

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG
ESCOLA DE BELAS ARTES - EBA

TEICIANY FONTES SENA

OS ELEMENTOS NARRATIVOS NA FILMOGRAFIA DE CHRIS SANDERS

Belo Horizonte - MG

2017

TEICIANY FONTES SENA

OS ELEMENTOS NARRATIVOS NA FILMOGRAFIA DE CHRIS SANDERS

Trabalho de conclusão de curso apresentada no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à conclusão de curso.

Orientador: Rafael Conde

Belo Horizonte - MG

2017

RESUMO

As narrativas trabalhadas pelo diretor Chris Sanders são exploradas neste texto para elucidar a estrutura dos elementos inerentes usada em seus filmes. Inserido na indústria filmográfica seus roteiros seguem o paradigma proposto por Syd Field e são examinados a partir das características propostas por ele. Os filmes *Lilo & Stitch* (Sanders, Dean DeBlois, 2002), *Como treinar o seu dragão* (Sanders, Dean DeBlois, 2010) e *Os Croods* (Sanders, De Micco, 2013) são analisados em questões de personagens, assuntos e contextualização dramática. A partir do paralelo dos dados, os aspectos semelhantes são utilizados para estruturar o modelo básico seguido por Sanders, evidenciando sua linearidade ao paradigma de Field. A estrutura desvendada proporciona a chance de estudar e trabalhar filmes de entretenimento dentro da indústria cinematográfica.

Palavras-chave: Chris Sanders. Animação. Roteiro. Personagem. Assunto. Estrutura narrativa. *Lilo & Stitch*. *Como treinar o seu dragão*. *Os Croods*.

ABSTRACT

The narratives elaborated by director Chris Sanders are explored on this work for clarify the intrinsic structure used on his movies. Working on the filmmaking industry his screenplays follow Syd Field's paradigm and are explored based on that. The movies *Lilo & Stitch* (Sanders, Dean DeBlois, 2002), *How to train your dragon* (Sanders, Dean DeBlois, 2010) and *The Croods* (Sanders, De Micco, 2013) are analysed on the aspects of characters, themes and the contextualization of the stories. From the parallel of the data, the similar aspects are used to organize the basic model follow by Sanders, verifying the linearity of it to Field's paradigm. The uncovered structure provides an opportunity of working and studying entertainment movies inserted on the cinematography industry.

Key-words: Chris Sanders. Animation. Screenplay. Character. Subject. Narrative structure.

Lilo & Stitch. How to train your dragon. The Croods.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	2
1. 1. REFERENCIAL TEÓRICO	4
1. 2. METODOLOGIA	6
2. ANÁLISE	8
2. 1. <i>LILO & STITCH</i> (2002)	8
2. 1. 1. Contexto e História	8
2. 1. 2. Personagens	10
2. 1. 3. Assunto	
2. 2. <i>COMO TREINAR O SEU DRAGÃO</i> (2010)	12
2. 2. 1. Contexto e História	12
2. 2. 2. Personagens	15
2. 2. 3. Assunto	16
2. 3. <i>OS CROODS</i> (2013)	17
2. 3. 1. Contexto e História	17
2. 3. 2. Personagens	21
2. 3. 3. Assunto	22
3. ESTUDO E COMPARAÇÃO DOS DADOS	23
3. 1. PERSONAGENS	23
3. 2. ASSUNTO	25
3. 3. INÍCIOS E FINAIS	26
4. REFLEXÃO SOBRE OS ELEMENTOS INERENTES	28
4. 1. ESTRUTURA DE ELEMENTOS	28
5. CONCLUSÃO	30
6. REFERÊNCIAS	31
6. 1. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31
6. 2. REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS	31
6. 3. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	32

11

1. INTRODUÇÃO

Ao decorrer de anos há diretores que desenvolvem um estilo de narrativa visual característico. Desde como a fotografia é feita ou a sonoridade trabalhada, como em momentos no qual o roteiro se assemelha com obras anteriores. A intenção desse trabalho é trazer à tona a filmografia do cineasta Chris Sanders, analisando seus filmes a fim de avaliar se suas narrativas convergem numa estrutura básica de elementos.

O diretor estadunidense começou sua carreira cinematográfica ao trabalhar para a Disney Studios. Primeiramente fez parte da equipe de desenvolvimento visual em *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus* (1990), *A Bela e a Fera* (1991), *Alladin* (1992) e *O Rei Leão* (1994), passando então para a equipe de roteiro de *Mulan* (1998). Tais trabalhos proporcionaram a Sanders a produção de seu primeiro longa em 2002, *Lilo & Stitch*, com a co-direção de Dean DeBlois. Em 2006, no entanto, ele começou a trabalhar na DreamWorks Animation e teve então a oportunidade de mais uma vez roteirizar e dirigir seu segundo filme. *Como treinar o seu dragão* foi lançado em 2010, novamente com a co-direção de DeBlois. Seu filme mais recente saiu em 2013, *Os Croods*, com co-direção de Kirk De Micco, e em 2017 Sanders já está envolvido num projeto de continuação deste último.

Todos os títulos por Sanders dirigidos foram sucesso de crítica e bilheteria. Apesar do conteúdo voltado ao público infantil, as produções foram capazes de entreter também adultos: *Lilo & Stitch* e *Os Croods* possuem ambos nota 7,2 em 10 no IMDb¹; *Como treinar o seu dragão* possui nota 8,2 em 10. Os dois últimos filmes lançados tiveram um lucro aproximado de 43 milhões de dólares em seu primeiro fim de semana, enquanto o primeiro teve o lucro aproximado de 35 milhões em seu fim de semana de estréia. Todos eles tiveram indicação ao Oscar e ganharam prêmios no Annie Awards².

Deste modo a imagem *reproduz* o real, depois, num segundo grau e eventualmente, *afecta* os nossos sentimentos, e finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma uma *significação* ideológica e moral. Este

¹ Internet media database

² IMDb base de dados, disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0761498/>>

esquema corresponde à função da imagem tal como definiu Eisenstein, para quem a *imagem* nos conduz ao *sentimento* (ao sentimento afectivo) e deste à *ideia*. (MARTIN, 1983, p. 35)

A intenção de expor tais números é afirmar como os longas obtiveram grande visibilidade com o público geral, não apenas crianças. Ou seja, há nesses projetos algo cativante também aos adultos. Através dessa afirmação surge a proposta aqui explorada. Uma vez que todos os filmes obtiveram sucesso de público, é válido afirmar que pode haver alguma semelhança na estrutura narrativa dos filmes.

Animações são comumente mal interpretadas como filmes para crianças e por tal motivo há certo preconceito quanto a adultos serem interessados em longas animados. Há uma leve diferença entre o gênero infantil e o de classificação livre. O primeiro deve ser usado para produções voltadas especificamente à crianças. Por outro lado, o segundo significa que tanto pode ser assistido por menores quanto por adultos, significa que é agradável à ambos. A classificação indicativa não sugere uma faixa de etária máxima da qual o filme é ideal, para o qual o filme tenha sido pensado³. Tudo isso leva ao equívoco de que toda animação de classificação livre é portanto e inevitavelmente, infantil. Por ter, é claro, a classificação indicativa livre, o filme deve ser obrigatoriamente permitido à menores. No entanto, isso não exclui a chance da película possuir temas e momentos voltados à adultos.

A filmografia de Chris Sanders é inteira de filmes que agradaram aos dois públicos. Há em seus filmes temáticas de aventura, descobertas, amizade e amor familiar, capazes de gerar empatia instantânea, seja em adultos ou crianças. O envolvimento emocional com a trama é o responsável pelo sucesso de seus filmes com os espectadores através de anos. Não apenas pela emoção expressada, mas também o modo como é transmitida.

Escolhida e composta, a realidade que então aparece na imagem é o resultado de uma percepção subjetiva do mundo, **a do realizado**. O cinema dá-nos da realidade uma *imagem artística*, quer dizer, se se reflectir bem, *não realista* (pense-se na função do grande plano e da música, por exemplo) e *reconstruída*

³ BRASIL. Constituição (1998). Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Definição de classificação indicativa. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/legislacao>>
Definição de gêneros cinematográficos. Disponível em: <<http://virusdaarte.net/os-generos-do-cinema/>>

em função daquilo que o **realizador** pretende exprimir, sensorial e intelectualmente. (MARTIN, 1983, p. 31, grifo nosso)

A visão subjetiva citada por Martin diz respeito às ideias individuais de cada autor, ou seja, o modo como cada um tem a capacidade de alterar e refletir em seu trabalho a própria visão do projeto. A estrutura utilizada por Sanders aqui discutida poderá então trazer benefícios aos próximos autores uma vez que eles saibam inserir suas características pessoais no trabalho.

