



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

MIRELLY MACIEL DA SILVA

**O ESTEREÓTIPO VIKING NO CINEMA:**

As representações do mito do *Ragnarök* nos filmes da contemporaneidade.

João Pessoa

2019

MIRELLY MACIEL DA SILVA

**O ESTEREÓTIPO VIKING NO CINEMA:**

As representações do mito do *Ragnarök* nos filmes da contemporaneidade.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões da Universidade Federal da Paraíba como requisito para a obtenção do título Mestre em Ciências das Religiões.

Linha de pesquisa: Abordagens filosóficas, históricas e fenomenológicas das religiões.

Orientador: Prof. Dr. Johnni Langer.

João Pessoa

2019

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

S586e Silva, Mirelly Maciel da.

O esteriótipo viking no cinema: As representações do mito do Ragnarök nos filmes da contemporaneidade / Mirelly Maciel da Silva. - João Pessoa, 2019.

97 f. : il.

Orientação.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CE.

1. Ragnarök. 2. Mitologia. 3. Vikings no Cinema. I. .  
II. Título.

UFPB/BC

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

*O ESTEREÓTIPO VIKING NO CINEMA: as representações do mito Ragnarök nos filmes da contemporaneidade.*

Mirelly Maciel da Silva

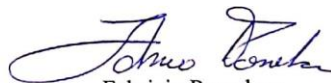
Dissertação apresentada à banca examinadora formada pelos seguintes especialistas.



Johnni Langer  
(orientador/PPGCR/UFPB)



Luciana de Campos  
(membro-externo/UFPB)



Fabricio Possebon  
(membro-interno/PPGCR/UFPB)

Aprovada em 29 de julho de 2019.

## RESUMO

O mito *Ragnarök*, encontrada na fonte mitográfica *Edda Poética*, desperta a curiosidade sobre escatologia nórdica. Dessa forma, buscou-se analisar o as representações e manifestações do mito partido desse pressuposto. Propomos compreender como se difundiu a ideia de fim do mundo dentro das representações sociais, culturais, artísticas e religiosas. Ao penetrarmos no espaço mitológico, se procurou entender como o mito do *Ragnarök* foi apropriado pela sociedade atual. Ao pesquisarmos por essa ótica perceberemos como o mito nórdico se (re)configurou e tornou-se comum na sociedade contemporânea. Essa narrativa mitográfica dos Vikings, foi impulsionada com a popularização das mídias no final do século XXI. A popularização do mito, caracterizou os povos *Vikings* de maneira alegórica e homogênea. Diante desta homogeneização das mídias sobre os Vikings investigaremos como foram construídos seus estereótipos e como eles são representados no cinema. Esta investigação parte de um estudo aprofundado entre as ciências das religiões, as representações e manifestações do mito e sua caracterização sociocultural e histórica. Deste modo poderemos olhar o mito de uma escala macro para a micro. Estas investigações se deram por meio de filmes que colaboraram com a pesquisa. *Erik the Viking* (1989), *Gåten Ragnarök* (2013), *Thor: Ragnarok* (2017), apresentaram-se como fontes interessantes para conhecer o mito e suas representações. Além desses buscou-se um estudo comparado entre a *Edda Poética* e os filmes. Além de uma ampla bibliografia em torno dos filmes e das ciências das religiões.

**Palavras-chave:** *Ragnarök*; Mitologia; Vikings no cinema.

## ABSTRACT

The Ragnarök myth, found in the mitografica *Edda Poética* arouses curiosity about Nordic eschatology. Thus, we sought to analyze the representations and manifestations of the myth of this assumption. We propose to understand how the idea of the end of the world spread within social, cultural, artistic and religious representations. As we entered the mythological space, we sought to understand how the Ragnarök myth was appropriated by today's society. As we look into this view, we will see how the Norse myth reconfigured and became common in contemporary society. This mitografica narrative of the Vikings was driven by the popularization of the media in the last century XXI. The popularization of the myth characterized the Vikings peoples in an allegorical and homogeneous manner. Given this homogenization of the media about the Vikings, we will investigate how their stereotypes were built and how they are represented in cinema. This research starts from an in-depth study between the sciences of religions, the representations and manifestations of myth and its socioculturais and historical characterization. Erik the Viking (1989), Gåten Ragnarök (2013), Thor: Ragnarok (2017) presented themselves as interesting sources to know the myth and its representations.

Keywords: Ragnarök; Mythology; Vikings in the cinema.

**TABELA 01: DEUSES NÓRDICOS**

Nome	Tradução
<i>Bifrost</i>	Ponte em forma de arco-íris que conecta <i>Asgard</i> (terra dos deuses) a <i>Midgard</i> (terra dos homens).
<i>Fenrir</i>	o lobo gigante filho de <i>Loki</i> e <i>Angrboda</i> .
<i>Freyr</i>	Filho de <i>Njörd</i> e irmão gêmeo de <i>Freyja</i> . <i>Freyr</i> é o deus da caça e da fertilidade.
<i>Garm</i>	O cão de guarda de <i>Hel</i> .
<i>Heimdall</i>	Deus que guarda <i>Asgard</i> e sentinela da <i>Bifrost</i> .
<i>Hel</i>	Filha de <i>Loki</i> e <i>Angrboda</i> . É a deusa dos mortos que vão para <i>Hel</i> .
<i>Hoder</i>	Filho de <i>Odin</i> e <i>Frigga</i> . É o Deus cego.
<i>Hrymir</i>	Gigante que comandará os exércitos de <i>Jotunheim</i> (terra dos gigantes).
<i>Jormungand</i>	A Serpente de <i>Midgard</i> , colossal criatura que habita os mares, circundando o mundo. É um dos três filhos monstruosos de <i>Loki</i> e <i>Angrboda</i> .
<i>Loki</i>	O <i>trickster</i> da mitologia nórdica. É um gigante que vive entre os deuses, que ora os ajuda ou ora os atrapalha e causa problemas.
<i>Mimir</i>	Gigante conhecido por sua sabedoria. Foi morto por <i>Odin</i> , porém, o deus lhe cortou sua cabeça e lhe concedeu vida, para que assim pudesse conversar com <i>Mimir</i> e tomar conselhos.
<i>Modi e Magni</i>	Filhos de <i>Thor</i> . <i>Magni</i> é filho de <i>Thor</i> e a gigante <i>Járnsaxa</i> , porém, se desconhece a mãe de <i>Modi</i> .
<i>Nagflar</i>	Navio feito com as unhas dos mortos.

<i>Odin</i>	Rei dos deuses, senhor da guerra, um dos deuses dos mortos. <i>Odin</i> também está relacionado com a sabedoria e o conhecimento rúnico.
<i>Sól e Mani</i>	Deuses que representam o Sol e a Lua.
<i>Skoll e Hati</i>	Lobos gigantes filhos de <i>Fenrir</i> .
<i>Surt</i>	Gigante de fogo, senhor de <i>Mulspelheim</i> .
<i>Thor</i>	Filho de <i>Odin</i> e <i>Jörd</i> . É o deus do trovão, raios, tempestades e chuvas. Campeão dos deuses e protetor dos homens
<i>Tyr</i>	Deus da guerra (apesar de que <i>Odin</i> e <i>Thor</i> tivessem mais significância religiosa para a guerra do que ele). Conhecido por sua bravura e honra. Perdeu a mão direita para <i>Fenrir</i> .
<i>Valhala</i>	Literalmente o “salão dos mortos”, é um dos salões de <i>Asgard</i> , morada de <i>Odin</i> , e para onde vão os bravos guerreiros que faleceram em combate.
<i>Vali</i>	Filho de <i>Odin</i> e <i>Rindi</i> . Deus de pouca expressividade na mitologia.
<i>Vidar</i>	Filho de <i>Odin</i> e <i>Frigga</i> , conhecido por sua força e impetuosidade. Possui pouca relevância nos mitos e nenhuma conhecida na religião.
<i>Vigrid</i>	Planície na qual ocorrerá a grande batalha do <i>Ragnarök</i> .
<i>Yggdrasil</i>	Árvore que sustenta o mundo. Personifica a árvore da vida, a árvore cósmica.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	10
2. CONCEPÇÕES CONCEITUAIS SOBRE ESTEREÓTIPO .....	20
2.1 A cultura e História no cinema .....	24
2.2 Os vikings no cinema.....	33
2.3 O Mito do <i>Ragnarök</i> .....	36
3. MITO E MITOLOGIA NÓRDICA NA ARTE OCIDENTAL.....	54
3.1 O Romantismo e a religiosidade escandinava representada nas artes .....	55
3.2 Representações Artes plásticas .....	64
4. O MITO DO <i>RAGNARÖK</i> NO CINEMA .....	75
4.1 O mito pelo olhar religioso no filme: <i>Erik o Viking</i> .....	77
4.2 A caricatura do mito em: <i>Gaten Ragnarok</i> .....	83
4.3 Representações religiosas do mito na contemporaneidade o filme: <i>Thor Ragnarok</i> ....	88
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	91
REFERÊNCIAS .....	94

## 1. INTRODUÇÃO

O Estereótipo Viking no Cinema: As representações do mito do *Ragnarök* nos filmes da contemporaneidade, busca mostrar como o estereótipo sobre os vikings e escandinavos foram implantados nas mídias no qual divergem dos conceitos e da realidade dos escandinavos, em que é frequentemente mostrado em filmes e na literatura, assim como a religiosidade e a mitologia também é representada dentro do cinema e se as mesmas possuem exageros ou são de acordo com os escritos da *Edda Poética*.

Os vikings escandinavos durante décadas sofreram com essa parcela de estereótipo principalmente ocidental e a massificação das mídias cada vez mais estruturadas nas décadas de 70, 80 e 90, alimentaram mais ainda o imaginário social, isso é uma um fragmento interessante de ser trabalhado dentro da temática, não apenas com o mito, o que ele é, sua representação, deuses, bestiário e historiografia, mas, também, os outros meios que percorre sobre esse nicho cultural extremamente forte e presente na sociedade.

O mito desde os primórdios da sua representação, seja na literatura, artes no romantismo até a chegada no cinema, mostrou o papel do mito como a cultura de um povo manifestado em divindades e deidades. Isso atravessou tempos e povos como Roma, Grécia, China, África, chegando na Escandinávia e dando origem a outros diversos mitos que são imensuráveis.

Entretanto, o mito abrange um espaço muito maior, o mito pode ser considerado como um marco para um tempo, para a história, para um povo, revelando como uma população vivia, como se organizava, seus hábitos e transformações através do tempo. O mito em geral pode ser tratado como uma espécie de organizador social. Condutas, comportamentos, formação de grupos, valores morais ao longo do tempo, principalmente o que precede o cristianismo se organizavam a partir de sua religiosidade/mito que foi constituído dentro dessa sociedade.

Por muito tempo, o mito foi visto como uma mentira ou fantasia da mente humana principalmente por não haver nenhuma ligação com a religião, esta que cito, se refere a religião cristã, após estudos de caso, podemos ver que o mito e a religião, independente de crença, descrença ou dúvidas, essas duas vertentes possuem as mesmas estruturas sobre sua formação, que são equalizadas quando se trata de interpretação, significados, fontes e atuação. O principal aspecto em comum, é a ideia de coletividade, segundo Tovoli (2011), o propósito do mito e da religião provém de uma identificação coletiva para assim firmar dentro de uma cultura suas ideias e seus ideais perante a sociedade.

Se — ontem o mito era visto apenas como uma mentira, uma fantasia da mente humana, hoje ele é resgatado como uma das formas de manifestações que revela verdades e mentiras dos seres humanos vivendo em coletividade, inseridos numa determinada cultura que, por sua vez, revela e determina o limite de sua visão de mundo. (TOVOLI, 2011, p. 119-120)

Dentro dessa estrutura sobre mito e religião que foi firmada a sociedade. Existe uma diferença entre a representação simbólica da imagem de Deus que penetra o campo da crença. Ao entrar nesse campo as faces do mito se dividiram em duas, as religiões monoteístas: que é definida como religião e creditada pela sociedade como práticas comuns e aceitáveis e ou também cultural e as religiões politeístas que são sub categorizadas como crença, religiosidade e mito.

Através de uma linguagem simbólica, vários grupos e povos, se projetaram através de símbolos formas de como se comportariam a sociedade para garantir além de sua proteção, a segurança, o intermediador das respostas e soluções para os problemas que os atingem. O ponto que liga o mito e a religião são as duas principais funções que forneceram para seus seguidores, que são: A origem das coisas e a acomodação no sentido de dar conforto a aqueles que experimentam infortúnios.

Todas as histórias que envolve o início da humanidade provêm de um personagem criador, Tovoli o nomeia de “*O narrador*” e esse narrador seria o Deus da religião ou o deus da mitologia, o responsável pela criação de todas as coisas no universo, esse em questão, seriam o responsável para resposta de infortúnios e recebimentos de graças, o mais interessante é que não atinge um indivíduo de forma isolada e sim em coletivo, o que ganha força e leva a crer que esses fenômenos sejam reais e submetidos através de um ser divino que intervém diretamente sobre uma nação.

Levando em consideração esta justificativa, vamos para a função comum das vertentes que é o papel sociocultural. Tovoli (2011) cita em seu texto “*o mito como um elemento fundante da cultura, uma forma de manifestação genuinamente humana*” o mito e a religião seria uma criação por uma necessidade de identificação humana, como já citada, a organização sociocultural de um povo ou nação, foram constituídas muitas vezes com auxílios da religiosidade ou das abordagens mitológicas, ainda no texto de Tovoli (2011), ele busca a “reflexão crítica” para revelarmos o quanto o mito influenciou e influencia a nossa linguagem, a nossa visão de mundo, o nosso comportamento, a nossa moral e a nossa organização social.

Por meio de fenômenos naturais ou sociais o ser humano se depara com situações que lhe trazem insegurança, instabilidade, incerteza, angústia, etc. E para superar tal realidade ele busca respostas, convicções que, mesmo

sustentando-se por meio da fé, o confortem, tragam-lhe de volta a segurança, o situem e localizem no universo em que ele habita. Mas o fenômeno, gerado pelo caos, ao qual estamos nos referindo, nunca atinge o indivíduo isolado, e sim a coletividade. Portanto, é a coletividade que anseia por respostas que possam explicar o fenômeno que a atinge. É nesse momento então que surge uma figura estratégica para o nascimento do mito: o narrador. (Pensar-Revista Eletrônica da (TOVOLI, 2011, p. 122)

A citação colaborou para explicar e justificar, esses acontecimentos. Tanto a religião quanto o mito, vieram de uma mesma direção e possuem as mesmas intenções. A sua narrativa, se modificou dentro do contexto de cada crença em que, as relações coletivas de acordo com as suas necessidades modificaram o seu sistema de crenças. Isso mostrou que o mito prevaleceu antes do cristianismo devido a suas aproximações a sociedade e a realidade vivida.

A cultura é o elemento importante dentro das caracterizações do mito. Por meio da imaginação, se configuraram as representações coletivas na qual a oralidade foi presente. Nesse caso, Deus ou os deuses de cada mitologia, foram criados por cada sociedade por meio de idealizações e um enredo que os representaram. Assim, A bondade, a maldade, de onde viemos e para onde vamos, estão instauradas nas filosofias criadas do mito para o mito e apropriado para a religiosidade. Portanto, a partir do lugar cultural onde está situado um determinado grupo social, os narradores constroem respostas para os anseios da coletividade (TOVOLI, 2011).

Isso vale para a função do mito e da religião na sociedade, é a primeira e fundamental proposta das duas vertentes de crença (explicar a origem das coisas) de onde viemos e para onde vamos, a idealização das divindades, Deus, os deuses, o paraíso, o salão divino e as recompensas por cumprirem as suas funções diante a sociedade na terra, e isso nos leva para o segundo caminho sobre o mito e a religião, a sua segunda função que são as justificativas de onde se situa e localiza o ser humano no mundo.

Tovoli (2011), contribuiu em seu texto para explicar que o ser humano busca constantemente fugir do caos estruturando uma narrativa simbólica que dependa (única e exclusivamente) da fé para ganhar a vida. Nesse segmento, uma terceira função é comentada, a *acomodação*, na perspectiva do autor essa função é destacada pelos caminhos tomados mediante a essa ação dentro do mito e da religiosidade, onde as responsabilidades humanas e causas naturais passam a ser responsabilidades única e exclusivamente de Deus, como defendeu Tovoli (2011), Deus se torna mito e passa a habitar entre nós, nos conformando, nos acomodando, nos consolando, justificando tudo. Inclusive o destino. As falas recorrentes de “vai chover quando Deus quiser” ou “seja feita pela vontade de Deus” mostra a relação de

acomodação pela parte dos fiéis, o mesmo se encontra na mitologia, onde a colheita, invernos rigorosos ou secas são feitas a partir de uma punição sobre o coletivo.

Todas essas funções levaram a uma reação em cadeia que formaram e reformaram a perspectiva mitológica e religiosa, assim como a responsabilidade é dada para Deus ou a punição é dada para um coletivo, as ações para a reversão desses casos, são os sacrifícios e rituais. Em formas de símbolos que foram criados por aqueles que acreditavam na mitologia e em escrito para os cristãos, os sacrifícios e rituais vinham a fim de beneficiar ou reverter uma situação que seria relativamente desagradável para aquela cultura.

A dissertação procurou preencher uma lacuna dentro do campo das Ciências das Religiões em que busca um diálogo com o Cinema. Partindo desse pressuposto ao olhar o Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Nível Superior (CAPES), notamos uma falta destes trabalhos. Entretanto, buscaremos colaborar para esse campo de pesquisa. Assim, o trabalho no qual, se buscou aproximar foi tese da pesquisadora, Luciana Campos, *Literatura e Mito Na Escandinávia Medieval. Aspectos Da Mulher Guerreira Na Saga De Hervör*.

Nos dias atuais, os filmes sobre os nórdicos na era viking se reformularam em um ou vários âmbitos no meio cinematográfico, tanto em seus roteiros quanto a procura pela diminuição dos estereótipos que foram implantados ao longo do tempo na mídia ou no consumo geral em setores que representariam a mitologia nórdica. Obviamente, isso não é uma unanimidade, alguns filmes menos populares ainda conservam a questão do estereótipo, sejam elas na própria mitologia ou no modo de vida dos escandinavos.

Vivemos a era da informação nos quais os meios audiovisuais, se tornaram cada vez mais acessíveis. Esses fazem parte do nosso cotidiano, colocando-se como parte da sociedade contemporânea. Trazendo em sua reprodução, informações e símbolos que conectam as relações entre passado e presente.

Atualmente, os filmes cada vez mais se tornam parte do cotidiano. O filme mostra a sociedade, como ela se comporta e como interpretam outras culturas através da expressão do imaginário presente nos roteiros e frames dos filmes, isso também abriga uma parte que podemos até interpreta-la como problemática, mas, considero uma provocação de análise e crítica, os estereótipos.

Ressalvamos, a forma de interpretação percorreu um longo caminho, ela ocorre desde a produção até o espectador, aquele que vai gerar desde ideias à dúvidas posteriores aos filmes. Partindo do pressuposto que do Fato Histórico e suas relações com a mitologia de forma geral dentro desse circuito comunicativo surgiram dúvidas que estimularam pesquisadores do campo

das Ciências Humanas e das Ciências das Religiões a buscarem respostas que irão surgindo ao desenrolar da pesquisa como: Qual a relação entre mitologia e cinema? Como se estabelecem as associações entre cinema, mitologia e espectadores? De que modo é publicizado os símbolos cinematográficos acerca das representações culturais? Entre tantas outras perguntas que amplificaram as discussões desse campo da História que encontra conexões dentro do estudo sobre Cinema e suas representações na contemporaneidade.

Buscando estabelecer diálogos entre História e Cinema, nos propomos a impulsionar os debates teóricos e metodológicos que fortaleceram e acrescentaram pesquisas que colocaram como propostas de investigação os Viking e suas representações no Cinema, considerando que esta pesquisa ainda carece de pesquisadores que se debruçarem sobre o tema que ainda é recente dentro do campo Religioso, Historiográfico e Escandinavista.

A partir das problemáticas que circundam os debates sobre os *Vikings*, buscaremos expandir o campo dialógico da temática, além de tentarmos colaborar com os estudos das Ciências das Religiões, Escandinavistas e Historiográficos, trazendo não uma investigação do Cinema pelo Cinema, mas buscaremos meios que proporcionem profícuas discussões que olhem para o Cinema de forma crítica que se consiga perceber através das projeções traços que mostraram como a linguagem cinematográfica replicou discursos sobre os *Viking* e suas amarrações entre seu universo mitológico e seus costumes. Desta forma, se criaram mecanismos que são feitos unicamente para indústria do entendimento e não há em outro momento um cuidado de perceber esse povo diante de suas particularidades.

O tema a ser estudado, remeteu a uma temática repleta de princípios a serem investigadas em vários campos dentro da pesquisa acadêmica, partindo desse pressuposto dos diversos meios a serem estudados academicamente. Ao dissertar sobre os *Vikings*, no cinema vai muito além do expressar as entrelinhas cinematográficas e os métodos comparativos entre os escandinavos atuantes na narrativa e nos filmes, se buscou mostrar também a forma visionária do universo cinematográfico para a cultura e principalmente para a religião.

Nesse momento, o olhar panorâmico é fundamental para a análise do impacto dessas produções para o público, o enxergar da religiosidade nórdica, levantando questões como esses agentes atuam na sociedade, as influencias para com a religiosidade e seus praticantes, levando muitas vezes a uma reformulação da prática religiosa ou, a inspiração para seus praticantes. Diferente de outras abordagens em que envolve religião e cinema, em que, apontam relatos vividos durante a sociedade medieval católica abrangendo sociedade com suas influências políticas, financeira e os requintes de crueldade como a inquisição, aqui, será abordado a temática mostrando sutis ou extremas alterações da construção imagética social e religiosa

sobre os Vikings e escandinavos no cinema, algo que é comum ver os relatos sobre a ação dos “bárbaros” mas, raramente mostram as nuances do povo escandinavo de forma autêntica, abordando os pontos cruciais das práticas em sociedade, cultura e religião.

Dessa forma, é fundamental relatar de como funciona o fenômeno religioso dentro da sociedade a partir dos veículos de comunicação, que, mesmo na contemporaneidade em que é cada vez mais difícil encontrar crenças relacionadas ao paganismo, ainda se mantem acesas a narração do conceito dentro do mundo literário, artístico e audiovisual.

Pensando nisso, buscaremos colocar a o tema mitológico do *Ragnarök* em paralelo as suas representações no Cinema, sendo assim, quando se trata de uma análise comparada sobre este objetivo, pois se trata de lugares e produções estéticas diferentes, porém as conexões se dão por meio do mesmo mote. Consequentemente, analisaremos dois filmes que são representações culturais contemporâneas que fornecem informações sobre o tema ao qual pesquisamos buscando perceber se essas produções utilizaram das *Edda Poética* fonte em que nos mostra fragmentos do passado *Viking* que revelam como ocorreria escatologia Nórdica – *Ragnarök* evidenciando como esse povo percebia a ideia de tempo e seu processo circular, em que, o mundo conhecido *Viking* se destruiria, e também se renovaria.

As investigações começam a ser exploradas no momento em que deduzimos que o Cinema além de produzir uma linguagem, também replica estereótipos e tenta fixar imagens atrativas que produzam o efeito estético desejado e vendam um padrão Viking que é rotulado ainda a pessoas “bárbaros” e “não civilizadas”, ou do “exótico”, “diferente” e até “surpreendente”. O filme *Gåten Ragnarok* ou *Ragnarok* de (2013) de produção sueca distribuído pela Magnolia Pictures indústria norte-americana. Essa produção, tem como enredo mito do *Ragnarök* no qual o personagem Sigurd Svendsen (Pal Sverre Valheim Hagen) é um arqueólogo que estuda o povo nórdico. Ao decorrer da projeção cinematográfica, são evidenciados vários elementos da que reportam a esse povo, isto é, dentro da narrativa fílmica estiveram presentes elementos como a embarcação Viking de Oseberg do Museu dos barcos Viking de Oslo (Vikingskipshuset), no qual o protagonista do filme encontrou as primeiras evidências arqueológicas presentes na embarcação ao progredir o filme traz outros personagens que vão agregando elementos ao enredo e vão ajudando ao personagem central solucionar os enigmas que o mito vai produzindo dentro da projeção.

A partir disso, foram criados personagens heroicos que popularizaram e estereotiparam mesclando elementos de cultura, sociedade e mitologia que estabeleceram uma relação “romantismo”. Simbolicamente, na cultura contemporânea os *Viking* ganharam protagonismo no séc. XX, estendendo-se pelo séc. XXI, no qual se torna figura presente nos meios midiáticos

(Cinema, televisão, HQ's) ampliando uma imagem que é forjada sobre uma percepção mitológica que não representa seus costumes, com essa postura, proposta pelo Capital Cultural, representação cinematográficas e literatura criam um terreno fértil para que as especulações sobre os *Viking* sejam naturalizadas, relativizadas e que suas subjetividades e diferenças continuem ocorrendo sem que exista um estudo minucioso, criterioso, baseado em fontes e crítico que rompa a reprodutibilidade desse discurso imagético que reitera equívocos sobre os *Viking* e seus hábitos.

Na busca por solucionar as incógnitas colocadas dentro do enredo cinematográfico, nesse percurso, são condensados elementos da Segunda Guerra mundial com a presença de fortificações erguidas pelos Russos, de certa forma, no filme *Gåten Ragnarök* (2013) é possível enxergar elementos tanto da Guerra, como indumentária *Viking* que indiciam a percepção de estereótipos estéticos socioculturais. Os paradigmas estão presentes em quase toda produção fílmica de forma implícita nos diálogos dos protagonistas na qual são encontrados registros na pedra da caverna deixados segundo o filme pela filha da rainha *Åsa* (uma rainha norueguesa da Idade *Viking* semi-legendária do pequeno reino de *Agder*) e vários outros diálogos que vão permeando todo um enredo que une vários símbolos imagéticos deixados pelo longa-metragem e explícito nas argumentações feitas acima, além disso se fazem presentes alguns elementos que são pertinentes a representação do mito.

Personagens que são presentes nas *Edda Poética* merecem ser destacados *A Jörmungandr* (serpente presente em boa parte das representações mitológicas do *Ragnarök*) e o *Fenrir* (criatura mitológica representada na figura de um lobo). Percebe-se que o filme está inserido em um universo de aventura, e que a intenção, é prender o público através do entendimento que coloca o processo arqueológico como componente para o desenvolvimento da narrativa do filme que buscou encontrar representações do mito do *Ragnarök*. Então, averiguamos de modo que pudéssemos analisar a *Edda Poética* e os seus contrapontos com os filmes, posicionando nosso olhar para as diferenças que são localizadas em ambas as fontes, percebendo as subjetividades que se encontram nas entrelinhas da produção fílmica. Panoramicamente investigamos, roteiro, produção, direção geral e de arte, com o contexto encontrado na *Edda*, problematizando como o filme pode estereotipar uma cultura, relativizando suas peculiaridades sem que haja um cuidado e uma análise crítica por parte dos pesquisadores.

