sr. Fredricksen toma o chocolate da mão do Russell e diz que a ave já sumiu. Muntz caminha até alguns moldes de cabeça em madeira, todos portando óculos e chapéu de aviador, e vai derrubando um por um com sua bengala, fazendo-os rolar pelo chão e falando que todas as pessoas que chegaram naquele local para lhe roubar, tinham boas histórias: “Um topógrafo fazendo um mapa. Um botânico catalogando plantas. Um velho levando sua casa ao Paraíso-das-Cachoeiras.”. A última cabeça de madeira derrubada rola até a cadeira do Sr. Fredricksen que a olha amedrontado. Muntz diz que a história do velho levando sua casa ao Paraíso-das-Cachoeiras foi a melhor contada até aquele momento, mas ele quer ver como ela terminará. O Sr. Fredricksen, buscando uma reação, olha para a janela do dirigível e vê Kevin sobre o telhado da casa que está <i>estacionada</i> do lado de fora.</p>
01:01:31	<p>O Sr. Fredricksen começa a se levantar da mesa dizendo que foi uma noite maravilhosa mas precisa ir embora. Muntz fala que eles não vão embora e o primeiro responde que não quer abusar da hospitalidade e chama Russell para partirem. O menino diz que não quer ir porque ainda não comeram a sobremesa. Uma vocalização é ouvida e Russell pergunta se é de Kevin. Muntz caminha até a janela do dirigível e vê a ave no telhado, quando se volta para o interior da sala, Russell e o Sr. Fredricksen não estão mais ali. O explorador manda, então, que seus cachorros os capturem.</p>
01:02:18	<p>Sr. Fredricksen e Russell <i>pegam</i> a casa mas observam que a saída da caverna está cercada por cães furiosos que avançam na direção deles. Dug chama o Sr. Fredricksen de mestre e o indica uma saída alternativa na lateral da caverna, entre algumas rochas. Apesar de ganharem certa vantagem, os cachorros conseguem aproximar-se rapidamente do adulto e da criança. Kevin, observando a aproximação dos cães, coloca os dois humanos sobre suas costas e corre. Russell cai das costas de Kevin, ficando preso à casa apenas por uma corda. Alfa iria alcançar o garoto mas foi impedido por uma porção de pedras que caiu no caminho, atrasando ele e os outros cães. As pedras foram derrubadas por Dug que está sobre algumas rochas dizendo ao “mestre” para continuar porque ele vai deter os cachorros. Ele para, então, na frente dos cães e ordena que eles parem. Mas todos continuam a maratona passando por Dug como se ele não existisse, exceto Alfa, que o pega e o joga em um precipício. Dug caiu em uma outra rocha e a queda o livrou do colar canino. Enquanto Kevin foge, Russell é jogado de um lado a outro entre as rochas até que o Sr. Fredricksen consegue segurar a mão do garoto e novamente o colocar sobre as costas da ave. Dug os acompanha na fuga. Kevin chega à beira de uma rocha e precisa pular, todos se seguram fortemente na ave e o Sr. Fredricksen pega também Dug. Durante o salto da ave, Alfa consegue agarrar-se à pata dela e vários cães que estavam correndo, caíram no precipício que terminava em um riacho. Kevin sacudiu a pata e livrou-se de Alfa, que também caiu no riacho.</p>

01:04:37	Sr. Fredricksen, Russell, Kevin e Dug pousam em uma rocha, mas a ave está com a pata ferida e não consegue andar. O garoto enfaixa a pata do pássaro e o homem fica comovido com a cena. Russell pergunta ao Sr. Fredricksen se eles não podem ajudar a Kevin, o homem reflete por um tempo e responde que sim, desde que seja depressa.
01:05:47	Alfa, Gama e Beta, bastante molhados, avisam à Muntz que o Sr. Fredricksen, Russell e Kevin escaparam e que Dug ajudou na fuga. O explorador fica irritado mas se acalma ao lembrar que a coleira possui localizador.
01:06:04	Dug fareja o ar e avisa que sua matilha não está atrás deles. O Sr. Fredricksen reflete sobre o fato de ter conhecido o herói da sua infância e, agora, ele quer matá-lo. Sr. Fredricksen e Russell puxam a casa com Kevin ferida e deprimida na varanda. O garoto conversa com o homem sobre o mundo selvagem não ser como ele esperava e divergir tanto das descrições dos livros. Ele também conta alguns momentos que passava com o pai: quando este estava presente nas reuniões da Cabana do Vapor, depois tomavam sorvete (ele de chocolate e o pai de caramelo) e os dois juntos sentavam na calçada e contavam os carros que passavam (ele contava os azuis e o pai os vermelhos). A criança conclui que a história parece uma “chatice”, mas são das “coisas chatas” que ele mais se lembra.
01:07:42	Ouve-se uma vocalização de ave e Kevin responde. Russell vê, depois de algumas folhagens, a pedra com o ninho do pássaro. O menino e o Sr. Fredricksen ajudam o animal a caminhar até as pedras.
01:08:11	Antes que todos cheguem até o ninho, um dirigível para no ar sobre eles e acende um holofote direcionado à Kevin. Russell manda a ave correr, mas uma rede (jogada do dirigível) a captura antes que ela consiga fugir. Sr. Fredricksen pega o canivete do Russell e tenta libertar o animal preso, mas Muntz ordena para que eles fiquem longe da ave. O explorador sai do dirigível, seguido por seus cães, e caminha até a casa, jogando um lampião embaixo dela. A residência é consumida pelas chamas e o Sr. Fredricksen abandona Kevin para socorrer a casa assim que vê a foto de Ellie sumir entre o fogo. Enquanto o Sr. Fredricksen retira sua casa do foco do fogo, os cachorros levam a ave para o interior do dirigível. Muntz ordena que os animais carreguem a ave com cuidado porque ela precisa estar viva para que ele possa “voltar”.
01:09:30	Sr. Fredricksen está apagando o fogo que consumia a casa quando Russell aproxima-se dele e o acusa de ter entregado a Kevin. O homem, bastante irritado, vira-se em direção à criança e esbraveja que aquilo não é problema dele e a ideia não tinha sido dele. Dug aproxima-se do senhor e, chamando-o de mestre, diz que está tudo bem. Sr. Fredricksen, ainda gritando, fala ao cão que não é seu mestre, que tudo o que aconteceu é responsabilidade dele e o chama de “mau”. O cachorro encolhe-se e sai de perto deles. O homem diz ao Russell que vai ao Paraíso-das-Cachoeiras com ou sem a ajuda dele, mesmo que ele precise morrer.

01:10:28	Sr. Fredricksen puxa sozinho a sua casa. Russell caminha atrás em silêncio. O homem poussa a casa no alto da cachoeira e retira do bolso a figura, feita por Ellie criança, do local onde ela gostaria de construir sua casa no Paraíso-das-Cachoeiras. Russell joga a faixa com os Distintivos no chão, afirma que não quer mais aquilo e senta-se sozinho e triste em um pedra. Sr. Fredricksen pega a faixa de Distintivos e caminha em direção à casa.
01:12:06	Sr. Fredricksen entra na casa e encontra todos os objetos fora do lugar. Triste, ele começa a organizar a residência iniciando pela poltrona de Ellie. Depois de colocar do lado da poltrona da esposa, também a sua, ele senta-se nela, respira aliviado e abre o álbum “O livro de aventuras” da companheira. Ele devolve a figura, feita por ela, com a casa construída no Paraíso-das-Cachoeiras e continua folheando o caderno. Ao chegar na página “Coisas que eu vou fazer”, ele chora e faz menção de fechar o álbum, mas observa que a página seguinte também tem conteúdo. Ao abri-la, ele encontra uma foto da esposa com ele, no dia do casamento de ambos. E as páginas seguintes contém fotos de momentos felizes do casal. Sr. Fredricksen, emocionado, chora olhando a descoberta e encontra no fim do caderno um mensagem escrita à mão: “Obrigada pela aventura. Agora parta pra próxima! Com amor, Ellie”.
01:16:44	Sr. Fredricksen pega a faixa de Distintivos de Russell, olha para a poltrona da esposa e, sorrindo, faz o sinal de desenhar um X sobre o peito. O homem sai da casa feliz e calmo, chamando por Russell. O garoto está amarrado a uma pequena porção de balões de gás e, partindo do telhado, pega vôo avisando que vai salvar a Kevin mesmo sem a ajuda do homem.
01:17:12	O Sr. Fredricksen corre em direção à casa e se esforça para a tirar do chão, em vão. O homem <i>joga</i> todos os móveis da residência para o exterior dessa, deixando-a a vazia, leve e apta a voar. Enquanto a casa voa com o Sr. Fredricksen dentro dela comemorando, a cena foca na imagem das duas poltronas <i>colocadas</i> no chão (e não jogadas), lado a lado.
01:18:00	Sr. Fredricksen, dentro da sala vazia, direciona a casa quando ouve um barulho de bater na porta. Imediatamente ele pergunta se será Russell, mas ao abri-la encontra Dug. O homem cumprimenta o cão com entusiasmo. O cachorro, bastante encolhido, diz que estava escondido embaixo da varanda porque o ama e pergunta se pode ficar. Sr. Fredricksen, sorrindo, responde ao Dug que ele é o <i>seu</i> cachorro e que, sendo seu mestre, ele deve ficar. O cão levanta as orelhas e, banando o rabo, pula sobre o homem, derrubando-o no chão e lambendo o seu rosto.
01:18:42	Russell voa pelo céu amarrado aos balões de gás e direcionado por um soprador de jardim. Ele encontra o dirigível, em pelo vôo, e entra nele pela janela. Quatro cães de Muntz estão a postos e rosnam para o garoto.
01:19:20	Muntz observa Kevin e fala: “Eles não acreditavam em mim. Espere só até eles verem você”. Alfa entra na sala e avisa ao explorador que o “carteiro tampinha voltou”.