O principal objetivo desse texto então é explorar as técnicas de narrativas utilizadas pelo diretor. Com esse propósito a investigação se dará em etapas de análise, comparação e reflexão da filmografia. Na análise os três filmes serão explorados em níveis de roteiro, caracterização e temática abordada. Logo em seguida, haverá a assimilação dos aspectos entre os longas e por último a elucidação da estrutura por escrito.

1. 1. REFERENCIAL TEÓRICO

Esse texto diz respeito à estrutura narrativa e aos elementos inseridos nela. Para guiar o estudo dessa estrutura, Syd Field (1982, p. 56) tem a melhor proposta: “Lembre-se da definição de estrutura de roteiro: ‘uma progressão linear de incidentes relacionados, episódios e eventos que conduzem a uma resolução dramática’”.

Field trabalhou como roteirista autônomo, escritor-produtor e foi chefe do departamento de histórias da Cinemobile Systems. Durante sua experiência ele desenvolveu um método de avaliar a funcionalidade de um roteiro apenas pelas primeiras dez páginas, como conta em seu livro. Segundo ele essa era a quantidade ideal para avaliar a relevância de uma boa narrativa.

O autor ensina como escrever um roteiro e formar cada um de seus elementos. A intenção da pesquisa segue o caminho reverso de fragmentação e agrupamento de aspectos de uma narrativa já pronta. Apesar do direcionamento inverso de ideias entre este trabalho com o de Field, suas ideias auxiliam na maior parte da análise e comparação dos dados de informação.

Seguindo os parâmetros de construção de roteiro por Field, um filme é representado por três atos de ações dramáticas. O Ato I é definido com a *apresentação*

da história, geralmente são as 30 primeiras páginas do roteiro. Nesse bloco de ação dramática os personagens e suas relações interpessoais já devem ser esclarecidas.

O que acontece no Ato I é o contexto dramático conhecido como apresentação. Você tem aproximadamente 30 páginas para apresentar sua história; introduzir o personagem principal, estabelecer a premissa dramática e estabelecer a situação, visual e dramaticamente. (FIELD, 1982, p.136)

Por outro lado o Ato II diz respeito à *confrontação*, da página 30 à 90 do roteiro. É o meio do filme no qual o protagonista passa por vários conflitos. Esses obstáculos são parte importante do que fará o protagonista seguir adiante, agir e fluir a história adiante.

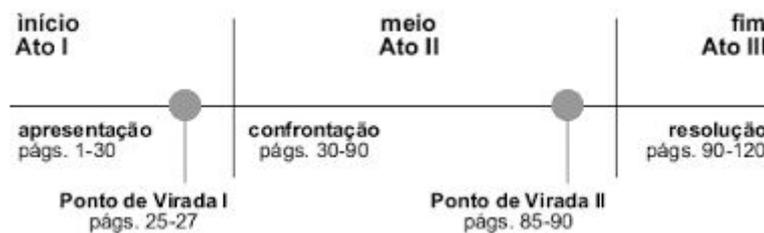
O contexto dramático e confrontação, e seu personagem encontrará obstáculos que o impediram de alcançar sua meta. '(Uma vez que você determine a "necessidade" do seu personagem, crie obstáculos a essa necessidade. Conflito! Sua história torna-se então a superação de todos os obstáculos pelo seu personagem, a fim de alcançar sua "necessidade".)' (FIELD, 1982, p.12)

E por fim o Ato III é a *resolução*, que seriam as últimas 30 páginas escritas. É uma sequência de acertos de contas e conclusões aos conflitos abertos.

Resolução não significa fim; resolução significa solução. Qual a solução do roteiro? [...] O Ato III resolve a história; não é o seu fim. O fim é aquela cena, imagem ou sequência com que o roteiro termina; não é a solução da história. (FIELD, 1982, p.15-16)

Não obstante dessa formatação em três Atos, ele também indica que no final da *apresentação e confrontação* há os Pontos de Virada mais importantes do filme. Em sua explicação, tais pontos no roteiro são os mais importantes já que engancham um ato no outro, uma ação na ação seguinte, redirecionando a história para sua resolução.

Conhecimento e domínio do ponto de virada são requisitos essenciais para escrever um roteiro. Os pontos de virada do final de cada ato são os pivôs da ação dramática; eles mantêm tudo coeso, no lugar. São placas de sinalização, metas, objetivos ou pontos de destino de cada ato — elos forjados na cadeia da ação dramática. (FIELD, 1982, p.115)



A partir da formulação na qual a narrativa é dividida em três atos, tendo um ponto de virada no final dos dois primeiros atos, Field explica como esse método é o *paradigma* do roteiro. Não obstante desses aspectos ele também inclui no paradigma características como assunto e personagens. Essas serão as particularidades examinadas neste texto, na análise, e portanto serão aprofundadas adiante.

Esse paradigma fica sendo o responsável para a estruturação de um bom filme, segundo o autor. No entanto, ele é criticado por ser uma fórmula bastante rígida e voltada à indústria de cinema. Chris Sanders é um diretor inserido nas companhias naturalmente comerciais de animação (Disney e DreamWorks Animation). Isso é, a filmografia de Sanders está incluída quando é tratado de indústria cinematográfica, o que permite o uso de tal paradigma como metodologia para a análise.

1. 2. METODOLOGIA

A fim de analisar as narrativas e seus elementos num estudo comparativo foram realizados momentos de análise, comparação e reflexão sobre os dados. A investigação foi constituída a partir do referencial de Syd Field. Segundo Field (1982, p. 86) “um roteiro é como um sistema; consiste de partes específicas relacionadas e unificadas pela ação, personagem e premissa dramática”. A partir da distinção do roteiro como um sistema resultado de uma gama de aspectos específicos, a metodologia para este texto foi construída.

Primeiro as narrativas foram fragmentadas em grupos de interesse para facilitar o estudo dos elementos em separado. “O roteiro consiste de uma série de elementos que podem ser comparados a um ‘sistema’; um número de partes individualmente relacionadas arranjadas para formar uma unidade, ou todo” (FIELD, 1982, p.86). Uma

vez exploradas as semelhanças dentro dessas partes específicas, a investigação foi responsável por os trazer à tona como unidade de elementos.

Num primeiro momento a análise focou em explicar resumidamente os objetos de estudo, a fim de criar uma contextualização e dados de informação necessária para etapas seguintes. Em paralelo com cada resumo também foram analisados e expostos pontos de interesse ao objetivo final do projeto. Tais pontos incluíam a caracterização dos personagens principais, ambientação e temáticas abordadas. Esses foram descritos nas partes específicas, ou grupos de interesse, para cada filme.

Técnicas audiovisuais não foram detalhadas no processo no caso de não possuir extrema relevância. Em momentos de detalhamento técnico, esses foram resumidamente explicados para o melhor entendimento da análise.

A partir dos grupos de interesses já definidos especificamente à cada filme, a segunda etapa abordou a comparação desses grupos nas três obras. Isso é, a contextualização, personagens e temáticas foram analisadas entre os filmes *Lilo & Stitch* (2002), *Como treinar o seu dragão* (2010) e *Os Croods* (2013).

Após o paralelo, o próximo passo foi a reflexão sobre os elementos comuns encontrados. A organização de ideias foi estruturada a favor de encontrar o sistema de roteiro sugerido por Field. Isso é, inicialmente as narrativas foram todas desfragmentadas, e novamente elas serão novamente reunidas numa única conclusão para abordar os principais elementos utilizados por Sanders em seus filmes.

2. ANÁLISE

A filmografia de Sanders como escritor e diretor ainda é pequena, mas significativa. Seguindo os elementos do paradigma de Field a análise dos filmes se dividiu em: contexto, no qual os atos dramáticos se encontram; personagens, que regem toda a ação da narrativa; e assunto, que nada mais é do que o drama, o conflito, no qual os personagens interagem.

2. 1. *LILO & STITCH* (2002)

O primeiro filme dirigido por Sanders foi *Lilo & Stitch* (2002). Essa animação é a que mais reflete o diretor, pois foi conceituado numa ideia própria, roteirizado em parceria com Dean DeBlois, e o design de personagens segue a estética característica de Sanders. Por ter sido o primeiro filme é possível se observar que a liberdade visual ainda é pouco explorada, uma vez comparado aos filmes seguintes.