Para que fortaleçamos essa discussão revistamos outro filme com mesma temática, entretanto com propostas distintas do primeiro longa-metragem. *Thor: Ragnarok* (2017), baseado no personagem *Thor*, da *Marvel Comics* produzido pela *Marvel Studios*, leva o título

de super-herói estadunidense tem desde os anos 70 no lançamento dos quadrinhos, a pretensão de entretenimento, levando em consideração o fato da mitologia ter surgido na cultura pop a partir desta década, sua busca era alcançar uma audiência mais voltada para o público jovem, mesmo assim, alcançou um público bem maior do que o esperado, com isso, este mesmo público levou para outras gerações perpetuando a mitologia através das *HQ's* chegando até hoje com a reproduções cinematográficas que transformaram-se ao arrolar do tempo em produtos culturais que forneçam imagens que trazem símbolos do seu tempo e do lugar em que a reprodução cinematográfica foi realizado.

O mundo no qual a figura mitológica de *Thor* é identificada dentro do Cinema as informações convergem para uma ação equilibrada e uma trama *shakespeariana* contrapondo essas informações com as do *Thor* e o mundo *asgardiano*, percebe-se as diferenças tornam-se explícitas para os mais atentos, essas variações vão desde do porte físico até fragmentos inexistentes para época como luvas entre outros adereços.

A representação do deus asgardiano *Thor* é identificada dentro do cinema com informações divergentes do que encontramos nas fontes historiográficas e mitográficas, aos mais atentos, as variações que se encontram dentro do porte físico e suas feições, apetrechos, vestimentas entre outras infinitudes de características existentes que rodeiam o personagem, para isso, partimos para o estudo comparativo do personagem mitológico dentro do universo fantasioso e os contrapontos com o universo cultural.

Portanto, é necessário partimos das *Edda Poética* (Edda Mayor) sendo esse nosso primeiro movimento na procura explorar os Filmes de forma crítica percebendo se ocorrem aproximações ou distanciamentos entre fonte escrita e as representações colocadas pelo Cinema. Nesse meio caminho fazemos o segundo movimento, como os telespectadores recebem essa imagem do Mundo *Viking* amplificando nossos questionamentos. Os filmes mostram correspondência com as *Edda Poética*? Os produtores recorreram a isso? Quais as diferenças entre a *Edda Poética* e mito do *Ragnarök* em seus diferentes espaços e formas de representação em uma cultura? Esses e outros questionamentos desenvolverei ao longo da pesquisa em busca de respostas fugindo de comparativos simplistas, relativistas dentro das discussões de Cinema observando além dos seus símbolos, suas linguagens e formas de criar rótulos de especificidade para uma cultura.

A revisão bibliográfica possui uma diversidade ampliada envolvendo mitografia, história e cinema, que é a tríade de base para o trabalho, a relação entre cinema e história e como os mitos são mostrados em cena até os mínimos detalhes no que se refere a roteiro, vestimenta e comportamento e o imaginário cultural ocidental, tudo isso, inserido em até um

frame, que foi produzido por uma gigantesca equipe, deixando a mercê de um avaliador externo, com óticas diferentes que somos nós, os historiadores, claro, retirando rapidamente, mas, não desprezando, a ótica de um crítico cineasta.

O tema dessa dissertação, será trabalhada em 3 momentos, primeiro, uma explanação geral sobre o *Ragnarök*, segundo, o cinema, sociedade e estereótipo, capturando alguns fragmentos de sinopse de temática viking, que retrata em cena ou roteiro, algum estereótipo presente, juntamente com sua progressão de melhoria historiográfica em alguns dos filmes e o terceiro momento que será a própria análise fílmica, trabalhando um filme de caráter regional escandinavo e outro totalmente ocidental e propagandístico, referenciando pontos de acertos e de erros, coerência de narrativa e interferência social. Quando se trata de filmes que envolve o tema viking, se não tiver um embasamento sobre quem eram desde comportamento, vestimentas e religiosidade, logo montamos uma figura grotesca, longos cabelos, geralmente loiros, barbas grandes, e seu físico varia entre músculos e obesidade, suas roupas, peles de animais e em seu comportamento, sempre sedentos por sangue, sexualidade em aspectos extremos, batalhas e navegações, na década de 20 até o início dos anos 2000, os filmes eram produzidos sem aprofundamento, e, os que tinham essa característica, acabavam sendo ofuscados pela escolha de categorização de comédia ou atribuições que viessem surpreender ou prender o público, como lutas épicas, vikings brincalhões e atrapalhados, magia e até mesmo, romance.

Alguns filmes da temática que são praticamente desconhecidos pelo público geral, atribui uma religiosidade que desperta a curiosidade de quem assiste, que fazem buscar em literaturas de fácil acesso sobre essas representações. Mas não foi exatamente só essas características que popularizaram os vikings dentro do cinema, um acessório que se tornou símbolo do povo escandinavo da alta idade média, foram seus capacetes com longos chifres ou elmos com asas laterais, essa é uma característica em que, até hoje, com o avanço da tecnologia e da mídia, ainda se faz presente, atualmente, não surgem mais em filmes ou seriados, mas, imagens, artes gráficas feitas por fãs – *Fanarts* – e claro, fantasias, ainda continuam acesos quando se trata dessa representação que é composta praticamente por uma visão ocidental. Sem especular de forma rígida e crítica, o que será explanado será pensado em dividir em categorias contanto que dividimos o trabalho em momentos, assim como categorias. Essas instancias se subdividem em um historiador, e o historiador cineasta telespectadora. Desenvolver um trabalho que não evidencie as discussões teóricas e metodológicas pontuadas por Marc Ferro em sua ampla biografia sobre as fontes fílmicas produziram incongruências na oportunidade que correlacionarmos os setores midiáticos com a História.

Os filmes que retratam os *Vikings*, geralmente se passam na sociedade medieval, sempre em terras isoladas e com uma eminente ameaça de invasão a partir dos reinos, atribuído entre lutas, romances, infidelidade de alianças de reinos, sequestros, batalhas sangrentas, mortes por outra qualquer causa, fazem parte da base que categoriza e lançam as categorias sobre o *Vikings*, alguns filmes, retrata a visão de surpresa, susto e medo que é implantado sob o olhar do estrangeiro sequestrado, ao ter o conhecimento do quão bárbaro era o *Vking*, alguns, não se tratam do filme em seu conteúdo o escandinavo como protagonista, em alguns filmes, eles não estão presentes, utilizam apenas da nomenclatura de forma pejorativa, dentro desses filmes, atestam que a vida dos escandinavos seria apenas sexo, saques, bebida e batalha, atribuições delicadas para um cineasta, mesmo que sua intenção seja divertir o telespectador.

Dentro desses aspectos, podemos ter uma visão panorâmica de como esses filmes são trabalhados e visualizaremos também, proposta de como trabalhar as fontes fílmicas dentro da perspectiva historiográfica e mitográfica. Nessa perspectiva, mediante erros e acertos e dificuldades na elaboração da pesquisa, expondo um tema que prende os olhos e o interesse na análise, e ciente que essa temática deve ser analisada com profundidade ciente de limites com muito a elaborar.

## 2. CONCEPÇÕES CONCEITUAIS SOBRE ESTEREÓTIPO

Para que possamos dar início as questões que irão ser debatidas ao longo desta dissertação, percebo a necessidade de colaborar com meu leitor de modo que ele possa compreender palavras que não fazem parte do seu cotidiano, tornando a leitura agradável e instigante na busca por novos conhecimentos.

A palavra estereótipo conceito fundamental para que possamos dar seguimento as discussões dentro do texto possuem uma escala grande de matérias, no entanto, não pretendo aqui imprimir esforços no tema nem busca aprofundamento sobre sua definição epistemológica, mas sim usa-la como ferramenta didática para uma boa fluidez e leitura do texto, pois esse conceito torna-se elementar no percurso que iram penetrar nos conteúdos de audiovisual, historiográficos e mitográficos elementares para o desenvolvimento do pesquisa.

Segundo Amossy (1991)<sup>1</sup> defende que os estereótipos são imagens “comum” que disseminam nossa relação real por meio de nossa cultura que vão gerar informações prévias sobre nós que eleva a um novo patamar as questões de estereótipo que vão se deslocando do processo tipográfico mecânico para um processo de cópia de uma obra original.

Simplificação, generalização, esquematização, o campo da estereotípiia compreende desde a ideia comum, da opinião corrente e banal, até o qualificativo preconceituoso e desabonador, cristalizado nos diversos discursos por um processo de repetição. Componentes de um mesmo núcleo semântico que designa “as unidades pré-fabricadas através das quais se revela o discurso do Outro, sendo o já-dito a marca da banalidade e também da submissão à ideologia dominante. (AMOSSY, 1991, p.30 *apud* AMANCIO, 2000, p. 153)

Não podemos negar que o cinema e principalmente as produções norte-americanas, foi uma grande detentora do uso dos estereótipos para representar povos, países e culturas das mais variadas formas. Quando passamos a enxergar essas imagens estereotipadas é perceptível o caráter negativo em que são colocados determinados povos, porém para a linguagem cinematográfica os estereótipos são postos devido à falta de tempo e o processo de sistematização que levaria para se explicar essas informações aos espectadores, mesmo sabendo da importância na utilização desse instrumento representativo para o cinema, em que as invariáveis, ficção e simulação dão movimento ao processo de repetição automática.

---

<sup>1</sup> Amossy *apud*. AMANCIO, Tunico. *O Brasil dos gringos: imagens no cinema* (Niterói: Intertexto, 2000), p. 153.

Essas generalizações acerca dos estereótipos abrangem de certa forma o que entendemos por cultura de modo genérico. Isto é, por meio de associações que são levadas pela oralidade de modo compartilhado produzindo uma teia de informações que acaba transformando costumes de uma determinada civilização em verdade absoluta para o público comum. Na grande maioria das vezes, o estereótipo é resultante de diversos pressupostos que transforma uma impressão sólida daquilo que se vê, se fala e representa, esse pressuposto vem desde rótulos sociais que são reproduzidos culturalmente o que pode interferir desde relações sociais até mesmo um caráter que serviu como base de cultura em uma determinada época, como por exemplo, os indígenas antes do descobrimento do Brasil

Hoje, com o termo “estereótipo” se indicam com frequência generalizações simplistas e, às vezes, caricaturais utilizadas sobretudo para qualificar grupos e/ou pessoas. Por vezes, são usados “estereótipos” também para classificar, de forma grosseira, algumas categorias de ações ou modos de discursar.

As ligações da palavra em sua forma simplória que vem desde a beleza, gênero, raça, cultura, religião e entre uma série de fatores que contribuem para a categorização desses aspectos, uma desses atalhos que são encontrados dentro desta categorização, estão os comportamentos acerca de uma cultura, iremos debater uma cultura em específico e de como ela é vista pelas demais sociedades ao decorrer das discussões.

O comportamento sobre os estereótipos provém integralmente do aspecto social e de costumes, esse tipo de categorização é menos exposto e mostra a sociedade e sua cultura com um aspecto simbólico, um exemplo disso, a sociedade e cultura greco-romanas, chinesa, japonesa e indiana provém de certos estereótipos de forma negativa e alegórica que formam na visão dos ocidentais – americanos – na construção de algo que sejam relacionado com esses costumes, casos como, literatura e cinema e atualmente as séries, denotam como supostamente pessoas de diferentes nacionalidades se comportam ou dentro de sua cultura ou na condição de imigrante.

Dentro dessa construção, cabe também de como as vestimentas e tradições são vistas e reformuladas a partir de que essas culturas adentram outras sociedades, essa reformulação pode vir de forma preconceituosa. Essa fabricação de um estereótipo dentro das representações mitológicas *Vikings* estiveram atreladas a elmos com chifres que são presentes em diversas animações, representações que são facilmente encontradas na *web*. Essa rotulação de como seria os nórdicos penetrou nos espaços culturais sem ser questionada. Tamanha é a naturalização do fato que muitos acreditam que essas seriam representações fieis desses povos.

No cinema o estereótipo, possui uma grande escala de amplitude dentro desse tema, são décadas de atuação e direção vindas do meio cinematográfico que exibem diferentes tipos de imagem em movimento entrelaçada a um determinado conceito, e quais seriam esses conceitos? Cultura, literatura, poemas, histórias e estórias estão envolvidas e de mãos dadas com o cinema. Por vários anos, mesmo com a invenção do cinematógrafo a partir dos irmãos Lumière em 1895, a literatura ainda era consagrada por ser algo pertencente à elite, o cinema, logo, era considerado atrações visuais para a plebe, conceito que foi mudado ao longo dos anos.

O cinema para existir, não provinha de algo que apenas nascia em mente de quem produzia, as inspirações para o nascimento e a existência dessa “nova arte” para o século XX vinham da literatura de elite, no qual, já passara por um processo de romantização em sua escrita, histórias dignas de um clichê como o rapaz de elite que se casara com uma moça pobre contra a família, clássicos e fábulas onde hoje conhecemos várias histórias que foram passadas para animação como a Branca de Neve serviram de base para a existência do cinema e sua ascensão. Logo, assim como na oralidade e na literatura algumas histórias se passam por transformações que acarretam na criação de uma cultura divergente da que conta, o cinema também foi responsável por vários clichês por várias décadas.

Boa parte da disseminação cultural estereotipada se tornou presente na década de 30 até meados de 70, especialmente, nos estados unidos, na exposição de longas sobre o faroeste, no qual foi o maior gênero do cinema americano que perdurou 30 anos forma, nos quais, os livros que contavam as histórias de cowboys e suas aventuras que fascinavam os norte-americanos, que foi por muito tempo preferência nacional na proposta de entretenimento, como também, reafirmava uma cultura nacional do país, mostrando homens brancos explorando o desconhecido. Por um certo período na história do cinema, esses tipos de longa foram considerados “puros” ou “verdadeiros para o cinema, principalmente nos anos pós anos 60, que foram considerados condizentes com a realidade independentes de quais formas ou gêneros fílmicos estavam localizado (STAM, 2013).

Em meados da década de 60 nos Estados Unidos, em meio ao cenário político e cultural turbulento do pós-guerra e o surgimento de Movimentos de Contracultura que protestavam contra os horrores e as sequelas da II Guerra Mundial criaram um cenário de efervescência cultural marcante em que a juventude contestava a violência, racismo e o preconceito de modo geral, formando uma nova visão de como era o país, questionamentos e refutações, tendo a consciência do problema histórico que mais estava em elevação que era o racismo. Por meio disso, um dos motivos pelo qual os filmes de velho oeste decaíram, era o fato de mostrar um ideal específico dos estados unidos, o homem branco que prevalece sobre tudo e todos por meio

da violência, mostrando aspectos racistas contra a população indígena que de forma histórica habitava os Estados Unidos, não havendo a aceitação do público e estereotipando os indígenas, “vilanizando” os nativos e justificando o genocídio.<sup>2</sup>

Após essa pequena explicação exemplificando como o estereótipo é trabalhado ou como ocorre dentro do cinema, iniciaremos uma discussão de outros fatores a serem discutidos e exemplificados de forma simplória e objetiva. Como foi dito ao falar sobre o faroeste nos Estados Unidos e o início da explicação sobre as inspirações para o cinema, a literatura teve um grande papel para a realização de alguns estereótipos, outros então, possuem um que a mais de responsabilidade repassando fidedignidade aos filmes produzidos, mas destacaremos nesse momento da leitura aos estereótipos.

Uma das partes mais importantes e é digna de atenção é a visão do estrangeiro que começou também a ser estabelecida dentro desse meio, entre eles, a visão estereotipada mais comum até os dias de hoje, são dos asiáticos, onde estão presentes a surpresa por uma moça asiática promover uma rebeldia em seu modo de vestir ou em seu comportamento, onde os asiáticos são extremamente inteligentes e possuem mais afinidades na área de exatas mais especificamente, os latinos que entram para os Estados Unidos em busca de uma vida melhor mas sempre como, mulheres como empregadas domésticas e os homens como líder de gangues e o indígena marginalizado fazem parte do núcleo da palavra estereótipo de mãos dadas com o cinema.

Fazendo esse *Background*<sup>3</sup>, já podemos entender um pouco além do que é o conceito de estereótipo e alguns pontos que este conceito está empregado dentro do cinema. O que poucos sabem, ou melhor, o que há visibilidade apenas em modo de protesto, hoje em dia com a mídia em massa, é que esses estereótipos empregados no cinema, interferem diretamente e indiretamente dentro da sociedade. Ampliando para um estudo de caso mais sucinto, as questões culturais acerca do cinema são frequentemente atribuladas, para isso, destacaremos um ponto que está ganhando mais visibilidade dentro e fora do cinema em vários aspectos que são os vikings.

Johnni Langer (2004), afirma que as concepções de um Viking beberrão, bárbaro são frequentemente expostas desde tirinhas publicadas em livros didáticos e jornais, algo que,

---

<sup>2</sup> Para mais ver sobre: KAUFMANN, Yana Santos. O discurso contra-hegemônico no cinema. **Observatório da imprensa**, 08 de agosto de 2012 na edição 693. Disponível em: <[http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/ed693\\_o\\_discurso\\_contra\\_hegemonico\\_no\\_cinema/](http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/ed693_o_discurso_contra_hegemonico_no_cinema/)>. Acesso em: 27 de janeiro de 2019.

<sup>3</sup> Processo de pano de fundo, ou seja, alguma coisa que está em segundo plano, mas que é perceptível muito utilizado no Cinema. AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2003, p. 30.

influencia diretamente na formação da ideia de quem lê, isto é, acabamos estigmatizando tais inverdades como ideias prontas que vão sendo reafirmada ao logo dos filmes sobre a temática. Em boa parte, essas representações originam-se nos quadrinhos – *Marvel Comics* e *HQ Thor* – que foram lançados da década de 60 que revelam uma quantidade excessiva de imagens que produzem inverdades sobre os Povos do Norte.

Ao logo do percurso investigativo percebeu-se variáveis formas de estereótipos e dentro dessa esfera da ficção e das apropriações e adaptações realizadas pelo cinema surge a figura do herói que se constrói em paralelo ao mito. Embora não podemos deixar de destacar, no campo da análise panorâmica três caminhos que se encontram presentes dentro das narrativas seja dos filmes, ou dos quadrinhos quando analisamos as escalas que podem ser atingidas pela pouca originalidade do cinema. Assim mito, super-herói e cinema se aproximam e se distanciam marcados constantemente pelas representações culturais feitas por esta ou aquela sociedade.

Observamos a nítida intenção dos criadores e a mesma seja ela no quadrinho ou filme – entretenimento – não se propõem investigar o mito nas escalas mais profundas, ou despertar no leitor ou telespectador conhecer mais sobre o tema. Perceber, como essas falácias sobre os Viking vão sendo condensadas dentro dos filmes apresentam-se como alternativas de olha-los por outro viés que é apresentado pelas mídias e suas múltiplas plataformas, principalmente quando utilizamos de relações de verossimilhanças acerca do panteão dos deuses e deidades.

Pontuar sobre os estereótipos no cinema que tragam o Viking como protagonista e suas pluralidades forcem valiosas reflexões dentro do campo das representações culturais. Ao emparelharmos as interpretações feitas no cinema podemos incutir sobre o estereótipo como, o que é? Onde se encontram? É implícito ou explícito? Recapitulando o que foi dito inicialmente em poucas palavras, o estereótipo é uma ideia classificatória ou preconceito sobre algo ou alguém, cultura, etnia, raça e entre outros, essa conduta foi aplicada aos filmes nos seus anos iniciais e a construção de outros vários estereótipos foi concebida, não satisfeito, o cinema também empregou meios como a política atual – décadas de 20, 30 e 40 – governos e outras estancias, notando-se que, o cinema era ativo agente de mostra de consciência social, como defende, Ferro (1992) pioneiro nos estudos em fazer uma leitura histórica do filme e de uma leitura cinematográfica da história.

## **2.1 A cultura e História no cinema**

Nossa reflexão não considera o filme do ponto de vista semiológico, mas toma-o como um produto, uma imagem-objeto, cujas significações não são somente cinematográficas.

Preferimos, portanto, uma análise que observe não só o valor do testemunho do filme e sim as percepções sociais e históricas que ele autoriza, como diz Marc Ferro (1992), buscar uma história compreendida com relação ao nosso tempo como devir das sociedades agindo em diferentes escalas seja no agente histórico, nos modos de ação e linguagem cinematográfica, na sociedade que produz e que recebe, na leitura cinematográfica da História e na leitura Histórica do Cinema e os desafios para os historiadores que se debruçam pela temática.

A indústria cultural e a cinematográfica somadas reproduzem várias concepções ideológicas que são consumidas pelas sociedades. A “imagem-tempo” para Gilles Deleuze (1995), que buscou pensar o cinema ancorado em sua interpretação das teorias de Henri Bergson acerca da relação entre tempo, matéria e memória, explicam as experiências cinematográficas correlacionadas à forma de atuação da memória e a maneira como o tempo passa a ser visto através dela, isto é, o cinema atua como arquivo de um tempo, pois se o tempo que o cinema registra é um tempo que passou, é o registro da morte, ele é também o que ainda vive, é o que era do que hoje é. O filme é como a memória, o que se vê na tela já não existe mais, o ato da fruição do filme é a própria imagem-tempo.

Ao retratarmos essas vivências marcos sociais, políticos e culturais, seja ela de um país, de um povo e todo conjunto de tramas que envolvam a sociedade, isso pode ser reparado na evolução de comportamentos dentro e fora do cinema de acordo com o gênero do filme e sua ascensão tendenciosa cinematográfica, um exemplo comum a ser retratado é, a forma de vida americana, a arquitetura e roupas da década. As questões que envolvem a cultura no cinema, são bastante amplas quando se trata de seus conceitos e principalmente sobre estereótipo, de cultura em por menores como questões étnicas, de gênero, a cultura.

Paul Ricoeur (2007), afirma que a fixação dessas aparências representaria a cristalização de imagens. Explicar essas discussões sobre o elo das ideias localizado no curto-circuito entre memória e imaginação essas duas ligadas pelas aproximações do imaginar uma forma motriz secreta o velho desejo da humanidade de cristalizar as enfermidades por meio de momentos. O tempo é inimigo feroz tirando de nós o poder de retê-los, antigamente se escrevia, pintava-se, esculpia-se na busca de sedimentar aqui que o tempo levou perante a imensidão do que foi perdido.

Considerando a memória, é importante em uma noção multimodal, que pode apontar para várias interpretações e explicações sobre os processos históricos de permanência e mudança da sociedade. Nessa relação de espelhamento a cultura e representação cultural teóricos como Raymond Williams (1969), Néstor García Canclini (2005), proporcionam reflexões sobre as experiências culturais e seus modos na vida contemporânea evitando que

cometamos dualismos nas relações individuais e coletivas correlacionando-as como contextos simbólicos das representações humanas, que nos deram amplitude para permear as escalas e variações que a cultura no cinema apresentam.

Quando uma cultura é retratada dentro do cinema, vale lembrar que os conceitos e camadas que forma um longa-metragem são peculiares e particulares, produção, roteiro, cenário, coadjuvantes e protagonistas, tudo o que envolve o centro cinematográfico que especula os personagens retratando alguma cultura, pode gerar divergências ou falta de fidedignidade dependendo do gênero. Ao longo dos anos, o cinema se tornou mais presente dentro do cotidiano das pessoas de forma natural, possibilitando a essas pessoas que tornaram expectadoras de “vidas” numa tela de cinema, a vivenciar experiências a partir do invento técnico sem sair de uma poltrona, experiências essas que passaram desde então, influenciar e instigar os telespectadores em diversas áreas em termos pessoais e sociais.

A exibição das artes percorre diferentes lugares musicais, peças teatrais, impressos e literatura que penetram o campo da cultura e do cinema. Esses elementos agregadores fornecem subsídios indispensáveis para as propostas que o cinema busca ao representar um determinado grupo ou sua sociedade seus mitos. Assim, não procuramos fazer uma análise densa sobre a cultura no cinema e sim pontuar suas relações com o contexto moderno na década de 70, momento este que filmes da cultura *pop* estão sendo inseridos no cinema, pois nesse momento os filmes de cunho político buscam criticar ou estigmatizar ideias de supremacia perante outras nações. Com isso, presenciou-se na cultura de massa roupas, *HQ's* e uma infinidade de bens de consumo que inseriam a sociedade em um novo espaço de cultura representado agora pelos filmes e seus derivados.

O cinema como cultura mudou a rota da sociedade na busca para o entretenimento. Até os dias de hoje, a ida até o cinema é um dos ambientes mais procurados por todas as idades e a partir disto, em quase 100 anos desde que o cinema se tornou cultura, ainda é bem frequentado tornando-se a cultura da sociedade em termos do cotidiano, aqui separam-se duas imagens com cerca de 80 anos de diferença.

O cinema e sua rede de representações culturais movimenta a indústria do capital cultural. Isso é possível por meio dos subprodutos que se originam do cinema. Isto é, o consumo souvenir – camisetas, bonés, chaveiros entre outros. Que fazem alusão aos filmes aproximando o espectador das representações simbólicas do filme, dando a ele a relação de pertencimento de uma cultura. Esse consumo de produtos cinematográficos aquece a indústria do marketing, instigando os consumidores assíduos do cinema.

A *cultura pop*, se denominou como novo espaço de produção do capital cultural. Na qual a cultura se transforma em mercadoria para o capitalismo. Essa fatia do mercado cultural, veio sendo fortemente consolidada por meio dos quadrinhos, desenhos animados e animações que abriam o mundo cinematográfico para os mitos e os super-heróis. Dessa maneira, se passou a fatiar a cultura no cinema, em que temos os espectadores e *cosplay*<sup>4</sup>. Podemos também considerar outro subgrupo que aparece em menor quantidade os cinéfilos<sup>5</sup>.

O século XXI, apresentou novas possibilidades para o cinema as histórias em quadrinho saíram do papel e passaram a ganhar movimento no cinema. Ao passar a explorar essa fonte riquíssima de representações em que se procurou fugir da realidade (social), por meio dos superpoderes dos super-heróis. Assim com essa fonte plural o cinema faturou milhões além de prêmios de destaque. O Oscar, globo de ouro e entre outras premiações de forma indireta pertence a esse nicho popular dos cinéfilos, e não apenas dos críticos do cinema.

O cinema destrói a imagem do duplo que cada instituição, cada indivíduo se tinha constituído diante da sociedade. A câmara revela o funcionamento real daquela, diz mais sobre cada um do que queria mostrar. Ela descobre o segredo, ela ilude os feiticeiros, tira as máscaras, mostra o inverso de uma sociedade, seus “lapsus”. É mais do que preciso para que, após a hora do desprezo venha a da desconfiança, a do temor (...). A idéia de que um gesto poderia ser uma frase, esse olhar, um longo discurso é totalmente insuportável: significaria que a imagem, as imagens (...) constituem a matéria de uma outra história que não a História, uma contra-análise da sociedade. (FERRO, 1976, p. 202-203)

História e cinema percorre até o início dos anos 90 em uma espécie de centralização, essa, ocorre dentro do ambiente americano, precursor da cultura do cinema em especial o americano. Estas inspirações dos “enlatados” norte-americanos influenciam os mais variados cinemas franceses, espanhóis, brasileiros e na Índia – seus filmes *Bollywoodianos* – que se tornou expressivo na virada da década de 60 em que lá os filmes estadunidenses ainda não eram tão relevantes para os indianos e ao longo do tempo esses cineastas vão aculturando elementos *Hollywoodianos* alterando suas matrizes culturais por meio do cinema.

Ao percebermos a mudança no comportamento social e cultural dos países que têm contato com os filmes americanos começam a assimilar culturalmente aquela cultura imprimindo novos ritmos a sua própria identidade. A popularização do cinema americano e a capital do cinema *Hollywood*, o sucesso inestimável dos filmes, premiações entre outros prestígios que

---

<sup>4</sup> Termo em inglês, formado pela junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). É considerado um hobby onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop japonesa.

