

UMA ANÁLISE DAS BASES CULTURAIS NO LONGA METRAGEM COMO TREINAR SEU DRAGÃO 2

Carolina Rios da Cunha (IC) e Hugo de Almeida Harris (Orientador)

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO

Esta pesquisa busca analisar e compreender na prática a teoria proposta por Ivan Bystrina sobre as raízes culturais. São quatro, segundo ele: o jogo, o inconsciente, os estados alterados de consciência e as variantes psicopatológicas. O estudo se deu a partir da observação e análise minuciosas de como as bases se comportam e se manifestam especificamente no longa-metragem *Como Treinar seu Dragão 2*. Com o intuito de situar e contextualizar o leitor, foi apresentada breve sinopse e enredo do filme. Além disso, para que a análise fosse melhor sucedida, o presente artigo discorre individualmente o conceito de cada um dos itens e sua relação com a cultura. Assim, para melhor fundamentar e embasar o estudo, a discussão e resultados que se seguem, a pesquisa recorre a teorias formuladas por autores específicos e renomados, como Johan Huizinga e Roger Caillois, teóricos do jogo, Carl Jung e Marie-Louis von Franz, estudiosos do sonho, os autores Arnold Ludwig e Pierre Weil, dos estados alterados de consciência, e, por fim, Paulo Dalgalarrodo e David Zimmerman, das variantes psicopatológicas. Por meio de uma abordagem qualitativa, a pesquisa revelou que as bases se manifestam no filme, algumas de maneira mais discreta, outras mais explícitas, comprovando, assim, a teoria proposta por Ivan Bystrina.

Palavras-chave: Raízes Culturais. Como Treinar Seu Dragão. Cultura.

ABSTRACT

This research analyzes and tries to understand in practice the theory suggested by Ivan Bystrina about the cultural roots. According to him, there are four: the game, the unconscious, altered states of consciousness and psychopathological variants. The study was based on the observation and detailed analysis of how the bases behave and manifest themselves specifically in the movie *How to Train Your Dragon 2*. In order to situate and contextualize the reader, was presented a brief synopsis and plot of the film. In addition to that, for the analysis to be successful, this article individually discuss the concept of each of the items and their relation with the culture. This way, in order to better base the study, the discussion and the results that follow, the research resorts to theories formulated by specific and renowned authors, such as Johan Huizinga and Roger Caillois, game theorists, Carl Jung and Marie-Louis von Franz, theorists of the dream,

the authors Arnold Ludwig and Pierre Weil, of the altered states of consciousness, and finally, Paulo Dalgarrondo and David Zimmerman, of the psychopathological variants. Through a qualitative approach, the research revealed that the bases are manifested in the film, some times in a discreet way, others, in a explicit way, proving the theory suggested by Ivan Bystrina.

Keywords: Cultural Root. How to Train Your Dragon. Culture.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo busca responder à seguinte pergunta-problema: como as raízes culturais se manifestam e se comportam especificamente no segundo longa *Como Treinar o Seu Dragão?*

Mikhail V. Lomonósov (1711-1765), um dos fundadores da Universidade de Moscou, foi um grande desenvolvedor das ciências na Rússia e precursor dos ideais da Escola Semiótica Russa, ou Escola Semiótica de Tartú-Moscou.

Ele instituiu, na Rússia, a maioria das ciências presentes atualmente, entre elas: química, física, astronomia, geologia, geografia e, é claro, os princípios da linguagem literária russa (...). Sem a contribuição de Lomonósov não seriam possíveis os avanços nas ciências humanas e exatas na Rússia ao longo do século XVIII (VÓLKOVA, 2012, p. 27)

Ele então passou a refletir acerca do “intrincado relacionamento entre natureza e cultura em suas implicações no processo da semiose nas mais variadas esferas comunicacionais” (MACHADO, 2003, p. 24) ou seja, a linguagem passou a ser investigada a partir de traços e características da cultura. Com a investigação de Lomonósov e de outros pensadores russos, consolida-se a semiótica da cultura e, unida por diversos estudos na área, surge, na década de 1960 na Estônia, a Escola de Tártu-Moscou.

Agregando conhecimentos à semiótica da cultura, em 1989 o semioticista tcheco Ivan Bystrina definiu em sua obra, *Semiotik der Kultur*, as raízes em que a cultura se sustenta.

O pensamento de Bystrina, nascido da síntese das ciências da natureza com as ciências do homem e sociais, uma teoria da evolução cultural, postula que toda a cultura humana se funda sobre unidades complexas, invariavelmente históricas e narrativas (BORNHOUSEN; MIKLOS; SILVA, 2012, p. 17).

Ou seja, o autor compreende que, removendo as diferenças culturais, ou o que ele chama das camadas culturais, há quatro fatores comuns a todas elas e presentes em todas elas. São: o sonho, o jogo, estados alterados de consciência e variantes psicopatológicas.

Cabe aqui definir o conceito de cultura como “o conjunto de informações não hereditárias, que as diversas coletividades da sociedade humana acumulam, conservam e transmitem” (LOTMAN, 1979, p. 31 apud HENN, 2010, p. 5). Desta forma, para que os impulsos e valores significantes sejam transmitidos, é necessário que haja a

elaboração de símbolos e o emprego de uma linguagem. Como os filmes de animação se utilizam desses artifícios a sua própria maneira, então, eles também são cultura (LUCENA, 2002, p. 17).