2. 1. 1. Contexto e História

Nesse longa a história se passa no Havaí, onde moram a dupla de irmãs Nani e Lilo Pelekai. A primeira é a responsável legal de Lilo, uma criança de 6 anos. Os pais das irmãs faleceram recentemente e por isso Nani, a mais velha, passa por dificuldades em criar Lilo e impressionar os agentes sociais que as visitam. Lilo é uma criança desajustada no seu meio. As outras meninas de sua idade não gostam de brincar com ela e por isso Lilo se sente muito sozinha. Nani ouve ela confessando que deseja um amigo, um anjinho, para lhe fazer companhia e decide então adotar um cachorro, a fim de que sua irmã se anime.

Em outro lugar na galáxia, no entanto, se passa a outra parte da história, na qual Stitch é apresentado como uma cobaia feita ilegalmente, com o propósito de devastar grandes aglomerados e causar o caos. Por não demonstrar ter bondade Stitch é sentenciado à prisão pela Grande Conselheira, porém consegue escapar do aprisionamento. Em sua fuga ele rouba uma nave e se dirige à Terra, onde pousa na ilha onde as irmãs Pelekai moram.

O ponto de virada no final do Ato I é exatamente quando o destino de Stitch e Lilo se cruzam quando a menina o escolhe como seu animal de estimação. Ele por sua vez não tem outra escolha a não ser ficar perto de Lilo, pois os agentes enviados para o capturar não podem ferir humanos. Não muito tarde o alienígena procura por seu objetivo de destruir grandes conglomerados, mas se vê preso naquela ilha. Isso o deixa extremamente frustrado e nervoso, piorando o seu temperamento.

Durante esse tempo em que Stitch não se comporta, ele atrapalha a vida de Nani e ela perde o emprego. Lilo gosta de seu animalzinho, mas admite que ele é nervoso, inquieto e causa muita destruição. Stitch frustrado se apega à história do “Patinho Feio”, na qual o patinho está sozinho, mas sua família o encontra. Nani fica assustada com o comportamento do animal e se preocupa com a segurança de sua irmã. Ela tenta devolver Stitch, mas Lilo a impede, dizendo que ele já faz parte da *ohana* (família). Esse é o fim do Ato I, no qual os personagens são apresentados.

No dia seguinte o assistente social vai à casa delas. Ele exige uma melhora na postura de Stitch e também exige que Nani consiga um emprego, ou ele levará Lilo embora. As irmãs buscam então cumprir as exigências. Durante esse tempo Stitch fica menos irritado e complacente à seguir Lilo. No entanto, tudo dá errado no final do dia quando ele se estressa na praia, causando um tumulto quando Nani estava prestes a conseguir um emprego de salva-vidas. Nenhuma das duas irmãs consegue alcançar o objetivo por causa de Stitch e se sentem deprimidas.

A fim de melhorar o humor, David, um amigo e interesse romântico de Nani, se junta à eles para surfar. Stitch observa toda a interação entre eles, ansiando em participar de tudo, participar da família. Os agentes vêem nessa hora uma oportunidade de capturar Stitch, que está distraído assistindo aos três humanos se divertirem. A tentativa de captura dos agentes, no entanto, causa um acidente no mar com Nani, Lilo e Stitch, fazendo a criança quase afogar, e quem observa tudo de longe é o agente social. Ele presencia o acidente e comunica Nani de sua decisão de pegar Lilo pela manhã. Stitch sente-se culpado pelo que aconteceu e decide ir embora, enquanto Nani e Lilo se despedem em seu último dia juntas.

O Conselho perde a paciência com os agentes enviados e decide enviar o General Gantu para a captura da cobaia. O ponto de virada no Ato da confrontação acontece no dia seguinte quando David comunica à Nani que conseguiu um emprego para ela e em

função disso, ela sai de casa deixando Lilo sozinha por um tempo. Jumba, um dos agentes, decide ir contra as regras e atacar Stitch, mesmo perto de humanos, causando uma perseguição que os leva à casa de Lilo. Quando Nani volta, ela encontra a casa destruída pela briga e o assistente social levando Lilo. Enquanto ela argumenta com o assistente, Lilo foge e encontra Stitch na floresta. Ela o acusa de causar todo aquele estrago, não apenas na casa, mas nas vidas das irmãs, enquanto ele admite ser um alienígena. No meio da conversa o General Gantu captura os dois, mas antes que fosse embora em sua nave, Stitch consegue fugir e Nani vê Lilo ser levada. Nani confronta Stitch, mas ele é capturado pelos agentes. Ela não desiste e confronta eles. Stitch se lembra da *ohana* e convence os dois à libertá-lo e à recuperar a garotinha, marcando o fim do Ato II.

O Ato de resolução se inicia quando Nani, Stitch e os dois alienígenas voam atrás da nave do General para recuperar Lilo.. Eles perseguem o General até que Stitch consegue recuperar a menina. Quando voltam à terra firme Stitch mais uma vez é preso, desta vez pela Grande Conselheira que veio à Terra pessoalmente. Stitch pede com educação à Conselheira se poderia se despedir. Ele anda até Nani e Lilo e diz que encontrou a sua família, apesar de pequena e incompleta. O assistente social lembra à Lilo sobre a licença de adoção de Stitch, fazendo com que a menina argumentasse com a autoridade, reivindicando Stitch como dela. A Conselheira então o sentencia ao exílio na Terra, sob os cuidados da nova família. O filme termina com a família reconstruindo a casa e a vida das irmãs, ao lado de David e os agentes (que decidem ficar na Terra) e casualmente o assistente social.

6. 1. 2. Personagens

Em *Lilo & Stitch* (2002), assim como o título sugere, esses dois personagens formam a dupla principal. É até um pouco árduo parar e pensar em qual deles seria classificado como o personagem principal.

Lilo Pelekai é uma menina de 6 anos que perdeu os pais há pouco tempo e desde então vive com a irmã. Ela tem vasta imaginação e justifica muito de suas ações baseado no que acredita ser verdade. Por esse motivo as pessoas ao seu redor a tratam diferente, não compreendendo o jeito como ela age. Lilo apesar de bondosa é impulsiva quando a tratam diferente. Ao ser chamada de louca pela colega de dança, ela bate na menina;

quando as colegas a abandonam falando sozinha, ela vai para casa ao invés de esperar a irmã na escola; tira fotos de cenas incomuns pelas quais passa na praia. Quando a irmã pede ajuda para impressionar o assistente social, ela ignora, provando que até certo nível ela também é egoísta. Todas essas características influenciam a vida de Lilo e a fazem estar fora da sociedade na qual vive. Ela sabe conviver com as pessoas ao seu redor, contudo são essas pessoas que não a entendem.

Stitch é apresentado como uma cobaia ilegal extremamente inteligente e forte, embutido com o único propósito de destruição. Quando apresentado à Grande Conselheira para julgamento, ela o pede para demonstrar que há algo de bom nele, contudo Stitch zomba de sua cara e então é sentenciado à prisão. Ele mantém essa postura de zombeteiro durante o filme. Ele é ainda mais impulsivo que Lilo, uma vez que age sem pensar duas vezes, não importa a situação. A partir do momento no qual Stitch percebe não ser capaz de satisfazer seu propósito naquela ilha, ele se sente vazio e passa a procurar por algo novo. O livro do Patinho Feio e a convivência entre ele e as irmãs passa a preenchê-lo de acordo com o tempo.

Nani é a irmã mais velha e após a morte dos pais ela fica responsável por Lilo, estando apenas com 19 anos. É a única que compreende a criança e não a julga. As duas constantemente se desentendem, mas são similares nos modos de se expressar, sobretudo raiva. Pela responsabilidade herdada, Nani se esforça em conseguir um trabalho para sustentar a casa. Apesar de todas as adversidades o objetivo dela é sempre manter a família unida e protegida. Suas ações nunca são pensadas para benefício próprio, mas sim para a família. Um exemplo disso é quando David, seu interesse romântico, a chama para sair e ela recusa dizendo que Lilo precisa dela.

Os personagens secundários David e os agentes fazem parte da história como apoio para o decorrer da narrativa. Assim como o assistente social que está ali como agente externo, definindo objetivos para as irmãs.

2. 1. 3. Assunto

Ao final da película a mensagem ao espectador é clara: família. Não é à toa que *ohana* é dito e lembrado por Lilo. Toda a trama parte do princípio de Nani conseguir a guarda definitiva da irmã. Em seguida ela ouve a criança pedindo por um amigo e decide adicionar um bicho de estimação à família, como companhia constante para Lilo. Na

praia quando David, Nani e Lilo brincam e interagem juntos, Stitch olha de longe e tenta participar, mas está afastado. Ele se apegua à história do patinho que estava sozinho até achar sua família, assim como ele faz no final do filme.