<sup>5</sup> Que ou quem tem forte interesse ou entusiasmo pelo cinema.

encantavam os cineastas de todo o mundo, adquiriram uma espécie de necessidade de encaixe cinematográfico. Os padrões exercidos nos cinemas americanos invadiram as telas do cinema do oriente médio, esses padrões estão na estética feminina, ambiente escolar, e temática. Esses pontos chave sobre a americanização do cinema são os coadjuvantes para compreender não só a história do cinema.

Outro ponto que caminha ao lado dessas discussões é multidisciplinaridade e como o cinema é apresentado para o campo das ciências das religiões e como a ideia de mito revela dentro das representações simbólicas. A princípio devemos ter um olhar cauteloso teóricos como José Rivair Macedo (2009) e Marc Ferro (1992) nos ajudam para que não caiamos em erros anacrônicos dentro da História e seus conceitos. Acerca das comparações e interpretações que se encaixam nesse enlace de temas, será plausível avaliar a posição, como historiadora no encaixe das interpretações cinematográficas, como fica o papel de historiadora e cientista das religiões acerca do que vem posteriormente. Dentro desse campo de especulações acerca do campo multidisciplinar, vale ressaltar a importância dessas conjunturas dentro da pesquisa:

Devido à natureza multidisciplinar do tema, é fácil compreender por que a maioria das tentativas de explorar o tema, até o momento foge do enfoque histórico. É evidente que interdisciplinaridade é importante, mas o historiador frequentemente recorre apenas à análise jornalística, etnográfica, psicanalítica ou, principalmente, semiológica. (PETTENUZZO, 1993, p. 3)

No conceito de multidisciplinaridade dentro deste trabalho, trata-se de uma forma particularizada de abarcar várias temáticas distintas sem sair do posicionamento como historiadora e cientista das religiões, focando dentro desses objetivos sem discorrer apenas um assunto, será um desafio positivo e interessante de ser indagado ao longo desse trabalho de grande incumbência. De forma dinâmica, as três temáticas dentro dos três campos de estudos distintos, mas onde são frequentemente coligados ao cinema dentro dos estudos que são executados dentro da academia, sugiro aqui a leitura de progressão, estabelecendo uma metodologia de forma didática onde alcance o máximo possível de leitores não só pares a pesquisa, mas também aos curiosos.

Dentro da multidisciplinaridade, três indagações entrarão em cena nas conjunturas durante todo o trabalho sendo que uma delas, será de maior abrangência, o historiador, onde irá falar acerca de um tempo na história, onde a função é, como historiador, questionar, debater, discorrer e dissertar ligando os temas que em primeiro momento mostrava ser separado, entrando em conjunto com a interdisciplinaridade, o cineasta-historiador, este tema será estendido não de forma aprofundada, mas de forma simples e objetiva pois esse é de caráter de

importância e durante todo o trabalho teremos essa expressão em mente, em que, o primeiro movimento repercutira dentro da temática dirigindo a sua ação aos objetos a serem trabalhados.

Robert Stam (2013), José Rivair Macedo (2009) e Marc Ferro (1992) alinhavaram conceitos muito próximos entre si quando as discussões traspassam o campo do cinema e suas teorias, em que, é possível considerar sem objeções um historiador-cineasta e a mitologia, além disso podemos indagar em que momento e como a mitologia será retratada dentro do cinema. Ao levar o leitor para esse caminho da pesquisa centralizamos as discussões com teórico Robert Rosentone (2015) que pensam como é possível o saber histórico se aproximar do saber cinematográfico.

Durante a jornada como espectadores, seja dentro da sala de cinema a essência de todo o contexto, seja no vídeos cassete até a década de 90, seja na virada do século com os DVDs ou atualmente com as plataformas de *streaming*, temos a experiência de prestigiar diversos filmes, “vivenciar” aquele momento juntamente com o protagonista, dos mais sensíveis que sente e se envolve com uma obra até mesmo aqueles que prezam o cinema/filme apenas como um meio de diversão, nós, passamos por centenas de produções valorizadas e prestigiadas, com qualidade aclamados pela crítica, até mesmo aqueles que tem o dessabor de não serem conhecidos, dentro desse amplo espaço que envolve o cinema, cada indivíduo se identifica, seleciona, com uma obra ou o gênero, ainda dentro desse campo, por intermédio, temos os cinéfilos, que prestigiam o cinema ainda de forma mais elaborada, comentando, coletando cada fragmento exibido na película, formando um novo grupo nesse nicho considerado cultural. Mas o que poucos notam, ainda, com exceção dos cinéfilos, são os cineastas presentes, esses fazem parte de todo o trabalho cinematográfico.

Para com quem assiste, como já dito neste trabalho, mas não foi explicado quem seria o mediador de todo esse intuito, deixo claro aqui que são os cineastas, eles quem estudam a fundo sobre cada fragmento da sociedade, os detalhes, cenários sociais que podem fazer parte do cenário cinematográfico, ele também é quem absorve pequenos fragmentos de indivíduos comuns na sociedade para formar uma película que o espectador ao assistir, se comova, se identifique, o mesmo se envolve, pesquisa, nota, sua fotografia visual e a memória fazem parte de todo arcabouço no que se intitula de cinema, a sétima arte, cobiçada desde elementos comuns sonhando em ser um protagonista ou quem se vê atrás de uma câmera, dirigindo todo o conteúdo, roteiro, cinematografia, figurino, atores que tenham uma atuação vaporosa que de ênfase ao que se trata o tema ou gênero cinematográfico e claro, a história.

Sabemos que, todo filme tem uma história e em todo filme existe uma inspiração, essa pequena parcela da produção faz parte de todos os elementos em conjuntos já ditos sobre o que

faz o cineasta, quando se trata de cineasta, estamos falando do diretor de cinema, o roteirista, fotógrafo, figurinista, diretor de arte, entre outros elementos que fazem parte desse âmbito, essas inspirações geralmente são encontradas na primeira arte considerada elitizada antes da existência do cinematógrafo criado pelos irmãos Lumière, a literatura, a imaginação conjunta mesclada com o estudo dentro da sociedade é como trabalhar em uma sala repleta de alunos do primário, trazer para a realidade deles para que haja identificação a fim de ser compreendido. Toda essa produção que pode levar anos sucumbe de forma esperada em estimadas três horas, isso, em seu tempo máximo suportado por quem assiste de forma despreziosa.

Estreitando o caso, agora, citando de forma tangível o cineasta-historiador, é quem responde essas causas, perante o que foi dito sobre qual função intermede o cineasta, esses, mais exigentes, acabam se tornando historiadores apenas em nomenclatura sem adicional de curso, de teorias aprofundadas e sim, naquilo que se encontram mais tangíveis para seus estudos, como, no caso, a literatura, agora fazem parte do *hall* da estrutura cinematográfica. A busca pela fidedignidade dos cineastas quando se dedicam em um determinado tema, nesse caso, sendo mais específica, a história, tem como propósito principal analisar fatos históricos, comparar com literaturas para iniciar a formulação de caráter cinematográfico, a intenção de exibir seus trabalhos de caráter historiográfico de mostrar por intermédio da representatividade no cinema como poderia ser determinado período, incluindo povos, guerras, minorias, ideologias, na contemporaneidade se tornaram importantes para análise dos elementos citados, o cinema passou a ser uma fonte historiográfica:

Quando Lumière registrou as primeiras imagens no cinematógrafo, estas entraram para a história. Cenas do cotidiano que, pela ação de um cineasta, adquiriram importância para a história do cinema, para a história da França, para a história dos costumes, para a história geral. (PETTENUZZO, 1993, p. 60)

Segundo Cláudia Pettenuzzo (1993), revela que esta temática é complexa inicialmente é quando pensamos se o cineasta está ciente dessa setorização histórica futura e os comparatismos acerca das duas vertentes individuais, o cineasta e o historiador e como se tornam um só no campo analítico e acadêmico. As ações acerca do próprio historiador e do cineasta são ações com um objetivo em específico de acordo com sua área. Quanto ao cineasta em particular ele se torna um cineasta-historiador se ele tomar o trabalho cinematográfico dentro da perspectiva histórica de maneira consciente, a partir do resgate de fontes, estas, imagens, fatos antigos e fatos recentes, críticas, etc. como papel de historiadora, leitor ou qualquer posicionamento em que esteja entre um indivíduo comum e o cineasta e é, a

dificuldade de medir qual o grau de envolvimento entre o cineasta com a história para poder medi-lo como cineasta-historiador.

Sabendo das precedências e dificuldades que um historiador sofreu, o cineasta quando tem a intenção de constituir um filme histórico, busca pelas fontes como assim faz um pesquisador assíduo, dentro do filme de enredo, é perdoável cometer imprecisões consideradas perdoáveis, já que, o que compete é o sentido histórico, salientando Marc Ferro (1989,) que naturalmente, há cineastas que tem exigências mais elevadas: por exemplo, fazem o papel de historiadores, vão eles mesmos aos arquivos, restituindo ao diálogo de seu sabor antigo, utilizando, se necessário, o dialeto da Silésia ou da Normandia. Limitam ao mínimo a parte de reconstituição, para evitar qualquer efeito falso, de mal gosto – por exemplo, selecionando externas em cenários naturais que pouco tenham se modificado desde a época em que se supõe que a ação do filme tenha ocorrido.

Cláudia Pettenuzzo (1993), ao tratou sobre o cineasta e a história a caminho do cineasta-historiador, o uso de auxiliares para facilitar não só o trabalho deles próprios no meio das dificuldades aparentes da pesquisa historiográfica, mas, também, cinematográficas, a ocorrência por artifícios como misturar cenas autênticas com cenas ficcionais produzidas. Com esse propósito fazer não só com que o espectador entenda o que está ocorrendo naquele fato histórico, ele também busca a credibilidade maior pelo filme, pelo seu nome como cineasta, isso, convertendo o cineasta-historiador apenas como um cineasta de um filme aparentemente histórico pelo *status*, isso pelo fato de espectadores mais exigentes como os próprios historiadores na busca da fidedignidade dos fatos com o filme. Como afirma Antônio Torres (1975) citando Roberto Rossellini que afirma:

Sou rigorosíssimo neste aspecto, não me permito inventar nada. Posso permitir-me algumas interpretações da psicologia do personagem, por que é difícil conhece-la, mas, não há nada inventado. Faço um trabalho científico: observo as coisas e ponho-as em contato (...). (TORRE, 1975, p. 86-93)

Acerca da disciplina histórica, os trabalhos discursivos do cineasta-historiador não diferem em sua completude, porém, não é considerada original, tendo em vista que, dentro da disciplina histórica, o assunto já foi tratado de forma palpável e não visual, Cláudia Pettenuzzo (1993). Ainda mais com esses contrapontos existentes a relação de distinção que em alguns aspectos o cinema aborda de forma pertinente entre o cinema que antecede a história. “Simplesmente, o cinema explorou muito melhor essa veia que o romance ou que os historiadores geralmente atrasados; após tê-la experimentado no presente, o cinema aplicou-a ao passado” (FERRO, 1989, p.65).

Marc ferro, pode falar com autoridade sobre o cinema e história, como já dito em páginas anteriores, ele sim, é o que podemos chamar de historiador-cineasta, transitando de forma natural entre as duas vertentes, como historiador buscando elementos no cinema e um cineasta que faz história sobre essa prática vejamos o que ele nos fala:

A realização desses filmes levou a uma reflexão sobre a função da história, a natureza dos gêneros que ela utiliza, sobre a ligação existente entre a escolha dos temas abordados e a prática que eles implicam. Aquilo que nem sempre é muito evidente quando se escreve um livro aparece imediatamente durante a realização de um filme. Por exemplo: a oposição flagrante entre a história dos historiadores e a história considerada como conservadora e como patrimônio de uma sociedade. Não penso que uma seja mais legítima que a outra, cada uma tem sua função. Quero dizer apenas que a realização de um filme coloca de maneira imperativa o problema do gênero a ser adotado e do ponto a ser escolhido para tratar tal ou tal problema. (FERRO, 1992, p. 1992)

Caracterizando o perfil do cineasta-historiador, vemos como é a formulação e o entendimento tanto do indivíduo, próprio cineasta, como também o que é produzido por ele, durante a pesquisa sobre esse estudo de caso, é a busca pela forma de escolha “inteligente” do cinema, transformando fatos históricos, culturais e étnicos implicitamente de forma paródica, fazendo com prenda o espectador com um ato de divertimento, iludindo-o, enquanto isso, os verdadeiro propósitos seja ele para o bem ou para o mal são introduzidos de forma intrínseca os objetivos transformadores e reflexivos, Rosane Pavam (2014).

As discussões precedentes desse trabalho onde discorreu assuntos que interligam elaborações do cinema, história e cinema onde percorre uma produção paradigmática e de grande importância e genitora do que irá transcorrer posteriormente o trabalho através de suas fissuras, o estereótipo. Antes de partir para uma análise fílmica, devemos ter em mente a temática como um todo, como é trabalhado, suas origens, como foi constituído, entre outra gama de fatores que se torna uma especulação muito ampla dentro de um curto espaço de tempo para ser debatido dentro de suas justificativas de forma detalhada, da sua forma ínfima à forma ampla e exposta.

Fechando os espaços em que foram formulados de forma didática, o cerne será agora por uma temática específica dentro do mundo cinematográfico. Esses espaços, falando de forma metafórica, será trabalhado como um caminho que vai se estreitando até seu final, a ordem cronológica, detalhes significativos com transcrições e a mostra de análise de progressão a partir da pesquisa sobre a cronologia acerca do assunto. Nessa cronologia será debatido as mudanças que ocorreram dentro do cinema, as origens cinematográficas a partir dos produtores, cineastas e país de origem rememorando as questões sociais que possam vir a influenciar as produções

cinematográficas, manifestando também, o tempo histórico sobre o que está ocorrendo no momento do lançamento e durante suas pausas, o que era tendência nos filmes, se havia conhecimento sobre a produção, o que estava em ascensão e decadência, se houve receptividade e rejeição do público, fazendo também, menção a plataformas que falam sobre aceitação do público no modo geral em sua audiência. Essa conjuntura foi elaborada longe de embromação e sim, com a perspectiva de melhorar o entendimento do leitor para os tópicos que virão a seguir, onde será manifestado o cerne da questão até o final do caminho.

## 2.2 Os vikings no cinema

Os fundamentos sobre a temática Viking no cinema vão muito além apenas dessa ênfase, até os dias atuais, os assuntos acerca da mitologia nórdica e os Vikings ainda são escassos, apesar da existência literária onde mescla o assunto sobre uma cultura e um povo com a ficção e trabalhos acadêmicos disponíveis, a procura ainda é mínima perante essa abordagem. Quando tratamos da temática Viking no cinema devemos visitar pontos que constrói esse objeto dentro de dois planos, que são: A temática Viking no modo geral, analisando sua abordagem cinematográfica de forma cronológica, como eles foram representados dentro do cinema fazendo os questionamentos que faz parte da essência do trabalho que são os comparativos e a existência de estereótipos e segundo, catalogação dos filmes mostrando os pontos onde são fidedignos e cumprem o papel de não apenas ser entretenimento mas assim, passar sua mensagem histórica.

Inúmeras produções foram feitas durante todo o século XX e XXI, uma variedade delas mostra o seguimento entre estereótipos atingindo um grande público, e outros que apesar de seguir na linha cinematográfica para abarcar uma audiência maior mesclando entre filmes de aventura com doses de comédia, como *Erik the Viking* produzido durante a década de 80. A grande maioria dos filmes que abarcam a temática viking, percorrem a mesma linha de acontecimentos, figuras, nomes e lugares.

O primeiro filme que tratou de mostra-los ao mundo é a produção norte-americana 1928 *O Viking* uma produção muito simples para época que relata a figura do *Viking* Leif Ericsson, interpretado – Donald Crisp – em que deixa a Noruega e vai em busca de novas terras, mais precisamente, para o oeste da Groelândia. O filme toca em pontos interessantes que se direcionam para o estereótipo como lutas, durante todo filme no enredo podemos perceber a presença do personagem que é seu pai no filme Eric, o Vermelho – Anders Randolph – além de tocar em pontos interessantes como conversão ao cristianismo. Este filme acabou sendo uma

espécime de piloto por adotar tons de cores dentro do cinema, sendo um dos primeiros filmes a adotar a *Technicolor* de duas cores.

Outro filme interessante que encontramos é o *Príncipe Valente* (1954), que mostra como era as famílias *Vikings* além de mais uma vez colocar o cristianismo como ponto central de discussão, além disso o filme chega a causar confusão em que assiste, pois são cometidos vários erros deixando a desejar se pensarmos essa produção como elemento histórico. Além do mais a forma como é retratado os povos *Vikings* é importante evidenciar, pois extremamente hostis e selvagens. Além desse, *A Saga do Viking mulheres e seus Voyage para as águas do grande Sea Serpent* (1957) é outro filme importante, pois podemos enxergar traços da mitologia nórdica como durante o longa, há uma aparição da serpente do mar, o que julga ser *Jörmungandr*.

Talvez, pelas influências que o mundo vivia no período Guerra Fria em meado de 1958 o filme *The Vikings – Vikings, os Conquistadores* – seja o filme que relate de forma mais grosseira os *Vikings* rivalidade e ambição tomam conta de todo o filme, eles são tratados de forma brutal e sanguinária o longa se ambienta ao longo do século XI, possuindo um drama visual o mesmo e considerado pelos críticos como um espetáculo com forte ação. Para suavizar a trama existe um tom romântico entre os personagens que disputam o amor de uma rainha inglesa que produzem duelos sangrentos ao longo da trama.

Filme épico raríssimo, colorido estrelando Cameron Mitchell, *Erik, O conquistador* (1961), que relata as invasões dos *Vikings* a aldeias inglesas é destaque nesse filme um cenário medievalista buscando se aproxima na medida do possível da realidade da época. Já o filme *The Tartars – Os Bravos Tártaros* – que faz referência de como os *Vikings* estabelecem sua relação com outros povos como os Tártaros e que apesar de no início eles tivessem contatos amistosos os mesmos se envolviam em brigas constantes, o destaque aqui fica para as lutas sanguinárias que os mesmos se envolviam. Assim, podemos compreender os filmes com a temática *Viking* apresentam como já foi dito:

(...) tomadas como verdadeiras mas que constituem quase sempre em fantasias ou produtos da imaginação. Alguns estereótipos são produtos eruditos (como o famoso capacete de chifre dos guerreiros Vikings, criado no século XIX), que foram popularizados pelas artes plásticas (pinturas românticas) perpetuando-se com outros meios artísticos (as óperas oitocentistas) e que tiveram formato definitivo com a literatura, história em quadrinhos e finalmente, tomando forma definitiva com o cinema. (LANGER, 2004)

Assim podemos dizer que a Idade Média tem sido muito valorizada e também muito mitificada ao logo do tempo. Pois, perceberemos que é comum a construção de estereótipos que sobre os *Vikings* tornou-se expressiva é dos anos 90 aos dias presentes é comum algum filme

retratar a temática ou as Civilizações Ocidentais. Isso ocorre pelo fato da valorização da História e seus múltiplos olhares dentro do imaginário e cotidiano e das mentalidades, em que se procuram abranger aspectos históricos em todos os prismas e o mais importante o cultural. A Idade Média e seus povos ampliaram interesse dos pesquisadores Le Goff, Georges Duby, Johan Huizinga e no Brasil, Hilário Franco Júnior.

Podemos acrescentar a esses estudos outro elemento interessante ao catalogarmos os filmes sobre a temática percebemos o equivalente a aproximadamente mais de 40 filmes sobre os *Vikings* em boa parte deles do gênero drama e ação, além disso podemos dizer que esse fenômeno da indústria cinematográfica e seu interesse pelo tema chega a ser mundial, pois temos filmes em boa parte de outros países da Europa, além de produções africanas.

Entendemos que tal qual o passado a Idade Média exerce suas tensões sobre os que nela viveram. Esse período juntamente com os povos *Vikings* continua a ser evidenciados não pelo que eram, mas pelo que poderiam ter sido. Queremos dizer que, hoje nas mídias nas literaturas e nas artes estabeleceu-se um tempo mitificado que interessa mais o estético em consonância com os anseios atuais que um tempo efetivamente histórico, vivido que possa ter concretude. Devemos estabelecer que sempre ocorre um distanciamento histórico dos *Vikings* imaginados se aproximando muito do fantasioso, queremos dizer que para nossa sociedade consumista sedenta por imagens que permeia seu cotidiano estabelecida no tempo da Idade Média funciona como um repositório mítico, romântico, bélico, pitoresco que cristalizam essa cadeia imaginária.

Fora da esfera midiática o período histórico e suas análises da cultura e dos eu povo continuam a interessar pelo que legou as sociedades atuais europeias para formação da Europa. No caso do Brasil esse período interessa pela localização dos estudos sobre os *Vikings* entre outros povos pouco pesquisados pela academia, devido a fontes e problemas de tradução. O Cinema como arte interpreta e altera à sua maneira os episódios históricos. Não cabe a ele pesar de forma precisa o passado nem muito menos a nós historiadores, devemos interpreta-los e saber selecionar – fazer recortes – necessários para que o filme possa ser utilizado como fonte história.

Como ferramenta de análise histórica, o filme se aproximam mais daquilo que o público quer ver nas telas, isto é, trazer civilizações “antigas” ou “perdida” causa admiração nos telespectadores, que atraem a atenção para o filme e suas representatividades que misturam história e ficção. Com isso não se deve tomar o filme como verdade história e sim compreender suas equivalências para que não confundamos arte – cinema com a história – ciência – mesmo que a história tenha seus limites é indispensável a crítica sobre o objeto.

### 2.3 O Mito do *Ragnarök*

A palavra *Ragnarök* em seu significado, retrata a consumação dos poderes supremos, ou, em suas variantes, devido a popularização na literatura, crepúsculo dos deuses, na qual, se refere a uma série de eventos que consumaria a morte da maioria dos principais deuses nórdicos, onde parte do universo seria destruído. Diferenciando de outras demais escatologias onde retratam sobre o “fim do mundo”, a escatologia nórdica não se refere a um fim especificamente, já que, na narrativa, algumas divindades sobreviveriam ao caos. Popularizado em literaturas, e presente não apenas na mitologia, mas, também em outras religiões, acabam referenciando o período a “um momento de mudanças” ou, uma espécie de renascimento, dentro desses aspectos, destaca este fragmento da mitologia nórdica como algo que tem fundamento para uma continuidade e não para o findar da narrativa.

Levando em conta o ponto de vista historiográfico que analisa e interpreta a temática a partir das fontes, a especulação sobre o tema vai muito além do seu significado e sua representação, dentro desses aspectos citados, existem teorias presentes em argumentações acadêmicas que citam, possíveis interferências de outras religiosidades em que se refere a uma escatologia e a atuação que possivelmente sobrepuja os escritos da *Edda Poética* no período da conversão. Essas teorias entram em conjunto com a análise e interpretação dos acadêmicos sobre os escritos ao longo dos anos e as possíveis fontes que deram a origem da narrativa, formando questionamentos sobre influências e suas bases. Desses conceitos apresentados, levando em conta a ênfase do trabalho que será voltado para a presença do *Ragnarök* no cinema, será feito um panorama geral sobre os aspectos que intervêm a temática.

Dando início aos diálogos que intermedem o objeto, o transcorrer será feito de forma explicativa, indo de encontro desde a fonte primária *Edda Poética*, teorias e literaturas onde se encontra a narrativa, delineando de forma breve, discutindo os parâmetros de como é apresentado desde os estudos acadêmicos, até como é apresentado em outros meios, fazendo comparativos, analisando as divergências, dialogando e ligando com teóricos até chegar no objetivo principal, que é o enfoque da temática dentro do cinema, não só como é retratada, mas, também, levantando pontos que se encontram nos detalhes, o estereótipo. Toda estrutura será transcrita de forma respeitosa as características independentes quando se refere à literatura e principalmente o cinema, sendo essas, duas manifestações artísticas que fogem de uma obrigatoriedade de ser fidedigno em sua completude, mas, que possuem devida importância para diversas representações, culturais, sociais, bem como sobre mitologia.

Com a popularização da mitologia nórdica principalmente nas mídias, atualmente, foi revelado para um público amplo, que até meados dos anos 90 desconhecia a cultura escandinava em termos mais aprofundados, os vikings, e dentro dessa apresentação da cultura, havia o que podemos considerar, um pequeno grupo que tinha conhecimento sobre, mas, de forma midiática, destacando alguns exemplos, *HQ's* do Thor, filmes como, *Erik o Viking*, *Beowulf*, entre outros de uma longa lista que fazia a ponte de ligação da sociedade com a mitologia nórdica.

Esses fragmentos que narrava os vikings e escandinavos possuía uma interpretação errônea em suas características, que seriam seus comportamentos em sociedade, modos de vida, roupas, características físicas e pessoais. Avançando sobre esse momento em que retrata a interpretação cultural dos vikings e escandinavos dentro de uma sociedade no panorama geral, prosseguimos para tomada em conjunto de mídias e academia. A mídia que será retratada aqui, serão as mais populares no século XXI, que foi o ponto de partida para o desenvolvimento e procura da mitologia nórdica, iniciando pela internet. Antes de sua popularização, os conhecimentos sobre a mitologia nórdica, academicamente falando, encontravam-se em documentos escritos como *Edda Poética*, *Edda em Prosa*, livros de produção acadêmica, artigos científicos e ensaios, sendo essas, de difícil acesso ao público por diversos fatores que dificultavam a pesquisa sobre o assunto, logo, o que tinha conhecimento era algo escasso.

Do que se concentra da vida em sociedade e aspectos culturais dos escandinavos, ficavam as rupturas e questionamentos, haveria uma religiosidade? Quais seriam suas nomenclaturas? Os escandinavos realmente viviam e se comportavam dessa forma? Dentro dessas perspectivas a busca pelo conhecimento sobre os escandinavos aumentou, e ainda no início do sex XXI a propagação da mitologia nórdica começou a aumentar significativamente, teóricos e mitólogos exibindo para o público o que não havia sido apresentado anteriormente, fontes, escritos, retratando detalhes do cotidiano escandinavo, mas, um detalhe surpreendentemente chamou mais atenção dos curiosos que atentaram a procurar saber mais sobre essa mitologia, a religiosidade. Constituído por deuses, deusas e divindades, o panteão nórdico se tornou um detalhe “famoso” na mitologia.

Atualmente, virando objeto não só de estudo, mas, também, de conteúdos esotéricos, séries, filmes cada vez mais frequentes e com grande alcance de público. Antecedendo essa espécie de fama, o reconhecimento de que haveria uma religiosidade permeava apenas no deus *Thor*, *Odin*, *Loki*, *Heimdall* e entre outros deuses que se encontravam nas falácias de atores em filmes, e presente nos quadrinhos do Thor. Retornando a chave da religiosidade nórdica, traduções e produções literárias chegaram com mais ênfase, apresentando não só, as mesmas

nomenclaturas das divindades como assim especificadas dentro dos conteúdos acadêmicos, mas, também, as suas características de forma detalhada, trabalhada e por diversas vezes, modificada, acendendo de forma abrupta, o fervor dos esotéricos e assim, gerando uma espécie de “necessidade de prática” da religiosidade nórdica.