01:19:31	Russell está amarrado a uma cadeira, cercado por seis cães. Muntz aproxima-se do menino e pergunta onde está o amigo dele. O garoto responde: “Ele não é mais meu amigo”. O explorador conclui que se a criança está ali, então o Sr. Fredricksen não pode estar longe. Muntz leva o garoto até outra sala. Depois, olhando pela janela, vê a casa do Sr. Fredricksen aproximando-se. O explorador manda Alfa vigiar a ave. Enquanto Muntz sai da sala, Russell diz a ele: “Tá indo aonde? Eu vou te dar um tapa na orelha”. O garoto fica sozinho e uma rampa abre-se à sua frente.
01:20:19	Sr. Fredricksen aproxima-se do dirigível e coloca a faixa de Distintivos do Russell. Ao preparar-se para entrar na aeronave, o homem vê Russell caindo pela rampa. Ele joga uma mangueira na lateral na rampa e, usando sua bengala, desliza até lá, chegando a tempo de salvar o garoto. Dug enrola o suporte da mangueira fazendo com que a casa aproxime-se da rampa. Russell fala que o Sr. Fredricksen voltou para salvar a Kevin e completa: “Vamos pegar ela”. O homem coloca a criança na sala da residência e responde: “Eu vou pegar ela. Você fica aqui”. O garoto argumenta que quer ajudá-lo e o Sr. Fredricksen rebate que não quer a ajuda dele, quer salvá-lo.
01:21:11	Sr. Fredricksen e Dug entram no dirigível e vão até a sala onde Kevin está aprisionada. Lá há muitos cachorros vigiando e – enquanto o homem não sabe o que fazer para os distrair – Dug sugere que o Sr. Fredricksen jogue uma das bolas da sua bengala. Ao jogá-la todos os cães correm atrás dela e o homem fecha a porta da sala onde Kevin está, tendo oportunidade para abrir a jaula e libertar a ave.
01:22:18	Os cães avisam à Muntz que o Sr. Fredricksen libertou a ave e fugiu.
01:22:25	Russell, tentando se soltar das cordas e da cadeira e para ajudar o Sr. Fredricksen a libertar Kevin, cai da varanda segurando-se à mangueira.
01:22:43	Muntz pergunta aos cães se algum deles sabe onde o Sr. Fredricksen está. Neste momento ele vê Russell arrastar-se pela janela, segurando-se à mangueira. A casa afasta-se do dirigível levando o garoto. O explorador manda, pelo rádio, que o “Líder Cinza” derrube a residência.
01:23:08	Três pequenas aeronaves – cada uma pilotada por um cão – saem do dirigível em direção a casa. Cada aeronave atira várias injeções na direção de Russell, mas nenhuma o acerta.
01:23:30	Sr. Fredricksen, Kevin e Dug estão saindo do dirigível, mas Muntz os encontra e se prepara para os atingir com um golpe de espada quando Dug ataca o explorador. Este prende o cão em uma sala onde estão vários outros cães fiéis a Muntz, que tentam capturar Dug. Sr. Fredricksen e Muntz lutam, este fazendo uso da espada e aquele da bengala.

01:24:35	Dug, fugindo dos cães, esbarra em uma alavanca fazendo com o dirigível incline-se e todos sejam jogados para as laterais do mesmo. Sr. Fredricksen, ao ser jogado para a janela, vê Russell ser atacado por três aeronaves. O homem chama Kevin para que eles fujam pela janela, mas são seguidos por Muntz.
	Dug é atacado por Alfa. Aquele aproveita o fato de este colocar a cabeça entre as divisões do timão e coloca um colar canino na sua cabeça, deixando-o preso. Os outros cães comentam que Alfa está com o cone da vergonha. Ao tentar se soltar, o cachorro faz com o fio da coleira se solta e a sua voz muda para um timbre agudo. Ele ordena que os outros cães o soltem, mas eles somente conseguem rir da situação. Dug manda que Alfa sente-se e ele obedece. Todos os outros cães também obedecem e o chamam de Alfa.
01:25:48	Russell tenta subir na mangueira mas não consegue. Ele vê então, Sr. Fredricksen e Kevin subindo as escadas do lado externo do dirigível, seguido por Muntz e diz: “Mexeu com o Sr. Fredricksen, mexeu comigo”. Rapidamente o garoto sobe pela mangueira chegando à varanda. Olhando para os pilotos a criança diz: “Esquilo”. Os cães procuram o animal e batem uma aeronave na outra, destruindo-as e descendo do céu por paraquedas.
01:26:30	Muntz alcança o Sr. Fredricksen e segura o pé do homem. O Sr. Fredricksen livra-se dele batendo a bengala em seu rosto. O explorador desce as escadas e novamente entra no dirigível. Kevin e o Sr. Fredricksen chegam à parte superior da aeronave e encontram um tampa sendo empurrada. O homem fica tensa, mas a tampa é aberta por Dug. Enquanto o cão cumprimenta <i>seu</i> “mestre”, Russell chega com a casa até o local onde eles estão e resgata Kevin, Dug e Sr. Fredricksen. Porém os balões de gás da residência são estourados por um tiro dado por Muntz e o impacto joga Sr. Fredricksen para o exterior da casa. Esta continua em movimento e o Sr. Fredricksen segura a mangueira para evitar que a mesma caia. O homem pede que Russell e os animais desçam, mas Muntz continua atirando evitando o deslocamento de todos. Russell entra na sala e fecha a porta da residência. O explorador caminha até lá e arromba a porta. A criança vai até a janela da outra sala e, a pedido do Sr. Fredricksen, segura-se firme à Kevin e ao Dug. O Sr. Fredricksen mostra o chocolate e a ave sai pela janela levando Dug e Russell junto. Muntz segue o mesmo percurso, mas fica preso aos barbantes dos balões já estourados e cai no abismo.
01:28:20	Sr. Fredricksen encontra Russell, Kevin e Dug agarrados à outra ponta da mangueira e os faz subir ao dirigível. Depois de todos em segurança, o homem observa a casa ir embora até sumir entre as nuvens. Russell aproxima-se e fala que é uma pena ele ter perdido a residência, o homem, abraçando o garoto, responde: “Bom, é só uma casa”.
01:29:18	Sr. Fredricksen, Russell e Dug levam Kevin até seus três pequenos filhotes e deixam lá.