Outro assunto recorrente é a amizade, essa que surge de dois serem improváveis, uma criança humana e uma cobaia de alienígena. Por ser tratada diferente, Lilo se sentia sozinha e excluída. Stitch por não concluir seu propósito, estava vazio e sem direção. O convívio entre os dois faz com que criem laços de amizade e confiança. Como exemplo no ato final, quando Stitch não desiste de salvar Lilo, mesmo depois de jogado para fora da nave. Ou quando Lilo reivindica Stitch antes que ele seja levado preso pelos alienígenas.

2. 2. COMO TREINAR O SEU DRAGÃO (2010)

O primeiro longa de animação dirigido por Sanders na Dreamworks Animation é uma adaptação do livro de mesmo título de Cressilda Crowell. Por ter essa característica da adaptação, a ambientação do filme fica muito contida na história original. Não por isso o filme deixa de conter elementos fantasiosos que expandem o universo do livro.

2. 2. 1. Contexto e História

O filme é ambientado na vila *viking*, Berk. A cidade é descrita de modo deprimente por Solução, até citar as pragas que ali afligem, os dragões. Um ataque desses animais acontece enquanto ele narra adicionando comentários sobre personagens, seus próprios desejos e frustrações.

Logo se nota que Solução é o incomum da aldeia, tanto fisicamente quanto na personalidade e atitude. Enquanto todos os *vikings* enfrentam os animais, Solução se esforça para participar como pôde. Seu trabalho é sob a vigia de Bocão no arsenal, onde ele ajuda com os reparos de armas.

Quando a luta contra os dragões se intensifica Bocão o deixa no arsenal para auxiliar na batalha, no entanto Solução sai logo atrás dele. O garoto afirma que criou um equipamento no qual seria capaz de derrubar um dragão e sai em busca disso. Quando ele vê uma sombra no céu, atira a invenção e acerta um dragão (um Fúria da Noite, considerado raro). Quando ele conta à vila que atingiu um dragão ninguém o apoia, nem mesmo seu pai, o Chefe de Berk, Stoico.

Soluço roda os prováveis locais, mas demora a achar o lugar exato onde o animal caiu. Quando o encontra todo o seu medo vêm à tona, mas logo é substituído por euforia, pois agora poderia provar à aldeia que sabia ser um *viking* como eles, só bastava matar o dragão e o levar como prova. O animal o fita ferozmente, mas não se mexe por causa das cordas que o prendem. Os dois se encaram enquanto o garoto tenta tomar coragem. Quando desiste da ideia de matá-lo, percebe o modo brutal como ele está amarrado e liberta-o. O dragão avança em Soluço, no entanto não causa nenhum dano ao garoto. O animal apenas o amedronta e segue caminho, porém não consegue voar longe.

Enquanto isso, em Berk, Stoico convence os outros *vikings* a fazerem uma última busca pelo ninho dos dragões. Quando o garoto volta para casa com o objetivo de dizer ao pai que não consegue matar dragões, Stoico anuncia que ele será recrutado no treino para matar dragões. Os dois não conseguem se entender e Soluço acaba consentindo a vontade do pai.

Stoico viaja em sua missão e Soluço começa o treino tendo Bocão como instrutor. Os outros adolescentes da tribo também participam, incluindo Astrid que se destaca por suas habilidades em combate. Todos estão animados para o treinamento, exceto Soluço. O primeiro dia de treino deixa o garoto confuso, pois Bocão afirma “um dragão sempre ataca para matar”. Curioso ele volta ao local de antes e encontra o animal preso numa depressão do terreno. Soluço observa a cauda incompleta no Fúria da Noite.

Em Berk, Soluço lê o Manual do Dragão até chegar nas páginas sobre os Fúria da Noite. As informações são quase inexistentes e o conselho no livro é apenas “fuja o mais rápido que puder”. De volta ao treinamento Soluço acaba atrapalhando os outros recrutas e esse fato irrita Astrid. Ela tenta convencê-lo a levar tudo aquilo mais à sério, pois a luta um dia vai ser real.

Soluço volta à depressão na qual o dragão está, levando um peixe como presente para o animal faminto. Uma vez que Soluço joga fora seu punhal, o dragão se torna extremamente amigável e aceita o peixe. O garoto passa a tarde perto do animal, observando-o, mas mantendo a distância. Eles interagem, mas se aproximam apenas quando o dragão assim o deixa. E pela primeira vez um *viking* toca em um dragão não para matar, mas como um gesto de respeito, marcando este como o ponto de virada do Ato I.

O adolescente volta à vila e se sente muito confuso. Bocão aconselha à todos para atacarem as asas e os rabos dos dragões, pois estes são os pontos fracos deles. Solução pensa sobre isso e lembra que o Fúria da Noite (agora chamado de Banguela) não consegue voar, pois perdeu metade do rabo. Ao decidir por ajudá-lo, ele cria um protótipo de cauda o qual o ajudaria a ter o equilíbrio novamente.

O Ato II se inicia no dia seguinte quando ele prepara o equipamento de cauda em Banguela. Ao perceber o que Solução faz, o dragão consegue voar apenas com a ajuda do garoto, que ajusta corretamente o ângulo da cauda. A partir desse ponto Solução e Banguela começam a interagir todos os dias, nos quais o garoto aperfeiçoa o equipamento da cauda e uma cela na qual poderia se sentar e controlar os ângulos da cauda de acordo com o vôo. Proveniente dessa interação Solução descobre várias curiosidades sobre dragões: o que gostam ou não, como reagem à certos gestos, à certos cheiros, à comidas. Ele usa todos esses recursos em seu treinamento e consegue se destacar na arena de treino por fazer todos os dragões se acalmarem e obedecerem ao seu comando. Todos em Berk começam a notá-lo então.

Quando Stoico volta à cidade depois da viagem triste e sem resultados, ele fica abismado com as notícias. No último treino Solução é escolhido como quem matará o seu primeiro dragão na frente da aldeia. Esse fato deixa Astrid furiosa. A garota o segue naquela tarde quando Solução pretende fugir de Berk com Banguela.

Astrid fica espantada ao ver o dragão e o garoto a impede de atacar o animal. Ele tenta apresentá-los, mas ela foge. Solução a convence a escutá-lo e os dois voam até ela mudar a opinião sobre os dragões e perceber o quão incríveis são. No meio do vôo, no entanto, Banguela se encontra perto demais do ninho e segue até lá. Astrid e Solução observam os dragões oferecerem os animais sequestrados como tributos à rainha do ninho, um dragão tão gigantesco que fica preso dentro da montanha. Ao voltarem, Astrid insiste em reportar o que presenciaram para Stoico, mas Solução pede à ela que não fale nada, caso contrário os *vikings* matariam Banguela.

O dia seguinte é marcado para Solução matar o seu primeiro dragão na arena, todos estão reunidos ansiosos. Todavia quando chega a hora do confronto, Solução deixa de lado os seus equipamentos e tenta mostrar à vila a verdadeira natureza dos dragões, marcando o ponto de virada no fim do Ato de confrontação. Aquela atitude enfurece Stoico e faz com que o dragão perca o controle. De longe, Banguela ouve e corre em

direção à Berk, enquanto Astrid e Stoico vão salvar Solução. Quando o Fúria da Noite chega todos ficam apreensivos, mas o animal os ignora e entra na arena protegendo Solução. Os *vikings* logo interferem na cena e capturam o dragão raro.

O garoto tenta explicar-se para o pai, mas Stoico está decepcionado. O Ato III começa e Stoico usa o Fúria da Noite para guiá-lo até o ninho dos dragões, deixando Solução para trás na ilha. Astrid lembra ao garoto sobre o perigo que todos estão sujeitos e encoraja-o a agir. Ele reúne os outros recrutas e os ensina a gentileza e o respeito pelos dragões. Enquanto isso, Stoico chega na ilha do ninho com todos os *vikings* e se preparam para atacar o lugar. Logo surge a rainha do ninho, quebrando parte da montanha e se libertando. Todos batem em retirada e Stoico percebe seu erro, pois aquele animal é grande demais para combater.

Os adolescentes chegam ao ninho montados nos dragões que combatiam nos treinos. Solução tenta soltar Banguela, mas apenas com a ajuda do pai consegue salvá-lo. Uma vez reunidos Solução e Banguela participam da luta e chamam a atenção da rainha para eles. Eles lutam com ela nas nuvens e conseguem abatê-la, porém há uma grande explosão a qual queima o equipamento de cauda de Banguela e Solução cai da cela em direção ao fogo. Quando a explosão se dispersa, os *vikings* acham o Fúria da Noite protegendo o adolescente com o próprio corpo.