Logo, como por detrás do desenvolvimento de toda cultura estão as raízes elaboradas por Bystrina, conclui-se que de alguma forma elas estão presentes nos filmes de animação. Além de serem responsáveis por tal desenvolvimento, essas quatro bases também promovem intervenções de forma que sua investigação se torna necessária (BAITELLO, 1997).

A pesquisa objetiva discorrer sobre as raízes culturais e investigar a partir da análise de *Como Treinar seu Dragão 2* seu funcionamento de maneira prática na cultura. Este tema justifica-se pela necessidade da melhor compreensão sobre a cultura em que o ser humano está inserido, não somente na teoria, mas também no dia a dia para, então, lidar de maneiras mais apropriadas com ela. Além disso, este artigo contribui para a pesquisa dos quatro fatores enquanto raízes culturais, visto que há defasagem de artigos e materiais sobre o assunto.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O JOGO

O jogo é frequentemente percebido e entendido como algumas atividades específicas, por exemplo o futebol, xadrez, tênis, bocha e outros. Huizinga (1993), entretanto, afirma que ele se encontra “em tudo o que acontece no mundo” e, mais do que isso, está presente na cultura como um todo, sendo até mesmo superior e anterior a ela, já que os animais também jogam. Segundo o autor, ainda, é através do jogo “que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (Ibid., p. 33). Ele o descreve como sendo uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Ibid., p. 33). É necessário analisar as características do jogo propostas pelo autor. Em primeiro lugar, está essencialmente ligado à liberdade, pois ocorre quando há a predisposição do jogador em jogar. A exceção, afirma o autor, é um conjunto de atividades que “constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual” (Ibid., p. 11). No que diz respeito ao tempo, o jogo se inicia em determinado momento e termina em outro, porém, permanece conservado pela memória e é transmitido, tornando-se tradição e passível de repetição. Além disso, está contido em um espaço, seja ele real ou imaginário, constituído deliberada ou espontaneamente. O jogo também possui regras, as quais

todo o jogador deve se submeter, caso contrário, o jogo dá-se por encerrado. Dessa forma, ele não só cria ordem, como também é ordem. Há também a tensão e alegria, geradas pelo desejo de ganhar e, quanto maiores esses sentimentos, mais apaixonante é o jogo. A tensão, de acordo com Huizinga (1993), dá ao jogo “um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua ‘lealdade’” (Ibid., p. 14). Por fim, o jogo é diferente da vida quotidiana, pois “trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (Ibid., p. 11).

O sociólogo Roger Caillois (1990) acrescenta algumas outras características: o jogo é incerto, pois não é possível saber seu resultado, é improdutivo, já que não gera bens, e regulamentado, pois está sujeito “a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova” (Ibid., p. 30).

Outro fator importante do jogo é seu caráter competitivo, o que o torna ainda mais fascinante. Através da competição, busca-se a vitória. Isto por que ganhá-lo traz prestígio e honra, além de manifestar superioridade (HUIZINGA, 1993). Para o semiótico Yuri Lotman (1971 apud Bystrina, 1990), aí se encontra o caráter mágico do jogo, pois “nos ajuda a superar o medo de situações similares” e a “desenvolver a estrutura emocional necessária para a ação prática” (Ibid., p. 3). Ivan Bystrina (1995) sintetiza este pensamento afirmando que os jogos ajudam o ser humano a se adaptar à realidade. Como exemplo prático, Caillois (1990) sugere o papel do jogo na vida da criança, que “tornam o corpo mais vigoroso, mais dócil e mais resistente, a vista mais aguda, o tacto mais subtil, o espírito mais metódico e mais engenhoso” (Ibid., p.15).

Torna-se necessário, então, discorrer acerca da relação entre o jogo e a cultura. Roger Caillois (1990) ressalta claramente esta conexão ao afirmar que o jogo é “uma das molas principais do desenvolvimento das mais altas manifestações culturais em cada sociedade e da educação moral e do progresso intelectual dos indivíduos” (Ibid., p.9-10). Ivan Bystrina (1990) exemplifica este conceito ao citar desenvolvimentos culturais provindos do jogo, como por exemplo as apresentações e cerimônias religiosas, militares ou políticas e os rituais.

Para Huizinga (1993), esta relação torna-se ainda mais perceptível nas atividades ordenadas de um grupo ou grupos opostos. Essas formas mais elevadas de jogos sociais, como por exemplo, as danças dos faisões silvestres, as competições de voo entre os corvos e as melodias das aves comprovariam o caráter antecessor do jogo à cultura, sendo que esta, apenas o homem produz.

Segundo ele, ainda, o que eleva o jogo ao nível cultural é seu valor estético, físico, intelectual, moral e espiritual e “quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização” (Ibid., p. 55).