01:29:59	Sr. Fredricksen e Russell colocam óculos e chapéu de aviador. O garoto pergunta se podem decolar e o homem responde que sim. A criança aciona uma manivela e o homem controla o timão, direcionando o dirigível cheio de cães nas janelas.
01:30:15	O chefe dos exploradores, em uma cerimônia oficial, faz a entrega dos Distintivos às crianças que passam a ser “Grandes Exploradores”. O distintivo é entregue ao pai para que o mesmo o coloque no filho. Russell é o terceiro a ser premiado e está sozinho. Sr. Fredricksen pede licença, sobe ao palco e avisa que vai colocar o Distintivo no menino, deixando-o muito feliz. Antes de colocar a medalha, Sr. Fredricksen, agachado na frente de Russell diz: “Russell, por ajudar um idoso e por fazer muito mais que o seu dever manda, eu quero dar a você a mais alta honra possível neste mundo. O Distintivo Ellie” e coloca na faixa do garoto a tampinha de refresco de uva que a esposa deu-lhe quando eram crianças. O homem e o garoto fazem continência um ao outro e Russell abraça o Sr. Fredricksen. A criança, ainda no palco, ergue a faixa destacando o novo Distintivo para uma mulher, também asiática, que está sentada sozinha na plateia, assistindo à cena e fazendo companhia ao Dug. Ela aplaude a conquista. A plateia toda aplaude os novos exploradores e a imagem, a medida que se amplia, permite ver que o fundo do auditório está composto apenas por cães, que latem acompanhando os aplausos.
01:31:34	Sr. Fredricksen, tomando sorvete de caramelo e Russell, tomando sorvete de chocolate, estão sentados em uma calçada, acompanhados por Dug. O menino conta os carros azuis que passam, o homem conta os vermelhos e o cão os cinzas.

APÊNDICE G:

Síntese - *Como treinar seu dragão*

0:33	Soluço apresenta, em off, a ilha onde vive: “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 a sete gerações mas todas as casas são novinhas em folha. Temos pesca, caça e um pôr-do-sol encantador.”
01:12	Há luta entre Vikings e dragões. Soluço apresenta, em off, os habitantes da ilha: Vikings, destacando suas qualidades.
01:21	Soluço, em off, se apresenta ao mesmo tempo em que corre no meio da aldeia, enquanto vários guerreiros e algumas mulheres lutam contra dragões. Ele se mostra assustado com as cenas que encontra.
01:46	Soluço é retirado do chão por um grande guerreiro que o impede de continuar a corrida e o manda entrar. Soluço, em off, o apresenta como Stoico, o chefe da tribo, além de destacar suas qualidades: “Esse é Stoico, o Imenso, chefe da tribo”.
02:12	Soluço corre pela aldeia enquanto a mesma é mostrada evidenciado o cenário de guerra e destruição.

02:18	Soluço entra em uma oficina de armas. Enquanto trabalha ele conversa com outro personagem e, em off, o apresenta como Bocão, seu mestre. O homem não possui a mão esquerda.
02:40	Stoico dá ordens a outros guerreiros e todos correm pela aldeia que está em chamas.
02:53	Um grupo de cinco jovens (da idade aproximada de Soluço), empurrando um grande barril, joga água nas chamas que se espalha pela aldeia. Soluço, em off, os apresenta: Perna-de-peixe, Melequento, os gêmeos Cabeça-dura e Cabeça-quente. Mas a narração do garoto dá destaque à personagem Astrid. A expressão facial de Soluço mostra que ele é apaixonado por esta garota.
03:16	Bocão retira Soluço da janela. O garoto pede para o mestre deixá-lo ir lá fora deixar sua marca. O homem responde que o garoto já deixou um monte de marcas e todas nos lugares errados. Soluço ressalta que irá melhorar de vida e poderá até arrumar uma namorada, se matar um dragão. Bocão destaca as fraquezas do menino destacando que ele não sabe manusear nenhuma arma. Soluço concorda com o homem e mostra a solução para esta deficiência: uma máquina, criada por ele, que atira boleadeiras.
03:38	A máquina atiradora de boleadeira dispara ao toque de Soluço e atinge a testa de um guerreiro que estava na janela da oficina.
03:40	Bocão, nervoso, fala com Soluço que se ele quiser lutar com dragões é necessário que ele deixar de ser ele todo. Soluço rebate que haverá consequências ao tentar reprimir suas características vikings. Bocão, com desprezo, diz que vai se arriscar e manda o garoto de volta ao trabalho.
04:13	Soluço, enquanto afia uma espada, reflete sobre seu maior objetivo: matar um dragão – atitude que representa tudo para a sociedade Viking do filme.
04:19	São mostrados dragões destruindo a sociedade ao mesmo tempo em que Soluço, em off, os classifica e os ordena em uma hierarquia de importância para os personagens Vikings.
04:37	Stoico, aos pés de uma catapulta, dá ordens a outros personagens guerreiros. A catapulta é acionada, lançando pedras sobre um dragão a uma certa distância dos homens.
04:45	Soluço narra, em off, as características do dragão Pesadelo-monstruoso que tem o hábito de se incendiar. Ao mesmo tempo, Stoico, aos pés da catapulta, olha para a base dessa enquanto a mesma se incendeia. Das chamas surge o dragão narrado por Soluço, que investe em direção a Stoico. Este bate, algumas vezes, na cabeça do animal com uma marreta.

04:58	Stoico para de golpear o dragão ao ouvir um barulho e o próprio dragão foge ao ouvir o ruído. Ao mesmo tempo Solução narra, em off, que o grande troféu é o dragão Fúria-da-noite. Este aparece como um vulto, lançando uma chama azul sobre a catapulta, destruindo e fazendo com que toda a população fuja ao ouvir seu ruído.
05:12	Solução olha pela janela da oficina e narra em off que ninguém jamais conseguiu matar um Fúria-da-noite, e por isso ele seria o primeiro.
05:22	Solução aproxima-se de Bocão (que além de não possuir a mão esquerda, também não tem o pé direito) que o manda ficar de guarda e reforça, várias vezes, que é necessário que ele fique quieto e sem se mexer. Bocão sai da oficina correndo e gritando em direção ao interior da aldeia que está sendo atacado pelos dragões.
05:35	Solução corre pela aldeia, empurrando o objeto de madeira que atira boleadeiras, enquanto várias pessoas perguntam onde ele está indo e pedem que ele volte.
05:40	Stoico lança uma rede sobre três dragões que está encurralando um grupo de ovelhas. Depois o personagem ataca e luta, sozinho, com um enorme dragão.
05:50	Solução empurra o objeto de madeira que atira boleadeiras até afastar-se do interior da aldeia, chegando às margens da ilha onde encontra-se sozinho. Lá ele arma o atirador e fica preparado, mirando o céu enquanto repete para si mesmo, algumas vezes, que quer acertar um dragão.
06:17	Depois de alguns ruídos e uma chama azul destruir uma luneta, Solução dispara o atirador e é lançado fortemente para trás, caindo no chão. Ao levantar e olhar para o céu, ele vê um dragão caindo no interior da mata lateral da ilha.
06:26	Solução, com expressão de muita alegria, comemora com pulos e grita, várias vezes, que acertou um dragão. Um dragão surge atrás do garoto e investe em direção a ele.
06:37	Stoico abandona o dragão com o qual estava lutando ao ouvir os gritos de Solução e vê-lo correr, sendo perseguido por um Pesadelo-monstruoso. Dando ordens para não deixarem os dragões escaparem, o chefe da tribo corre em direção ao menino.
06:43	Solução corre do dragão e é salvo por Stoico que, além de bater no dragão, amedronta-o a ponto de fugir voando.
07:15	Muitos habitantes da ilha se reúnem em torno de Stoico e Solução e este pede desculpas ao chefe da tribo revelando que o homem é seu pai.
07:27	O menino observa os estragos que suas ações provocaram à aldeia e, voltando-se ao pai, afirma que acertou um Fúria-da-noite.