De volta à Berk, Solução acorda e fica confuso ao ver Banguela em sua casa. Ele nota que perdeu metade da perna esquerda na explosão e agora usa um equipamento no lugar. Todos o recebem abertamente felizes e orgulhosos. O filme termina com Solução narrando a vida ali, agora com bichos de estimação, dragões.

2. 2. 2. Personagens

Solução é o personagem mais fora de seu tempo no filme. Não apenas por sua personalidade, mas também por sua habilidade criativa, apesar de todos desconfiarem da serventia de suas invenções. Por não seguir os padrões *vikings* de aparência, atitude e pensamento, ele é sozinho em seu meio. É teimoso e corre atrás do que acredita. Quando queria ser um viking matador de dragões, ele se esforçou e criou uma arma que atirasse por ele. Quando se deu conta de que não conseguia matar dragões, aprendeu com eles. Apesar de fisicamente fraco, o adolescente é corajoso. Movido pela curiosidade, ele observa o Fúria na Noite de perto, o dragão tido como o mais raro e mortal. E embora

com medo do dragão, ele se aproxima e interage com o animal. Fica frente à comunidade para expor a verdade sobre os dragões, mesmo sob a fúria de seu pai.

Banguela é um dragão de várias facetas. Suas expressões variam do amedrontador para o mais inofensivo dos animais. Sua principal característica é sua moral. Ele não rouba ovelhas como os outros dragões ou ataca humanos sem motivo. Seu traço mais explorado é como trata o próximo da maneira como foi tratado. Solução atirou e derrubou-o, mas não o matou. Por isso ele avança no garoto, para pagar pelo tiro, mas não o mata. Quando Astrid o vê pela primeira vez, tenta atacá-lo, fazendo com que Banguela a importune até que ela peça desculpas. Stoico o desprende das correntes quando ambos estão prestes a afogar e o dragão o salva. Isso tudo reflete como o Fúria da Noite é amigável com aqueles que o tratam da mesma forma.

O chefe dos *vikings* de Berk é um corajoso e robusto homem que criou o filho sozinho e espera o dia no qual eles possam conversar sobre assuntos em comum. Stoico é um homem de escolhas altruístas. Todas suas decisões são para o benefício da aldeia. Ele sabe que Solução não foi feito para matar dragões e se preocupa com sua segurança. Stoico é o grande pilar que sustenta e protege Berk. Ele enfrenta dragões sem remorso para salvar os cidadãos da aldeia. Viveu a vida inteira combatendo dragões, por isso acha um insulto pessoal quando Solução se recusa a matar um na frente de todos. Apesar da mente ofuscada pela ideia de exterminar os dragões, ele admite seus erros quando nota o perigo para o qual levou seus companheiros.

Como personagem secundária Astrid é a recruta mais feroz do time. Ela é consciente de seus erros e seus objetivos são claros. O que ela mais deseja é ser o destaque do treino a fim de matar seu primeiro dragão na frente de todos. É o exemplo de *viking* destemida e inteligente. Os outros recrutas e Bocão são os personagens auxiliares na história. Eles agem conforme o estilo *viking* e acompanham Solução em seu desenvolvimento no treino com dragões.

2. 2. 3. Assunto

O principal assunto abordado em *Como treinar o seu dragão* (2010) é a amizade, trabalhada principalmente entre Solução e Banguela. Os dois se conhecem em condições adversas, mas com respeito mútuo e curiosidade eles se relacionam e formam um laço forte de companheirismo e lealdade. No início os dois estavam incertos sobre como agir,

mas logo perceberam que precisavam um do outro. Banguela só conseguiria voar com o garoto auxiliando-o com a cauda, enquanto Solução encontra no animal uma amizade e compreensão que ninguém em sua vila conseguia oferecer.

Não somente nos dois é demonstrada amizade. Bocão e Stoico também estão sempre compartilhando suas ideias. É sob o conselho do primeiro que o chefe decide incluir Solução no treinamento. Quando Stoico tenta ganhar tempo na batalha final para a fuga de todos, é Bocão quem fica ao lado dele para aumentar ainda mais aquele tempo.

Uma temática também explorada é a interação familiar entre Solução e o pai. Os dois não conseguem se entender no início do filme e constantemente preferem deixar muitas palavras não ditas ao invés de discuti-las. O adolescente tenta se ajustar ao estilo de vida *viking* a fim de agradar ao pai, mas descobre e aceita que o seu modo de viver é diferente. Contudo, com receio de o pai entender errado, ele acaba por não conversar sobre o que lhe aflige. Os dois se resolvem na batalha final quando Stoico pede desculpas e Solução se torna o orgulho de Berk por salvar a todos.

2.3. OS CROODS (2013)

O filme de 2013 é sobre uma família primitiva que vivia em cavernas, quando os continentes de seu mundo começaram a se separar. Apesar de haver muito em comum com o mundo real, o universo desse filme é fantasioso, tendo animais fantásticos e paisagens incomuns. Visualmente é o longa mais criativo de Sanders, uma vez que ele partiu de uma ideia original e não ficou preso por limitações de uma adaptação, como exemplo.

2.3.1. Contexto e História

O filme inicia com Eep contando como é sua vida com a família e como eles sobrevivem: por causa do pai, que é forte e protege a todos, seguindo as regras. A família é composta por Grug (o pai), Ugga (a mãe), Eep (a filha mais velha), Thunk (o filho do meio), Sandy (a filha mais nova) e Gran (a mãe de Ugga). Eles se preparam para ir caçar e é nessa sequência que fica claro como é a personalidade de cada um e a interação entre eles. Enfrentam diversos animais para conseguir capturar um ovo como comida, sendo que Grug é o último a comer e não sobra nada para ele. Quando o sol começa a se por eles voltam para a caverna, mas Eep sobe até o alto para ver a luz do sol por mais tempo.

Já na caverna o pai começa a contar uma história na qual o fim sempre é a morte, com o intuito de inserir medo nos membros da família. Dessa forma eles sempre seguem as regras as quais os mantiveram vivos desde então.

Durante a noite Eep acorda com uma luz entrando pela fresta da caverna e decide ir atrás. Quando encontra a fonte da luz, fica abismada com a situação: uma tocha de fogo no chão. Enquanto observa curiosa a nova descoberta, alguém camuflado surge atrás dela. Ao perceber, Eep o ataca, mas logo vê o homem por debaixo da camuflagem, Guy. Os dois conversam e o estranho descreve à Eep como o mundo está acabando e avisa para saírem dali. Eep decide não ir com ele, então Guy lhe mostra um meio de o chamar, caso precise, através do soar de uma concha.

Grug percebe o sumiço da filha e vai atrás dela. Antes de voltarem à caverna, no entanto, toda a terra começa a tremer como Eep fora alertada. Ela avisa a família e todos muitos assustados correm de volta para a caverna. Contudo, antes que pudessem alcançar a entrada tudo cai ao redor deles e a caverna é destruída. Esse fato muda toda a vida da família e por isso é marcado como o ponto de virada do Ato I.

A família entristecida se levanta depois de tudo até Eep descobrir um novo cenário revelado pelos tremores e deslizamentos. Eles encaram uma paisagem exótica, extremamente colorida na qual Grug aconselha a não irem, pois tudo aquilo é desconhecido e novo, portanto perigoso. Todavia são obrigados a saltar em direção ao novo cenário. O pai teme pela segurança de sua família e eles iniciam a procura por uma nova caverna, marcando assim o início do Ato de confrontação. A cada passo Grug pára e espera para ter certeza que nada ruim acontecerá.

A família é surpreendida por um felino gigante e Grug tenta desviar a atenção do animal, mas só consegue piorar a situação deixando-o irritado. Os Croods correm até um campo aberto onde encontram várias pequenas cavernas, as quais na verdade são bocas de baleias terrestres. Eles são expelidos pela baleia no campo de novo, onde o felino os aguarda. No entanto o sol se põe e a sombra espanta o animal, assim como impõe o medo da escuridão de novo à família. Eles entram em pânico quando aves carnívoras surgem perto deles e se preparam para atacá-los, mas Eep sopra um chifre pedindo ajuda à Guy com o som.

Ele chega correndo e acende uma tocha de fogo para se proteger dos pássaros. As aves se dispersam ao se aproximarem demais do fogo e o nômade conhece a família de

Eep. Eles ficam, assim como Eep da primeira vez, abismados com o fogo. Como nunca viram aquilo antes, não sabem como agir e espalham fogo na paisagem inteira, que explode em fogos de artifício e pipoca.