Dentro do que consiste na *internet*, movimentos religiosos autointitulados de “novas religiões nórdicas” também modificaram as características que anteriormente foram apresentadas pelos acadêmicos dos escritos *eddicos*, no que se trata da estrutura que compõe a narrativa nórdica, transferindo elementos narrativos e mesclando com fundamentos dentro de literaturas de abordagem viking para formar regras, padrões, seguimentos e doutrinas. Isso, faz parte de uma interação interessante sobre a sociedade e cultura, as interpretações sociais sobre os nórdicos, suas influências sobre uma cultura que não é especificamente europeia, fazendo parte de um conjunto de fatores que destacam a temática, que declinem e se elevam dentro da sociedade, no meio acadêmico, literário e posteriormente, o audiovisual.

Após esse breve resumo sobre a mitologia nórdica dentro da mídia, mais especificamente, dentro da internet em conjunto do seu comportamento, iremos para uma parte mais emaranhada do processo, a literatura. Diferente dos escritos acadêmicos, e fontes literárias de categoria mais abrangente em caráter historiográfico, a literatura em sua escala livre, possui em sua essência a liberdade de se expressar sobre qualquer tema e categoria, dentro desse panorama, as modificações no contar de uma história casada com a mitologia são evidentes, utilizando-se dos livros populares, esses, que chegam com mais facilidade ao público no que se refere a aquisição, as formas de contar a mitologia nórdica dentro dos livros são encantadoras, e prende o leitor com uma eficiência espantosa.

Essa liberdade possui uma longa caminhada com atributos estereotipados, adquirindo de experiência e arquétipos fantasiosos que se fundem com a imaginação do leitor. Utilizando-se de personagens que fazem parte dos contos extraordinários típicos de contos de fantasia, a caracterização dos personagens nórdicos provém em sua personalidade a força, virilidade, tormento, coragem, fidelidade e honra, em físico, robustez, com as características de um ser branco, loiro ou ruivo e de aparência carregada, em vestes sempre espessas, com peles e couro e a presença clássica dos elmos com chifres, algo que foi descaracterizado com o passar do tempo pelos avanços acadêmicos e críticos sobre o uso dessa peça na literatura e no meio cinematográfico, mas que continuou pertinente até meados dos anos 80.

Essas características libertárias foram originadas desde a época da conversão, onde descreviam os vikings como seres bárbaros, agressivos sedentos de sangue, transportando a imagem para uma visão demonizada. Essas características se tornaram mais fortes no ocidente

com as interpretações culturais a partir da oralidade antes da existência de pesquisas sobre os nórdicos. Perante essas variadas características que descreviam os vikings e os escandinavos de como ele eram e como se comportavam, com o passar do tempo, alguns detalhes foram acrescentados nesses contos literários que acabaram sendo pertinentes e usado de forma demasiada no contexto do mito nórdico literário junto com as características pessoas dos nórdicos, a religiosidade.

Não utilizando do nome religião e religiosidade de forma explícita pela laicidade, os deuses se fizeram presente nos contos com seguimento de alguma função, como conhecemos os jargões “Thor, deus do Trovão” e como já citado, as nomenclaturas das divindades e deuses e seu direcionamento para algum elemento da natureza ou percurso da rotina do escandinavo, se tornou uma espécie de complemento dentro das narrativas, esse rudimento que encorpa a literatura com essa temática, chama atenção e prende leitores e ouvintes gerando o encantamento sobre a temática. Levando em consideração a outras religiosidades onde cada uma delas possuem começo, meio e fim, os questionamentos sobre onde estaria presente “o fim” da mitologia nórdica ficaram mais evidentes, iniciando então, a produção escrita sobre a escatologia nórdica de forma mais frequente e, geralmente, segregada dos contos literários sobre mitologia nórdica quando se tratava do mito em geral, na tentativa de construir a narrativa de forma menos objetiva na intenção de fazer com que essa parte da narrativa não seja amortecida, ou, usa-la como base para histórias paralelas, como iremos ver a seguir em exemplo rápido de alguns livros.

Atualmente os livros buscam se aproximar e retratar a produção fílmica, os contos literários voltados para a temática do *Ragnarök* se encontram em sua grande maioria na categoria esotérica e infanto-juvenil, um dos exemplos onde o mesmo se propaga o termo *Ragnarök* como “crepúsculo dos deuses” ou “juízo dos deuses” a mesma destacando que essa palavra vem do islandês antigo, é o livro *Ragnarök*, o fim dos deuses da autora Antonia Susan Byatt, uma romancista, que destaca a escatologia de forma ficcional, contando uma breve história de uma criança que é presenteada com o livro sobre a mitologia nórdica, fazendo algumas ponderações que fica a desejar e a dispor do leitor se é uma obra biográfica ou literária.

E o quadrinho *Ragnarök – O último Deus* de Walt Simonson, que desenvolve uma trama agradável e de forma mais coerente do que é explanado sobre a temática. Existem outras infinitudes de produções literárias que retratam a narrativa escatológica de diversas formas, possuem particularidades de recontar o mito, mas, todas possuem o mesmo direcionamento de significado da palavra como “crepúsculo dos deuses”, significado advindo de um diretor de

teatro alemão, Richard Wagner (1813-1883) que se popularizou e agregou no mito escatológico nórdico.

Após essa breve explanação de como é interpretada a mitologia nórdica e onde se encontra o *Ragnarök* dentro da literatura, será feita a mostra teórica da temática abordando seus principais pontos, citando teóricos, fontes e desdobramentos. As bases da escatologia nórdica, percorre um longo caminho entre estudos, teorias, fragmentos e hipóteses, passando pelos mais diversos autores, essa narrativa se delongou para ser estudada de forma séria. Sabendo que, atualmente, o estudo sobre o *Ragnarök* possui diversos questionamentos sobre sua base de origem na questão escrita, variando em comparativos de possíveis interferências do cristianismo em seus escritos. Voltando para a principal fonte a ser estudada nessa dissertação, a *Edda poética*, será mostrado as especificidades, pontos historiográficos, as fontes literárias onde é referido este fragmento da mitologia nórdica.

Presente apenas na *poesia éddica*, sem a ocorrência de fonte escrita no período da Era Viking entre 793-1066 d.C, a palavra *Ragnarök* é interpretada em sua etimologia “consumação dos poderes supremos” em que segundo Johnni Langer (2015) possui um significado mais antigo do que a forma islandesa que foi popularizada “crepúsculo dos poderes supremos” ou “crepúsculo dos deuses”. Utilizando a referência escrita presente na *Edda poética*, exibido na *Völuspá* 44-66 e *Valfrudnismál* 44-54 consistindo em um maior número de relato no que se refere a narrativa obedecendo uma estrutura que se refere as visões de criação e destruição do mundo. Datada nos anos 1000 a *Völuspá* é considerada um poema cosmogônico, antropogônico e escatológico, com 66 versos ao todo, narra a origem do universo, dos personagens que compõe a narrativa, a escatologia e pós-escatologia, que é o findar do relato. As estrofes que eu utilizarei ao longo do texto, irá se conectar com o eixo principal da pesquisa, irei conectar não só os deuses mitológicos presentes que serão apresentados nas estrofes, como, também, conectados com história/roteiro dos filmes que serão analisados, sendo assim, início com os fragmentos importantes de conexão com as análises.

A primeira parte no que se refere à *Voluspä*, que denotam os fragmentos a serem representados na análise fílmica, mostra a primeira cena com os primeiros indícios que algo desagradável iria iniciar sobre o panteão dos deuses. *Garm*, o cão guardião de *Hel*, a deusa dos mortos, filha de *Loki* e *Angrboda*, sendo o primeiro a surgir no que se refere ao bestiário, no início da narrativa escatológica; *Feroz ladra Garm ante Gniphéllir, va a romper la cadena, va a soltarse la fiera; mucho sé yo, más lejos yo veo: La hora fatal de los fuertes díoses. (Edda mayor 44, STÚRLUSON, LERATE, 1986, p. 32)*

Quando retratamos sobre alguns teóricos e mitólogos que geraram um pensamento, no qual, possivelmente o *Ragnarök* teria sofrido influências do cristianismo em suas narrativas, a ênfase maior onde há o maior senso comparativo, localiza-se na estrofe 45, assemelhando-se com as passagens do *armagedom*, onde retrata conflitos e lutas, e sangue. Alguns trechos dentro da *Edda Völuspá* realmente são comparáveis e passíveis de teorias que haveriam uma certa “mancha cristã”, desunião, guerra, mortes e romper de laços são levantamentos fazem parte oralidade cristã e dos seus escritos. Mostrando o prenúncio do fim do mundo nórdico de forma que as mortes seriam frequentes, iniciando a disseminação dos humanos em batalhas, frio, fome e fracasso. Como veremos a seguir, uma atestação que lembra em partes as citações apocalípticas cristãs:

*Surgirán entre Hermanos luchas y muertes, cercanos parientes discórdias dentrán; Un tiempo de horrores, de mucho adulterio, de hachas, de espadas – escudos se rajan -, De vientos, de lobos anuncio será del derrumbe del mundo; todos se matan. (Edda mayor 45, STÚRLUSON, LERATE, 1986, p. 32)*

Nas estrofes seguintes que permeiam na narrativa, não são citadas dentro das análises fílmicas, o que leva a especulação de três canais de pensamento. A primeira delas, é que só surgiria o interesse de falar sobre a narrativa como forma de entretenimento, sem nenhuma mensagem nas entrelinhas sobre o conteúdo, o segundo seria mostrar apenas um pequeno fragmento do bestiário e explanar sobre o assunto de forma leve e descontraída, como encontramos nas próprias produções fílmicas, o que se encontra dentro do contexto, e, a terceira e com sentido puro, a narrativa da escatologia nórdica é algo que deve ser trabalhado com cautela dentro dos filmes, trabalhando contexto por contexto, frase, personagens, deuses, deidades, características e personalidade trabalhada de forma plena.

A narrativa especula muito mais do que apenas os deuses, falam também de outros personagens que se encontram dentro das literaturas de Tolkien (2016), que, diferente de outros títulos literários que tratam do Viking escandinavo em sociedade, comportamento, navegações, ocupação social e religiosidade, abordava principalmente sobre o imaginário nórdico, *elfos*, anões, gigantes, esses, não se encontram dentro das produções fílmicas, nem mesmo sobre o Ragnarök. Tivemos um pequeno exemplo de como iniciaria a escatologia e onde ela está presente, indo contra desalinhos, as estrofes irão ser retratada minuciosamente juntamente com a análise fílmica, fazendo comparativos entre filme e narrativa, retratando imparcialmente o que está inserido no contexto e o que faltam sobre o fim do mundo nórdico dentro dos filmes,

personagens, divindades, o bestiário, o contexto historiográfico e fílmico, fazendo o paralelo entre as duas interpretações.

O *Ragnarök* mostra para muitos estudiosos e para leigos uma representação cultural forte sobre os escandinavos, no que implica a partir disso, várias interpretações, assertivas, inconclusivas e errôneas, sendo a última, mais presente no popular, nas conversas, artigos independentes e claro, os filmes. A especulação sobre sua presença representativa, geralmente encontra-se focada em duas vias, a religião pagã, aspectos sociais e presença e interferência cristã, a escatologia nórdica, é um tema que necessita de minúcia para ser analisada, o contexto que está inserido e claro, a presença dos deuses nórdicos em sua narrativa, cada um sendo focalizado e distinguindo sua força, capacidade, onde eles estão inseridos na relação entre a sociedade escandinava e os deuses em seu aspecto religioso, isso, dentro dos estudos no campo escandinavo, mas, existe o outro lado onde ganha ênfase e força, a interpretação cultural.

Primeiro de tudo, a interpretação cultural, obviamente, vai depender da cultura onde está sendo apresentado o *Ragnarök*, logo em seguida, a ótica de quem interpreta, os canais de entrada para a temática, estão inseridos na literatura, internet, onde é mais procurado pelo público. A representação sobre o *Ragnarök* é única, mostrando os aspectos e os pontos que realmente são encontrados na *Edda*, mas, interpretado de outra maneira, criando a liberdade de trabalhar a temática. Nisso, encontramos as representações em vários lugares e momentos, iniciando pelo mais antigo, que são as *Runestones*, talhando o principal deus da religiosidade nórdica, *Odin*, seus corvos, e a representação da serpente ou do lobo, representando de forma visual e “silenciosa”.

Depois de tempo ofuscado dentro da indústria fílmica, que apresentava apenas a mitologia nórdica em sagas adaptadas para o cinema, o *Ragnarök* começou a tomar força para poder ser representado a partir dos quadrinhos do Thor, obviamente, o quadrinho que narra o existe a décadas, mas, o crescimento da cultura pop ajudou ainda mais na divulgação do termo e da cultura. Como se trata de uma indústria ampla, o cinema tomou início das histórias sobre mitologia nórdica, dessa vez, melhor elaborada, seja na história, termos e nomenclaturas, ou até mesmo a fuga do núcleo desse tema, o *Ragnarök*, onde tornou algo popular no fim da década passada e início dessa nova década, o ocidente e a Escandinávia possui particularidades em mostrar o mito, no ocidente, ainda é muito estereotipado, e há falhas no quesito mitologia nórdica, porém, na Escandinávia, é fácil ver o trabalho e importância que dão aos assuntos, mostrando aspectos históricos e arqueológicos, porém, nunca é visto com uma certa genialidade, pois, a indústria fílmica ainda dá importância ao entretenimento classificado como comédia.

Outras representações também estão impostas no campo da literatura, essa, considerada precursora da divulgação da mitologia e das inspirações para as criações de histórias, centrada e objetivada para o público mais jovem, a representação literária envolve um conteúdo infantil e os personagens são representados de forma mais leve, diferente do que encontramos dentro dos quadrinhos, apesar de, se mostrar mais romantizado para o conteúdo. No campo das artes, o lobo *Fenrir* e a serpente *Jörmungandr* são retratadas frequentemente. Entre outras representações culturais, principalmente nos ocidentais, cada vez mais cresce a religiosa que usa desses atributos da mitologia nórdica, ajudando a espalhar a narrativa para quem a procura.

O processo de produção do filme e suas interferências/influências dentro da história, história estes presentes da mitologia nórdica a partir da consulta às fontes primárias e elaborar um comparativismo a partir das inter-relações entre cinema e história. Quando se trata de período histórico relacionados à acervos cinematográficos devemos ter cautela para realizar a análise, seja ela de forma minuciosa relacionando aspectos de forma, ângulo e atuação, algo que não será tratado neste trabalho, ou aspectos relacionados à fatos históricos e principalmente a mitologia, neste caso, será utilizado a técnica comparativa de análise, ou seja, em primeiro momento análise com “relatos” das *Edda*: deuses, criaturas mitológicas e como ela é apresentada dentro do cinema, respeitando os dois pontos, onde o primeiro ponto se trata de uma análise mais rigorosa, e outra a análise onde se trata de onde foi produzido, questões culturais dentro da mídia.

O envolvimento com a temática medieval dentro do cinema, aguça o imaginário de quem assiste criando conceitos, estereótipos como, cavaleiros e suas armaduras, castelos, bruxas, sendo esse um conceito imagético, essa questão baseando-se nos aspectos cinematográficos, vai depender da época e da cultura da sociedade no tempo em que foi produzido, todo o contexto é aprimorado de acordo com as necessidades daquelas culturas e essa construção vai depender do caráter do criador. A criação vem a partir das interpretações realizadas por intermédio de quem assiste surgindo então, a intervenção do cinema, que ficou conhecido por longas datas como perpetuador de elementos e acontecimentos históricos.

O cinema foi inventado no final do século XIX sendo um marco histórico mundial. Luz e sombras projetados consolidando o cinema imposto nas expressões artísticas levando a sua Ascensão no século XX. O cinema logo no seu início, teve um grande impacto social e cultural levando à diversas reflexões ainda nas primeiras décadas. Até o início do século XX, o cinema poderia ser considerado de caráter formativo, só a partir da década de 70, o cinema passa a ser preenchido como forma de atração par aos historiadores e a partir das décadas seguintes, centros

de pesquisa em cinema tiveram grande foco na Europa e subsequentemente começa a adentrar nas instituições acadêmicas brasileiras.

Assim, pretendemos mostrar como a mitologia Nórdica está localizada no Cinema Contemporâneo. Logo, as representações da Idade Média dentro do universo cinematográfico instigam a curiosidade de pesquisadores e do público em geral que não domina a análise crítica desse suporte. Desse modo, torna-se comum representações vídeos games até mesmo nas produções em animações que fertilizam muitas vezes um cenário utópico que não revela as suas subjetividades colocando essas discussões no campo da relativização e naturalização que se fez presente nessa última década do séc. XXI.

Por isso, busca-se com essa pesquisa colocar esses questionamentos entre outros como propostas discursivas para o campo da Historiografia, Idade Média e Escandinavistas observando como o processo de replicabilidade do estereótipo *Viking* vai sendo amplificado e cristalizado por meio da representação cultural do cinema, além de conectar esse circuito ao produto final o telespectador que consome essa representação cultural do entendimento sem que ele se questione nessas discussões lançada pelas mídias são produto do meio ou elemento de divulgação de uma cultura.

Para sistematização da pesquisa de forma, teórica buscaremos utilizar como arcabouço investigativo, caminhos que fortaleçam a pesquisa na qual os Teóricos do Cinema irão estruturar a pesquisa de forma que possamos fazer as devidas conexões entre os circuitos de comunicação do Cinema e seu contato com público com isso Macedo e Mongelli (2009), que procuram refletir como são embelezadas as conexões entre o Cinema e sua utilização no saber histórico, que nos fornece consideráveis reflexões sobre as representações sobre medievo no campo cinematográfico que trazem linguagens subjetivas que são próprias do Cinema que deve ser compreendido na busca de evitar choques entre ambos os campos.

Para mais, pesou na ideia de qual lugar que o cinema ocupa como fonte histórica que promove examinar quais os caminhos que que ligam História e Cinema compondo as estruturas teóricas e metodológicas que baseiam essa pesquisa, assim sendo, Marc Ferro (1992) nos diz que o Cinema seria uma contraposição da sociedade com isso, a linguagem cinematográfica fornece singularidades do seu tempo, e ele rompe com as instâncias de suas produções, sendo assim o Cinema torna-se elemento de difícil controle, em que em sua essência coexistem tensões que lhe são próprias e fruto da sociedade e do seu tempo que são propostas por diversos seguimentos, sejam os governos ou as preções sociais. As projeções feitas pela câmara muitas vezes subvertem a lógica da sociedade, com isso é preciso desprezar, ser temerário estar sempre atento e sempre desconfiar daquilo se se propõem a ser produzido.

Isto é, o Filme ao atingir as estruturas da sociedade age como um “contra poder”, pois, por ser autônomo em relação aos diversos poderes desta sociedade. Sua força reside na possibilidade de exprimir uma ideologia nova. Dessa forma, para atingir uma tarefa analítica é preciso compreender seus signos e linguagens como defende Capelato et al. (2011) o Cinema ilumina o caminho que leva ao passado, mas, também projeta suas sombras que são muitas vezes enganosas sobre as representações do presente. Ao contextualizarmos essas bases teóricas, poderemos nos debruçar sobre as análises míticas, na qual conseguiremos interpretar o mito e como ele se comporta, com essas ligações poderemos dar início a análise de forma mais presuntiva abordando características que vão de geral ao particular.

Pensando de forma conjunta esse recorte temático entre Cinema e História de forma alternada, permite vislumbrar amplas possibilidades e enfoques e enquadramentos, alargando o campo das discussões e das ideias, percebendo que desde dos tempos remotos as, imagens exercem um poder de ação e reação que causa as mais variadas sensações, e mesmo com essa carga excessiva de imagem na qual ser humano vem recebendo durante séculos, as imagens não deixaram de fascinar e nem se apagarem com o tempo as mesma se reinventam e se propagam de forma efêmera no tempo, impondo tarefas aos historiadores e seus métodos que não deve negligenciar suas informações observando, além do que ela pode representar.

É por essas informações que buscamos tracejar os caminhos teóricos que forneçam a esta pesquisa um solido diálogo com teóricos como Rosenstone (2015) que mostram as dificuldades que são presentes quando trabalhamos com Cinema que colocam esses debates em primeiro plano e se possível haver um estudo comparado da historiografia com o cinema e como diante disso se deram as articulações com o passado, pois o conhecimento histórico possui regras, estilos e investigação específica, logo a mídia também tem seus próprios métodos, logo cabe ao historiador embelecer limites e encontrar a existência de legitimidade, diferenças influências das representações das histórias produzidas pelas fitas.

Os caminhos se correlacionam com os pensamentos de Robert Stam (2013), e como as imagens e sons possuem uma dimensão na vida cotidiana, nas artes, ciências humanas e sociais, o reconhecimento dessa linguagem pelo meio acadêmico passou a interferir de forma ativa nos objetivos de como podemos apontar novos horizontes através da interdisciplinaridade, transnacional e diacrônico que o Cinema fornece. Além disso, buscaremos teorizar os roteiros e como eles se transformam em peças chaves para problematização das discussões, com isso Edgar-Hunt et al. (2013) mostra como os roteiros se tornam discursos que tentam criar quadros de imagens uma construção de sentido, narrativas e intertextualidade além dele fortaleceremos a pesquisa com os estudos linguísticos e cinematográficos de Carrière (1995).

Esses estudos tornaram-se possível a História Cultural e a ampliação das fontes historiográficas dando variadas possibilidades ao historiador que pode utilizar o Cinema como fonte representativa de uma Cultura localizada em local espaço/tempo dentro da História. Logo, os conceitos de Roger Chartier (1988) em que o cinema se trata de uma expansão de objeto historiográfico e a partir disto, a modalidade de historiográfica abre para novas formas de olhar os objetos e fontes históricas abrindo novos horizontes de análise encaixando-se em todas as ações polissêmicas sobre a noção da palavra “cultura” dentro dela, cultura popular, práticas culturais e as representações não se limitando a analisar da produção literária e artística. Proporcionalmente com suas discussões no campo da Cultura Michel Certeau (2007), que multiplicam os lugares de cultura na qual a mesma se faz presente nas universidades, nas casas, nas artes, comportamento social e claro, influenciando o cinema a agir como de acordo a “cultura de massas” de forma estratégica e intencionada e localizada por uma cultura produzida e localizada no seu tempo.

Tratando-se da forma de análise entre cinema e história, é colocado em questão sobre a veracidade de informações. Segundo Peter Burke (2004), ele considera que a análise de processos que envolvam o meio artístico podem ser evidencia das histórias, devendo ter uma certa cautela ao criticar sobre pois tudo depende de como é o comportamento dentro de uma escala social, dentro dela está situada uma problemática da possibilidade de propaganda e de visões estereotipadas, tudo convém da aceitação visual ou intelectual de determinada cultura, gênero artístico ou época, desta forma tudo se encaixa dependendo da forma em que os produtores e receptores da cultura abarca este conteúdo.

Para Johnni Langer (2015), Dentro da academia, as concepções acerca da narrativa são constituídas por ideias que em primeiro momento parecem se estruturar de forma fragmentada, com hipóteses de possíveis influencias nos seus escritos, o *Ragnarök* é um objeto de estudo rico dentro de um conteúdo restrito e interpretativo. Autores se dividiram por anos sobre as bases principais que permeia sobre o arcabouço do fragmento do *poema éddico*. Em alguns dos estudos pertinentes, ocorreram divisões que percorreram pelos autores ao longo dos anos, destacando possíveis interferências cristãs sobrepondo um escrito pagão, ou que o compositor original seria um pagão com ideias repletas de influencias cristãs no período da conversão.

Fazendo um retorno no que se refere a narrativa, os questionamentos acerca do mito do *Ragnarök* não existiam, ainda no século XIX, as fontes historiográficas e literárias da Escandinávia, consideradas essas as principais, conservaram por um período a narrativa em uma espécie de valorização nacionalista e folclórica sem a presença de críticas, reflexões sobre o contexto histórico e sociocultural da época, a não realização de questionamento das possíveis

interferências de outras religiosidade sobre o conteúdo, tornando assim, um suposto escrito pagão com apenas constitutivos pagãos, Langer (2015).

Essa concepção continuou firme até início do século XX, seguindo, com a metade do século, com os estudos da mitologia comparada em alta, o estudo do tema percorria por um novo viés, surgindo os primeiros questionamentos a partir do ato de comparação historiográfica. Foi colocada em prova a autenticidade da escatologia nórdica, se sua base era além de totalmente pagã, exclusiva dos povos nórdicos sem nenhum intermédio. Em uma atestação interessante feitas por mitólogos, teóricos e historiadores, é que, a passagem do *Ragnarök* por ter sido escrito durante a conversão, é a mostra de que os vikings e escandinavos estavam perdendo a sua religiosidade (paganismo) que, ao invés de mantê-la forte e presente, haveria um fim e uma espécie de renovação, a partir disso, surge questionamentos acerca da narrativa. Seria a renovação voltada para o cristianismo e o fim do paganismo nórdico? Ou apenas estratégia para se ajustar dentro do cristianismo?

Estudiosos que foram influenciados pela tendência da história comparada, começaram a pesquisar a partir de escatologias de outras culturas, essas, greco-romanas, persas, celtas, hindus e entre outros povos. Um dos teóricos que propagou a ideia das fontes nórdicas em que compactuava com outras culturas sobre mito escatológico, foi George Dumézil. O modelo duméziano faz diversos comparativos da mitologia nórdica com outros povos na escala religiosa, a partir do uso do estudo das fontes escandinavas, com a leitura interpretativa dos *poemas eddicos*, ele levanta a estrutura não só religiosa, mas, também, social na qual, em sua ideologia, gera uma possível intervenção de ideias nos escritos advindos de outros mitos em outras culturas, uma delas provém da comparação na estrutura da sociedade irlandesa com indo-iraniana.

Suas ideias dentro da história comparada, não são bem aceitas, tendo em vista que, ele em seu trabalho, não fez um aprofundamento e contextualização sobre variações do período oral, as possíveis influências sociais que ocorreram durante o período Langer (2015). Seguindo na perspectiva sobre as interpretações da escatologia nórdica e suas comparações ainda no século XX apareceram as pesquisas que incluíam possibilidades de uma certa semelhança das fontes escritas, na passagem do *Ragnarök*, uma influência cristã, acompanhando os passos de Axel Olrik, que colecionou contos folclóricos sobre a Dinamarca, onde surgiu as primeiras ideias de que esse fragmento da *edda* possivelmente haveria uma influencias cristã, os respaldos acadêmicos tomaram força e reconhecimento, a partir de ensaios críticos e seguidamente, mitólogos como Hilda Davidson (1988), que a partir dessa perspectiva iniciada por Olrik anteriormente, admitia semelhanças com o apocalipse encontrado nos escritos cristãos, essa

visão, apesar de surgir com grande ênfase, continua com a insistência de que os escritos vem de origem totalmente pagã em sua base. Ente outros mitólogos de renome dentro da academia, Régis Boyer (1997), foi mais um que aderiu a crença de que houveram interferências dentro da narrativa do *Ragnarök*, entre elas, a ideia de que o poeta mesclou seus manuscritos com diversas crenças mitológicas.

Essas ideias que perduraram ao longo do Século XX dentro das pesquisas acadêmica com hipóteses e teorias e, até os dias atuais, surtem efeitos com análises que se mostram “convincentes” perante a perspectiva comparativa entre *Ragnarök* e apocalipse, atualmente, ainda surgem artigos acadêmicos e independentes que reforçam as teorias de que o *Ragnarök* seria uma “cópia do apocalipse”. Perspectivas recentes propõem que as ideias da narrativa sofreram adaptações, em que, o primeiro momento, ou o primeiro escrito, se manteve completamente pagão em sua escrita e o segundo foi eticamente influenciado pelo cristianismo e seus critérios morais, Langer (2015).