07:34	Stoico, extremamente nervoso, apanha Solução pela blusa e o puxa caminhando com ele em silêncio, enquanto o menino não para de afirmar que acertou mesmo um dragão dessa vez. Depois de um pequeno trajeto o pai solta o filho e, de frente para ele, grita para que ele se cale e diz que toda vez que ele sai acontecem desastres. Fala também que já basta porque ele já tem preocupações suficientes, como alimentar toda a aldeia, que bastava que o filho obedece ordens. Solução declara que não consegue obedecer porque precisar matar dragões sempre que os vê e o pai afirma que ele pode ser muitas coisas, menos matador de dragões. Pai e filho ficam visivelmente decepcionados depois da última declaração e Stoico dá ordem para que Bocão leve o garoto para casa.
08:29	Solução e Bocão passam na frente do grupo de jovens e todos, exceto Astrid, zoam o garoto pela confusão provocada por ele.
08:40	Solução, aproximando-se de casa, conversa com Bocão sobre seus sentimentos em relação ao desapontamento do pai: o fato do pai nunca ouvi-lo e olhá-lo com expressão de decepção. Bocão rebate que na verdade o pai aceita a aparência física do filho, mas não suporta o seu interior. Profundamente encabulado, o menino faz menção de entrar em casa e é interrompido por Bocão que o aconselha a não se esforçar em ser o que ele não é. Solução declara que só quer ser igual a eles e entra na casa.
09:24	Bocão, depois de refletir um pouco, vira-se para ir embora. Solução sai pela porta, do outro lado da casa e ganha a mata.
09:27	Em uma reunião organizada por Stoico e constituída por um grande número de guerreiros e algumas mulheres, o chefe da tribo afirma que é necessário encontrar o ninho dos dragões e destruí-lo como única alternativa para acabar com aqueles animais. Ele propõe, então, uma busca exploratória antes que o inverno chegue. Um homem levanta o problema que os navios nunca retornam e Stoico rebate que é um risco que eles devem correr. Ao perguntar quem vai com ele, ninguém se habilita, mas ao afirmar que quem não for ficará responsável por Solução, todos se oferecem.
10:04	Enquanto os guerreiros se retiram da sala de reuniões, Stoico aproxima-se de Bocão e diz que precisa que ele fique para que treine novos recrutas. O homem reclama que enquanto ele trabalhará o Solução tomará conta da oficina e que lá é o ambiente perfeito para que, sozinho, ele se machuque. Stoico pede conselhos ao homem sobre o que deve fazer com o menino. O homem responde que o garoto pode treinar com os outros. O chefe da tribo não aceita o conselho e ressalta as diferenças do filho perantes as grandes qualidades dos outros Vikings. Bocão diz a Stoico que ele não pode impedir que Solução se torne o que quer, o pai deve apenas prepará-lo, já que não vai estar sempre perto para protegê-lo.

11:31	Soluço procura, sozinho pela mata, o dragão que ele capturou e o encontra amarrado, desacordado e ferido no chão. Com medo, o menino se aproxima do animal enquanto comemora sua vitória reconhecendo o quanto a captura irá mudar a sua vida. O animal acorda mas mostra-se fraco demais para representar uma ameaça. Soluço, portando uma faca, tenta se convencer de que irá matar o dragão já que é um Viking, característica que ele repete para si mesmo e para o animal.
13:40	Soluço olhando para os olhos e para a fraqueza do dragão, não consegue concluir seu objetivo de matá-lo e se arrepende de o ter capturado.
14:20	O dragão é surpreendido pelo ruído de cordas sendo cortadas e percebe que Soluço o está libertando. Depois de livre o animal ataca o garoto mantendo-o preso e amedrontado por alguns instantes até que também o liberta e vai embora.
15:11	Soluço volta para casa e encontra o pai que lhe chama para uma conversa. Este lhe diz que ele pode iniciar o treino com dragões, mas Soluço rebate que não quer mais combater dragões porque não consegue matá-los. Stoico entrega um machado ao filho e lhe diz que quando ele levar aquela arma, estará representando todos os Vikings. O chefe da tribo aponta para o filho e diz que ele irá deixar de ser tudo aquilo, o menino reclama que o pai está apontando para ele todo. Stoico se despede dizendo que talvez voltará da próxima exploração.
16:54	Bocão chama os cinco jovens e Soluço para o interior de uma arena dando-lhes boas vindas ao treino com dragões. Os jovens, exceto Soluço, mostram-se eufóricos com a nova atividade. Um dos garotos aproveita a presença de Soluço para lhe zoar sobre o ocorrido nas primeiras cenas do filme. Bocão consola o menino dizendo ele não será um alvo por ser “pequeno e fraco” e que, por isso, não precisa se preocupar durante o treino porque os dragões irão atrás daqueles garotos que têm “mais jeito de Viking”. Perna-de-peixe exhibe seu conhecimento sobre os dragões: Nadder-mortal “velocidade oito, força 13”; Zipper-arrepiante “atividade mais 11 vezes dois”; Pesadelo-monstruoso “poder de fogo 15”; Terror-terrível “ataque oito, veneno 12”; Gronkel “bate com a força oito”.
18:17	Bocão liberta um dragão e ensina aos jovens que a primeira coisa que eles precisarão é de um escudo, a peça mais importante do equipamento deles, tendo que ser o escolhido entre uma espada e um escudo. Durante a lição, o homem precisa ajudar Soluço a levantar seu escudo do chão porque ele é o único do grupo que não consegue fazê-lo.
18:41	Os dois irmãos gêmeos (Cabeça-dura e Cabeça-quente) brigam por um mesmo escudo e, durante a disputa, o garoto diz para a garota pegar o outro, de florzinha, porque ele é bem de mulherzinha. Ela arranca o escudo da mão do irmão e o bate na cabeça dele, devolvendo-lhe em seguida por estar sujo de sangue. Eles discutem até um dragão destruir o escudo e eles serem desclassificados por Bocão.

18:52	Bocão ensina a segunda lição: o escudo serve também para fazer barulho e confundir os dragões. Os aprendizes batem em seus seus escudos e o dragão mostra-se tonto.
19:00	Terceira lição feita por Bocão: todos os dragões têm um número limitado de tiros (de potência para lançar chamas) e o animal com o qual estão treinando têm seis.
19:15	Um dos garotos convida Astrid para conhecer o porão da casa dos pais dele, onde ele está morando, para malharem juntos, porque, segundo ele, a garota tem jeito de quem malha.
19:22	Astrid é a única do grupo de treinamento que não é desclassificada, ou seja que não é atingida. Soluço, além de ser desclassificado é, também, quase morto, sendo salvo por Bocão.
19:42	Bocão encerra o treino e faz a última lição do dia: os dragões sempre atacam para matar.
20:04	Soluço se questiona o motivo do Fúria-da-noite não o ter matado quando o atacou. Ele caminha sozinho pela mata e encontra o animal em uma depressão no relevo desta, cercada por paredes rochosas. O garoto observa que o dragão não consegue voar alto o suficiente para sair do lugar porque lhe falta uma nadadeira caudal. Observa também que o animal não está conseguindo capturar alimento.
21:57	Bocão, em reunião com o grupo de jovens que está sendo treinado, pede que cada componente aponte seus próprios erros e os erros dos colegas. Quando Soluço chega, atrasado, o homem pergunta quais foram os erros do menino recém-chegado, e os garotos pontuam que “ele apareceu”, “ele não foi comido” e “ele nunca está onde deveria”.
22:19	Bocão apresenta aos aprendizes o livro do Manual do dragão, onde está catalogado tudo o que eles sabem sobre todos os dragões e pede que eles estudem. Três alunos acham ridícula a ideia de terem que estudar. Um deles diz que já leu algumas vezes. Mas os cinco se levantam e se retiram da sala, incluindo Astrid, que antes de sair fala a Soluço que já leu o livro.
23:09	Soluço inicia seu estudo no livro que classifica os dragões quanto ao ataque, pavor e mistério. Todos os animais catalogados são definidos como “extremamente perigoso”, seguida da orientação “matar na hora”.
24:21	Na página do Fúria-da-noite não há imagens e nem descrições, apenas algumas notas de rodapé: “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”.