É necessário observar de maneira mais prática como o jogo está presente na civilização. Caillois (1990) afirma que “qualquer instituição funciona, em parte, como um jogo, de tal forma que se apresenta também como um jogo que foi necessário instaurar, baseado em novos princípios e que ocupou o lugar reservado a um jogo antigo” (Ibid., p. 87). Este jogo singular responde a outras necessidades, favorece certas normas e legislações, exige novas atitudes e novas aptidões.

Mas quais são os impulsos que levam jogador a fazer parte deste universo? Segundo Caillois (Ibid.), a necessidade de autoafirmação, o prazer pelo desafio, pelo secreto, por desvendar mistérios, por se colocar numa prova de força, e no ter ou colocar medo, o dever de respeitar regras e a tentação em infringi-las, a nostalgia do êxtase, a satisfação que as artes combinatórias provocam, a espera do destino e a busca pela repetição.

2.2 O SONHO

Assim como o jogo, o sonho é entendido por Ivan Bystrina como raiz cultural. Mas, antes de entender sua relação com a cultura, é necessário compreender o que ele é, como se dá e quais suas funções.

O sonho pode ser definido como “uma expressão integral, importante e pessoal de inconsciente particular de cada um e tão ‘real’ quanto qualquer outro fenômeno vinculado ao indivíduo (JUNG, 2002, p.12)¹. e ainda como “fantasias inconscientes, evasivas, precárias, vagas e incertas do nosso inconsciente” (Ibid., p. 25) Os sonhos não são somente uma expressão integral do inconsciente, mas também um canal de comunicação até ele, proporcionando acesso aos símbolos.

Torna-se necessária uma breve explicação do conceito de símbolos. Pode ser entendido como “um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós” (Ibid, p. 55). Entretanto, o inconsciente, aspecto mais amplo dos símbolos, não pode ser definido com precisão ou totalmente explicado. Tem-se então que o homem é produtor de

¹ Prefácio por John Freeman

símbolos não somente na vida “real”, mas também espontaneamente na forma de sonhos.

Se os sonhos são compostos por símbolos, mas estes não podem ser plenamente conhecidos ou explicados, então aqueles também não o podem. Porém, Jung (2002) afirma que isto não exclui seu sentido e sua estrutura bem definida. Mas como se dá o processo de sonhar? Segundo o psiquiatra, os sonhos surgem a partir de um “segundo pensamento”, ou seja, “certos acontecimentos de que não tomamos consciência (...) aconteceram, mas foram absorvidos subliminarmente, sem nosso conhecimento consciente” (Ibid., p. 23). Apesar de serem produzidos basicamente assim, os sonhos se comportam de diversas maneiras ao longo da vida:

na primeira metade da vida, os sonhos se referem mais a uma adaptação dinâmica à vida exterior, terrena, material; na segunda, em geral, começam a dirigir a pessoa a recolher-se e a desenvolver uma certa sabedoria e insight sobre o que está por trás da vida aparente. Os últimos sonhos de pessoas à beira da morte são claramente uma preparação. Mas em última instância não podemos compreender esse padrão (FRANZ, 2007, p. 42)

As funções dos sonhos são inúmeras. De maneira geral, servem para “Restabelecer a nossa balança psicológica, produzindo um material onírico que reconstitui, de maneira sutil, o equilíbrio psíquico total” (JUNG, 2002, p. 49). Eles também funcionam como uma espécie de advertência e alerta quanto ao que está por vir, entretanto, isso não significa necessariamente proteger o indivíduo, e sim, guia-lo em sua trajetória, a fim de “realizar [nele] o potencial de vida que há” (FRANZ, 2007, p. 25).

Por fim, Jung afirma que o sonho é responsável pelo resgate de características primitivas. Isto porque, com o avanço científico, o mundo torna-se menos humanizado e o homem, liberto das fantasias, formas primitivas de pensamento, etc. Conseqüentemente, ele

sente-se isolado no cosmos porque, já não estando envolvido com a natureza, perdeu a sua "identificação emocional inconsciente" com os fenômenos naturais. E os fenômenos naturais, por sua vez, perderam aos poucos as suas implicações simbólicas. O trovão já não é a voz de um deus irado, nem o raio o seu projétil vingador. Nenhum rio abriga mais um espírito, nenhuma árvore é o princípio de vida do homem, serpente alguma encarna a sabedoria e nenhuma caverna é habitada por demônios. Pedras, plantas e animais já não têm vozes para falar ao homem e o homem não se dirige mais a eles na presunção de que possam entendê-lo. Acabou-se o seu contato com a natureza, e com ele foi-se também a profunda energia emocional que esta conexão simbólica alimentava. Esta enorme perda é compensada pelos símbolos dos nossos sonhos (JUNG, 2002, p. 95).

Retornando agora à questão dos símbolos, mas aplicando-os à cultura, o sonho é o grande responsável por produzi-los. Jung cita, por exemplo, as imagens religiosas. Eles não possuem origem divina, como afirmam os crentes, mas também não são invenções, como supõem os céticos, antes, são “representações coletivas’ — que procedem de sonhos primitivos e de fecundas fantasias” (JUNG, 2002, p. 52)

Os sonhos também são grandes influenciadores do comportamento e consciente humano. Por exemplo, muito do que os nossos sentidos captam não são percebidos por nós consciente, mas inconscientemente. Segundo Jung, “estas percepções sensoriais subliminares ocupam importante lugar no nosso cotidiano. Sem o percebermos, influenciam a maneira por que vamos reagir a pessoas e fatos” (Ibid., p. 34).