Os objetos de estudos não se resumem apenas em documentos escritos e suas interpretações, um fragmento importante não só dentro do campo historiográfico, mas, também dentro da mitologia nórdica, são as iconografias. Nisso, as interpretações e investigações são primordiais para entendermos as várias faces e as estruturas que compõe um tempo, uma cultura e uma sociedade a partir do aprofundamento das análises, não irei aqui explanar uma análise aprofundada sobre o assunto, será apenas a amostra das peças que compõe o assunto que são de suma importância para a pesquisa.

Por muitos anos, esse pedaço da história que são os estudos de base iconográfica, era primordial e antecedia os documentos escritos em caráter de importância interpretativa e analítica quando se trata de estudos da sociedade e da cultura, esses fragmentos que denotam uma época onde a escrita para uma parcela social de tempos remotos, revelavam sua estrutura cultural e social, apresentando o que se passava dentro desse contexto, o imaginário, religiosidade e representações. Indo ao cerne da questão, as fontes iconográficas acerca da mitologia nórdica são ricas de representações, algumas datadas anterior a conversão, as *runestones*, marcavam a imagética das regiões dentro da Europa Setentrional, narrativas míticas e representações aos deuses são frequentes nas representações visuais. Sobre as fontes iconográficas sobre o *Ragnarök*, assim como as fontes escritas, também deixam dúvidas acerca da sua criação, levando as perspectivas de que possivelmente, o *Ragnarök* não fazia parte da cosmologia escandinava ou, não ocupava um espaço de suma importância dentro das narrativas.

Como já dito, aqui farei um panorama geral para a mostra de onde estão as fontes que falam sobre o fim do mundo nórdico, logo, não será explanado as *runestones* de caráter analítico

quase que *Gervereauriano*<sup>6</sup> em sua grade de análise, e sim, com o auxílio teórico para explicar este tema. Dentro da narrativa representativa visual na qual se refere a escatologia nórdica, duas são mais antigas e importantes, aparecendo em monumentos cristãos, uma nas ilhas britânicas – ilha de Man e outra na Inglaterra. Segundo Langer (2015), a primeira, se trata da cruz de Thorwald, essa, nas ilhas britânicas, tem em sua estrutura gravuras de alto relevo, com representações no qual se refere a deus *Odin*, a figura do lobo *Fenrir* onde pesquisadores remetem o sentido e o significado da Cruz de *Thorwarld* como a derrota do deus mais importante da mitologia nórdica, pela presença dele juntamente com o personagem que faz parte do bestiário nos escritos *éddicos*:



**Imagem<sup>3</sup>**

Nesta imagem, durante o processo de estudo, foi revelado apenas o seu conteúdo temático, e dentro de interpretações e pesquisas, nos deparamos com a seguinte atestação:

Qual o sentido da cruz de Thorwald? Simplesmente a representação da derrota do deus nórdico mais importante e a vitória de Cristo em um monumento claramente propagandístico? Em primeiro lugar, temos que analisar este objeto junto ao contexto artístico da Ilha de Man. Os vikings chegaram a esta região durante o final do século IX, vindos da Noruega via Escócia e Irlanda e rapidamente foram cristianizados. Não há neste local nenhum tipo de

<sup>6</sup> Referente ao autor Laurent Gervereau que conceitua a relação de interpretação da leitura das artes em categorias. Para mais ver em: GERVEREAU, Laurent. *Voir, comprendre, analyser les images*. Paris: La Découverte, 1994.

<sup>3</sup> As duas faces da cruz de Thorwald (Andreas 128), Ilha de Man, 900-950 d.C. Fonte: GLOT, Claudine & LE BRIS, Michel (orgs.). *L'Europe des Vikings*. Paris: Hoebeke, 2004, p. 92. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/medievalista/812>>. Acesso em: 18 de maio de 2018.

representação pictórica, escultural e simbólica que ateste monumentos religiosos totalmente pagãos. (LANGER, 2015, p. 93)

A narrativa do *Ragnarök* possui uma representação forte do bestiário existente da mitologia nórdica, na poesia dedica, mais precisamente a *Völuspá 44-66*, mostra a assiduidade desse bestiário e a luta constante com os deuses. Dentro das representações iconográficas, quando se trata da temática acerca do *Ragnarök*, é visível os destaques que aparecem nas representações visuais a presença de “derrota” eminente dos deuses nórdicos segundo as narrativas, a presença do lobo *Fenrir* ou *Garm*, principalmente a serpente *Jörmungandr* juntamente com o deus mais importante para a mitologia nórdica, o deus *Odin* e a comparência de seus corvos. Mais uma vez, os acadêmicos ainda refletem e sugerem que essas representações tenham associação com a cristandade de alguma forma, principalmente pelas iconografias não serem datadas no período pagão e sim, durante a conversão:

Apesar de todas estas cenas não terem sido representadas iconograficamente na área escandinava durante o período pagão, elas refletem objetivamente uma tradição baseado no culto e simbolismo do lobo, sem maiores relações com o cristianismo. Discordamos dos acadêmicos que pensam que elas foram associadas à pesca do Leviatã e a Jonas e a Baleia pelo imaginário cristão. São cenas que possuem um apelo muito grande para povos advindos de regiões onde os animais selvagens ainda tinham grande impacto no cotidiano e na religiosidade. (LANGER, 2015, p. 99)

As palavras de Johnni Langer (2015), colaboraram para que possamos compreender a construção do mito do *Ragnarök*, se originou no culto e no simbólico principalmente com referências ao lobo e também um considerável distanciamento com a religião cristã. Devemos compreender que apesar de existir acadêmicos de que façam associações entre o mito e suas representações imaginárias, de modo que devemos exercer uma observação crítica e distanciada do objeto para que não se cometa anacronismos e caíamos em naturalizações e comparações equivocadas, logo, a imagem é um instrumento de forte impacto para as religiões.



**Imagem<sup>7</sup>**

Dentro das perspectivas da escatologia nórdica, existe um campo vasto a ser analisado e pesquisado, a iconografia, narrativas, escritos e o que vem após todo campo de análise com as interpretações posteriores no que inclui cultura e sociedade, são de suma importância para a desmistificação e esclarecimentos sobre não só a mitologia nórdica como um todo, mas, também, a temática que atualmente está em ascensão, o *Ragnarök*.

Embora, tenhamos uma iconografia vasta ainda falta informações nesse grande “quebra-cabeças” que é o *Ragnarök* e as correlações que ele estabelece, uma delas é o mito de Balder que ressuscitaria após o fim e governaria o mundo. Dentro do *Codex Regius – Völuspá* – a conexões anteriores ao *Ragnarök* e na versão do manuscrito medieval islandês – *Hauksbók* – que possuem além do poema édico *Völuspá* que trazem textos como *Saga de Érico, o Vermelho* e também a canção de *Vafthrúdnire* referenciada por meio de poemas no *Codex Regius* entre outros, por si só não a sustentação, pois o *Ragnarök* não aparece de forma objetiva.

O *Ragnarök* aparece também *Edda Mayor* de Snorri Sturlusson e desaparece na *Edda Menor* que vai ficar com a terra são os deuses *Vídar* e *Vali*. Podemos perceber que a *Völuspá* acontece é anterior a cruz de Gosforth, como nos diz Johnni Langer (2015), ao fundir a pedra o mesmo realizou uma mistura entre mitos e tradições diferentes e buscou-se de modo articulado

---

<sup>7</sup> Cruz de Sockburn 3A, Durham, Inglaterra, 920-1000 d.C. Fonte: Corpus of Anglo-Saxon Stone Sculpture. Disponível em: <<http://www.dur.ac.uk/sculpturecorpus/>>. Acesso em: 18 de maio de 2018.

harmonia entre as semelhanças com as relações mitológicas cristã revelando *Balder* como antecessor da figura do Cristo para os cristãos.

Ao considerarmos os poemas *Vafþrúðnismál* na visão do pesquisador John Mckinell (1994), caminhamos para compreender que a *Völuspá* está muito mais próxima dos costumes pré-cristão e com isso apresentam-se menos elementos sobre o *Ragnarök*, isto é, a presença pagã em suas escrituras é marcante. Para isso Johnni Langer (2012) e outros pesquisadores utilizam como exemplificação a cena em que *Vithar* abate o lobo *Fenrir* destruindo e rasgando seu maxilar ocorre em *Vafþrúðnismál* e na face Leste da cruz de *Gosforth*. Esse e outros episódios são visivelmente associados com representações do simbolismo católico em que as relações de vingança entre famílias uma ideologia guerreira que marca os pré-cristãos imprimindo seus dogmas pela forma, que criam assim um nexos semântico que deve ser observado a cada movimento de consulta a cada fonte que faz referência ao *Ragnarök*, talvez seja ele um dos mitos mais complexos que temos conhecimento devido as suas pluralidades culturais e simbólicas.

Ao nos deslocarmos ao encontro do *Ragnarök* abre-se um leque de interpretações e a uma variedade relativa de iconografias que não esgotam o tema. Atualmente o mito tem se tornado destaque dentro das mídias, além disso suas representações imagéticas principalmente segundo Schmitt (2007), na Alta Idade Média são pouco exploradas, isso sendo possuimos limites, porém não nos impede de mostra como esse mito torna-se elemento dinâmico e valioso para que possamos compreender como essa sociedade entendia seus mitos e como eles eram passíveis de ser modificados e absorvidos por outras culturas.

Nessa visão a morte de *Odin* faz espelhamentos com o paganismo quando os acontecimentos estão direcionados para o *Ragnarök*, esses fatos estão ligados a ideia de sofrimentos e transformações estruturais dentro do mito principalmente quando o mito passa a ter contato direto a cultura cristã. Isso posto, suponhamos que a mortes dos deuses assim como muitas outras explicações caminhe para uma a perda de elementos da tradição oral vida dos povos do Norte em que com a chegada do cristianismo se faz presente a tradição escrita sobrepondo a oral. Com isso, as imagens pagãs vão sendo lentamente apagadas e dando lugar a conexões culturais híbridas muito parecido com o que segundo Néstor Canclini (1995) em seus estudos relevou que era comum no processo de cristianização o processo de hibridização e mistura de traços da sua cultura com o cristianismo, atividade essa foi fortemente utilizada no processo de colonização no período pré-colombiano na América principalmente com Maias, em que os colonizadores modificaram os santos cristãos dando a eles características daquela cultura.

Nesse paralelo a cruz de *Thorwald* se revele como um artefato da vitória cristã, percepção que não se apresenta na cruz de *Gosforth*, com isso é possível que a *Völuspá* segundo Johnni Langer (2012) foi escrita por um poeta pagão influenciado por dogmas cristãos nos levando a refletir sobre como mito busca responder aos porquês:

(...) todo mito procura fundamentalmente responder a uma certa inquietação sociopsicológica (...) O mito desangustia e ensina porque é um relato sagrado ou ao menos sobre o sagrado, e é um relato sagrado porque acalma a angústia do viver, porque explica o até então incompreensível. (FRANCO JÚNIOR, 1996, p. 22-67)

Consideramos que essas palavras sedimentam nossas considerações sobre o mito e suas faces plurais, na procurar de compreender as relações sagradas e como a sociedade as interpreta. Com isso, as incursões sobre as iconografias sejam ela nos abaulamentos geográficos nas áreas britânicas e seus ricos estudos sobre arqueologia e nas representações mitológicas presente na cadeia dos símbolos é possível compreender as antigas narrativas e suas múltiplas interpretações, de modo que, existem vários suportes que podem nos levar a caminhos iguais ou diferentes quando estamos diante do mito, pois, jamais poderemos compreender o mito em sua totalidade, o mínimo que podemos fazer é interpretar suas faces e como ele se apresenta no espaço social e cultural por meio do simbólico.

Nessa virada em que as tribos germânicas estão vivendo em um período de grandes transformações e rupturas nos séculos IX e X principalmente tendo o Império Franco como referência as narrativas do *Ragnarök* acalentaram os “nobres” guerreiros vivendo um mundo novo e de conquistas expansão que estão alterando as bases da dinâmica cultural com a assimilação de novas ideias. Ao logo do tempo o fim dos deuses já não é mais significativo em tempos de conversão, porém não devemos dizer que ele deixou de existir, uma vez que o mesmo sai do espaço religioso para entrar de vez no espaço simbólico como falou Johnni Langer (2012) na igreja St. Mary, Canfield, Essex localizada na Inglaterra no século XII, foi esculpido uma coluna a deidade maior os escandinavos *Odin* rodeados por seus dois corvos e várias suásticas, revelando pela matriz simbólica que *Odin* se faz presente.

### 3. MITO E MITOLOGIA NÓRDICA NA ARTE OCIDENTAL

Durante o capítulo anterior, tivemos a passagem dos Vikings dentro da religião, cultura e cinema, assuntos que são pertinentes e importantes para a conjuntura de várias pesquisas, como relação da cultura nórdica escandinava na literatura, artes, no cinema e entre outras infinitudes de pesquisas que remetem ao tema. Nesse momento, é crucial dedicar-se a mostra da progressão de como os vikings foram representados ao longo dos anos em vários meios visuais para a sociedade que percorre desde a antiguidade até os dias de hoje. Nesse capítulo, será mostrada as representações plurais dos vikings, abrangendo as diversas maneiras de apresentação do escandinavo no estado da arte, passando pelo classicismo - artes plásticas -, passando pelo início da popularização e transformação dos temas clássicos que são encontrados dentro dos quadrinhos, até sua evolução para o meio cinematográfico.

Esse conjunto, será aprofundado, mostrando várias perspectivas dessa representação, mas, destacando dois principais pontos, religião e cultura, sinalizando onde e como são denotadas as características presentes, o simbolismo presente nas artes plásticas, os aspectos visionários sobre os vikings e escandinavos e sua religiosidade como representação nas artes, os pontos que são fidedignos a história ou que refletem só ao romantismo, que mantém o destaque por um longo período de que os vikings seriam seres bárbaros que vivem apenas de lutas e sangue, que são apontados nas literaturas, contos, e que mais tarde são retratadas no cinema, também será mostrado, as variações relacionada aos vikings com o conceito de super-herói, com forças e poderes sobre-humanos, uma função “melhorada” do que é encontrado dentro dos poderes sobrenaturais dos deuses na religiosidade nórdica, ou grandes aventuras Escandinavas que são apresentadas em diversos quadrinhos de autoria europeia, como *Thorgal* ou do extremo oriente como *Vinland Saga*, assim como os mais populares na trajetória do deus Thor como super-herói nos quadrinhos da Marvel.

Após essa mostra progressiva de como as representações nórdicas no conceito geral foram exploradas e externadas para o mundo visual, será mostrado o aspecto cinematográfico, onde inicialmente eram produções pouco populares, tímidas em meio a um turbilhão de produções que eram baseadas em tendências, como, nos anos de 1920 e 1930, onde a popularização do cinema era voltada especialmente para o faroeste, romance, drama e musicais, especialmente onde iniciam as produções voltadas para a figura do viking escandinavo, começam a tomar corpo na década de 1960 e 1970 aumentando sua produção em meio ao boom de filmes policiais e que retratam sobre guerras, ainda de forma tímida, mas que ganharam grande visibilidade nas décadas de 1990 e durante a primeira década dos anos 2000, retratando

de forma ampla a cultura nórdica escandinava, envolvendo principalmente a religiosidade e a sociedade onde viviam.

Nesse capítulo, a *Edda poética Völuspá 44-66* e *Valfrudnismál 44-54* estarão presentes de forma concreta, sendo essa o cerne da pesquisa, será minuciosamente analisado e trabalhado as conjunturas das narrativas *eddicas* e os filmes sobre o *Ragnarök – Thor Ragnarok* (2017) e *Gaten Ragnarok* (2014), são filmes atuais que retratam sobre o Ragnarök em aspectos divergentes, primeiro, pela sua cultura local de produção, uma coprodução praticamente inteira estadunidense, e a outra, dirigida e produzida por suecos e noruegueses.

Usando não só os parâmetros mitográficos da *Edda*, mas também, cinematográfico e histórico, pontuando detalhes culturais que são encontrados na mitologia nórdica e no *Ragnarök*. Sobre as representações plurais, iremos visar como a religiosidade é tratada, bem como, a arqueologia, mostrando as possibilidades de usar os filmes como fonte de análise, mesmo que, seja direcionado para um grande público em forma de entretenimento. A partir desse direcionamento de público construído, veremos também, a cultura no qual os filmes foram produzidos, sistematizando o conceito de mito e sua interpretação no cinema. A partir do conjunto de ideias e sistematizações, ocorreremos para as interpretações fílmicas analisando quais são os conjuntos fidedignos do filme para com as fontes históricas.

A análise será feita e dividida em aspectos como, a relação dos filmes e a *Edda Poética*, elementos, cultura, personagens e se possuem o mesmo arquétipo. Os elementos presentes no filme, fontes historiográficas e elementos existentes dentro da mitologia nórdica, essas atribuições serão levadas para os dois filmes a serem analisados. A pesquisa tem como metodologia, analisar o filme e seus recortes fazendo um análise comparada entre ambas as fontes, como discussão metodológica utilizaremos, Ferro (1989) e (1992), Deleuze (1995), observando as conexões entre Cinema, História, Mito e Filosofia, ancorado nesses estudos podemos nos lançar para estudos dirigidos presentes e em discussões presentes na História Cultural com Chartier (1985), Burke (2005) e Pesavento (2005) a pesquisa tem como escopo uma análise que se encontra em caráter desenvolvimento tratamos aqui dos primeiros movimentos feito por esse processo de aproximação entre a *Edda Poetica* e o Cinema como fonte histórica.

### **3.1 O Romantismo e a religiosidade escandinava representada nas artes**

A arte em seus diversos aspectos, desde a época romântico, é considerada um dos principais meios de divulgação em todos os continentes, divulgações estas, que são

manifestadas sobre um determinado assunto, como, religião, batalhas, etnia e cultura. Dito isso, foi através da arte que a mitologia nórdica foi divulgada principalmente no Ocidente.

A arte, também, é uma forma de manifestação cultural, através dela, podemos mapear vários caminhos para pesquisa histórica, social e religiosa de um povo, pelos seus costumes e tradições que são manifestadas na música, em telas, pedras, tapeçaria e entre outros que venham contar a história de forma visual. Se tratando da mitologia nórdica, as artes e a religiosidade, foi bastante retratada e representada durante o período romântico - séc. XVIII, as características do panteísmo dominaram essa representação sobre os nórdicos.

Contextualizando essa primeira imagem, vemos uma mescla clássica no romantismo de objetos presentes não só nas descrições sobre imagens da mitologia em geral (isso inclui a grega, nórdica, celta, ou qualquer outra que seja representada) esses objetos presentes, podemos notar a conexão de elementos descritos tanto no cristianismo (harpa) como algo angelical, sublime, como também em outras mitologias como a mitologia grega e a celta. essa conjuntura é conectada pelo fato de essa obra, mostrar o *Hall* dos deuses Asgardiano, Valhalla, almejado pelos guerreiros vikings, e a presença de seres, nesse caso, Filhas de Ägir, como mencionado na obra. Nas mais diversas interpretações, o comparativo dos nórdicos com a cristandade e outras mitologias anteriores a nórdica, é comum, principalmente pelo contato dos cristãos com os nórdicos no início do cristianismo, restando alguns resquícios dessa integração nas artes e as semelhanças de poderes de deuses nórdicos com outros deuses a exemplo da mitologia grega.



**Imagem<sup>8</sup>**

---

<sup>8</sup> Nixes e as Filhas de Aegir uma pintura a óleo de 1850 pelo artista sueco Nils Blommér. Representa Näcken, tocando uma harpa, junto com afilhado deus do mar Ägir em uma água escura e enluarada. No fundo está a silhueta da ruína do castelo de Stegeborg. A maneira como a pintura misturava motivos de crenças populares e mitologia

Essas representações podem ser vislumbradas a partir das idealizações de como seria a o lado mítico, o *Hall* dos deuses e também as interpretações de tudo que remete a religiosidade nórdica escandinava em imagem. Comum na época do romantismo em vários seguimentos das artes que remete a religião e a humanidade, onde muitas vezes podemos ver a interação entre eles, nesse caso, a interação entre humanidade e divindade onde sempre permanecem em harmonia e unidos em uma mesma imagem. Essas colocações estão presentes desde as estelas onde as figuras e símbolos reproduzia suas crenças e significados, as embarcações, tudo que permeia a arte faz parte de uma cultura, sociedade e seus costumes. Com a mudança das artes, os conceitos, movimentos e tendências artísticas, a mitologia nórdica na arte oitocentista respondeu ao “padrão” em vigência da época, inspirada nas esculturas greco-romanas, no medievo, sociedade e religiosidade nórdica, juntos em um único contexto. O surgimento de estereótipos se deu pelos acessórios e vestimentas e aparência física, levando a uma concretude principalmente no espaço da sétima arte.

A representação dos nórdicos nas artes se mantém presente muito antes do período romântico, desde sempre, durante sua ascensão, os nórdicos sempre procuraram manifestar através da arte, o quanto era representativa e rica a sua cultura, habilidosos em esculpir, a manifestação da arte nórdica era existente em estelas, tapeçarias até na estética de seus navios, quando nós voltamos as pedras (runestones) vemos que a infinidade de interpretações sobre as imagens é imensa. O culto aos deuses e deusas, as valquírias, batalhas e os animais, são sempre bem representados na arte escandinava, muitos deles usados de forma decorativa e outros sendo cultuados. Até a chegada do cristianismo na Escandinávia, o fragmento encontrado deixado por esse povo é rico e importante para a história e sua evolução, a mistura de crenças – o cristianismo e o panteísmo nórdico- mostram as mudanças que passam a ser retratada nas artes. Em todo momento, a mitologia nórdica é bem representada dentro das artes, inclusive no período romântico, onde a exibição e manifestação folclórica e mitológica se manteve em evidência até o seu fim.

O homem medieval vivia, efetivamente, em um mundo povoado de significados, referências, supra sentidos, manifestações de Deus nas coisas, em uma natureza continuamente uma linguagem heráldica, na qual um leão não era só um leão, uma noz não era só uma noz, um hipogrifo era real como um leão porque, como este, era signo, irrelevante existencialmente, de uma verdade superior. (ECO, 1989, p.72)

---

nórdica era típica da associação Konstnärsgillet , onde Blommér foi incluído, como anteriormente no sindicato Götiska. O motivo do modelo é o poema Näckan de Arvid August Afzelius de 1812, também conhecido como Näckens polska e Deep in the sea em colinas de diamantes. Disponível em: <<https://www.europeana.eu/portal/pt/explore/people/58116-nils-blokker.html>>. Acesso em Janeiro de 2019.

No romantismo, na sua grande parte provem da característica mais popular quando se remete a este povo (o panteísmo) percorremos sobre vários artistas em meio as artes do período, onde vemos batalhas dos grandes deuses da mitologia, a própria representação desses deuses com suas individualidades, onde remetiam sobre qual papel ou função deliberavam sobre o mundo e os que creem, os animais que fazem parte dessas representações estão sempre presentes, a exibição de virilidade e força, animais, deuses e heróis sempre agradavam os olhos da arte sobre os nórdicos. O conceito do romantismo nas artes, mostra a sensibilidade que era pregada através da imagem.

Assim, podemos encontrar o conceito “romantismo” numa referência mais geral e ampla que diz respeito a toda uma tendência da cultura moderna em direção ao individualismo e ao reconhecimento da subjetividade humana. Mas podemos também perceber nesse conceito uma visão mais crítica e historicista à crítica da arte, que busca entendê-lo com um estilo artístico expresso nas obras de arte de determinado período. (COSTA, 2009, p. 142)

Geralmente, as interpretações acerca das passagens dos deuses da mitologia nórdica através das artes no romantismo, são designados em suas mais diversas representações como seres adeptos de força, poder e coragem. Podemos analisar vários artistas da época que retratam em suas obras, os grandes heróis mitológicos lutando com bravura contra os inimigos, algo crucial a ser observado, são as características físicas nas quais são evidenciadas nos personagens mitológicos, Thor, em suas características, forte, loiro, *Odin*, de aparência mais velha com seus dois corvos a postos, são os dois principais que, mais tarde, se tornou mais evidenciado e virou inspiração para diversas histórias baseadas nos nórdicos, como a literatura, artes plásticas, quadrinhos, animações e por conseguinte, o cinema.

Quando se trata das navegações escandinavas e *Ragnarök*, a arte no romantismo, foi o precursor dos estereótipos sobre os vikings e escandinavos, as transformações dos personagens épicos em suas características físicas que, em sua estética, levaram de um europeu da idade média, a traços greco-romanos, onde denota a fortaleza e valentia.

A sociedade nórdica da era *viking* conheceu diversas representações artísticas desde o período medieval, mas certamente o período oitocentista foi o que mais contribuiu para sua popularização. Muitas imagens e estereótipos foram moldados pelo romantismo e sofreram continuidade com a sétima arte já no século XX. (LANGER, 2015, p. 156)



**Imagem<sup>9</sup>**

Quando se trata da interpretação de imagem e primeiras impressões, fica estampado a beleza da arte romântica com a padronização e implementação de vários contextos socioculturais. Ao olharmos em profundidade logo atrás do primeiro plano de imagem vemos um personagem que nos reportam a mitologia grega, a exibição do nu como belo e sublime, faz parte das características de algumas pinturas. Lembrando também que, as obras possuem a essência do pintor, o estilo e o movimento que segue, dando assim, novas características a arte.

Muito além apenas da arte e a representação, o romantismo que mostrava os personagens *vikings*, escandinavos, navegações e o panteão nesse período, narrava através da imagem a religiosidade e a mitologia que compunha o povo nórdico. A presença frequente de criaturas mitológicas, a arte expressa no movimento romântico pode ser considerada como uma espécie

---

<sup>9</sup> Thor Battering a Serpente. Óleo sobre a tela do pintor suíço Johann Heinrich Füssli de 1788. O pintor apresentado buscou sempre nas suas representações transitar entre o Neoclassicismo e o Romantismo Disponível em: <<https://www.hisour.com/pt/henry-fuseli-15999/>>. Acesso em: janeiro de 2019.

de “espelho cultural” na sociedade moderna. Seguindo tendências culturais, como a própria pintura, música, dança, escultura, literatura, teatro e cinema.

O movimento da arte romântica denota a apropriação e criação de uma cultura de imagem, onde a partir dos estereótipos montados pela expressão configura-se através do tempo, a influência absorvida, assim como os romanos criaram, se inspiraram e se apropriaram da cultura grega, no período do império romano e helenismo. O encaixe das artes com o processo mitológico, mostra o ganho de força onde a partir das imagens no romantismo se propagou a mitologia nórdica.

O modelo empregado de que a arte romântica é o espelho cultural sobre a mitologia nórdica, será mostrado subsequentemente no terceiro capítulo e aprofundado, não apenas em imagens em movimento, como as imagens estáticas como, a expressão a arte na literatura. O modelo do Thor mitológico, loiro, forte e seus poderes e denominações como “o Deus do trovão” remete ao espelhamento do que foi mostrado nas artes românticas.