24:44	A viagem exploratória dos guerreiros Vikings, é composta por três embarcações, sendo que a primeira possui como bandeira a imagem de um dragão serpentiforme, cujo corpo é transpassado por duas espadas cruzadas. A segunda embarcação possui como imagem na bandeira o rosto de um guerreiro, (típico Viking representado no filme, devido ao chapéu-de-chifres), lançando fogo pela boca. Stoico está na primeira embarcação.
25:30	A equipe de treinamento está em uma nova aula que Bocão descreve como sendo sobre ataques. Segundo o homem os Nadders (dragão com o qual o grupo está lutando nesta aula) são rápidos e ágeis e os jovens têm que ser mais rápidos e mais ágeis e complementa que todo dragão tem um ponto cego, é necessário encontrá-lo, se esconder nele e atacar. Enquanto foge do Nadder, Solução questiona Bocão se há um volume 2 para o livro do Manual do dragão, porque no primeiro não há nenhuma descrição para os Fúrias-da-Noite. Questiona também como alguém pode chegar perto de um Fúria-da-noite e Bocão responde que nunca ninguém sobreviveu para contar a história.
26:32	Astrid, enquanto se dedica seriamente às tarefas de fugir e lutar contra o dragão, cai sobre Solução ficando presa a ele por algum tempo. Os gêmeos comentam que “as brutas também amam” (o irmão), mas que “ela merece coisa melhor” (a irmã).
27:18	É novamente Astrid que vence o dragão. Ela vira-se para Solução e o questiona se ele pensa que o treinamento é uma brincadeira e completa com a afirmativa: “A guerra dos nossos pais vais se tornar a nossa. Decide logo de que lado está.”
27:41	Solução volta à região de depressão no relevo cercada por paredes rochosas. Ele carrega um peixe na mão e se protege com o escudo de madeira pintado por um dragão serpentiforme em sua região frontal. O dragão, que observava Solução, aproxima-se do garoto lentamente. Seu corpo é negro e a pele lisa; ele possui quatro patas com garras, um par de asas frontais, uma cauda longa terminando em uma nadadeira; seus olhos são amarelos com pupila em formato elipsoidal vertical. Solução estica o braço oferecendo o peixe e o animal aproxima-se deste enquanto sua pupila transforma-se em formato circular, mas a uma certa distância ele recua, transformando a pupila novamente em formato elipsoidal e assutando o menino. O menino retira a faca que carrega presa à cintura e a joga no lago próximo a ambos. Imediatamente após a ação do garoto, o dragão se senta sobre a região posterior do corpo e sua pupila toma a forma circular. Solução oferece novamente o peixe e o animal aproxima-se da refeição com a boca aberta. O menino observa que o dragão não possui dentes e por isso o chama de Banguela, mas esses surgem no momento em que o Fúria-da-noite está pronto para pegar o peixe, alimentado-se dele.

29:08	O dragão caminha em direção a Solução com a pupila em formato elipsoidal e regurjita a porção posterior do peixe sobre o corpo do menino. O dragão senta-se novamente sobre a região posterior e, com movimentos com a cabeça e com os olhos, indica à Solução que quer que o menino coma o pedaço de peixe que lhe foi dado. Solução, com nojo, come um pedaço.
30:06	Após comer um pedaço do peixe, Solução sorri para o dragão e o animal, observando os movimentos faciais do menino, tenta imitar o sorriso. Solução aproxima-se do dragão com a mão erguida em direção ao rosto do mesmo, mas o dragão irritado, com a pupila em formato elipsoidal, levanta vôo em direção à outra margem do lago, onde deita-se e esconde o rosto de Solução, que já está ao lado dele observando-o.
30:51	Solução, rastejando no chão, aproxima-se do dragão e tenta colocar a mão sobre a nadadeira caudal do mesmo. Mas o dragão o espanta com um olhar de reprovação.
31:00	À noite, o dragão está pendurado, de cabeça para baixo, no galho de um árvore por sua cauda. O animal vê ao longe, sentado em uma pedra, Solução que desenha na areia o rosto do dragão. O animal, aproximando-se, observa os movimentos do fino e pequeno galho que o menino usa para desenhar na areia e, afastando-se, quebra um grande galho de árvore e também desenha linhas curvilíneas em volta de Solução. O garoto admirado, caminha sobre o desenho e nota que o dragão fica irritado se ele pisa sobre as linhas que limitam o desenho, mas não tem reação negativa se pisa sobre os espaços delimitados pelas linhas. Dessa forma ele brinca de pisar nesses espaços até que, sem notar, encontrar-se com o autor da obra. Nesse encontro Solução ergue novamente a mão em direção ao rosto do dragão mantendo-a parada a uma certa distância. O Fúria-da-noite completa a aproximação encostando seu rosto na mão do garoto e fechando os olhos.
33:14	Bocão reunido com os aprendizes em volta de uma fogueira, conta-lhes que um dragão, em um só golpe, arrancou-lhe a mão e a engoliu inteira e que em menos de um mês outro dragão comeu-lhe a perna. Aproveitou a história para dar uma lição: arrancando as asas e os rabos dos dragões eles não poderiam voar e, conseqüentemente, não poderiam fugir, e completa: “um dragão abatido é um dragão morto”. Solução reflete sobre a lição e vai embora escondido. Apenas Astrid nota a ausência no menino e observa em silêncio. Todos em volta da fogueira assam e comem frangos, exceto Solução cujo espeto possui um peixe no lugar de uma ave.
34:13	Perna-de-peixe pergunta para Cabeça-dura se a mãe dele o deixou fazer uma tatuagem e ele responde que não é uma tatuagem é apenas um sinal de nascença. A irmã de Cabeça-dura, Cabeça-quente, diz que o conhece a tempo o suficiente para saber que aquela marca não existia antes.
34:30	Solução vai para a oficina de Bocão e, abrindo seu caderno de anotações, desenha uma nova nadadeira caudal na figura feita por ele representativa do Fúria-da-noite. Depois, utilizando-se de metais, pregos e tecidos ele constrói uma nadadeira caudal.

35:05	<p>Soluço chega ao local onde está o Fúria-da-noite e o chama de Banguela. O menino leva um grande cesto cheio de peixes e a nadadeira caudal recém-construída. Soluço despeja o cesto no chão e diz ao dragão que levou “salmão, bacalhauzinho da Noruegua e enguia defumada”. Nesse momento o dragão afasta-se dos alimentos mostrando-se irritado. Soluço pega a enguia e a ergue, o que faz com que Banguela fique ainda mais irritado. O garoto joga-a para longe dos dois e o Fúria-da-noite volta a se alimentar tranquilamente.</p>
35:36	<p>Enquanto Banguela se alimenta dos peixes levados por Soluço, o menino instala a nadadeira caudal (produzida por ele) na cauda do dragão. Depois de instalada, o animal levanta vôo levando Soluço em seu rabo. O menino observa que enquanto o dragão voa, o vento faz com que a nadadeira artificial se feche e o animal perca altitude. Com a intervenção do garoto que a abre e a mantém aberta, Banguela consegue, novamente, voar. Soluço comemora sua conquista e o Fúria-da-noite, percebendo a presença daquele, lança-o sobre a água. Imediatamente após se desfazer do garoto a nadadeira artificial novamente se fecha e o dragão não mais consegue voar, caindo também na água.</p>
37:10	<p>Bocão avisa que a aula do dia é sobre “trabalho em equipe”. O homem esclarece que um dragão com a cabeça molhada não consegue cuspir fogo e que o Ziper-arrepiante tem duas cabeças: uma lança o gás e a outra acende a faísca. Todos os aprendizes estão segurando baldes contendo água e andam em dupla, um encostado nas costas do outro. Todos os jovens fracassam na tentativa de jogar água na cabeça que lança a faísca – inclusive Soluço. Mas toda a equipe de treinamento, incluindo o professor, fica surpresa ao ver Soluço ordenando, com sucesso, que o dragão caminhe em direção à própria jaula. Antes de trancar o animal o menino levanta o colete de pelo e pega – entre esta vestimenta e a blusa – uma enguia, jogando-a próxima ao dragão que se encolhe no fundo da cela. Soluço fecha a porta da mesma, deixando o dragão preso no espaço.</p>
39:07	<p>Soluço constrói na oficina, um artefato em couro – em forma de colete – e o leva até Banguela que, a princípio, foge do garoto. Depois o menino e o animal são vistos juntos, voando, testando o novo experimento. O artefato é colocado nas costas do dragão como uma sela. O menino segura uma corda que está ligada à nadadeira caudal artificial. Soluço puxa esta corda, tentando manter a nadadeira artificial aberta, levando o animal a emitir um gemido alto e resultando na queda de ambos.</p>
39:25	<p>Soluço na oficina, aperfeiçoa o experimento e volta a testá-lo com o dragão. Durante o vôo de teste, o dragão pousa em um campo gramado e esfrega a região posterior do corpo na grama, mantendo as patas erguidas e uma expressão de prazer.</p>