Nas tribos primitivas é perceptível a influência que os sonhos exerciam em nas vidas de seus indivíduos. Marie Louise menciona a tribo Senoi, em que as crianças eram ensinadas a contarem seus sonhos. Estes, por sua vez, eram discutidos e interpretados tanto na família como na tribo e proporcionavam as bases para a vida social e comportamental. Já na tribo Kunapipi, um ritual anual era modificado conforme propostas que surgiam a partir de sonhos, “de modo que o ritual corresponde à vida onírica do grupo, ou seja, a vida interior influi no ritual religioso” (FRANZ, 2007, p.82).

Ivan Bystrina (1990) cita os aborígenes australianos, que mais do que ter seus comportamentos influenciados pelos sonhos, davam origem a coisas a partir deles: “os primeiros seres sonhavam as plantas, os animais; depois desenhavam seus sonhos em rochas e lhes davam a alma. A partir dos desenhos na rocha; os seres adquiriram corpo, materialidade” (Ibid., p. 14)

Franz (2007) relembra alguns casos bíblicos em que o sonho foi importante ferramenta para a realidade. José, o marido da Virgem Maria, desejando larga-la após tomar conhecimento do futuro nascimento de Jesus, sonha com anjos dizendo-o para não a deixar. Como consequência, “em conformidade com o espírito da época, José aceitou o sonho de modo totalmente literal. Ele defendeu a Virgem Maria, protegeu o filho e enfrentou por ela todas as dificuldades sem jamais vacilar em sua fé” (ibid., p.81).

José do Egito, após sonhar com feixe de trigo, sol e lua se curvando perante ele, toma consciência de sua importância e é preparado para assumir as responsabilidades que viria a ter. Franz (2007, p. 79) afirma que era como se o sonho o dissesse “não, você é alguém especial, você tem um destino fora do comum, os feixes de trigo e os astros no céu curvar-se-ão diante de você. Você é o centro, você é a pessoa importante, um dia tudo dependerá de você”.

Por fim, Norval Baitello (1997) afirma que

nada define melhor a cultura humana do que a figura do sonho. Tempo de criar novas realidades, espaço de invenção do próprio inventar, nos quais as criaturas se alçam à condição de criadores, os homens são os deuses de si mesmos e dos deuses criados pelos sonhos dos homens. (BAITELLO, 1997, p. 1)

Sendo assim, sonho e cultura estão intimamente ligados.

2.3 ESTADOS ALTERADOS DE CONSCIÊNCIA

O termo cunhado pelo psiquiatra Arnold Ludwig (1966) propõe estados mentais que fogem da normalidade do indivíduo enquanto consciente e que podem ser induzidos fisiológica, psicológica ou farmacologicamente. Exemplificando,

podemos citar as modificações que substâncias alucinógenas causam no ser humano. Incluímos também a alteração da consciência pelos rituais e festas, bem como pela suplantação dos limites físicos através de jejuns, massagens ou meditações que criam situações de êxtase. (BORNHOUSEN, MIKLOS, SILVA, 2012, p. 492)

Seguindo a linha de Ludwig (1966), cabe aqui exemplificar os fatores que favorecem os EACs. Dentre eles, a redução ou aumento da estimulação exteroceptiva e/ou atividade motora, como por exemplo o confinamento, a privação social ou o sono ou a sobrecarga sensorial; aumento da vigilância ou envolvimento mental; diminuição da vigilância ou relaxamento das faculdades críticas e presença de fatores somatopsicológicos (induzidos ou não).

Os EACs, apesar de distintos entre si, apresentam algumas características em comum. Ludwig (1966) elenca dez: alterações no pensamento, senso temporal perturbado, perda de controle, mudanças emocionais, distorções de imagem corporal, distorções perceptivas, mudança de significado de determinadas coisas, senso de inefabilidade, sentimentos de rejuvenescimento e hipersugestionabilidade.

Pierre Weil (1991), por sua vez, extrai algumas outras características de estudos dos mais diversos autores, como Deikman e Pahnke. Dentre elas, a unidade, a realidade, a transcendência temporal e espacial, o estado positivo de humor, sentido do sagrado, desaparecimento do medo da morte e mudança posterior de comportamento e de sistema de valores.

A relação entre os estados alterados de consciência e a cultura se mostra mais presente nas tribos primitivas e pré-industriais.

These states have been the main vehicle for their ritual and spiritual life, as a means of direct communication with the archetypal domains of deities and demons, forces of nature, animal realm, and the cosmos. Additional uses involved diagnosing and healing diseases, cultivating intuition and ESP, and obtaining artistic inspiration, as well as practical purposes, such as locating game and finding lost objects and people. (GROF, 2007, p. 4)²

Para Ludwig (1966), os estados alterados de consciência exercem algumas funções importantes. Além de satisfazer as necessidades do ser humano e da sociedade, eles também são caminhos para as formas de expressão e experiência humanas.