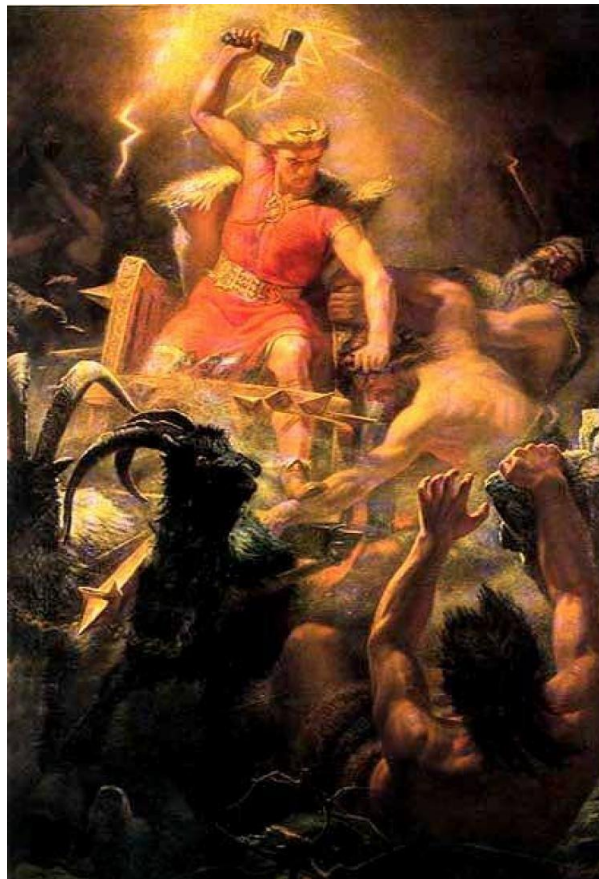


Imagem <sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Thor's Battle Against the Jötnar. Óleo sobre a tela do pintor sueco Mårten Eskil Winge, 1872. Disponível em: <<https://throwbackthorsday.wordpress.com/2014/09/04/thors-battle-against-the-jotnar-1872-throwbackthorsday-for-9414/>>. Acesso em: janeiro de 2019.

Entra uma gama de imagens que são perpetuadas nas obras sobre os nórdicos, esta é uma de várias que possuem não só as características aproximadas do que é relatado na *Edda Poética*. Thor em confronto com os gigantes, como diz propriamente no título, e sendo puxado por uma carruagem com bodes. Os fragmentos do simbolismo da mitologia nórdica estão nos detalhes – *close* no seu cinturão – como a presença da suástica e o Mijolnir.

Continuando a análise para as imagens representativas da era do romantismo, vemos a fidelidade que os artistas buscavam mostrar quanto as narrativas nórdicas, principalmente em relação aos deuses, nesse caso, o deus Thor. Na imagem, não detalham os dois bodes por inteiro, apenas um aparece em primeiro plano e outro aparece incompleto, se trata de *Tanngrisnir e Tanngrjóstr*, os bodes que puxam a carruagem do deus Thor.

O romantismo empregado na mitologia mostra o deus como o típico herói. A mitologia nórdica é cercada de eventos bem estruturados em relação a sua história e escrita de forma interessante e poética. Os deuses, em escala religiosa e mitológica, são considerados poderosos, sublime e possuem um papel importante em seu contexto, o que diferencia entre o deus mitológico empregado na *Edda Poética* e na estética heroica do romantismo, é a sua presença perante o contexto social escandinavo.

O deus Thor, torna-se o mais representado dentro das artes, nas quais, por consequência se torna o deus mais e o que mais sofre com mutações nas suas características físicas ao decorrer do tempo em suas representações nas artes, passando por várias fases, mantendo apenas as características onde se apresenta sendo loiro, forte. Evoluções e mutações presentes perduram nas vestimentas que o deus mitológico é representado, mantendo a sua “função” no aspecto determinado pela religiosidade nórdica. Isso não implica que os demais deuses e as criaturas presentes na mitologia nórdica não tenham passado por uma série de mudanças em suas representações, estes, apenas mostrou ser em baixa escala. Vemos as variações da representação em imagens que fazem a correlação com a mitologia nórdica em termos estéticos, permaneceu até o final do período oitocentista, após essa fase, podemos ver obras mais recentes que passam a relatar de forma fidedigna e histórica como o Deus Thor ruivo.

Foi nas obras artísticas que os povos depuseram as concepções mais altas, onde as exprimiram e consciencializaram. A sabedoria e a religião concretizaram-se em formas criadas pela arte que nos oferece a chave para decifrar o segredo da sabedoria da religião dos povos. Religiões há em que a arte foi o único meio que a idéia nascida do espírito utilizou para se tornar objeto de representação. (HEGEL, 1974, p. 86)

Nas histórias onde envolve a mitologia nórdica, os deuses se mantem presentes ou onipresentes em todos os momentos na vida e rotina dos escandinavos, nelas, encaixam-se agricultura, navegações, na arte romântica, pouco mostra esses momentos onde os deuses sejam exaltados pelos escandinavos.

Entre outros momentos encontrados dentro do romantismo nas artes em relação aos nórdicos, podemos ver um grande destaque ao panteão nórdico, este, ganhando grande espaço no período. Muito embora as artes tenham sido feitas por pintores europeus e escandinavos, as artes sobre a mitologia nórdica do período romântico vieram ganhar força em suas análises na metade do século XX, sendo usado como principal meio de difusão no Ocidente para assim, inspirar outros meios artísticos que viriam ser apresentadas mais tarde não só no Ocidente como no mundo todo na qual tivessem acesso as artes.

Podemos ver nos primeiros filmes que relatam a mitologia nórdica a semelhança com essa obra, com a presença remetida a religiosidade e ao que mais tarde, os detalhes nas vestimentas e capacetes viraram parte do figurino dos personagens nórdicos no cinema, assim como a mostra da naturalidade em relação as divindades nórdicas com humanos comuns.



**Imagem<sup>11</sup>**

---

<sup>11</sup> Idun and The Apples. Pintura de James Doyle Penrose de 1890 óleo sobre a tela. É uma deusa que pertence à tribo Aesir das divindades. Seu papel na mitologia pré-cristã e na religião dos nórdicos e de outros povos germânicos é infelizmente obscuro, mas ela aparece proeminentemente em um dos contos mitológicos mais conhecidos, O seqüestro de Idun. Neste conto, que nos vem do poema skaldic Haustlöng e da Prosa Edda, Idun é descrito como o dono e distribuidor de uma fruta que transmite a imortalidade. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Idun>>. Acesso em: janeiro de 2019.

Na figura acima, uma das poucas representações da deusa Idun, que na mitologia nórdica seria a deusa da primavera e que fornece maçãs da juventude para outros deuses e deusas, a imagem representa exatamente esse feito, na imagem em si, mostra a preocupação em retratar os personagens mitológicos de forma harmoniosa com o contexto narrativo, vestimentas relacionadas ao medievo e características nórdicas.

Contextualizando as imagens nota-se que a estética sobre o viking no período foi o inspirador e se tornou a fonte para a construção do escandinavo na atualidade, como já citado, os aspectos *físicos* do nórdico loiro e forte esteve sempre presente desde o período romântico, e as vestimentas representadas também são aplicadas nos greco-romanos.

Os grandes expoentes do Romantismo histórico são alguns pensadores alemães do início do século XIX: os dois Schlegel, Wackenroder, Tieck. Por trás do pensamento religioso deles encontra-se ainda o desejo de revalorizar a tradição cultural germânica, repleta de temas místicos, como alternativa ao universalismo classicista. Em suma, não se trata de uma concepção nova e orgânica do mundo que se segue a uma outra, decaída, mas de um aprofundamento do problema da relação entre os artistas e a sociedade do seu tempo. (ARGAN, 1992, p. 28)

A representação da religiosidade escandinava é bastante vasta e segue uma sequência interessante sobre o eixo religioso. Tendo em vista que, a Escandinávia foi um dos lugares onde a cristandade aplicou a religiosidade cristã, os nórdicos tiveram sua passagem do paganismo, seguindo por um meio termo encontrado na mescla entre paganismo e cristianismo, até sua diminuição, sendo praticada ainda nos dias de hoje por pequenos grupos. Como dito anteriormente, a fase do romantismo foi precursora dos estereótipos sobre a mitologia nórdica e também outros contextos em geral que se fixaram até os dias de hoje, onde, ainda não foi quebrado por completo.

Outro ponto que é inserido sobre a religiosidade nórdica, são algumas práticas que também foram evidenciadas em obras até o período pós-romântico, essas práticas são ilustradas principalmente relatando os funerais escandinavos, geralmente, com a presença de algumas figuras do panteão nórdico, a chegada do guerreiro viking em Valhalla, esses pontos são bastante coerentes em relação com a Edda Poética, contos e sagas relacionadas à mitologia nórdica.

É notável que durante o período romântico, não é mostra aspectos do cristianismo presente nas pinturas, mostra uma mitologia na sua forma crua e bastante representativa, elas não se mesclam sobre tal feito. A representatividade na forma sublime assim como as pinturas que são encontradas durante o período sobre o cristianismo, são expressas nas obras.

No período romântico, era frequente mostrar através das artes o cristianismo, principalmente na arquitetura e nas artes plásticas, e como por muitos anos, foi perpetuada a ideia de que os vikings e escandinavos eram na sua completude bárbaros sanguinários e isso, fica explícito em algumas obras. Na imagem acima, se trata de um ritual de funeral viking, e ainda assim, perceber os elementos desses estereótipos. As obras de Nils Jakob Blommér e as pinturas sobre o panteão nórdico, mostra a singularidade da religiosidade escandinava, os rituais, os deuses em sua interação de forma quase retratista.

### **3.2 Representações Artes plásticas**

Seguindo o lineamento das artes no período romântico, podemos perceber que a representatividade sobre os vikings escandinavos é forte e concreta, principalmente quando se trata do aspecto religioso, embora crie um molde e perspectivaas de quem seriam os nórdicos de forma pitoresca ao que seriam os escandinavos em sua sociedade, se manteve sólido até os dias de hoje, inspirando vária outras categorias de expressão artística, seguindo o modelo moldado pelo romantismo.

Durante o período oitocentista, temos várias influências sobre a mitologia e a estética romântica pelas artes plásticas, as representações, deste modo, em sua maioria evidenciam os deuses e suas particularidades de forma individualista e retratista em sua estrutura, outros em posição de batalha, com fidelidade em detalhes do que é visto e lido sobre a mitologia nórdica como encontrado nas esculturas dos edifícios de Carlsberg. Inserindo junto as obras, podemos notar a presença de grandes simbologias, por exemplo, as criaturas mitológicas como os corvos de Odin, os bodes nos quais puxavam a carruagem do deus Thor, representações de figuras apresentadas em poemas escaldicos, por conseguinte o Ragnarök. As peças chave que formam a mitologia nórdica em sua completude e seus personagens que constroem a história de forma harmoniosa, são representadas algumas de forma iconica, outras como um complemento do que seria a mitologia.



**Imagem<sup>12</sup>**

As artes plásticas inserida na mitologia é bastante evidenciada, principalmente nos países que se encontram no perímetro europeu. Representação de divindades, deuses, embarcações e arquitetura, tudo que é inserido nas artes plásticas são inseridas no contexto mitológico e não mitológico. O romantismo e o classissismo deixou fortes marcas sobre as artes plásticas principalmente na Europa, com isso, quando se trata do norte europeu, fica evidenciado a importancia da religiosidade e da necessidade de representação. Nesse quesito, dentro da pesquisa, o que se destaca como o principiante sobre as artes plásticas e suas representações mitológicas, se refere a grécia antiga, a maioria das esculturas escandinavas foram feitas após ou durante o período romantico, assim, adquirindo algumas características da mesma. As esculturas sempre estão presentes em locais cujo a arquiteutura favoreçam as obras e hoje em dia, estão disponíveis em museus, grande maioria, são do séc. XIX.

---

<sup>12</sup> The Ragnarök Frieze. Friso com imagens representativas sobre o Ragnarök do escultor alemão Herman Ernst Freund entre 1825-1826. Disponível em: <<http://www.germanicmythology.com/works/FreundArt.html>>. Acesso em: janeiro de 2019.



**Imagem<sup>13</sup>**

Nas artes plásticas podemos fazer um breve comparativo acerca da obra com a pintura do Eskil Winge – imagem 03 – a presença da suástica, carruagem puxada por bodes fazem parte do contexto mitológico acerca do deus *Thor*, no qual, posteriormente, as características presentes nas duas artes que foram comparadas, não se perpetuaram nos cinemas e nos quadrinhos.

O mito e a mitologia nórdica na arte ocidental e nas artes plásticas, tem sua representatividade bastante peculiar, o imaginário social perante a mitologia e as expressões artísticas é um grande ponto privilegiado para estudar a religiosidade nórdica, dessa forma, por não haver livros sagrados ou sacerdócio, as narrativas míticas foram representadas mais tarde pelas artes, pelas poucas evidências que restaram pela ancestralidade remontando as crenças mágicas, detalhes historiográficos e religiosos.

Não havia sacerdotes, livros sagrados nem hierarquias. Os padrões de crenças em deuses, narrativas míticas e os tipos de ritual eram variáveis conforme a região e a categoria social dos envolvidos. (LANGER, 2015, p. 156)

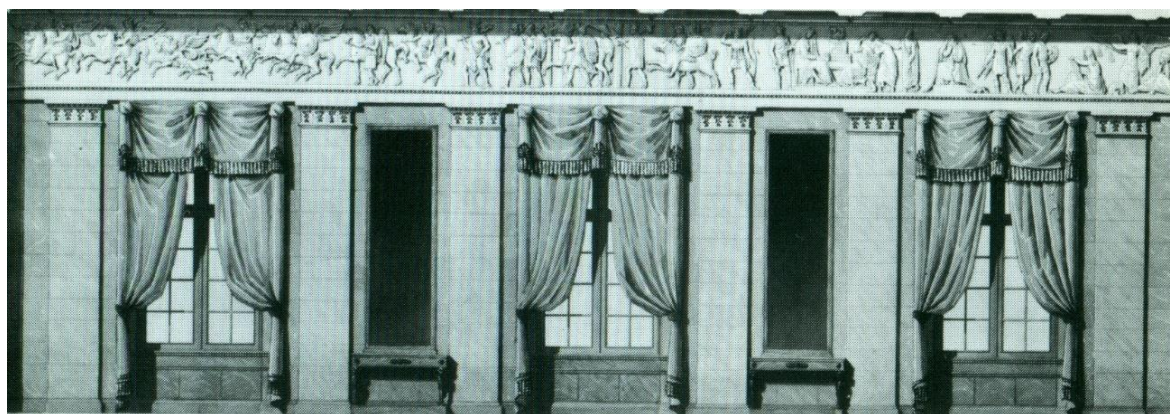
As abordagens quanto a violência que é estampada sobre as práticas dos vikings, também é evidenciada nas artes oitocentistas e nas artes plásticas, nas esculturas, as batalhas de deuses e entre os deuses são colocadas em evidências, os personagens mitológicos como *Odin*

---

<sup>13</sup> Guden Thor med Thors hammer og gedebukke do escultor Mads Jensen 1901. Foto Scanpix Noruega. Disponível em: <<https://scanpix.no/spWebApp/view.action?sid=18>>. Acesso em: janeiro de 2019.

e as *Valkirias* são postos, geralmente de forma individual. As esculturas com poses retratistas mostram a particularidade de cada divindade.

Dos artistas que mais evidenciam a mitologia nórdica com grande erudição e maestria, Hermann Ernst Freund se destaca pela apresentação, e expressão de suas obras levando a pesquisadores e curiosos a ampla capacidade de interpretação sobre a cultura e religiosidade escandinava, vemos os exemplos nos frisos sobre a escatologia nórdica, a exemplificação é dada com detalhes, uma grandiosa escultura que trata sobre o *Ragnarök*. Como vemos na imagem abaixo, os detalhes e as figuras das artes plásticas que ilustram o *Ragnarök*, detalha desde a grande batalha com a Serpente, quanto o conflito entre os deuses.

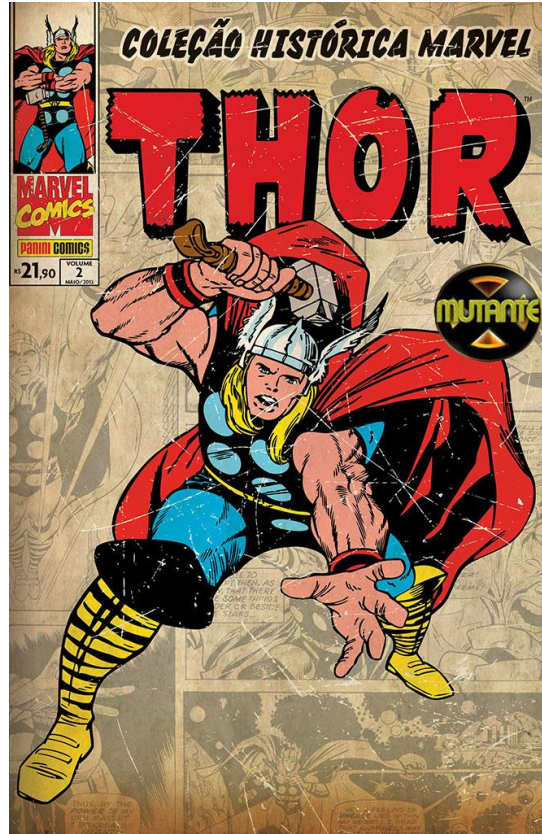


**Imagem<sup>14</sup>**

Após a passagem oitocentista com a chegada do séc. XX e a popularização das artes na qual representava a religiosidade dos povos através de esculturas e pinturas, os quadrinhos chegam para popularizar ainda mais o cenário mitológico nórdico. Nesse contexto, não será avaliado os primórdios das histórias em quadrinhos e sim, o processo da mitologia nórdica nas *HQ's*. Mais de um século existindo no nosso meio social, as histórias em quadrinhos vêm acompanhando o desenvolvimento e o crescimento das artes, dos meios e técnicas audiovisuais. É importante ressaltar que o referencial adotado para os quadrinhos e a representação da mitologia nórdica que será adotado aqui, serão os quadrinhos produzidos nos Estados Unidos, principalmente na década de 70 e 80 na editora Marvel.

---

<sup>14</sup> The Ragnarök Frieze fotografia do autor Herman Ernst Freund 1833. Disponível em: <<http://www.germanicmythology.com/works/FreundArt.html>>. Acesso em: janeiro de 2019.



Imagem<sup>15</sup>



Imagem<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Capa do HQ's de Thor. Disponível em: <<https://www.baucomicsshop.com.br/produto/colecao-historica-marvel-thor-volume-2-hq-gibi/>>. Acesso em: janeiro de 2019.

<sup>16</sup> Personagem Thor e sua representação nos quadrinhos da Marvel Comics. Disponível em <<https://quadrinhos.wordpress.com/category/comics-quadrinhos/marvel-comics-quadrinhos/thor/>>. Acesso em: janeiro de 2019.

A mitologia e seus mitos transformados em heróis, busca representar o mundo em que vive naquele momento, dependendo da interpretação de cada um que se obtém contato. Muitas vezes, são dados como formas de críticas social, permitindo estudá-los e conhecê-los de forma dinâmica a história, cultura e sociedade.

Até os dias de hoje, uma das principais fontes de propagação sobre diversas mitologias, inclusive, a mitologia nórdica, se encontram presentes dentro da literatura infanto-juvenil, a mostra fantasiosa e heroica dos personagens, adicionando elementos, contextos e realidades diferentes do que foi inserido no período romântico. É notório que o emprego dos estereótipos que foram disseminados no século anterior, ganharam força, levado para a sociedade por muitos anos a crer que os nórdicos possuíam as características apresentadas. As representações dos nórdicos nos quadrinhos e a mitologia apresentou-se de forma restritiva a poucos elementos, contando a história de forma avulsa e destacando a heroicidade do personagem – não é a intenção dessa dissertação abordar um grande número de histórias em quadrinhos, desde seu surgimento com a temática da mitologia nórdica até os dias de hoje, assim como especificá-la e explicá-la nos mínimos detalhes, porém, será importante exemplificar alguns que possuam a presença da mitologia nórdica, e que são importantes na representatividade religiosa– nesse contexto podemos ver a presença do romantismo nas representações dos quadrinhos. Algo que foi bastante disseminado entre esse período acerca dos escandinavos, foram os capacetes com elmos ou com chifres, evidenciado principalmente nas primeiras *HQ's* da *Marvel*.

A mitologia nórdica ficou cada vez mais conhecida através dos quadrinhos, que foram classificados como “baixa cultura” ainda nos primórdios do seu surgimento. A linguagem e temas mais adultos elevaram a cultura dos quadrinhos, a facilidade de diálogo entre os mais jovens, levaram essa expressão artística a ascensão e a disseminação de outras culturas principalmente no Ocidente. A representação nos quadrinhos, revela os deuses de *Asgard*, estes possuem a importância fundamental no Universo Marvel, dentro desse ângulo sobre os *Asgardianos* nos quadrinhos, vemos que o deus Thor se tornou um dos principais heróis.

A semelhança presente dentro dos quadrinhos, é a supremacia do deus *Odin*, que, apesar de não ter os holofotes predominantes no deus, é a peça chave para entender o universo *asgardiano* no *HQ*, na qual, essa semelhança provém da *Edda Poética*, assim como, nos quadrinhos sobre o deus Hércules e a referência à Grécia antiga (olimpianos no universo Marvel), para haver a relação de conexão de quem é e do que se trata tal personagem, precisa dos demais deuses do panteão grego, principalmente a supremacia de Zeus. Se tratando não só dos personagens, mas, também, dos objetos que fazem parte do contexto *Asgardiano* nos quadrinhos, o martelo de Thor, ou, o *Mjolnir*, como conhecido na literatura e na *Edda Poética*,

também sofreu algumas mutações em relação a sua imagem e estética desde o romantismo. A inserção de outros objetos que são inexistentes nas referências sobre a mitologia nórdica como, o elmo alado, vestimentas futuristas e capa digna de um super-herói

Essas características foram empregadas mais tarde também em filmes, o conteúdo que cerca a mitologia nórdica nas artes visuais e no audiovisual é repleta de referências para com os deuses, quem são e o que fazem e repleto de estereótipos na sua estética. Aqui não temos a pretensão de explicar e seguir a generalização de que todas as expressões artísticas se encaixam nesse conceito de estereótipo, mas sim, as mais populares. Dessa popularização, podemos observar a imagem a seguir que encaixa nos estereótipos do nórdico no Ocidente.

Dos fragmentos que se aplicam os estereótipos que foram introduzidos aos poucos na sociedade, temos a imagem acima a representação do deus Thor nos quadrinhos da Marvel ainda nos seus primórdios, com o capacete de elmo alado, figura loira e de grande força física, geralmente muito associado aos “bárbaros” ou aos vikings na era Medieval e retratado também nas pinturas durante o romantismo.

O objetivo de mostrar um panorama geral e sintetizado de como a mitologia nórdica é apresentada no cinema. O mito por si só é um tema que vem ganhando bastante relevância tanto nos estudos acadêmicos como também nas mídias de uma forma geral, desde a literatura em seus subgêneros onde atende um público juvenil como também documentários acerca do mito trabalhado seja ele religiosamente como socialmente alegando a cultura de um país, povo ou continente.

A palavra Mito que vem do grego *Mythós* cujo significado vem de relato, lenda ou invenção, de caráter etnográfico, está presente em diversas religiões e todas elas, abundantes no quesito de figuras, símbolos, divindades e deuses. A busca da interação entre cinema e religiosidade parte da invenção e estereótipos de personagens que tem como inspiração, os deuses, seus nomes e função, o panteão, bem e o mal, atritos, benevolências e entre outros adjetivos que são dados ao conjunto originário do mito, que estão presentes nos dois universos de conhecimento e interpretação, o cinema e a religiosidade.

Dentro do campo analisado, a cosmogonia e mitologia são os mais prestigiados no mundo literário e audiovisual, através do aspecto cultural, social e científico, a busca por demonstrar, entender a origem de tudo e a sua escatologia com senso de criatividade ou ceticismo. A mitologia mais famosa desde o seu triunfo é a mitologia grega, o panteão grego, os contos como os 7 trabalhos de Hércules, as representações de *Zeus* desde a literatura até as animações de Hércules (1997), levaram o conhecimento da mitologia desde crianças à adultos, facilmente encontrado nos livros didáticos de história, disseminou tanto o entretenimento

quanto o conhecimento sobre a Grécia antiga, o comportamento do seu povo, como vivia a sociedade e a sua política. Expandindo para as artes como o Busto de Zeus<sup>17</sup> em Otricoli<sup>18</sup>, é um dos exemplos como a mitologia grega ficou famosa pelos seus contos e pela organização da sociedade, apresenta uma aparente fidedignidade ao contar a história dentro de filmes heroicos e animações, tornando-se quase um clichê cinematográfico. Porém, nem todos os resgates mitológicos permanecem fiel as histórias, documentos, oralidade, o caso que vem ganhando força, visibilidade, discussão e repercussão é a mitologia nórdica que se tornou um assunto recorrente quando se trata de estereótipos dentro da cultura e da mitologia.

Quando se trata da mitologia nórdica, diferente da grega, geralmente não é expandido para a cultura e sua organização, pouco é comentado acerca do tema relacionado a tal temática, mas sim, utilizam dos propósitos epistemológicos da palavra mito e a mitologia para criar e recriar o mundo que se encontra dentro da mitologia, logo, apropria-se dos aspectos físicos e comportamentais dos deuses nórdicos segundo as representações populares, personificando quem eram os nórdicos e o que faziam associando os mesmos comportamentos aos Deuses do panteão nórdico. Nota-se que, costuma-se fazer comparativos entre os deuses nórdicos e os personagens por conta de um comportamento em específico, um exemplo, Na série Vikings, em diálogos com personagens, suas ações e personalidade o apontamento é “forte como Thor” “sábio como *Odin*” “trapaceiro como *Loki*”; geralmente as interpretações acerca da mitologia nórdica vem do estereótipo de um povo juntamente com a onipresença dos deuses do panteão, seja apenas em forma de diálogo ou em um comportamento do personagem.

O modo de como a temática é retratada dentro das mídias, é completa de oscilações, essas, gerada pela gama ampla de filmes sobre a mitologia nórdica, expressada e interpretada de várias maneiras pelo público, isso interfere de como a imagem vai ser vendida dentro do comércio cinematográfico, as diferentes propostas que cercam a imagem da mitologia nórdica depende, não em sua grande maioria, da imagem daquilo que o público “acredita” fazendo com que muitos filmes com relevância sobre a temática, sejam repletos de estereótipos. Geralmente, as propostas referentes a mitologia nórdica possuem mais fidedignidade e são refletidas de forma culta e conceitual quando são produzidas em sua origem matriarca, ou seja, nos países nórdicos, algumas poucas produções norte americanas se sobressaem, as mesmas possuem uma melhor atribuição acerca da estética influente, popularização do imaginário viking, alguns com elementos fantasiosos e outros com a ausência do mesmo. Partindo desse pressuposto, o mercado audiovisual perante estes elementos da mitologia, mostra uma ampla vantagem para

---

<sup>17</sup> O busto de Zeus encontra-se em Otricoli – Sala Rotonda, Museu Pio-Clementino.

<sup>18</sup> Otricoli: comuna italiana onde situa-se o *Musei Vaticani* (Museu Vaticano).

análise e comparativos, uma delas, acerca da relação da mitologia nórdica com os personagens vikings e escandinavos e os deuses do panteão e como são representados.