39:44	Soluço ia ser atacado por um dragão, em mais um treinamento, quando ergue a mão segurando uma porção de grama. O animal para imediatamente ao reconhecer o cheiro do vegetal e permite que o menino esfregue as folhas em seu rosto. Algumas pessoas da aldeia se aproximam do local para assistir ao treinamento.
39:57	Os jovens aprendizes caminham juntos pela aldeia e todos (com exceção de Astrid) alcançam Soluço, cercam-no e começam a questioná-lo, com respeito. Ele, usando a desculpa que esqueceu seu machado, sai do interior do grupo e volta no sentido contrário ao que todos caminhavam.
40:06	Soluço <i>coça</i> as costas de Banguela. Este, amolece todo o corpo e cai no chão desacordado.
40:19	Na arena de treinamento, Soluço percebe que um dragão iria ser atingido por Astrid. Rapidamente o menino coça o pescoço do animal fazendo com que o mesmo caia no chão desacordado, o que impediu que a menina o atingisse com um machado.
40:30	Soluço entra em uma sala e caminha em direção a uma mesa vazia. Assim que se senta, os jovens se levantam da mesa onde estavam e correm em direção à mesa do menino. Também alguns adultos se sentam com o garoto. Astrid, que fica sozinha na mesa onde estava acompanhada pelos outros jovens, fica irritada com a cena.
40:37	Soluço, usando um martelo, reflete a luz solar no chão e observa que Banguela brinca com esse reflexo, tentando capturá-lo.
40:44	Durante mais um treinamento, Soluço prende o dragão fazendo com que o mesmo entre sozinho em sua jaula ao seguir a luz do sol refletida no escudo, projetada no chão. Depois que o animal é preso, Cabeça-dura diz para Astrid que o Soluço é melhor do que ela.
41:04	Astrid está na mata treinando o lançamento de machados e avista Soluço. Ela tenta segui-lo, mas o perde de vista e se enfurece.
41:21	Enquanto Banguela está ocupado alimentando-se, Soluço prende uma corda ligando a nadadeira caudal artificial do animal a um estribo colocado na porção esquerda da sela. O menino está ligado à sela do dragão por uma corda que é presa a um cinto em sua cintura. Pelo estribo, Soluço controla a abertura da nadadeira artificial. O garoto percebe que amarrou a corda da sua cintura ao colete do dragão e, conseqüentemente, está preso ao animal.

41:48	Ao anoitecer, Solução leva Banguela para a oficina e tenta se soltar do animal. Astrid, que ouve um barulho vindo do interior do local, chama pelo menino. Ele sai pela janela e a fecha atrás de si. Porém continua preso à Banguela pela corda. O animal se move dentro da oficina fazendo com que Solução, involuntariamente, também se mova. Astrid fala ao companheiro de treinamento que ele está mais estranho do que o normal. Depois que o goroto é puxado pelo dragão para o interior do espaço, a menina segue-o, mas não os encontra.
42:29	A embarcação de Stoico retorna a aldeia bastante destruída. Todos os componentes desta mostram-se desanimados. Bocão pergunta ao chefe da tribo se eles encontraram o ninho dos dragão e ele responde que não. Stoico pergunta se Bocão teve mais sucesso, na aldeia, do que ele na expedição e o guerreiro responde que sim. Antes que ele possa entender, vários membros da sociedade se aproximam dele o parabenizam: “Que alívio para toda a aldeia!”, “Ninguém vai sentir falta daquele imprestável” dentre outros. Stoico, descreditando no que ouve, pergunta a Bocão se Solução foi embora e o mestre responde que ele vai embora toda tarde para fugir do assédio dos seus fãs. O chefe questiona se ele realmente está falando do Solução e ele confirma que o jovem tem muito talento com os dragões. Stoico se alegra.
43:29	Solução e Banguela fazem um vôo de treinamento enquanto o garoto narra para o animal qual será o próximo <i>modo</i> /posição da nadadeira artificial. Em uma folha de papel, presa à sela, estão desenhados seis modos que o menino analisa antes de dizer ao dragão. Depois de escolher o modo a ser treinado, Solução o aciona por meio do estribo. Ao acioná-lo a nadadeira toma a forma do modo escolhido. A primeira tentativa funciona, mas o garoto empolgado, esquece de direcionar o animal para a direita e para a esquerda e este choca-se com algumas pedras que emergem da água. Irritado, Banguela bate no rosto de Solução com a protuberância da sua face. Durante o treino de um segundo modo, o jovem perde a folha de papel e, ao tentar recuperá-la, se solta da sela do dragão. Ambos caem desgovernadamente até que Solução consegue novamente montar em Banguela, prender a corda da sua cintura na sela do animal e reestabelecer a harmonia do vôo.
45:57	Solução e Banguela estão no vale onde o animal se refugia. Este regurgita um peixe e, imediatamente, alguns pequenos dragões se aproximam tentando capturar o alimento expelido e outros peixes espalhados pelo chão. Banguela rosna com a aproximação e zomba de um dos animais depois de recuperar deste o alimento recém-roubado. Este dragão, ofendido, ameaça lançar fogo em Banguela, porém ele mais rápido, lança suas chamas primeiro. O dragão atingido afasta-se vencido, mas Solução lhe oferece um peixe. Depois de se alimentar, esse animal atingido, se aproxima do menino, levanta a mão dele com a cabeça e deita-se do lado do garoto, passivo. Solução, surpreso, acarecia o dragão e divaga que tudo o que a sociedade sabe sobre eles está errado.

47:09	<p>Soluço está debruçado em uma escrivaninha contendo vários desenhos de dragões e ferramentas tecnológicas. Stoico entra no local e diz ao garoto que já sabe do segredo. O menino fica assustado. O pai ri e diz que sempre sonhou com aquilo e que sempre esperou pelo momento em que ele se tornaria um guerreiro, chamando-o de “poderoso Thor”. Também afirma que o filho o enganou muito bem fingindo, por anos, ser o “pior Viking que já existiu”, e que por isso ele quase desistiu do próprio filho. Stoico completa o diálogo propondo que já que Soluço estava indo tão bem na arena, eles teriam “enfim” assunto para conversar, e se cala esperando que o filho se manifeste; mas este permanece em silêncio. Vendo que o jovem não narra nada, Stoico o presenteia com um chapéu-de-chifres e afirma que a mãe dele gostaria que ele usasse. Soluço agradece o presente e finge estar com sono para que o pai se retire.</p>
49:47	<p>Na arena, Astrid diz para Soluço não interferir porque aquela luta ela quer vencer. O menino que usa o chapéu-de-chifres ganhado na noite anterior, vê o pai presente na plateia. Astrid, segurando um machado, parte em direção ao dragão, mas o encontra deitado no chão aos pés de Soluço. A garota fica extremamente irritada e xinga o jovem. Este tenta sair rapidamente do local mas é impedido por Bocão e Astrid que o seguram ao ouvir Stoico pedir que esperem porque a anciã quer comunicar a sua decisão. Esta senhora aponta Soluço e toda a plateia comemora, incluindo Bocão que parabeniza o menino por ter sido o escolhido para matar um dragão. Os outros aprendizes entram na arena e carregam Soluço nos ombros, depois de o jogar para o alto. O chefe da tribo comemora: “Esse é meu garoto!”.</p>
51:01	<p>Soluço está levando um cesto de peixes para Banguela se alimentar e, enquanto caminha, conversa sozinho que os dois vão viajar para sempre. Em certo momento ele depara-se com Astrid que afia seu machado e diz que quer saber o que aconteceu com ele porque é impossível alguém ficar tão bom de forma tão rápida, principalmente ele. O menino mente para a garota e tenta fazer com que ela saia do local, mas ela o bate e ouve um rugido de dragão, avistando Banguela à frente. O Fúria-da-noite parte em direção à menina para atacá-la e esta posiciona seu machado para feri-lo. Soluço intervém e evita que a jovem atinja o animal e que este a ataque, avisando-o que ela é amiga. Soluço apresenta os dois, mas Astrid sai correndo aterrorizada e Banguela – com Soluço sobre a sela – corre atrás dela e a captura, depositando-a no pico de uma árvore. O garoto propõe deixá-la ir se ela se dispuser a ver o que ele tem a mostrar. A jovem monta em Banguela e Soluço pede para que o animal desça devagar. Mas este faz vôos velozes e desordenados, deixando a menina ainda mais apavorada. O jovem comenta que o dragão “costuma ser obediente”.</p>