Pela manhã Guy foge deles mas é perseguido por Eep. Grug o prende num tronco, porém o jovem consegue convencê-los de que o fim do mundo não acabou. A partir de então a família segue em direção à montanha alta no horizonte, junto ao nômade.

Eles andam em ritmo lento e ininterruptamente, até pararem para caçar. Guy observa como eles caçam e fica confuso. Ele e Eep vão caçar juntos, utilizando uma armadilha projetada pelo jovem. O resultado é uma ave enorme como jantar, no qual a família devora em instantes.

No meio da refeição Eep conversa com Guy enquanto Grug assiste a interação dos dois e começa a contar uma história a fim de chamar a atenção da filha. Guy ouve com atenção à história e se assusta com o final trágico (morte), comentando que suas histórias nunca eram tão emocionantes assim. Os Croods insistem para que ele conte uma delas e receoso ele conta. A história era sobre a esperança de uma tigresa e a confiança no “amanhã”, na luz do sol. Todos ficam maravilhados pela ideia, sobretudo Eep.

A noite passa e eles continuam a caminhada. Guy é jogado para longe da família, mas quando Grug tenta alcançá-lo, pisa em pedregulhos. Contudo Guy anda nos pedregulhos (com sapatos) e nada acontece à ele. O nômade aproveita a oportunidade e foge, mas não vai longe. Ele volta para perto dos Croods com a condição de não ficar mais preso num tronco e de aceitarem suas ideias. Grug fica nervoso mas aceita as condições.

A partir disso Guy os ajuda da melhor maneira possível. Eles atravessam os pedregulhos com sapatos novos; ao invés de enfrentarem animais selvagens, a família agora evita o confronto da melhor maneira; encaram a chuva e outras adversidades facilmente. Todos exceto Grug que sempre continua a agir de seu mesmo modo bruto e acaba se dando mal nas situações. O desafio mais penoso para a família é quando eles são separados em um labirinto de fendas e devem seguir sozinhos até chegarem do outro lado. Guy entrega a cada um conchas para pedir ajuda caso necessitem, apesar de Grug não aprovar a ideia de separação. Todos se separam. Eles observam o ambiente e se adaptam às condições imprevistas no caminho, chegando ao final. Apenas Grug não consegue sair do lugar e Ugga vai ajudá-lo.

A família acampa no alto de uma árvore naquela noite. O jovem nômade decide mostrar algo, subindo com todos até o alto das árvores. Já é quase o fim do segundo Ato, quando ele apaga a luz da tocha e todos ficam maravilhados pelo céu estrelado, marcando o ponto de virada do segundo Ato. Depois disso, começando por Eep, todos concordam em ir para o “amanhã” com ele, exceto Ugga que fica indecisa por causa do marido. Grug então decide convencê-los a não ir com Guy e os surpreende com ideias mirabolantes e falhas.

Quando o pai para de tentar impressioná-los, voltam a seguir viagem. O terceiro Ato começa juntamente com a chegada deles ao pé da montanha. Nesse exato momento o chão começa a tremer enquanto Grug avista uma caverna e empurra todos em direção à ela. Eep e o resto da família se desvencilham dele e se recusam a entrar de novo numa caverna. A família discute com ele sobre como o modo de viver agora é da maneira que Guy os ensinou, e não pelas regras seguidas antes. Grug fica confuso. Ao ver toda a família do lado estranho, ele parte para cima de Guy furioso. A perseguição acaba com os dois presos num poço de piche.

Grug fica se debatendo na tentativa de libertar-se até o nômade o alertar para não se mexer. Ele confessa que quando era pequeno a família morreu num poço de piche como aquele, e desde então ele vagou sozinho. Grug o escuta com atenção, ficando honestamente triste com o seu passado. Os dois se entendem e conseguem sair do poço com a ajuda do felino gigante que caiu numa das armadilhas de Guy.

O resto dos Croods chegam e admiram a parceria dos dois. Guy concorda com a liderança de Grug e este concorda com o propósito do nômade de chegar ao “amanhã”. Eles correm para depois das montanhas onde o “amanhã” estaria, mas são interrompidos pelo solo se abrindo em frente à eles e criando um abismo. Eles voltam para trás e Ugga os aconselha a voltar para a caverna, vendo que ali não é um local seguro. Grug fala que não se esconderão mais em cavernas e aconselha à todos para não terem mais medo.

Guy toma a frente e aceita o risco de ter algo ou não do outro lado. Uma vez que o jovem garante a segurança do outro lado, Grug lança todos de sua família ao desconhecido “amanhã”. Só resta ele sozinho de um lado e a família do outro, e um abismo a os separar. O chão começa novamente a tremer e Grug corre para a caverna a fim de conseguir algum abrigo.

O felino gigante aparece de novo, mas dessa vez está tão assustado quanto Grug. O homem ouve as conchas soando e se esforça para ter uma ideia de como atravessar. Ele pensa numa solução e a coloca em prática, enquanto a destruição está chegando cada vez mais perto de onde está. Grug, junto do felino e outros animais atravessam o abismo voando com a ajuda dos pássaros carnívoros. A família do outro lado o espera, sem saber se ele realmente conseguirá atravessar ou não. Grug aparece na frente deles voando em sua ideia mirabolante, mas dessa vez funcional. Ele chega do outro lado e sua família corre para o receber.

Depois do reencontro, os Croods partem para conhecer a nova terra e ficam maravilhados com a paisagem. O final termina com um breve resumo de como a vida deles mudou, agora que todos aceitaram viver sem medo e fora de cavernas.

2.3.2. Personagens

Os Croods são uma família de seis pessoas, cada uma diferente da outra. Eep, a protagonista, se destaca por ser curiosa e impulsiva. Ela é a mais forte e corajosa depois de seu pai. De fato os dois são muito parecidos, contudo anseiam por coisas distintas. Enquanto a jovem deseja ser mais livre, tudo o que Grug deseja é manter a família a salvo. Ele é quem vigia e se dedica à eles. Apesar de quase sempre se irritar e não compreender a situação do próximo, o homem se preocupa com a segurança de todos. Eep é determinada quanto ao que decide, como fez quando chamou Guy pela primeira vez, ou quando se decidiu em seguir para o “amanhã”.

Ugga é a mãe da família, a mais gentil e compreensiva. Ela apoia Grug na maioria de suas decisões, mas sempre o aconselha pensando também na família inteira. É assim como o marido preocupada com bem-estar da família. Já seu filho Thunk é o mais estúpido, apesar de forte. Gran é a sogra que sempre está nas situações opinando e sendo irônica. Sandy é muito pequena e sua personalidade é mais parecida a de um animal à um bebê. Ela é bastante selvagem e obedece apenas àqueles que conseguem desafiá-la.

Guy é o nômade que cruza o caminho da família e os auxilia a sobreviverem no novo e desconhecido cenário. Ele é inteligente e criativo como é apresentado desde o princípio. Assim como Eep, ele tem grande fé na esperança de uma vida melhor e se esforça ao máximo para conseguir alcançar seu objetivo. Sua família morreu quando ele era jovem e por isso Guy anda apenas na companhia de Braço, que é seu animal de

estimação. Ele não é acostumado à viver nas cavernas e por isso é o estranho no meio do modo de vida dos Croods.

2.3.3. Assunto

A principal ideia retratada no filme é a relação familiar. Como os Croods se relacionam uns com os outros, apesar das diferenças e ainda conseguem a união necessária para sobreviver. Por exemplo, como eles resolvem a crise de Gran atacando Thunk quando está com fome: em conjunto. Ou quando eles caçam juntos, cada um tem sua função e somente com isso eles conseguem algum alimento.

Não obstante há também o assunto da mudança de hábito que é explorado durante todo o filme. Quando a caverna é destruída, há uma cena simbólica na qual Grug encontra a pedra com a pintura da mão (simbolizando as regras e o estilo de vida na caverna) quebrada. Isso representa o fato daquelas regras das cavernas não mais se aplicarem à nova vida. Representa o novo estilo de viver no qual a família precisa começar a seguir.

Por último um tema bastante trabalhado no filme é a esperança, ou melhor, o viver sem medo do amanhã. A luz do sol é a representação da esperança para os personagens e todos da família vivem sob o desejo de que sempre haja sol, sempre haja o amanhã. Quando Guy os conta que o “amanhã” é o lugar onde podem estar seguros, onde há tantos sóis que não se pode contar, todos eles sentem uma expectativa melhor do que pode acontecer, perdendo assim parte da regra de “sempre ter medo”.