Diferente como já citado a mitologia grega, os deuses nórdicos não são retratados em animações, principalmente, nas décadas de 80 e 90, onde estava em alta as grandes animações da Disney, principalmente quando se trata da mitologia grega. O destaque para a mitologia nórdica susteve em filmes e quadrinhos, retratando os deuses nórdicos de forma dinâmica e ao mesmo tempo, singularizando e mantendo como núcleo o deus Thor. Trabalhar com a mitologia nórdica possui variados aspectos que permeiam a palavra, o mito em si, como ele é interpretado, o que está presente nos documentos, como ele é apresentado e representados nos meios que tenham acesso ao público; cinema, literatura, games, séries. A temática pode ser trabalhada de forma maleável, - buscarei nesse capítulo, tratar a fonte mitográfica e a mídia em um contexto sintetizado. Para não se tornar algo massivo, ou confuso pois existe uma ampla gama de conteúdo midiático a ser analisado, contudo, fugiria do contexto principal - aqui será estudado juntamente com a fonte o assunto relacionado ao *Ragnarök*, tema que ainda é recente por estar presente na cultura pop.

O filme *Ragnarök* 2017 produzido pela Marvel, é obviamente o filme mais bem-humorado que foi lançado pela mesma produtora, retirando essa característica de humor, os personagens e sua forma de agir lembram os contos românticos que envolvem a mitologia nórdica. Stan Lee e Jack Kirby, foram responsáveis por fazer um trabalho impreciso sobre a mitologia nórdica, mas, em nenhum momento eles quiseram realmente fazer isto, foi usado apenas a representação do Deus como a divindade heroica em busca do entretenimento, o ensejo desse trabalho é “fazer de conta” que os criadores tiveram a intenção de fazer algo fidedigno à mitologia nórdica, aqui faremos os breves comentários acerca do *Ragnarök* no cinema e como ele é representado nas *Eddas* poéticas.

Em termos gerais, os personagens existentes no longa estão presentes também nas *eddas*, isso é incontestável, entrando em um processo mais avaliativo, as histórias épicas, *edda* poética e a literatura acerca da mitologia, estão repletas de assassinatos, práticas religiosas divergentes, tendo em vista que os nórdicos não possuíam uma religião e sim práticas religiosas. A partir daí, vem as análises mais minuciosas iniciando pelo deus Thor. A divindade no filme se apresenta sem barba, loiro, apenas com seu *mijolnir* podendo “voar” com o mesmo, ter acesso à *asgard*, onde o comando para o *mijolnir* e sua força não vem apenas dele próprio, mas, também a partir do um cinto, afeições por uma humana cujo seu nome é Jane Foster no *Universo Ultimate*. Ocasionalmente, estas características vem desde os quadrinhos publicados em sua

primeira aparição no *Journey into Mystery*<sup>19</sup> em agosto de 1962, divergindo quase que totalmente do Thor da mitologia nórdica, com exceção do nome e por ser o deus do trovão, as únicas características que prevalecem tanto no Deus do *Universo Ultimate* quanto na mitologia nórdica, as características desta divindade diferente do que é apresentada ao público, era Ruivo, tinha barbas, e, ao contrário do que é mostrado ele não pode voar e sim, a exceção do uso da carruagem puxada pelos bodes Toothgnasher e Toothgrinder, as afeições do deus na mitologia se dá com a Deusa *Sif*.

O deus *Loki*, nos filmes da Marvel, é tido como o deus da trapaça, inimigo de forma definitiva, na mitologia nórdica o deus *Loki* era tido apenas como Deus da trapaça, apenas pregando peças em outros deuses. Na mitologia, o próprio *Loki* deu à luz a deuses, monstros e a própria *Hela*, onde no filme *Ragnaök*, *Hela* é considerada a irmã da divindade. *Odin*, um deus da paz, da sabedoria pai do deus *Thor* e pai adotivo do *Loki*, uma relação amistosa, o que não ocorreria se todos os demais personagens se encontrassem frente a frente com o deus na mitologia nórdica, *Odin* era considerado o Deus da guerra, nas práticas religiosas, *Odin* tinha a jurisdição do conhecimento, a sua história para com a mitologia nórdica diverge do universo Marvel onde seus poderes foram convertidos apenas para algo chamado *Odinforce*, um poder único e maciço que pode ter uma infinidade de utilidades. Após essa breve comparação entre os deuses da mitologia e do *Universo Ultimate* Marvel, iremos para uma parte que ao mesmo tempo que causa curiosidade, causa encantamento pela maior parte do público; A Escatologia.

A mitologia nórdica dentro do cinema, possui um papel muito importante e enriquecedor. Fugindo do conceito de que a mitologia deve ser fidedigna a narrativas, a produção da sétima arte leva a mitologia ao entretenimento, fixando o olhar de quem assiste e a partir daí, surge o interesse de quem assiste pelo assunto. O papel da mitologia, vai além da academia com todos as suas fontes documentais importantíssimas, é interessante ressaltar que, aqueles que não possuem o acesso fácil as fontes documentais, se sentem instigados ao terem contatos com as mídias, é nesse modo que entra o conceito de influência das mídias no contexto social. Para entender um pouco como isso funciona no modo mitográfico e midiático, irei citar a escatologia nórdica a partir de fontes documentais e cinematográficas.

Levando em consideração que, a escatologia nórdica tanto no filme quanto nas fontes mitográficas possuem a mesma proposta e intervém dos mesmos objetos, personagens, possuem o mesmo berço dos bestiários que são resgatados dentro do filme. Fazendo um panorama geral,

---

<sup>19</sup> Para mais informações ver em: <<https://www.rika.com.br/personagens-thor>>. Acesso em 20 de outubro de 2019.

vamos primeiro abordar o que é o *Ragnarök*, como já citado inicialmente, trata-se do “fim do mundo” nórdico, também conhecido como fim do ciclo nórdico, fim de uma era, mas, é bem aceito e mais conhecido por ser uma escatologia nórdica em termos gerais, nesse caso, a escatologia não cai apenas sobre os humanos, mas, também, em cima dos principais deuses da escatologia.

Em um breve resumo do que pode ser abordado para entendermos o que falaremos sobre o filme e o estereótipo, é, primeiramente, como é retratado a escatologia nórdica. Primeiro, apesar de tanto o filme quanto a mitologia propriamente dita, possuem duas divergências, primeiro: o *Ragnarök*, entre uma série de eventos, aparece a serpente *Jörmungandr*, ela em boa parte aparece na narrativa, em luta com o deus Thor, fazendo esse ponderamento, podemos visualizar que isso não acontece no filme *Thor: Ragnarök*, apesar de ser muito presente na narrativa, o único que aparece que faz parte dos bestiários nórdicos, é o lobo *Fenrir*.

A escatologia nórdica, é um trecho na *Edda Poética* enérgico, interessante, e aparece também diversas divindades da mitologia nórdica, assim, como também o bestiário, o lobo, a serpente como protagonistas desse grande evento escatológico. Dentro das mídias a forma enérgica e a expectativa não é diferente de ler a narrativa, porém, os personagens existentes na mesma não são todas colocadas em filmes, dois exemplos que podem definir sobre o assunto, são dois filmes bastante atuais, um, bem mais conhecido e bastante divulgado pela mídia, outro, pouco conhecido; *Thor: Ragnarok* (2017) e *Gåten Ragnarok* (2013). As duas foram feitas por produções diferentes, porém, com o mesmo propósito; contar a narrativa do *Ragnarök* em imagens.

Apenas um dos filmes, *o Thor: Ragnarok*, mostra a presença de uma grande parte das divindades mostradas na narrativa, tanto quanto, mostra de forma calorosa para o melhor entendimento do telespectador, a forma futurista como é apresentada, o que faz parte dos filmes de super-herói, conta a narrativa de forma divertida, ao mesmo tempo que apresenta as características tanto do personagem, quanto do evento escatológico. Em *Gåten Ragnarok*, existe toda a estrutura arqueológica em um museu nos tempos atuais como um filme simples, onde logo em seguida, a única afirmação sobre o Ragnarok, é a serpente *Jörmungandr*, surgindo de forma inesperada e confusa, falando sobre a temática, mas de forma rasa.

Nessa parte, enxergamos como a narrativa é mostrada dentro das mídias de forma resumida e com algumas mudanças, o que é comum dentro das produções fílmicas pela sua estrutura e capacidade, nesse caso, falo de orçamento, elenco, roteiro, entre toda a forma estrutural de um filme. Nos dois filmes onde irei abordar, a estrutura da narrativa é mudada,

poucos personagens aparecem, porém, com o mesmo propósito como já citado. Nisso, o que pode ser discutido é, que a partir desses filmes existem diversos meios de interpretação e instiga quem assiste, aguçando a curiosidade sobre o assunto. O cinema em sua essência, não possui a obrigação de seguir com todos os parâmetros narrativos para falar sobre uma mitologia, uma história, usa-se da criatividade e uma boa produção, cabe ao telespectador a instiga, a procura e interpretação.

O cinema, arte da visão, assim como a música é uma arte da audição... deveria nos conduzir a uma ideia visual constituída de vida e movimento, à concepção de uma arte do olho, transformada e uma inspiração perceptiva que se desenvolve em sua continuidade e que atinge, assim como a música, nossos pensamentos e sentimentos. (SITNEY 1978, p.41 *apud* STAM, 2013, p. 51)

O cinema como arte, possui essa “magia” que faz os consumidores assíduos do cinema interpretar das mais diversas maneiras, também, a mostra da mitologia em geral, não apenas a mitologia nórdica, dentro do cinema, embora, com estereótipos, o resumo de personagens e a participação ínfima, ainda assim faz com que como pesquisador ou como entusiasta, buscar as verdadeiras informações do caso, como, por exemplo, o estereótipo do nórdico usar elmo com chifres e ser sedentos por sangue e morte como mostrado dentro do cinema em forma de arte, podem ser desmistificados a partir da pesquisa, que provém da curiosidade da visão como telespectador.

#### **4. O MITO DO RAGNARÖK NO CINEMA**

A análise dos filmes e o encaixe da temática abordada mostra a ampla visão de como o cinema pode ser utilizado para explicar a visão acerca dos vikings e escandinavos na era medieval, não só dentro da sétima arte, como, também, as múltiplas reações que são provocadas no telespectador e uma diversidade de interpretações. No nicho em que envolve a mitologia nórdica na sétima arte, nos deparamos com diálogos medievais, a visão pitoresca em relação a caracterização, religiosidade, se expandindo para outros assuntos que são expressados no cinema.

Focando em determinados filmes, iremos nos basear em três diferentes visões de três produções cinematográficas diferentes, analisando principais pontos como a religião apresentada em cada um, seja por personagens mitológicos ou representação social, características, incluindo vestimenta e características físicas, quais semelhanças com a Mitologia nórdica como todo é apresentada em cada produção, semelhanças com a Edda

Poética, abordando estes assuntos juntamente com autores relacionados a Fundamentos de Cinema como Robert Edgar-Hunt, a linguagem do cinema, baseado no livro de Carrière, idade média no cinema como um dos principais de José Rivair Macedo, Roteiro adaptado do livro oficial do filme Thor Ragnarök, destacando trechos onde são citados os seres da mitologia nórdica juntamente com a análise do filme, e como base principal dessa dissertação, introdução à teoria do cinema de Robert Stam e a Edda Mayor por Luis Lerate.

A metodologia aplicada nesse momento da dissertação, se aplicará em análise geral, destacando os pontos principais de cada filme apresentado, em um segundo momento de cada análise, ponderamentos no foco da temática relacionado a religiosidade e as suas semelhanças com a mitologia e escritos ligados a mitologia nórdica, finalizando com apontamentos de como a mitologia é representada em cada país, gênero fílmico e produção no contexto geral.

As mídias visuais sempre buscaram adaptar elementos do cotidiano, das histórias que eram contadas de avós para netos, pais para filhos, a história de uma civilização, de uma personalidade, políticos e principalmente a religião e a mitologia.

Enfatizando os dois últimos cenários, a religião e mitologia, podemos ver que a mídia, em específico, o cinema, se apropria da sua linguagem e liberdade artística para expressar para o público os diferentes conceitos que concepções que, não apenas os cineastas, mas o público em geral pensa sobre o assunto ou como enxerga. Afunilando esse olhar para a mitologia nórdica, onde em sua grande maioria é bombardeada por estereótipos de como a sociedade os enxergavam, podemos ver em diversos filmes que destacam o medievo em si, com suas guerras, lutas, a ascensão do cristianismo juntamente com os saques e navegações, destacam os vikings como bárbaros violentos e beberrões, não apenas classificando isso apenas nos navegadores da Escandinávia, mas sim, generalizando que todo o seu povo se baseava unicamente apenas para esses fins. Sabemos que com os estudos, vemos que esses padrões de estereótipos ao longo do tempo foram quebrados e os escandinavos foram divididos entre os que viviam do campo, da criação de animais e os vikings que navegavam para terras distantes para saquear.

Visto isso, veremos como a mídia trata dos filmes em que aborda a mitologia nórdica, afunilando, mais uma vez a apenas um segmento da mitologia – *O Ragnarök* – sabemos que, dentro dos filmes abordados, alguns ainda preservam os estereótipos, outros filmes buscam a quebra dos mesmos, mas será dado um panorama geral de como esses filmes serão tratados na mídia do cinema. Frisando os filmes a serem analisados, apenas um deles irá retratar da idade média em si com foco na Escandinávia no cinema, os outros dois filmes, serão abordados em um cenário atual e outro em um tempo paralelo de universo de criação.

#### 4.1 O mito pelo olhar religioso no filme: *Erik o Viking*

Com uma boa bilheteria, Em As Aventuras Erik O Viking intitulado originalmente por Erik The Viking, dirigido por Terry Jones, foi baseado nos contos de um livro para crianças do próprio Jones chamado *The Saga of Erik the Viking* de 1983, tendo o lançamento do filme em 1 setembro de 1989 no cinema mundial e 22 de setembro de 1989 no cinema brasileiro, retrata Erik (Tim Robbins), após matar acidentalmente uma jovem durante uma expedição, onde fica profundamente triste e inconformado com o meio de vida escandinavo, indo em busca de *Freya* (Eartha Kitt) com a finalidade de compreender os motivos de seu povo viver em desordem, se deparando que seu mundo se encontrava nos primórdios do *Ragnarök*, *Freya* indica para Erik a busca de Hy-Brasil para encontrar a Trompa Ressonante, o único instrumento a leva-lo para *Asgard* e despertar os deuses, para fazê-los acabar com a guerra entre os homens e trazer de volta o sol para o seu mundo.

O filme se divide em três momentos principais, ou, na linguagem cinematográfica, dimensões espaciais, elas são paralelas e complementares, onde, primeiro o herói faz parte de *Midgard*, onde é cercado pela guerra e trevas, a segunda a ida até o espaço utópico de *Hy-Brazil* onde não há violência, e a terceira, o espaço sagrado de *Asgard*, onde encontram a solução do desequilíbrio em *Midgard* onde na volta, reparam que obtiveram sucesso na jornada.

O filme Erik o viking, referindo sob panorama geral, mostra a visão dos vikings e escandinavos de forma bem-humorada e de roteiro fluido. As características apresentadas na produção, mostra, primeiramente, eventos clássicos que estão presente na grande maioria das produções cinematográficas acerca dos vikings e escandinavos, batalhas, expedições, saques e morte enquanto os vikings estão navegando, explorando e saqueando outros territórios e enquanto em território escandinavo, apresentam vikings e escandinavos beberrões e violentos.

Dos ponderamentos interessantes a serem destacados sobre o filme, são as vestimentas, que diferente da grande maioria onde os telespectadores são acostumados ver os vikings sempre com elmos, capacetes com chifres, roupas que não seriam apropriadas para o inverno europeu, a produção obteve cuidado ao aproximar essas características a era medieval, vestimenta espessa, com melhor logicidade em relação a era viking em comparativo com a história.



Imagem<sup>20</sup>

Após estes apontamentos, adentraremos em assuntos pontuais que envolve o filme, a temática do mesmo e a mitologia nórdica. Inicialmente, temos as características sociais dos escandinavos que é representada sempre da mesma forma estereotipada nas produções cinematográficas, vikings beberrões, constante violência, expedições ou navegações que envolve saques, batalhas e exploração de novas terras, porém, é notório que a religiosidade permanece firme em suas referências, os deuses presentes, criaturas e o mais importante, trechos contundentes com os escritos da *Edda Poética*.

O trecho importante a ser enfatizado, remete-se ao principal motivo pelo qual o roteiro da produção é voltado, a temática do Ragnarök, filmes sobre a temática da mitologia nórdica, geralmente estão voltados a relação de poder do homem guerreiro viking e escandinavo para com a divindade, relacionado ao status, coragem e poder sobre um território. Nesse caso, de forma bem-humorada mesclado com trechos da *Edda Poética* e abordagens presentes.

No filme, podemos notar a presença de elementos que formam a mitologia nórdica como conhecida nos escritos, Runas, nomes dos deuses da mitologia, a *BiFrost*, *Valhalla*, em termos sociais temos as construções dos barcos para as navegações (*drakkar*) importantíssimo para arqueologia atualmente. Relacionando brevemente as questões sobre a religiosidade, dois pontos que devem ser evidenciados, são as tentativas de cristianização do povo pagão nórdico por parte de um dos personagens (Harald), e a descrença de outros personagens em relação a presença dos deuses e do *hall* dos deuses, assim, como, os questionamentos.

---

<sup>20</sup> Cena do Filme Erik the Viking na qual é apresentado traços representativos dos povos nórdicos em destaque vemos o protagonista do filme em uma das cenas do filme. Para mais ver em: <<http://www.ftthismovie.net/2015/05/off-shelf-erik-viking-yellowbeard-blu.html>>. Acesso em: 10 de abril de 2019.



Imagem<sup>21</sup>

*Erik* ao encontrar com *Freya* e perguntar os motivos do infeliz estado do seu povo, é revelado que está no início da era do *Ragnarök*. Importante frisar a fala no filme para dar início aos comparativos juntamente com a *Edda Poética*, nesse momento do filme, entre o encontro de *Freya* e *Erik*, o diálogo se envolve com o trecho:

Quando o lobo *Fenrir* engoliu o Sol, e o grande inverno cobriu o mundo, foi uma era de Machado, da espada, uma era tempestuosa, onde irmão se virava contra irmão e humanos poderiam lutar, até que o mundo finalmente estivesse destruído.<sup>22</sup>

Esse trecho, está atribuído com alguns fragmentos dos versos que remetem ao *Ragnarök* na *Edda mayor*, uma espécie de compilado que resume todos os acontecimentos que envolve essa temática da *Edda* em específico.

O filme busca levar o telespectador, além de um filme divertido, uma volta no tempo para a era medieval, leva-las a uma leitura geral de diversificadas crenças e ao contato com a mitologia nórdica.

Algo interessante a ser descrito no filme, é a representação imediata para quem assiste, do medievo, mesmo que não indique em letreiros. A obra, apesar de ser basicamente feita para divertir e ser divertido, a construção da mitologia nórdica através do tempo no cinema logo traz

<sup>21</sup> Cena do filme na qual Erik analisando pedras rúnicas ao lado de Freya. Para mais ver em: <<https://www.flickr.com/photos/spookytreasures/7175541360>>. Acesso em: Acesso em 10 de abril de 2019.

<sup>22</sup> Trecho retirado do diálogo do filme *Erik the viking*, este faz alusão *La vision de la adivina (Völuspá)*, *Edda Mayor*, pp. 23-36.

a suposição de que o filme se passa exatamente na era medieval. Para os estudiosos da mitologia nórdica, fica subtendido que se passa no fim da era viking.

As aventuras de Erik, o Viking, não traz na abertura letreiros indicando dados para seu enquadramento histórico, como os locais precisos em que as cenas transcorreram, o ano ou o século em que ocorreram, nem o contexto a que se vinculam. Isto permite aos espectadores supor de imediato, tratar-se de uma obra puramente ficcional. A presença de um missionário cristão sugere, todavia, que o enredo diga respeito ao ambiente escandinavo por volta do ano 1000, quer dizer, o período do final da era Viking. (MACEDO, 2009, p. 191)

No filme é citado o lobo *Fenrir* como uma das mais temidas criaturas do *Ragnarök*, porém, outra cena bastante interessante é durante a ida de *Hy-Brasil*, na busca pela trompa retumbante, o enfrentamento da grande serpente do mar, onde não diz em nenhum momento que seja a *Jörmungander*, porém, deixa um espaço aberto para as suposições para o telespectador que seja leigo em mitologia nórdica e a obviedade para os estudiosos.

Outros momentos importantes a ser pontuado na produção, é como o roteiro trata de sintetizar a mitologia nórdica em trechos, como já dito, o roteiro é bastante fluido e permite entender a história, sociedade escandinava e religião de forma bem-humorada e ao mesmo tempo, ponderada ao usar a mitologia nórdica como temática. A *Bifrost*, ou, popularmente conhecida como a ponte do arco-íris, também é citada, com pouca riqueza de detalhes, sendo apenas citada como passagem para o hall dos deuses e quem apenas teria o direito de atravessá-la seriam os guerreiros mortos em batalhas.

Apesar do cuidado pelo seguimento do roteiro ser embasado de forma mais coerente em relação a mitologia nórdica, não fogem dos estereótipos que seguem para a sociedade escandinava. A combinação entre violência interpretada de forma unanime para aquela sociedade e religiosidade estiveram fortemente presentes desde os primeiros filmes da temática. A filmografia que envolve a mitologia nórdica, sempre esteve envolvida em um único foco – Vikings – para dentro do roteiro haver o diálogo social e religioso, durante a década de 60, alguns filmes como *A vingança dos vikings*, de título original *Gli invasori*, dirigido por Mario Bava, de produção franco-italiana mostra que nem todas as produções cinematográficas seguem por completo os estereótipos que são lançados sobre a temática.

A busca por alguma coerência destinada a mitologia é incessante, vemos desde muito cedo, implantada nas TV's e no cinema, quando o conceito é voltado para a mitologia, todos os objetos, roteiro, cenário, figurino, palavras que são estudadas para serem aplicadas no roteiro, minuciosamente bem escolhidas e voltada para uma “realidade”, usada de forma persuasiva para aplicar essa espécie de realidade e formar pensamentos e interpretações de uma sociedade

ou religião, a partir dessas aplicações sobre a realidade de trazer o telespectador para uma identificação. Esses instrumentos persuasivos no cinema, Carrière (2006) diz os instrumentos de persuasão podem parecer simples: Emoção, sensação física de medo, repulsa, irritação, raiva, angústia. [...] alguns meses depois, com o filme pronto, voltou a aldeia, para mostra-lo aos habitantes. Foi a oportunidade para uma grande comemoração, que durou a noite toda. [...] no constante vaivém entre nós e a “realidade”, as ciladas são muitas e ocultas, seja o close de uma mosca, um acompanhamento musical, ou qualquer outra espécie de progresso técnico.

Esse trecho mostra as técnicas que estamos habituados ver e nos identificar facilmente no cinema clássico que envolve drama, romance, ação entre um ponto e outro que dialoga com o gênero e temática, estamos habituados, também, a enxergar os católicos se identificando com os filmes relacionados a religião católica na qual, quando se trata de algo relacionado aos benefícios da religiosidade, quem assiste se identifica. Esses exemplos foram usados para voltarmos para mitologia nórdica, a questão de identificação e estereótipo de maneira geral pode ser feita uma longa avaliação para demais filmes e atualmente séries dos quais utilizam estereótipos e quais tentam se manter fieis e quais há uma quebra desses estereótipos.

Uma das quebras de estereótipo no filme que não é remetido ao visual do filme e sim em relação a mitologia e religiosidade, é a representação dos deuses nórdicos no filme. levando para as condições de persuasão de Carrière (2006), a representação dos deuses da mitologia nórdica está voltado para uma fortaleza física, inteligência, braveza, seus diálogos e propósitos remetem as lutas, aos guerreiros, navegações, aos fazendeiros, aos ferreiros, a estrutura familiar, a fertilidade e isso são encontrados tanto nas histórias sejam elas em literatura quanto na *Edda Poética*, desde os primórdios das representações cinematográficas quanto a temática, temos essa idealização ou apresentação, seja nas artes plásticas ou romantismo.

No caso da produção cinematográfica citada, a representação dos deuses da mitologia nórdica são crianças, onde no senso comum, a concepção de uma criança se remeta a algo frágil e necessitado de acompanhamento. Porém, nesse caso, mostram as surpresas e as quebras de estereótipos e uma possível consequência do *Ragnarök*.

Enquanto os literatos e artistas plásticos dos séculos XIX e XX nos habituaram a vê-los como homens feitos, fortes e decididos, ou homens maduros, sábios com suas respeitáveis barbas longas e brancas, no filme eles aparecem como crianças caprichosas, envolvidas demais em suas próprias brincadeiras e divertimentos, sem tempo disponível para os dilemas humanos. (MACEDO, 2009, p. 220)

Outra quebra de estereótipo na mesma cena onde aparecem a imagem das crianças como representação dos deuses mitológicos nórdicos, é o almejado *Hall* dos Deuses ou o Salão de Valhalla, reservado para os guerreiros mortos em batalha onde principalmente na literatura é conhecido por receber os deuses com grande festas e banquetes, no filme, mostram apenas os mortos exatamente como eles morreram em diversos aspectos.



Imagem<sup>23</sup>

Dentre as múltiplas representações e quebras de estereótipos, vemos que Terry Jones buscam mostrar *Freya* e *Loki* como humanos em seus personagens e não como deuses destoando dos substratos culturais nórdicos ao que se refere ao plano sagrado. A primeira, Freya se destaca como uma vidente longe da aldeia e morando em uma caverna que sabe ler runas e obtém os conhecimentos sobre o Ragnarök, já a representação de Loki, continua sendo astuto e trapaceiro como citado em “*Los Escarnios de Loki (Lokasenna*” na Edda Mayor, referido como em que vitupera e ofende as demais divindades.

Se tratando da parte religiosa no filme, mostra que a relação do tempo em que está destinado para a produção, remete-se ao fim do período da Era Viking com os avanços do cristianismo, isso é notado por um dos personagens e alguns diálogos onde envolve o mesmo. Harald, é o personagem convertido ao cristianismo e em algumas situações, mostra a tentativa de converter alguns personagens de forma sutil, em meio a isso, mostra também a descrença nos deuses nórdicos no momento em que Erik organiza a expedição a Hy-Brazil, um detalhe é que o personagem Harald cita o budismo e como os personagens confundem o budismo com o cristianismo por não terem um entendimento concreto sobre outras religiões.

<sup>23</sup> Cena dos Guerreiros mortos no Salão de Valhalla. Para mais ver em: <<https://www.flickr.com/photos/spookytreasures/7175541360/>>. Acesso em: Acesso em 11 de abril de 2019.

Nota-se pouco as relações religiosas dos personagens em relação a mitologia, essas questões mostram-se presentes no contexto da história que é discorrida no filme. o que é bem concreto na produção, são as quebras de estereótipos que são recorrentes dos filmes da temática.

Diante a crença histórica em relação as interpretações cinematográficas quanto ao filme, se daria pelo momento que o mundo se passava no final dos anos 80, data em que o filme foi lançado, visando novos conceitos sobre a sociedade, e a ida contra conflitos armados. Uma diferente concepção de outros filmes que trilham pelos caminhos mitológicos, que desenvolve uma trama voltada para religiosidade e comportamento social que se associe a religião.