54:03	<p>Abraçada à Solução e com os olhos fechados, Astrid pede desculpas e Banguela, imediatamente, passa a voar calmamente. A jovem passa a curtir o passeio, ergue os dois braços e tenta pegar um pouco de nuvem; ela mostra-se encantada por observar a aldeia de um ângulo superior e abraça, feliz, as costas de Solução. Banguela fica contente com a cena. A menina admite que tudo aquilo “é muito legal, é incrível! Ele é incrível”, referindo-se ao Fúria-da-noite. E pergunta ao garoto como será dali para frente já que ele terá que fazer o exame final no qual terá que matar um dragão. Banguela modifica sua pupila da forma circular para a forma elipsoidal e perde altitude rapidamente, mostrando-se irritado.</p>
56:20	<p>Solução, estranhando o comportamento do animal, questiona o que está acontecendo e vários dragões surgem ao redor deles, entre a neblina. Todos carregam nas patas, presas. O garoto pede a Banguela que ele os tire de lá, mas o Fúria-da-noite mostra-se avesso ao menino. Banguela e os outros dragões entram em uma caverna de cor avermelhada, no interior de uma montanha. Solução comenta que o pai dele daria tudo para ver aquilo. O Fúria-da-noite esconde-se atrás de uma pedra e permite que os jovens observem o que se passa: todos os dragões depositam as presas naquele local. Astrid analisa que nenhum deles come nada, apenas joga os alimentos. Neste momento um enorme dragão surge do fundo da caverna e engole um dragão cuja doação foi bem pequena. Os três – seguidos por centenas de outros dragões – saem da caverna antes que também fossem engolidos por aquele gigante.</p>
58:43	<p>Astrid, indignada, conclui que a cena que presenciaram representa uma colmeia: os dragões são os operários e o gigante é a rainha. Ela pede que eles falem com Stoico. Solução a detém explicando que se eles revelarem aquilo, a comunidade irá matar o Banguela. A garota se dirige ao menino dizendo que eles acabaram de encontrar o que os Vikings sempre buscaram: o ninho dos dragões. E questiona se ele vai querer manter segredo somente para proteger o “dragãozinho de estimação” dele. Solução olha para ela firme e confiante e diz que sim. Astrid se surpreende com a atitude do garoto e pergunta o que eles devem fazer, ele responde que vai pensar até o dia seguinte. Ela concorda, e lhe dá um murro no ombro dizendo que aquilo é por ele tê-la sequestrado. Em seguida Astrid beija o rosto de Solução e diz que aquilo é por todo o resto.</p>
59:56	<p>Uma enorme plateia está em volta da arena gritando o nome do Solução. Stoico aparece em uma arquibancada superior à área da plateia e fala: “Enfim apareço em público com a cabeça erguida!”. O chefe da tribo completa seu discurso dizendo que há algumas semanas ele não acreditaria em ninguém que o dissesse que seu filho deixaria de ser o Solução para ser o melhor no treinamento com dragões, “mas aqui estamos. E ninguém está mais surpreso e mais orgulhoso do que eu! Hoje o meu filho se torna um Viking. Hoje, ele se torna um de nós!”.</p>

01:00:45	Soluço, na entrada da arena, ouve o discurso do pai com tristeza. Astrid aproxima-se do jovem e pede que ele tenha cuidado com o dragão. Mas ele, olhando para o pai, responde que sua preocupação não é com o animal. Depois, voltando-se à garota, Soluço a faz prometer que se algo o acontecer ela não permitirá que ninguém encontre o Banguela. Astrid promete e pede que o menino prometa que nada vai acontecer a ele.
01:01:07	Bocão aproxima-se do casal e diz para o menino: “Quebra tudo!”. Soluço coloca seu elmo na cabeça e entra na arena. No interior desta ele se arma com uma armadura e uma pequena faca. Stoico que o observa (e é o único da plateia que está sentado em uma poltrona de pedra) comenta que escolheria um martelo.
01:01:46	Um dragão da classe dos Pesadelos-monstruosos entra na arena lançando fogo em todas as direções. Soluço para em frente ao animal, joga a faca e o escudo no chão e pede que ele se acalme. Depois o menino retira o elmo da cabeça, olha para o pai, e atira o objeto no chão dizendo: “Eu não sou um deles”, enquanto aponta para a plateia. O dragão olha para Stoico e o chefe da tribo ordena que a luta seja interrompida. Mas Soluço pede que a luta não seja interrompida, justificando que todos ali presentes precisam ver algo, e fala: “Tudo o que sabemos sobre eles está errado. Não precisamos matá-los”, enquanto mostra o Pesadelo-monstruoso com o qual deveria estar lutando. Stoico se enfurece e bate sua marreta na grade em torno da arena. O dragão se assusta com o barulho e ataca Soluço, que grita.
01:02:52	Banguela ouve o grito do Soluço e corre em direção à arena. Ao mesmo tempo, Astrid e Stoico entram no espaço para socorrer o garoto. A menina consegue correr até a porta de saída aberta pelo chefe da tribo, mas Soluço fica preso entre as unhas do Pesadelo-monstruoso. Neste instante, Banguela entra na arena retirando aquele dragão de cima do menino. Os dois animais se enfrentam até que o Pesadelo-monstruoso, apesar do porte físico maior, desiste do combate.
01:04:08	Soluço pede a Banguela que saia rapidamente da arena. Mas a plateia, reconhecendo a presença de um Fúria-da-noite no local, avança para cima do animal, incluído Stoico. O pai de Soluço e Banguela se enfrentam e o animal tem a chance de atingir o homem com sua chama, mas é detido pelo grito de reprovação do menino. Banguela fica imóvel diante do grito e os homens da aldeia o seguram. Stoico manda que ele seja preso junto com os outros dragões.

01:04:49	Stoico e Solução entram em uma sala e o homem fala: “Eu devia saber. Eu devia ter visto os sinais”. Solução pede que o pai fique bravo com ele mas não machuque o Banguela. O chefe da tribo se irrita ao ver que o filho está preocupado com o dragão e não com as pessoas que quase morreram. O garoto justifica que o animal não é perigoso, ele fez aquilo querendo protegê-lo. O pai retruca que os dragões mataram centenas de Vikings e Solução rebate que os Vikings mataram milhares de dragões. O jovem explica que os animais são obrigados a levar bastante comida para a ilha deles senão eles acabam sendo comidos. Stoico se altera ao ouvir o menino pronunciar “a ilha deles”, entendendo que ele foi até o ninho dos dragões e o pressiona a dizer como ele o encontrou. Solução responde que só um dragão pode encontrar o ninho. O homem reflete por um tempo e caminha em direção à saída.
01:05:58	Solução pede que o pai não vá até o ninho porque ele não sabe o que o espera. Stoico não lhe dá atenção e o menino impolhara para que “uma vez na vida” o pai lhe ouça. O homem joga o garoto no chão e diz: “Você passou para o lado deles. Você não é um Viking. Como pode ser meu filho?”. O garoto permanece no chão enquanto o pai sai da sala. Depois de sair, Stoico demonstra profunda tristeza.
01:06:30	A aldeia está reunida preparando várias embarcações. Banguela é colocado na embarcação de Stoico e Solução, de longe, assiste a tudo. O chefe da tribo chama Banguela de “demônio” e ordena que ele mostre o caminho.
01:07:43	Depois que as embarcações partiram, Solução permanece no mesmo local, observando o mar vazio. Astrid se aproxima do garoto e fala sobre o quanto ele deve estar arrasado depois de ter perdido o pai, a tribo e o melhor amigo. Solução reflete que talvez tivesse sido melhor ter matado Banguela assim que o encontrou, pois tal atitude evitaria tudo aquilo. A menina questiona o motivo de o jovem não ter matado o animal e ele responde: “Eu fui covarde. Eu fui fraco. Eu não queria matar um dragão” e completa que é o primeiro Viking, em três séculos, a não querer matar um dragão. Astrid rebate: “Mas foi o primeiro a montar em um”. Solução justifica que não pôde matar Banguela porque o animal estava tão assustado quanto ele: “Quando eu olhei pra ele, eu vi a mim mesmo”. A jovem pergunta o que o garoto vai fazer para ajudar o Fúria-da-noite e ele responde que fará uma loucura, e sai correndo.
01:09:23	Bocão diz a Stoico que alguns homens, não ele, querem saber o que eles estão fazendo lá e qual é o plano. O chefe da tribo responde que o plano é encontrar o ninho dos dragões e o destruir.
01:10:31	Solução convoca os jovens da comunidade para participarem do seu plano e eles aceitam.
01:10:53	Stoico direciona a embarcação para o meio de algumas rochas e atraca em uma praia aos pés de uma montanha rochosa. Banguela fica muito desinquieto. Ao descer da embarcação o chefe da tribo afirma: “É aqui!”.