No espectro coletivo, é possível “expressar tensões psíquicas ou aliviar conflitos sem perigo para si próprio ou para os outros” (Ibid., p. 231), gera satisfação das necessidades do grupo e identificação. Já para o próprio indivíduo, é possível obter novos conhecimentos, cura, liberdade temporária de suas ações e alívio de tensões. Para Colleen Ward (1994), os EACs também permitem que crenças religiosas sejam reforçadas e a coesão social entre o grupo, promovida. As alucinações, transe e posse são algumas das variações dos EACs presentes nos rituais e propostas por pelo autor.

2.4 VARIANTES PSICOPATOLÓGICAS

São distúrbios que “alteram profundamente a percepção da realidade e produzem um caudaloso rio de imagens inusitadas, rompendo as barreiras do conhecido e ampliando os horizontes do possível e do factível” (BAITELLO, 1999, p. 51). Em outras palavras, diz respeito ao adoecimento da mente, seja por fatores biológicos, psicológicos ou sociais (DALGALARRONDO, 2008). Dentre as diversas variantes, estão inclusas as neuroses e as psicoses. Cabe discorrer melhor sobre cada uma delas.

2.4.1 Neuroses

Dizem respeito a conflitos intrapsíquicos que alteram a conduta social do indivíduo (EY, 1974 apud DALGALARRONDO, 2008). As principais síndromes neuróticas são, segundo Zimerman (1999), as histéricas, obsessivo-compulsivas, fobias, depressão e angústia. Dalgalarrodo (2008), entretanto, acrescenta as hipocondríacas e somatização e neurastênicas.

Segundo Micale (1995), as histerias são alterações corporais, mentais ou comportamentais “relacionadas à consciência vígil, à memória e às percepções” (apud

² Esses estados têm sido o veículo principal de sua vida ritual e espiritual, como meio de comunicação direta com os domínios arquetípicos das divindades e demônios, forças da natureza, reino animal e

DALGALARRONDO, 2008, p. 322). A síndrome obsessivo-compulsiva refere-se a pensamentos que perturbam o indivíduo de maneira anormal (obsessão) e atos motores (compulsão) executados como uma maneira de impor obstáculos a pressão desses mesmos pensamentos. Já a síndrome fóbica é o medo excessivo, desproporcional e irracional de coisas, sejam situações, objetos ou animais, que não proporcionam real perigo. A depressão, por sua vez, inclui diversos sintomas, como a baixa autoestima,

Cosmos. Além disso, é possível diagnosticar e curar doenças, cultivar intuição e ESP, e obter inspiração artística, bem como finalidades práticas, como localizar o jogo e encontrar objetos e pessoas perdidas. (Tradução da autora)

Intolerância a frustrações, sensação de perda do amor, etc. A angústia é uma ansiedade extrema e exteriorizada por meios somáticos, como taquicardia e dispnéia, ou medo de morte, loucura ou tragédia. Dalgalarrondo (2008) classifica as síndromes hipocondríacas e somatização como, respectivamente, medo irracional de doença e tentativa de ganhos pessoais por meio de sintomas corporais. Por último, as síndromes neurastênicas caracterizam-se “por fadiga fácil depois de esforço físico ou mental, dores musculares, dificuldade em relaxar, sensação de fraqueza e exaustão corporal, irritabilidade, dificuldade em concentra-se, tonturas, cefaleias e insegurança” (Ibid., p. 326).

2.4.2 Psicoses

São alucinações, delírios, pensamentos e comportamentos desorganizados que levam o indivíduo a viver não na realidade, mas “sob a égide do princípio do prazer e do narcisismo” (Ibid., p. 327). As esquizofrenias são exemplo de psicose. Segundo o Código Internacional de Doenças (2008),

se caracterizam em geral por distorções fundamentais e características do pensamento e da percepção, e por afetos inapropriados ou embotados (...). Os fenômenos psicopatológicos mais importantes incluem o eco do pensamento, a imposição ou o roubo do pensamento, a divulgação do pensamento, a percepção delirante, idéias delirantes de controle, de influência ou de passividade, vozes alucinatórias que comentam ou discutem com o paciente na terceira pessoa, transtornos do pensamento e sintomas negativos.

Tratando-se da relação entre as variantes psicopatológicas e a cultura, Dalgalarrondo (2008) e Arthur Tatossian (1992) afirmam que a manifestação de algumas síndromes é diretamente ligada à cultura em que o indivíduo está inserido. Virgínia Moreira (2000) cita, por exemplo, que na China, a depressão somática é ocasionada devido a inadmissão da expressão pública de emoções. Tatossian (1992) cita outros

exemplos em que esta relação é visível: “o Amok (furores assassinos) na Malásia, a psicose Windigo da América do Norte, a histeria ártica dos Esquimós (ataques zoomórficos)” (Ibid., p. 139). É interessante observar que o que pode ser considerado patológico em uma cultura, em outra, pode não ser. Nos índios das Planícies, por exemplo, alucinações são tidas como normais.

Entretanto, afirma Eshun e Gurung (2009) há também a visão absolutista de que o que é patológico, o é independente da cultura e a visão universalista, na qual a o desenvolvimento, expressão e resposta às doenças mentais são influenciados pela cultura, embora tais doenças sejam comuns a todas as pessoas.