#### **4.2 A caricatura do mito em: *Gaten Ragnarok***

Os direcionamentos dados para a mitologia nórdica e a liberdade artística do cinema, permite que a temática seja trabalhada de diferentes formas, permitindo mesclar outras mitologias como, a interação da mitologia grega com a mitologia nórdica, como podemos ver nos exemplos dos quadrinhos de Thor na Marvel, com os conflitos entre Thor e Hercules. Quando tratamos do *Ragnarök*, aos olhos, percebe-se que ele permanece imutável aos olhos dos produtores, no qual, não há algo concreto que explique essa espécie de estagnação e a liberdade fique por conta apenas de vestimentas e sociedade, porém, o *Ragnarök* permanece intacto, proporcionando apenas a “utopia da paz” como citado por José Rivair nesse trecho: “A metáfora do Ragnarök, infelizmente, permanece perfeitamente atual, e resta ao cinema continuar a nos proporcionar exemplos de uma utopia da paz.” (Pg. 21, 2009)

O filme parece transparecer o único objetivo citado – a volta da paz entre os homens e que o mundo dos homens do Norte saia das trevas - que nesse caso, seria o inverno prolongado que os deixariam em trevas por muitos anos. Em termos gerais, Erik os vikings mostram quebras de estereótipo e a estagnação temática, apesar de, mostrar um pequeno trecho da *Edda poética*, representar alguns acontecimentos do período da Era viking como a cristianização, as navegações, saques, exploração de novas terras, mostra de lugares místicos conhecidos na história popular como o *Hy-Brasil*, apesar de ser de produção franco-italiana, a ideia de “fim de mundo” não foge da ideia *Hollywoodiana* quando falamos de algo escatológico, em uma entrevista presente no livro *Cinema e Religião* de Luiz Vadico, ele responde em uma das perguntas que se encaixam nesse contexto, em termos comerciais, as produções escatológicas vendem bem, e assim foi sendo bem visto desde a década de 70 como *O Destino de Poseidon* de Ronald Neame em 1972, até os dias atuais com outra diversas produções relacionadas ao “fim do mundo”.

Fugindo completamente do cenário medieval, paganismo e religiosidade nórdica, temos o filme de produção sueca *Gaten Ragnarök*, 2013 de Mikkel Brønne Sandemose, uma produção que mescla a temática do *Ragnarök*, voltado para a arqueologia remetente a Escandinávia e a criatura mitológica, a serpente *Jörmundgander* presentes no mundo atual.

Com pouca repercussão e considerações negativas dos telespectadores, o filme retrata a temática como espécie de conjuntura para dar sentido a um filme de ação e aventura, e não uma ligação puramente concreta com a mitologia nórdica, de forma que demonstre com precisão os elementos da mitologia para que quem assiste faça uma espécie de viagem no tempo para uma concreta ligação com a mitologia.

A produção mostra um roteiro confuso em relação a escatologia nórdica, em sinopse, no primeiro momento, um dos principais personagens, o arqueólogo Sigurd (Pal Sverre Hagen) tentando desvendar o mito do *Ragnarök*, obcecado pelo navio de *osberg*, e pela única inscrição que é encontrada do navio com a frase “o homem sabe pouco” escrita em runas. A obsessão faz com que Sigurd esteja certo de que o navio contém a resposta para o mistério do *Ragnarök*, um dos seus amigos encontra runas parecidas em uma pedra no norte da Noruega, convencendo Sigurd que, na verdade, essas runas são um mapa do tesouro, ele decide então, junto com seus filhos e dois amigos, fazer uma expedição em um local chamado *Finmark*, onde denominam a “terra de ninguém” onde a população nunca entrou em contato com a modernidade. Acabam desvendando os verdadeiros mistérios do local em ruínas e das runas onde acabam se deparando com a serpente do mar do Norte.

Detalhes interessantes a serem feitos sobre o filme estão presentes exatamente no ápice dos 3 momentos do filme, início, meio e fim, por não ser uma história que dialogue e tenha progressão, ele permite ser avaliado dessa forma. Logo no início, mostra essa civilização nórdica, em suas mãos, lanças, escudos, próximo a um lago, onde logo em seguida, são atacados pela serpente.



Imagem <sup>24</sup>

O cartaz do filme produziu poucas representações sobre o mito do *Ragnarök* vemos apenas o personagem principal ao centro e os demais coadjuvantes. O cartaz, revelou-se um elemento que revelou várias representações simbólicas na qual temos ao fundo da imagem a figura da serpente (*Jörmungandr*). Partindo desse pressuposto o filme revelou-se caricato e poucas representações trazem o mito próximo das representações religiosas de *Erik o Viking*.

---

<sup>24</sup> Pôster do filme *Gaten Ragnarök*. Na imagem notamos traços do mito presente na capa por meio de símbolos tendo a serpente como imagem principal. Disponível em: <<https://filmow.com/ragnarok-t95609/>>. Acesso em: 10 de abril de 2019.



**Imagem<sup>25</sup>**

No primeiro momento, ao tentar desvendar os mistérios do *Ragnarök*, é importante frisar que há objetos arqueológicos e históricos, passando o primeiro cenário do filme no museu de Oslo, exibindo as embarcações e as pedras com símbolos e runas, o personagem fala de forma vaga sobre o Ragnarök, apenas de forma enigmática e os desdobramentos desses enigmas. Durante o filme, nos deparamos além dos artefatos arqueológicos, alguns questionamentos sobre o filme no contexto geral e no objeto principal que é a criatura mitológica *Jörmundgander*.



**Imagem<sup>26</sup>**

O primeiro questionamento, no discorrer da história, após mostrar algo muito interessante que seria a imagem dos nórdicos como mostrado na primeira imagem sobre esse

---

<sup>25</sup> Ragnarök representado pela cena do filme *Gaten Ragnarök* no qual busca-se apresentar traços característico do mito. Imagem captura do por meio de *print screen* retirados pela autora no momento da exibição fílmica.

<sup>26</sup> Cena do filme *Gaten Ragnarök* no qual mesclam-se elementos da Segunda Guerra Mundial com paisagem local do filme. Imagem captura do por meio de *print screen* retirados pela autora no momento da exibição fílmica.

filme, ficou entendido que essa civilização deixou de existir e que nenhuma outra havia tido contato algum com a civilização atual após o surgimento da *Jörmundgander* que ocorre ainda no início do filme, porém, em trechos do filme, mostram elementos da segunda guerra mundial.

Outros elementos presentes estão associados a civilização nórdica, os personagens presos em uma espécie de caverna, encontram capacetes que seriam dos habitantes escandinavos que ali viviam antes de serem totalmente exterminados, interessante afirmar que nesse momento do filme, não possuem estereótipos como os capacetes com chifres que são exibidos nas imagens comumente propagadas sobre os vikings, ainda no pôster sobre o filme, é possível vê-los que possuem diversas características diferentes de capacetes.

Voltando para temática escatológica, temos apenas a presença da serpente *Jörmundgander*, que além de aparecer no cenário atual e não apocalíptico, alguns elementos extras são adicionados fugindo da regra que a Escatologia nórdica permanece estagnada em um único propósito que seria a “utopia da paz”. Não é exibida de forma concreta a religiosidade nórdica como outros filmes da mesma temática ou correlatos. A serpente possui o único papel no filme de mostrar uma das principais criaturas da escatologia nórdica, no filme, não é apresentado os deuses, videntes ou outros elementos presentes na mitologia, apenas uma mescla de um cenário atual com cenários mitológicos e apenas um pequeno fragmento de elementos medievais.

As runas no filme se torna o principal veículo para a longa jornada dos personagens. As runas na mitologia nórdica, teve uma grande importância em vários aspectos da sociedade escandinava, não apenas para fins religiosos, ou, de caráter mágico, mas, também como forma de escrita, o que virou peça de grande importância para a história, arqueologia e religião. No filme, as runas são abordadas sim como uma espécie de escrita, mas confunde o telespectador de forma que além de abordar como escrita e religiosidade aponta como um objeto de fantasia em uma jornada de “caça ao tesouro”.

O filme não mostra mais detalhes sobre a temática, nem mesmo, a presença da religiosidade no filme, podemos aqui encaixar como a mitologia nórdica é tratada dentro dos filmes que, quando não são estereotipados ao extremo dos conhecidos capacetes com chifres, machados e excessiva violência, sente a necessidade de se passar no real Era Viking. Fazendo um breve comparativo com algo que não será encaixado no contexto dessa dissertação, mas é importantíssimo frisar, é que no contexto geral cinematográfico, especificamente das séries, a Série *Vikings* também lançada em 2013, mostra com mais cuidado os traços da religiosidade, sociedade escandinava e praticamente nula de estereótipos apesar de pequenos erros históricos. O filme *Gaten Ragnarök*, fazendo uma breve comparação com o filme anteriormente citado e

brevemente analisado, podemos notar que apesar de Erik The viking ser um filme curto, explana toda a narrativa que envolve a Edda poética, deuses, sociedade escandinava e expedições.

O principal foco do filme é apenas abordar os desdobramentos de uma enigmática runa que leva ao conhecimento do Ragnarök, apresentando também uma única criatura de várias existentes dentro da mitologia nórdica. É interessante notar o uso da mitologia nórdica no cenário atual, no qual há uma quebra de usuais filmes onde se passa no medievo, em diversos filmes que abordam a temática, sentem, geralmente, a necessidade de aplica-los apenas na era medieval, pela coerência temporal, como podemos visualizar não só em filmes, mas também na literatura e em Jogos. (CARRIÈRE, 2006, p. 118) contribui, “o cinema é uma caixa de mágicas na qual o espaço transportado e as eras misturadas, embaralhados como para um sorteio, se mesclam para formar um único tempo passado”.

O uso errado de trazer para o tempo atual as peças do medievo, concretiza o que cineastas, historiadores e estudiosos sobre cinema e religião, argumentam, no grande fervor de temáticas que vendem, sejam eles do cinema Hollywoodiano ou correlatos, mas que, atraíam o público por uma temática diferenciada e que poucos obtiveram contato, como, por muitos anos, a mitologia nórdica não era popularizada, sentem a necessidade de se adaptar a esse cenário, apenas para despertar o interesse do público por uma popularidade. Apesar da produção não ser norte-americana, todos os elementos que compõe o filme, a soma de filme escatológico com filmes de aventura, mostram essa intenção.

Deve ser destacado aqui que, *Gaten Ragnarök*, ainda assim merece o mérito por tentar se aproximar mais de jeito formal e sério com toque de aventura na trama, utilizando da arqueologia e da narrativa histórica, mas não religiosa, se mantém quase que todo o momento imparcial sobre a natureza mitológica.

### **4.3 Representações do mito na contemporaneidade o filme: *Thor Ragnarok***

Vemos que possuem várias maneiras de retratar a mitologia nórdica, sobretudo, na linguagem do cinema e na linguagem da religião, as diversas interpretações e a forma de inserção dos personagens, conjunturas entre o que é filmado, roteirizado e escrito, os estereótipos e a quebra dos mesmos. Vamos agora citar um dos filmes recentes que retratam a escatologia nórdica e que acabou virando um filme bastante popularizado e que encantou diversas idades, principalmente, para a maior busca sobre a mitologia nórdica.

*Thor: Ragnarok* filme de Taika Waititi pela Marvel Studios lançado nos cinemas em 2017, é um filme de herói estadunidense, é uma sequência de ouros filmes relacionado ao deus

Thor, voltado para um público amplo amantes da ficção científica. Rico em detalhes de personagens que são fortemente presentes na mitologia nórdica, o filme traz os personagens *Thor*, *Loki*, *Odin*, a *Valkiria*, a deusa *Hela*, *Heimdall*, assim como as criaturas mitológicas, o lobo *Fenrir*, uma das principais criaturas faladas na passagem *Ragnarök* na mitologia nórdica e *Sutur*, conhecido na mitologia nórdica como *Surt*, um gigante de fogo que guarda *Muspelheim*, onde na passagem do *Ragnarök*, ele é o responsável por lançar fogo nos nove mundos.

Dispensando as partes voltada para diversão e comédia que são instituídas no filme, vamos focar nas partes importantes que fazem parte da temática da dissertação, o *Ragnarök*, pontuando como o tema é tratado no filme e os elementos principais apresentados.

Dos principais fundamentos que compõe a produção, vemos logo de início o diálogo entre *Sutur* e *Thor*, onde nesse diálogo, *Sutur* revela que *Odin* não está mais presente em *Asgard* e que o reino logo seria destruído pelo *Ragnarök*, já profetizado. *Thor*, crendo que *Sutur* seria o principal responsável pelo *Ragnarök*, resolve entrar em um conflito, onde a a derrota crendo que impediu o *Ragnarök*.

*Sutur* mostra-se presente juntamente com *Hela* ainda no início da passagem como uma tríade em parentesco, entre o fogo, *Hel* e *Surt* no verso 47 da *Edda Mayor*, trazendo logicidade ao discorrer do filme, onde logo em seguida, podemos ver *Loki*, *Odin* e por conseguinte a deusa *Hela*. Diferente dos versos na *Edda*, no filme não há batalha entre o deus *Odin* com alguma criatura mitológica, na verdade *Odin* estava desaparecido, e restava a *Thor* e *Loki* buscarem pelo principal deus nórdico na terra, encontrando-o na Noruega, lugar que geograficamente faz parte da escandinava e historicamente e na literatura, um dos lugares de onde surgiu as principais histórias mitológicas, localizando também, um dos museus mais importantes da arqueologia escandinava. Após *Loki* e *Thor* obtiverem sucesso ao encontrar seu pai, *Odin* retrata que seu fim está próximo, e logo em seguida morre, apenas desaparecendo, representando sua morte, logo em seguida, a Deusa *Hela* aparece, mostrando sua força e sede de vingança e destruição de *Asgard*, logo mostra sua força ao destruir o *Mjolnir*, o martelo de Thor, dentre essa série de eventos, *Hela* consegue viajar através da *Bifrost* e chegar até *Asgard*, ressuscitando inclusive o Lobo *Fenrir*.

Vejamos que os personagens da mitologia nórdica para a passagem da escatologia nórdica foram pensados, bem colocados e encaixados com uma criação de enredo mais leve e de menos tensão, contando a de maneira sutil uma história sobre “fim de mundo” sem deixar o filme mórbido e sem movimento.

Sobre os estereótipos aplicados no filme, a sequência da trilogia de *Thor*, é aplicado unicamente na imagem que é idealizada de quem são os deuses nórdicos, o físico forte, poder e a vestimenta que funde o futurismo e o medieval, com adereços que representam a mitologia nórdica como o *Mijolnir* e o único momento onde é usado um capacete que representa nitidamente o Elmo com asas.



Imagem<sup>27</sup>

Ainda em forma de fusão entre o que são idealizações do medieval com o espaço futurista do enredo do filme, temos também os adereços do deus *Loki*, onde usa uma espécie de coroa pontiaguda que lembram os capacetes com chifres de clássicas artes representativa dos nórdicos tanto escandinavos quanto os deuses.



Imagem<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Imagem mostra o ator Chris Hemsworth no papel do personagem Thor da Marvel Comics no qual são expostos alguns elementos característicos que representam o estereótipo viking. Imagem captura do por meio de *print screen* retirados pela autora no momento da exibição fílmica.

<sup>28</sup> Imagem mostra o ator Tom Hiddleston no papel do personagem Loki da Marvel Comics no qual são expostos alguns elementos característicos que representam o estereótipo viking. Imagem captura do por meio de *print screen* retirados pela autora no momento da exibição fílmica.

A representação da religiosidade nórdica no filme *Ragnarök*, já foi construída anteriormente pelos outros filmes da trilogia, o acompanhamento dos filmes mostra que a trilogia, está focada para os principais deuses da mitologia e a vivencia deles com as suas fraquezas e conflitos, buscando trazer para o público uma aproximação através dos diálogos e um entretenimento com doses de mitologia e historicidade fundida perfeitamente com o divertimento do entretenimento e a liberdade artística do cinema. De forma sucinta, a religiosidade nórdica transpassa a ideia de apenas tratar os mitos presentes na *Edda* de forma enxuta, por seguir uma linguagem cinematográfica, as obras que envolvem temática principalmente de cunho mitológico ou religioso, buscam outros seguimentos de representação e de outros espaços temporais.

A maior dificuldade em se abordar o filme como testemunho histórico reside no fato de que se trata, afinal, de uma obra elaborada consciente e propositalmente a respeito de determinado acontecimento ou determinado contexto (e não testemunho “puro”, “genuíno”). O filme de ficção, como seu próprio nome indica, é fruto da imaginação criadora da equipe que o realizou (diretores, roteiristas, produtores), e sua composição obedece aos critérios da linguagem cinematográfica. (MACEDO, 2009, p, 19)

Nessas representações atuais acerca do mito Ragnarök representado no filme, mostra uma repaginada de “venda para o público” como foram os cenários anteriores buscados no cenário cinematográfico, a venda da imagem sob a perspectiva do cineasta, é a repercussão que é disseminada para outros setores da mídia, que continuam vendendo a imagem do herói se apropriando desses fatores para benefícios financeiros e midiáticos. Por isso, a não preocupação com uma elaboração de roteiro que seja puramente fiel ao contexto escandinavo mítico e sim, para adequar-se a popularidade na mídia cinematográfica.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Variando entre estereótipos e admiração por uma cultura, povo, sociedade ou fragmento da história sobre algo ou alguém relevante, as representações cinematográficas quando trazidas para o universo da história, da religião e de outros âmbitos acadêmicos, geram um leque de discussões sobre diversas temáticas. O cinema assim como toda cultura e arte contribui de forma íntegra com várias formas, e dentro da academia contribui com diversas possibilidades de pesquisas a partir dessas representações. No caso do cinema, mitologia e religiosidade, tem suas interpretações evidenciadas tanto da parte do próprio cineasta quanto do espectador.

Afunilando toda a temática da dissertação, podemos seguir pelo caminho da história, o cinema, a aplicação do estereótipo dentro do cinema, a mitologia e religiosidade, concluindo essas passagens, fazemos a junção de todas essas conjunturas sob a mitologia nórdica.

A representação na mitologia nórdica, está envolvida na relação da idealização dos personagens, estes, são as representações mitológicas, ou seja, deuses e divindades, dando destaque e liderança para alguns, como *Thor* e *Odin*, e também a importância e relevância dada aos aspectos físicos, algo que é alocado também para as representações da sociedade nórdica como espécie de “imagem e semelhança” dessas divindades.

Os fragmentos a serem utilizados dentro da análise da mitologia nórdica e sua representação no cinema, é de suma importância para vermos como essas representações e interpretações foram evoluídas com o passar do tempo em diversos campos dentro da temática, presente na arqueologia, história, literatura, passando pela representação artística no romantismo, nas artes plásticas o cinema “deu a vida” ao imaginário dos leitores e apreciadores das artes sobre o panteão nórdico, as histórias contadas no estático (imagem) e no que era escrito, lido e interpretado, agora permeava a “realidade cinematográfica.”

Pode ser notado que durante a busca por estereótipos na mitologia nórdica dentro do cinema, isso não foi aplicado no aspecto religioso ou de crença sobre a mitologia nórdica, ou seja, os deuses assim como representados em sua individualidade e essência, permaneceram como tal, ao contrário dos aspectos físicos e vestimentas, este se encontra sob responsabilidade sobre o artista nas representações no romantismo e ao cineasta, de como tal interpreta e busca representar no cinema.

Um outro ponto a ser abordado sobre essa temática entre o estereótipo, cinema e mitologia nórdica, é que, na visão interpretativa individual, não notamos que o cineasta buscou seguir a risca as fontes que retratam a mitologia nórdica em sua essência total, e sim, são inspirados na literatura, contos, onde geralmente nascem os estereótipos.

As evidências que idealizam o personagem nórdico está voltado para a historicidade a imagem propriamente dita do personagem, idealizando o que vestem, a personalidade, o que fazem, onde vivem, as navegações, embarcações, ou o contato com a misticidade, porém, ainda que em contato com essa misticidade, não há mutação e aplicação de estereótipos na mitologia nórdica, ela aparece imutável, permitindo apenas agregações a espaços em que a história vai ser criada e narrada, ou, no caso do cinema, a construção do enredo e a representação.

De todos os filmes analisados, a mitologia se manteve a mesma, a presença dos deuses, as runas, os adereços mitológicos como o Martelo de Thor, as criaturas mitológicas, apenas houve uma quebra de paradigmas acerca dos deuses, a representação dos mesmos como criança

apenas para voltar a história como foco principal para a humanidade, onde as criaturas mitológicas no enredo do filme realmente existe e vive em um lago do norte no tempo presente e a fusão entre o futurismo e mitologia seguindo a narrativa escatológica, ainda assim, a busca por essa representatividade sempre é reconhecida. Não é possível dizer com clareza se cada filme resolveu seguir realmente a Edda poética, ou, apenas seguiu literaturas que se embasam na mitologia nórdica para inspirar seus filmes.

Aqui pode ser mostrado que houveram dezenas de produções cinematográficas desde os primórdios do cinema, repleto de estereótipos que foram associados a sociedade nórdica escandinava, porém, na religiosidade nórdica, apesar de aplicações que mudem de forma temporal, o lugar, o encaixe da temática, a mitologia nórdica não sofre mutações ideológicas, assim como outras abordagens de outras religiões dentro do cinema.

Algo de relevância que deve ser levado para dentro das abordagens comparativas entre cinema e religiosidade, é que, o cinema possui uma única função – entretenimento – apesar de grandes embasamentos que foram construídos desde os primórdios antes do período da cristianização, passando pelas artes no romantismo, artes plásticas e com as mídias atuais, é explícito que toda arte tem o intuito de expressar e entreter e não seguir uma conjuntura concreta historiográfica, claro que, existem filmes que possuem essa intenção, mas ainda assim não fogem do argumento do entretenimento, um veículo de promoção da memória, José Rivair Macedo (2011), cita de forma clara sobre a questão do envolvimento entre cinema e história, lembrando que, antes de citar, a religião faz parte do contexto histórico, dois momentos importantes na fala “Nem sempre a realidade histórica agradaria ao público.” (MARCELO, 2009, p. 40) os cineastas não abrem mão mesmo que tenha algo interessante no enredo histórico, e no segundo momento é “se exatidão histórica fosse o que as pessoas querem ver, os historiadores seriam vice-presidentes dos estúdios (cinematográficos). (MARCELO, 2009, p. 41) mostrou que, os filmes, além da apropriação histórica da mitologia nórdica, querem vender através de algo que até meados dos anos 90 não era tão popular como nos dias hoje, onde vemos o comprometimento de outras produções para quebrar os estereótipos que foram formados ao longo do tempo na literatura e nos filmes anteriores aos anos 2000, porém, não fogem da palavra entretenimento.

## REFERÊNCIAS

### Fontes primarias:

STÚRLUSSON, Snorri. **Edda mayor**. Trad. Luis Lerante. Madrid: Alianza Editorial, S. A., 1986.

### Filmes:

ERIK the Viking. Direção: Terry Jones, Produção: Terry Jones. Reino Unido (UK) e Suécia (SWE): Studios Shepperton, 1989, VHS.

GÅTEN Ragnarok. Direção: Mikkel Brænne Sandemose. Noruega (NOR): Magnólia, 2014, 1 DVD.

THOR: Ragnarok. Direção: Taika Waititi, Produção: Kevin Feige. Estados Unidos (EUA): Marvel Studios, 2017, 1 DVD.

### Fontes secundárias:

AMANCIO, Tunico. **O Brasil dos gringos: imagens no cinema**. Niterói: Intertexto, 2000.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2003.

BURKE, Peter. **Testemunha Ocular – História e Imagem**. Bauru: Edusc 2004.

CAMPOS, Luciana. **Literatura e mito na escandinávia medieval**. Aspectos da mulher guerreira na saga de Hervör. Tese (Tese em Letras) - UFPB. João Pessoa, p. 227. 2018.

CAPELATO, Maria Helena; MORETTIN, Eduardo; NAPOLITANO, Marcos; SALIBA, Elias Thomé (Orgs). **História e Cinema: dimensões históricas do audiovisual**. São Paulo: Alameda, 2011.

CARRIÈRE, Jean Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad**. Buenos Aires: Sudamericana, 1995.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade**. Rio de Janeiro: Editora URFJ, 2005.

CERTEAU, M. de. **A cultura no plural**. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2002.

CHARTIER, Roger. **A história cultural entre práticas e representações**. Trad. de Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difusão Editora, 1988.

DETIENNE, Marcel. **A invenção da mitologia**. Rio de Janeiro: José Olympio / Brasília: UnB, 1992.

DAVIDSON, Hilda R. E. **Myths and Symbols in Pagan Europe: Early Scandinavian and Celtic Religions**. Syracuse University Press, 1988.

DELEUZE, GILLES. **A imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

FRANCO JR. **A Eva Barbada: Ensaios de Mitologia Medieval**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

FERRO, Marc. **História vigiada**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, J., NORA, P. (Orgs.). **História: novos objetos**. Trad.: Terezinha Marinho. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976. p. 202-203.

GERVEREAU, Laurent. **Voir, comprendre, analyser les images**. Paris: La Découverte, 1994.

HARTY, Kelvin. **The vikings on film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2011.

LANGER, Johnni. **A morte de Odin?** As representações do Ragnarök na arte das Ilhas Britânicas (séc. X). Disponível em: <<https://journals.openedition.org/medievalista/812#ftn49>>. Acesso em: junho de 2018.

LANGER, Johnni. **Teorias e métodos para o estudo da mitologia nórdica.** Disponível em: <<https://www.academia.edu/36663530/>>. Acesso em: novembro 2018.

LANGER, Johnni. Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos. **Revista História Hoje**, São Paulo, nº 5, 2004. Disponível em: <[https://www.anpuh.org/arquivo/download%3FID\\_ARQUIVO%3D16+%&cd=1&hl=ptBR&ct=clnk&gl=br](https://www.anpuh.org/arquivo/download%3FID_ARQUIVO%3D16+%&cd=1&hl=ptBR&ct=clnk&gl=br)>. Acesso em: junho de 2004.

LANGER, Johnni. **Fé Nórdica: mito e religião na Escandinávia medieval.** João Pessoa-PB: Editora da UFPB, 2015.

LINDOW John. Mythology and mythography. In: CLOVER, Carol J.; LINDOW, John. **Old Norse Icelandic literature.** Ithaca: Cornell University Press, 1985

MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia. **A Idade Média no Cinema.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

PAVAM, Roseane. **O Cineasta historiador.** São Paulo: Alameda, 2014.

PETTENUZZO, Cláudia Damiani Meyer. **Um estudo sobre a relação entre o cinema e a História.** Dissertação (Dissertação em História) - PUCRS. Porto Alegre, p.113. 1993.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & história cultural.** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

RICOUER, Paul. **A memória, a história, o esquecimento.** Trad. Alain François et. al. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.

ROSENSTONE, Robert A. **A História nos filmes, os filmes na História.** Trad. Marcello Lino. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

STAM, Robert. **Introdução a teoria do cinema.** Campinas-SP: Papyrus, 2013.

TORRES, A. (org.). **Cinema, Arte e Ideologia.** Porto: Afrontamento, 1975.

TOLOVI, Carlos Alberto. Mito, religião e organização social. **Pensar-Revista Eletrônica da FAJE**, v.2 n.1 (2011): 118-135. Disponível em: <<http://faje.edu.br/periodicos/index.php/pensar/article/view/1060>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2019.

TELES FILHO, E. F. M. Viking no cinema. In: LANGER, Johnni (Org.). **Dicionário de história e cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2017.