3. ESTUDO E COMPARAÇÃO DOS DADOS

Com a análise e descrição dos casos, a pesquisa agora se dirige para a conversão dos dados coletados nos grupos de interesse específicos: personagens, tema, inícios e finais. Outros recursos como visualidade e caracterização não são explorados por serem aspectos visuais e não narrativos.

3.1. PERSONAGENS

Cada um dos filmes é estabelecido em mundos e tempos diferentes, tendo todos eles elementos fantásticos. De acordo com Field (1982, p. 139) “a essência do personagem é ação; seu personagem tem que *agir*, não reagir”. Apesar dos diferentes universos, os personagens apresentaram na análise semelhanças de personalidade e atitude. Baseado nessas semelhanças, é possível rotulá-los de acordo com: a função e traço de personalidade a qual exercem no enredo. As funções dos personagens dizem respeito à sua importância na narrativa. Enquanto que as personalidades são baseadas nas atitudes e decisões dos personagens já dentro da ação.

Há primeiramente a função dos personagens principais que são parecidos em todos os três filmes. Lilo, Solução e Eep são sobretudo curiosos e criativos, corajosos e esforçados. Todos os três protagonistas desejam uma melhora na vida e por isso ficam abertos às novas escolhas facilmente.

Em contrapartida há a função do personagem externo. Esse é aquele personagem que literalmente vem de fora. Ele é o novo, o estopim da mudança em cada história. Geralmente são interpretados por algum ser que precise da companhia do protagonista: Stitch, Banguela e Guy. Cada um tem seus motivos para ficar sempre ao lado do protagonista. O primeiro precisa da proteção humana que Lilo fornece para não ser capturado. O segundo precisa de Solução para que consiga voar novamente. Já o terceiro é um pouco mais complexo, pois Guy era auto-suficiente, mas ao conhecer os parentes de Eep, ele percebe como seria ter uma família ao seu lado e decide ficar com eles. São esses personagens que trazem as mudanças de hábito para o protagonista.

Essas duas primeiras funções de personagens são extremamente importantes, pois criam a dupla de amizade dos filmes. A dupla principal no qual o filme gira ao redor. Os atos dramáticos servem nos longas como as fases do relacionamento entre eles. O ato I,

de apresentação, é quando a dupla se conhece, se encontra. O ato II é o momento no qual a amizade é construída, quando os dois tem a maior fase de interação. Enquanto que no ato III, de conclusão, essa amizade é posta em prova, quando a lealdade construída anteriormente enfrenta o conflito final para se afirmar.

A última função fica com os auxiliares. Grande parte do conjunto de personagens pode ser inserido dentro dessa função, mas apenas alguns são tão importantes para fluir a narrativa quanto os externos. Nani, David, Stoico, Bocão, Grug e Uggã são exemplos de como essa função pode ser exercida por aqueles muito perto do protagonista ao invés daqueles secundários que aparecem vez ou outra.

Já em traços de personalidades os mais relevantes são os excluídos. São aqueles fora da sociedade a qual pertencem. Soluço e Lilo são dois protagonistas tentando se ajustar ao meio, agradando as pessoas a fim de conseguirem algum apoio. Contudo ninguém os compreende e acabam ficando de fora da comunidade. No caso dos Croods, entretanto, esse traço não é da protagonista e sim de Guy, o nômade. Ele sempre fica confuso e espantado com as atitudes da família. Apesar de viver muito tempo sozinho, o jovem passa a história ao lado deles e é inevitavelmente visto como o diferente naquele pequeno grupo de pessoas.

Outra personalidade presente nos filmes são os personagens inseridos na sociedade. Eles já estão adaptados e exercem sua função no meio. Não têm problemas em socializar com outros iguais a eles ou com o personagem excluído daquele grupo social. Nos filmes há muitos desses, tendo em vista que todos os filmes são sobre comunidades ou famílias. Os mais proeminentes são Nani, Astrid e Eep.

Nas histórias há também os altruístas, aqueles que tomam suas decisões baseadas em outros. Nos filmes são interpretados por Nani, Stoico e Grug, os chefes das famílias nas histórias. Por serem os líderes, eles naturalmente exercem um cargo de responsabilidade e preocupação sob aqueles pelos quais são responsáveis. No caso de Nani, toda sua vida é pensada na melhor maneira para criar Lilo, deixando de lado interesses particulares para isso. Stoico não é apenas o líder da família, como também de Berk e isso demanda sua postura sempre forte e convicta. O mesmo pode ser dito para Grug, que vive em função de proteger a família. Tudo o que faz, mesmo quando parece errado, é em função do bem-estar dos Croods.

Aplicando esses grupos aos filmes é possível notar que cada personagem exerce apenas uma função, no entanto pode possuir mais de um traço de personalidade, como mostra a Tabela 1.

Tabela 1 - Funções e Traços de Personalidades

	Funções			Personalidade		
	Principal	Auxiliar	Externo	Inserido	Excluído	Altruísta
Lilo	X				X	
Nani		X		X		X
Stich			X			
David		X		X		
Soluço	X				X	
Stoico		X		X		X
Banguela			X			
Astrid		X		X		
Eep	X			X		
Grug		X		X		X
Guy			X		X	
Ugga		X		X		X

3.2. ASSUNTO

Segundo Field (1982, p. 20), “Quando falamos sobre o assunto de um roteiro, estamos falando sobre *ação e personagem*. Ação é o que acontece; personagem, a quem acontece”. Assunto nada mais é do que o drama, o conflito no qual o personagem está inserido. Logo as ações do personagem serão diretamente influenciadas por esse aspecto.

Antes mesmo da análise dos dados, já é possível notar um assunto característico das narrativas de Sanders: família. Em todos seus trabalhos há grande significância em explorar as relações familiares. De fato os enredos marcham devido às motivações baseadas nos parentes. No caso de *Lilo & Stitch* (2002), Nani ouve a irmã pedindo um amigo e por isso decide adotar um animal. Em *Como treinar o seu dragão* (2010), Soluço deseja se provar *viking* e impressionar o pai e a cidade. Já em *Os Croods* (2013) todo o filme é sobre a sobrevivência e união da família.

Não muito longe do primeiro assunto está a valorização da amizade, os quais os personagens principais vivem. Eles conhecem um animal, nos dois primeiros filmes, e um jovem, no terceiro. Esses são os personagens externos que junto dos protagonistas criam um vínculo de companheirismo e lealdade. O segundo ato dos longas é o mais similar entre os filmes, pois sempre é voltado para a interação entre a dupla de personagens. Sempre há alguma sequência de interação entre eles que serve para aprofundar os laços de amizade, que serão testados no ato III: no primeiro filme quando Lilo tenta ensinar a Stitch a ter uma postura exemplar; no segundo quando Soluço treina vários dias com Banguela o vôo; e no terceiro quando Guy guia Eep e família na jornada à montanha.

A dupla de personagens aprende durante os filmes a conviverem juntos, mas outro assunto relevante é como no final de cada filme acontece a adaptação de todo o grupo social àquele novo indivíduo, o externo. Durante o ato II, o personagem externo é responsável pela mudança de hábito do protagonista. No final do ato III, o conjunto dos dois personagens são responsáveis por trazer a mudança de hábito no grupo social no qual convivem.

3.3. INÍCIOS E FINAIS

Os finais sempre refletem o início, sobretudo nos dois últimos filmes. Segundo Field (1982, p. 62): “se puder relacionar o início com o final, isto acrescenta um belo toque cinematográfico”. Uma característica dos enredos é a transformação dos hábitos de vida dos personagens. Como todos discutem bastante sobre a mudança de comportamento e a aceitação do novo, os contrastes entre o início e o final são ainda mais significantes. No modo como as sequências são elaboradas, é possível resumir todo o enredo em pequenas cenas.

No primeiro filme as sequências inicial e final não são diretamente interligadas. O começo da narrativa é com o julgamento e fuga de Stitch do Conselho Espacial, enquanto o encerramento é uma montagem de várias cenas do novo cotidiano no qual os alienígenas são partes regulares da família. Como estudo comparativo esse exemplo não partilha das mesmas curiosidades e semelhanças como os outros.

Em *Como treinar seu dragão* (2010), elas são visualmente similares, porém são distintas no conteúdo. Inicialmente Soluço conta sobre Berk e como os cidadãos são

afligidos pelas pragas, os dragões. Já no final ele ratifica as características da vila, mas agora revela os seres alados como sendo animais de estimação. Simples e sucinta a união das sequências fornece a breve história do longa. Unidas possuem apresentação do contexto, exposição do problema e resolução deste. O contexto é Berk, uma cidade *viking* onde tudo é árduo. O problema são os dragões, que atacam a comunidade de tempos em tempos para roubar comida. A resolução é como os *vikings* e dragões passam a viver em harmonia.