Apesar das diversas teorias, vale ressaltar que “o universo cultural no qual o indivíduo se desenvolve traz consigo um conjunto de valores, símbolos, atitudes, modos de sentir, de sofrer, enfim, formas de organizar a subjetividade” (DALGALARRONDO, 2008, p. 389) interferem diretamente na constituição do sujeito, suas relações interpessoais e até mesmo seu adoecer.

2.5 FICHA TÉCNICA E ENREDO DE *COMO TREINAR SEU DRAGÃO 2*

O filme de animação *Como Treinar o Seu Dragão 2* (do original *How To Train Your Dragon 2*) foi produzido em 2014 nos Estados Unidos por Bonnie Arnold e dirigido por Dean DeBlois e lançado em maio do mesmo ano. Após cinco anos, agora humanos e dragões convivem em paz no Vilarejo de Berk. Banguela, um dragão da espécie Fúria da Noite, ameaçada de extinção, é a dupla implacável do garoto de 20 anos, Solução. Porém, surge Drago, um ladrão de dragões que ameaça acabar com a paz dos vikings e formar seu exército de dragões. Em uma tentativa de encontrar o vilão para negociar com ele, Solução é raptado por Valka, sua mãe que, até então, estava dada como morta. Ela o mostra um esconderijo de dragões que, mais para frente, ajudam a vila a combater o exército de Drago e restaurar a paz na vila.

3. METODOLOGIA

Este estudo se tornou possível por meio de uma abordagem qualitativa. Foi necessário analisar de maneira individual e aprofunda cada raiz cultural proposta por Ivan Bystrina para entendê-las o suficiente e, então, percebê-las ou não no filme em questão. A melhor compreensão das bases se deu a partir da busca por autores específicos de cada. Por exemplo, para entender o jogo, Huizinga e Caillois foram alguns dos consultados; o sonho, Jung e Franz; as variantes psicopatológicas, Zimmerman e Dalgalarrongo; estados alterados de consciência, Ludwig e Weil.

Em seguida, houve a observação do filme a partir das propostas feitas por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012).

analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais (Ibid., p. 14)

Para cada base, o filme foi assistido uma vez, com pausas e anotações para a melhor absorção das informações. Cada cena foi analisada individualmente para identificar a possível presença e manifestação da base. A partir da decomposição, foi necessário compreender como cada parte está conectada, ou seja, é necessária a interpretação.

Após estas duas etapas, foi possível, enfim, entender se as raízes de fato estão presentes no filme Como Treinar o seu Dragão 2 e associá-las às teorias de Ivan Bystrina.

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

4.1 O JOGO

O jogo é a base cultural mais presente ao longo do texto. Dessa maneira, cabe ressaltar suas principais manifestações. As características apresentadas por Huizinga (1993) e Caillois (1990) que descrevem o jogo se mostram explicitamente presentes logo na primeira cena. Há disputa entre os cidadãos da vila de Berk, cujo objetivo é, juntamente a seus dragões, capturar ovelhas e levá-las ao destino estabelecido. Em primeiro lugar, a competição entre os participantes é percebida, pois é necessário conquistar ovelhas para obter pontos e se tornar vencedor. Além disso, essa corrida de dragões acontece em um espaço determinado, a arena, e em um tempo que, embora não seja pré-definido, existe, visto que se encerra quando a ovelha negra é capturada. A tensão se encontra a partir da competição. Por exemplo, está característica é clara quando uma captura uma ovelha, mas outro tenta tomá-la. A alegria e diversão são expressas pelas risadas, expressões e falas dos participantes. Este acontecimento é tido por jogo, pois ocorre fora da vida cotidiana, apenas algumas vezes ao ano. A liberdade enquanto característica desta base cultural é percebida a partir da predisposição voluntária de todos os jogadores em estarem ali. Por fim, em um mundo onde dragões e humanos habitam pacificamente, é na competição que a ideia de harmonia entre ambos é expressa. Dessa maneira, este jogo exprime a interpretação da vida e do mundo dos cidadãos de Berk, ou seja, é uma continuidade desta sociedade.

Algumas outras características do jogo podem ser percebidas ao longo do filme, embora de maneira inconsciente. Por exemplo, a alegria e tensão são perceptíveis na relação entre Hiccup, o personagem principal do filme, e Toothless, seu dragão. Há regras, mesmo que implícitas, como as de apoio mútuo. Entre os próprios dragões ocorre o mesmo. O controle é mantido a partir de regras estabelecidas entre ambos no ambiente em que estão, Bewilderbeast – uma espécie de ninho gigante de gelo onde milhares de criaturas habitam. Enquanto o alfa os protege, todos devem a ele respeito e submissão.

Ainda sobre as regras, fica claro que elas podem ser quebradas. Eret, em um primeiro momento inimigo de Hiccup e seus amigos, rompe com o pacifismo e respeito. A competição se dá a partir do momento que o homem tenta conquistar os dragões de seu oponente para vencer e conquistar a estima de seu chefe. Nesta relação, a interpretação de vida e mundo de Eret também fica evidente: dragões são inimigos e devem ser controlados.