01:11:48	Soluço retira o Pesadelo-monstruoso da jaula e o <i>amansa</i> na frente dos jovens aprendizes, que assistem a tudo admirados e amedrontados. O garoto faz com que o Melequento coloque a mão sobre o dragão e este jovem fica feliz com a experiência. Soluço pega algumas cordas e mostrando-as diz que os companheiros vão precisar de “alguma coisa” para se segurarem.
01:12:38	Enquanto alguns guerreiro constroem armadilhas utilizando madeira, Stoico desenha seu plano na areia, do lado de fora da montanha. Bocão mostra-se com medo de invadir a mesma. Algumas catapultas são acionadas lançando pedras na montanha e abrindo buracos nesta. Uma bola em chamas é lançada e centenas de dragões saem pelo buraco aberto. Banguela encolhe-se ao ver a cena e Bocão pergunta: “Então é só isso?”. Os guerreiros comemoram a vitória: “Conseguimos!”.
01:13:59	Stoico observa a angústia de Banguela e avisa que o perigo ainda não acabou, ordenando que todos permaneçam “em formação”. Uma grande rachadura abre o chão da montanha e dela surge um dragão gigante que avança sobre os guerreiros e lança fogo pela boca. A embarcação onde Banguela está preso é atingida pelo fogo. Stoico ordena que os guerreiros se desloquem para o lado oposto da ilha e diz para Bocão que fez papel de tolo e fará com que o dragão gigante vá atrás dele para que os guerreiros tenham mais tempo de fugir. Bocão diz ao chefe da tribo que ficará com ele, assim os homens terão “o dobro do tempo”.
01:15:28	Stoico e Bocão chamam a atenção do dragão gigante. Este iria atacar os dois homens, mas foi interrompido por uma bola de fogo vinda do céu.
01:15:49	Da chama surgem os jovens Vikings montados nos dragões: Soluço e Astrid estão com um Nadder-mortal; Perna-de-peixe ficou com o Gronkel; os gêmeos Cabeça-dura e Cabeça-quente escolheram o Ziper-arrepiante; Melequento já tinha sido apresentado ao Pesadelo-monstruoso. Os guerreiros (incluindo Stoico e Bocão) ficam imóveis olhando a cena da chegada. Bocão, dirigindo-se ao chefe da tribo, afirma que Soluço é um “cabeça de javali teimoso, igualzinho o pai dele”. Stoico concorda com um balançar de cabeça. Soluço ordena que os companheiros confundam o dragão gigante com barulho, o irritem e descubram quantas chamas ele pode lançar, enquanto isso ele tenta libertar Banguela. Os jovens lutam contra o dragão gigante.
01:18:06	Um pedaço de madeira em chamas cai sobre a embarcação onde está Banguela, e esta afunda junto com o dragão. Soluço mergulha tentando salvar o animal, mas perde os sentidos e é resgatado pelo pai. Stoico volta à água e liberta Banguela.
01:18:52	Fora da água, Soluço monta em Banguela, mas antes que partam para a batalha, Stoico segura a mão do filho e pede-lhe desculpa “por tudo”. O pai fala que ele não precisa lutar, o garoto responde: “Somos Vikings, é um risco ocupacional.”, o chefe da tribo segura a mão do jovem entre suas duas mãos e, olhando-o com firmeza diz: “Eu tenho orgulho de te chamar de filho”.

01:19:22	<p>Soluço e Banguela voam em direção à batalha com o dragão gigante. O jovem observa que este animal possui asas e o incita a voar ganhando altitude. Todos os guerreiros presentes assistem à batalha entre o dragão gigante contra Soluço e Banguel. Entre as nuvens escuras, Banguela atinge várias vezes, o dragão gigante com seus raios. Mas este, irritado, lança fogo em várias direções, atingindo a nadadeira artificial do Banguela. Soluço manda que <i>seu animal</i> voe em direção horizontal descendente e ambos são seguidos pelo inimigo. Quando este abre a boca para lançar suas chamas, é atingido pelo raio do Banguela, engolindo-a e caindo na praia próximo aos guerreiros que assistem a tudo, enquanto se incendeia.</p>
01:23:07	<p>Banguela, com Soluço montado em sua sela, voa para fora do alcance das chamas do dragão gigante. Soluço movimenta o pé esquerdo para soltar a nadadeira artificial que já foi consumida pela chama. Banguela, que já não tem equilíbrio para voar, choca-se na cauda do dragão gigante (recém caído). Soluço e Banguela são violentamente lançados pelo ar.</p>
01:23:27	<p>Stoico procura por Soluço entre as cinzas resultantes da batalha. O chefe da tribo encontra Banguela bastante fraco, caído no chão. O pai fica de joelhos e lamenta: “Oh meu filho. O que foi que eu fiz?”. Os componentes da expedição e os jovens chegam em seguida e observam a cena. Astrid passa na frente das pessoas e olha mais perto o ocorrido, com expressão de surpresa e tristeza. Os dragões de estimação dos jovens ficam atrás das pessoas, também observando. Banguela e Stoico se olham e o homem pede perdão para o animal. Este abre as asas e mostra o menino enconstado em seu ventre, protegido pelas patas, asas e corpo do Fúria-da-noite. O pai pega o menino em seu colo, acaricia o rosto dele e ouve o seu coração avisando que ele está vivo. Dirigindo-se ao dragão o homem diz: “Você trouxe ele vivo!”. Toda a comunidade que assiste à cena comemora.</p>
01:25:11	<p>Stoico coloca a mão sobre o rosto de Banguela e fala: “Obrigado, por salvar meu filho”. Bocão aproxima-se e completa: “Bom, ao menos boa parte dele”.</p>
01:25:25	<p>Banguela acorda Soluço e este nota, surpreso, que está na própria casa e mais: o animal está na casa dele. O jovem pergunta se o pai dele sabe que o Fúria-da-noite está lá. Soluço se descobre e fica triste com o que vê. Ele coloca o pé direito no chão e, ao descer a perna esquerda, há uma adaptação em metal instalada no lugar do pé ausente. O garoto respira fundo algumas vezes e, apoiando-se na cama, fica de pé. Com muita dificuldade e demonstrando dor, ele dá o primeiro passo. No segundo passo ele desequilibra e cai, mas é amparado por Banguela que novamente o coloca de pé e lhe serve como apoio na caminhada até a porta da casa. Na cena que foca ambos os personagens caminhando de costas, nota-se a ausência do pé esquerdo do Soluço e da nadadeira caudal esquerda de Banguela.</p>

01:26:55	Soluço abre a porta e encontra, do lado de fora da casa, um Pesadelo-monstruoso. Ele fecha a porta assustado e diz ao Banguela que ele fique dentro de casa. Ao abrir a porta novamente, observa os jovens da aldeia (Melequento, Perna-de-peixe, Cabeça-dura, Cabeça-quente e Astrid) voando sobre dragões e se divertindo. O garoto dá alguns passos para fora da casa e encontra a aldeia repleta de dragões vivendo em harmonia com os humanos, ele exclama: “Eu sabia, estou morto!”. Stoico aproxima-se e sorrindo avisa ao filho que apesar do esforço que ele fez para morrer, ele não está morto. Várias pessoas correm em direção ao garoto perguntando com ele está.
01:27:28	Stoico, apontando para Soluço, diz: “No fim só precisávamos de tudo... isso!”, o filho responde que o pai está apontando para ele todo e o homem confirma com um gesto positivo de cabeça. Bocão aproxima-se e diz que está apontando para ele “quase todo” já que “aquele pedacinho” (apontando para o pé esquerdo ausente) foi ele quem fez com um pequeno toque no estilo Soluço. Astrid chega na roda e dá um muro do braço do Soluço dizendo: “Isso, é por me assustar”, depois ela o beija na boca.
01:27:55	Bocão entrega a Soluço uma sela e uma nova nadadeira caudal artificial e diz “Seja bem-vindo”. O menino sorri. Um dos guerreiros que está próximo grita: “Fúria-da-noite!” e Stoico diz: “Abaixem-se”, surge então Banguela, pulando sobre a cabeça de todos os presentes enquanto olha fixamente para Soluço e lhe sorri.
01:28:07	Soluço encaixa o pé artificial no estribo e acionando-o, abre a nadadeira artificial do Banguela. Ao lado de Astrid montada em um Nadder-mortal, ambos preparam-se para voar enquanto Soluço observa a aldeia composta por homens fortes e corajosos montados em dragões dóceis. O menino narra: “Essa é Berk. Neva nove meses por ano e nos outros três cai granizo. Tudo o 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!”.