No filme de 2013, no entanto, a visualidade é completamente distinta, mas o discurso da protagonista é similar em ambas as sequências. Na apresentação Eep descreve como a família sobrevive e como nenhum deles esperava ter de sair da caverna e ignorar as regras. Encerrando o filme, no entanto, ela conta como todos agora vivem sob o sol e têm a coragem de encarar o novo dia sem medo. Mais uma vez resume a história em poucos elementos. O contexto é a família que vive nas cavernas e seguem regras estritas para sobreviver. O problema é a dissolução desse cotidiano quando os continentes se dividem e destroem a caverna. A resolução é o novo meio de vida na qual os Croods se adaptam.

4. REFLEXÃO SOBRE OS ELEMENTOS INERENTES

O objetivo inicial do estudo foi explorar os aspectos comuns utilizado nas narrativas dos filmes. Através da análise dos dados foram criados os grupos de interesse dedicados aos elementos do paradigma de roteiro de Field, sendo esses a contextualização, os personagens e os assuntos. Cada grupo permitiu desdobrar as histórias em categorias e melhor estudá-las. Após a comparação, foi apresentada a existência de semelhanças entre os elementos das narrativas. Isso tornou possível alcançar o objetivo principal do texto de esclarecer as semelhanças entre as obras realizadas pelo diretor.

Como produto da pesquisa está a análise de três filmes dirigidos por Sanders. Durante a comparação foi possível notar a congruência da temática familiar, principalmente na motivação dos personagens. Foi também dada uma grande importância à amizade em seus filmes, refletida principalmente nos protagonistas.

Não obstante nota-se a equivalência de funções e personalidades dos personagens. Os protagonistas e os externos são a dupla dinâmica (amigos leais) exercendo a maior influência em seu contexto social, são os responsáveis pela mudança de hábito em cada filme. Eles se encontram sem nenhuma pretensão e se envolvem pela necessidade e curiosidade um do outro.

As aberturas e encerramentos com paralelismo é um elemento seguido apenas nos dois últimos filmes. No entanto, caso haja uma abrangência maior da análise e valores das temáticas também devem ser considerados, *Lilo & Stitch* (2002) participa desse grupo. O seu início é a apresentação do personagem Stitch e em seguida Lilo, caracterizando suas vidas e personalidades. Enquanto o final caracteriza suas vidas agora unidas, vivendo juntos com Nani como uma família diferente.

4.1. ESTRUTURA DE ELEMENTOS

O paradigma de Field é um conjunto da linearidade dos atos, unidos pelos pontos de viradas nos finais dos dois primeiros atos, assim como o assunto e os personagens presentes na história. Na análise e comparação dos filmes, esses elementos foram destacados para participar da estruturação do roteiro utilizado por Sanders.

As narrativas envolvem principalmente três funções de personagens: o protagonista, o externo e os auxiliares; e três personalidades: o altruísta, o inserido na sociedade e o excluído. Dentre esse círculo de personagens, no entanto, a dupla mais proeminente no filme é uma combinação do protagonista e o externo, no qual pelo menos um dos dois é o excluído no seu meio social.

Os assuntos envolvidos são em torno das relações familiares e de amizade. Apesar desses serem os mais explorados há também a moral da história, assim como de costume em contos infantis, revelando a aceitação e a mudança no hábito de vida dos personagens.

A contextualização por sua vez é o elemento variável na estrutura. É uma característica presente em todos os filmes, mas de visualidade e narrativas diferentes. Envolve em grande parte a ambientação da história e é o elemento de criatividade do diretor. Essa característica é gradualmente evoluída durante os filmes. No primeiro a narrativa se passa num mundo mais parecido com o real possível. Enquanto isso o segundo já possui mais elementos fantasiosos, porém por ser uma adaptação, não pôde ter a ambientação tão expandida. Por sua vez, o terceiro filme é o melhor exemplo de como Sanders conseguiu explorar essa característica. Todos os animais do longa são diferentes, assim como os cenários e as proporções de tamanho. É um aspecto mais visual e por isso não é tão abordado nesta pesquisa. O importante de se destacar esse elemento se deve ao fato de ser o responsável pela diferenciação entre os filmes.

Seguindo o paradigma de Field, os filmes de Sanders são extremamente similares, seguindo o mesmo modelo industrial cinematográfico de grandes produtoras. Caso o diretor não soubesse como trabalhar a variável da estrutura, a ambientação, seus trabalhos seriam previsíveis, apenas mais do mesmo.

5. CONCLUSÃO

A principal intenção deste trabalho foi explorar os filmes de Chris Sanders e encontrar neles algo em comum que explicasse seu sucesso de crítica. A análise de suas narrativas foi o método escolhido para tal, tendo em vista a visualidade distinta de todos os seus três trabalhos como roteirista e diretor.

O resultado obtido através do estudo foi a estrutura de aspectos inerentes em seus longas metragens, tendo como apoio teórico as instruções de Syd Field para desenvolvimento de um roteiro. Na teoria isso significa que agora há uma forma instrutiva para se aproximar narrativamente aos filmes de Sanders, caso essa seja a intenção de algum pesquisador ou autor.

Com os elementos analisados foi possível notar a grande semelhança na forma dos roteiros de Sanders, que assim como Field segue uma estrutura rígida para compor os aspectos de um roteiro. Há, no entanto, abertura para o desenvolvimento da contextualização das histórias. É nesse elemento da narrativa que o autor tem a liberdade criativa para diferenciar suas obras. É o aspecto responsável por transformar as narrativas básicas em roteiros tão criativos, cativantes e com ambientações tão distintas. Filmes como *Lilo & Stitch* (2002), *Como treinar seu dragão* (2010) e *Os Croods* (2013) exemplificam como essa estrutura narrativa básica pode ser expandida em contextualizações diferentes e obter números tão significativos de rendimento e público.

A partir da forma encontrada a oportunidade de segui-la ou fragmentá-la é escolha individual. O paradigma de Field é seguido por muitos na indústria cinematográfica de entretenimento, mas os exemplos de Sanders demonstram como filmes tão parecidos podem ter sucesso de público ao expor ambientações diferentes com sociedades e mundos criativos.

6. REFERÊNCIAS

6.1. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: Os fundamentos do Texto Cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 222 p.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2006. 79 p.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. 304 p.

ZAHED, Ramin. **The Art of DreamWorks Animation: Celebrating 20 Years of Art**. 1st Ed. Harry N. Abrams, 2014. 324 p.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. Campinas: Autores Associados, 2012. 105 p.

6.2. REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

Chris Sanders Bio. Disponível em <<http://www.chrissandersart.com/pages/bio>> Acesso em: 20 jan. 2017

IMDb base de dados, sobre *Os Croods* (Sanders & DeMicco, 2013). Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0481499/?ref_=ttawd_awd_tt> Acesso em: 20 jan. 2017

IMDb base de dados, sobre *Lilo & Stitch* (Sanders & DeBlois, 2002). Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0275847/?ref_=ttawd_awd_tt Acesso em: 20 jan. 2017

IMDb base de dados, sobre *Como treinar o seu dragão* (Sanders & DeBlois, 2010). Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0892769/?ref_=ttawd_awd_tt Acesso em: 20 jan. 2017

6. 3. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

COMO treinar o seu dragão. Direção: Chris Sander; Dean DeBlois. Produção: Bonnie Arnold; Kristine Belson; Suzanne Buirgy. Intérpretes: Jay Baruchel; Gerard Butler; America Ferrera; Graig Ferguson. Roteiro: William Davies; Chris Sander; Dean DeBlois; Cressida Cowell; Adam F. Goldberg. USA. DramWorks Animation; Mad Hatter Entertainment; Verigo Entertainment. 2010. DVD (98 min), color. Baseado no livro “Como treinar o seu dragão” de Cressida Cowell.

LILO & Stitch. Direção: Chris Sander; Dean DeBlois. Produção: Lisa M. Poole; Clark Spencer. Intérpretes: Daveigh Chase; Chris Sanders; Tia Carrere. Roteiro: Chris Sander; Dean DeBlois. USA. Walt Disney Pictures. 2002. DVD (85 min), color.

OS Croods. Direção: Chris Sanders; Kirk De Micco. Produção: Kristine Belson; Jane Hartwell. Intérpretes: Emma Stone; Ryan Reynolds; Nicolas Cage; Catherine Keener. Roteiro: Chris Sanders; Kirk De Micco; John Cleese. USA. DreamWorks Animation. DVD (98 min), color.