É interessante observar como a própria sociedade de Berk funciona como um jogo, onde o espaço é a região geográfica e o tempo é o dia a dia. Há regras estabelecidas, mesmo que implícitas. Por exemplo, cada um possui sua função; enquanto alguns ficam com a guarda, outros participam dos jogos, outros fazem as celas, etc. A tensão e alegria se dão em momentos específicos, como quando há um incêndio, ou no cuidado dos dragões. Por fim, a maneira como vivem reflete sua visão de mundo.

4.2 O SONHO

Durante o filme, o sonho não aparece explicitamente em nenhum momento. Entretanto, é possível supor que um dos acontecimentos se deu por possíveis sonhos que o influenciaram. Em determinado momento do longa, Valka, mãe de Hiccup, conta ao garoto um fato de 20 anos atrás. Enquanto sua vila enfrentava uma guerra de dragões, a mãe está no quarto do menino e presencia um dragão brincar com ele no berço. A partir daquele momento, a mulher muda sua concepção sobre a suposta maldade contida nos dragões. Em breve, este ponto será retomado no texto.

O primeiro filme relata o ódio dos Vikings aos dragões e a trajetória de Hiccup em conquistar a empatia de sua vila para com aquelas criaturas. É interessante observar que a rixa entre os humanos e estes animais é alimentada na cultura daquela sociedade e repassada de geração em geração. Entretanto, o garoto insiste em enxergar os dragões como seres bons e, ao fim, conquista a paz. No segundo filme, sua relação com os seres continua harmoniosa e amigável. A partir deste fato surge o questionamento: o

que fez com que Hiccup criasse empatia com aqueles seres? Retomando o parágrafo anterior, embora sua mãe tenha mudado a própria concepção sobre os dragões a partir do que presenciou, não esteve presente na vida de seu filho para repassá-la verbal ou subjetivamente. A partir da teoria anteriormente discutida de Jung (2002) de que sonhos acontecem a partir de fatos subliminarmente absorvidos, a hipótese levantada para tal empatia é a influência do acontecimento de sua infância em sua vida presente. A imagem do dragão sendo amigável possivelmente foi instalada em seu subconsciente e repercutida a partir de sonhos, o que o levou a crescer com uma imagem positiva dos dragões.

4.3 ESTADOS ALTERADOS DE CONSCIÊNCIA

Visto que os Estados Alterados de Consciência são estados anormais enquanto o indivíduo está consciente, há duas ocasiões em que isto é percebido ao longo do filme. Saliva de pesadelo monstruoso e gás de ziperarrepiante, espécies de venenos, são dois elementos que, combinados, tornam qualquer dragão adestrável ou, em outros termos, o retiram de sua normalidade e o imergem em outra realidade. Com este intuito, Hiccup, em determinado momento do filme, se utiliza de ambos para amansar os dragões.

O segundo momento é quando o dragão alfa obtém o controle mental dos demais dragões e, da mesma maneira, modifica seu estado mental. A partir daí, vê-se criaturas totalmente dominadas e fora de si, fazendo aquilo que não fariam em situações normais, como atacando seus próprios donos.

Em ambos os casos, algumas das características dos EACs propostas por Ludwig (1996) são percebidas, como alterações no pensamento, perda de controle e mudança de significado de determinadas coisas. É interessante observar como há interferência na sociedade e no ambiente em questão. A paz deixa de existir, as relações são afetadas e prejudicadas e os próprios indivíduos também. Ainda de acordo com o autor, os EACs enquanto fatores que satisfazem as necessidades do homem e da sociedade (LUDWIG, 1996), exercem essa função no segundo caso exposto se tornarem o meio pela qual o controle é exercido.

4.4 VARIANTES PSICOPATOLÓGICAS

Depois do sonho, as variantes psicopatológicas talvez seja a raiz que aparece de maneira mais discreta no filme e através de apenas um personagem, Drago Bludvist. O inimigo de Hiccup e dos cidadãos de Berk apresenta algumas características próprias da psicopatologia. Em um primeiro momento, vemos um indivíduo com alterações em sua conduta social e até mesmo moral. Este fator se mostra em sua obsessão em criar

um exército de dragões sem motivo claro. Como alguém frustrado pela morte de sua família e destruição de sua vila, intolerante ao bem e sem aparente amor, a depressão também se encaixa aqui. A partir de sua história de vida, percebe-se o que Dalgalarro (2008) afirma sobre quem Drago é. O universo em que ele se desenvolveu de certo influenciou sua subjetividade e o constituiu enquanto pessoa má e desprovida de emoções positivas.

Entretanto, embora Eret apresente algumas características psicopatológicas, não é possível delimitar com clareza até que ponto sua personalidade e ações são reflexos de transtornos mentais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo primordial do presente artigo era compreender na prática como as raízes culturais propostas por Ivan Bystrina se manifestam e se comportam no segundo longa-metragem *Como Treinar seu Dragão*. Entretanto, antes, era preciso observar se sua presença era real. Após um estudo detalhado de cada base cultural foi possível fazer uma análise mais precisa de cada uma no filme *Como Treinar seu Dragão 2*. Embora sejam muitos aspectos individuais a se considerar, foi possível perceber a presença de todas as bases no longa, embora algumas de maneira mais discreta, como os estados alterados de consciência, e outras mais explícitas, como o jogo.

Além disso, foi possível compreender não somente a manifestação e comportamento das raízes no filme, mas o conceito de cada uma e sua relação com a cultura. Assim, embora o artigo visasse analisar sua presença em um longa-metragem, o resultado foi maior do esperado, visto que permitiu percebê-las em outras esferas do ser cultural, como na política, no culto, na sociedade, etc.

6. REFERÊNCIAS

BAITELLO, Norval. *Com sonhos, homem alcança a imortalidade*. O Estado de S.Paulo: São Paulo, 1997. 5 p. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/7-baitello-juniornorval/7-com-sonhos-homem-alcaca-a-imortalidade.html>> Acesso em: 6 jun 2016

_____. *O animal que parou os relógios*: Ensaio sobre comunicação, cultura e mídia. 2 ed. São Paulo: Annablume, 1999. 135 p.

BORNHOUSEN, Diogo Andrade; MIKLOS, Jorge; SILVA, Maurício Ribeiro da (Org.). *CISC 20 anos: Comunicação, cultura e mídia*. Bluecom: São Paulo, 2012. 547 p. Disponível em: <http://cisc.org.br/portal/biblioteca/CISC_20_anos-Comunicacao_Cultura_e_Midia.pdf>. Acesso em: 27 out 2015

BYSTRINA, Ivan. *Cultura e Devoração: As raízes da cultura e a questão do realismo e do não-realismo dos textos culturais*. 1990. Disponível em:

<<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/finish/21-bystrina-ivan/66-culturae-devoracao.html>> Acesso em: 09 mar 2016

_____. *Tópicos de Semiótica da Cultura*. São Paulo: Pré-Print, 1995. 38 p. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/38563306/BYSTRINA-Topicos-deSemiotica-da-Cultura-Aula-1-e-2>> Acesso em: 26 out 2015

CAILLOIS, Roger. *Os Homens e os Jogos*. Lisboa: Livros Cotovia, 1990. 228 p. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/48176694/Caillois-Os-Jogos-e-os-Homens>>. Acesso em: 25 mai 2016

DALGALARRONDO, Paulo. *Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. 440 p.

ESHUN, Sussie; GURUNG, Regan A.R. *Introduction to Culture and Psychopathology*. 2009. 19 p. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/227993106_Introduction_to_Culture_and_Psychopathology> Acesso em: 28 fev 2017

FRANZ, Marie-louise Von. *O caminho dos sonhos*. 6. ed. São Paulo: Cultrix, 2007. 242 p.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis; *Ensaio sobre a análise fílmica*. 7 ed. São Paulo, 2011. 143 p.

GROF, Stanislav. *Psychology of the Future: Lessons from Modern Consciousness Research*. 2007. 35 p. Disponível em: <http://www.stanislavgrof.com/wp-content/uploads/pdf/Psychology_of_the_Future.pdf> Acesso em: 8 fev 2017

HENN, Ronaldo. *Memória e arte da semiosfera midiaticizada*. Intercom: Rio Grande do Sul, 2010. 14 p. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/r5-3054-1.pdf>> Acesso em: 26 out 2015

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1993. 162 p.

JUNG, C. G.; VON FRANZ, M. - L.; PINHO, Maria Lúcia. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002. 316 p.

LUCENA, Alberto. *Arte da Animação: Técnica e Estética através da História*. 2 ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2002. 456 p.

LUDWIG, Arnold M.; *Altered States of Consciousness*. Arch Gen Psychiatry, 1966; 15(3); p. 225-234. Disponível em: <<http://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/article-abstract/489135>> Acesso em: 8 fev 2017

MACHADO, Irene. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003. 190 p.

MOREIRA, Virgínia. *Ideologia e psicopatologia: uma discussão fenomenológica transcultural*. Fortaleza: Rev. Latinoam. Psicopat. Fund., III, 4: 2000; p. 80-91. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rlpf/v3n4/1415-4714-rlpf-3-4-0080.pdf>> Acesso em 28 fev 2017

TATOSSIAN, Arhut. *Cultura e psicopatologia: um ponto de vista fenomenológico*. Rev. Latinoam. Psicop. Fund. IV, 3, 1992; p. 137-144. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rlpf/v4n3/1415-4714-rlpf-4-3-0137.pdf>> Acesso em: 28 fev 2017

VÓLKOVA, Ekaterina. *Alguns aspectos da semiótica da cultura de Iúri Lótman*. USP: São Paulo, 2012. 343 p. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8155/tde-07112012-124602/pt-br.php>> Acesso em: 27 out 2015

WARD, Colleen. *Culture and Altered States of Consciousness*. In: IONNER, W.J; MALPASS, R. *Psychology and culture*. Boston: Allyn and Bacon Incorporated, 1994; p. 59-64

WEIL, Pierre. *As fronteiras da Regressão: Origens da Consciência Cósmica*. 5 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1991. 107 p.

ZIMERMAN, David E.. *Fundamentos Psicanalíticos: Teoria, técnica e clínica*. Porto Alegre: Artmed, 1999. 478 p.

Contatos: carolinarcunha@msn.com e 1144509@makenzie.br