

INFLUÊNCIAS DA MITOLOGIA NÓRDICA NAS PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS

FELIPE TEIXEIRA SANTANA¹, HELOÍSA BRESSAN GONÇALVES²

¹Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFSP - Câmpus Birigui, felipe.santana@aluno.ifsp.edu.br.

²Docente EBT, IFSP – Campus Birigui, heloisa.goncalves@ifsp.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 8.03.08.00-7 Cinema

Apresentado no

10º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP ou no 4º Congresso de Pós-Graduação do IFSP

27 e 28 de novembro de 2019- Sorocaba-SP, Brasil

RESUMO: A mitologia nórdica, também chamada de mitologia *viking*, escandinava ou germânica, é um acoplado de histórias, crenças, lendas e religiões pré-cristãs, composta por seres como deuses e deusas, heróis, valquírias, anões, elfos, monstros e também elementos como mundos e reinos, cultos e símbolos. As produções cinematográficas são meios de comunicação em massa, e estão relacionadas com o imaginário social, e certas características de uma cultura que são frequentemente representadas. Portanto é essencial entender se esses mitos nórdicos fazem sucesso e o que deles influenciam nessas obras de cinema e televisão, assim contribuindo também para estudos sociais, mitológicos e cinematográficos. Logo, para se averiguar o fato foram lidos textos fundamentais da mitologia como a “Edda em Prosa”, além de publicações atuais, além de ter sido assistido várias composições cinematográficas. Deste modo, é comprovado que os trabalhos desempenham sucesso mundialmente, de acordo com a comparação dos números de bilheterias. Entretanto, as obras sobre o tema utilizam características e personagens desses mitos como base e criam filmes e séries idealizados em valores atuais. Ademais, esses trabalhos são uma linguagem que atinge muitas pessoas, eles são um agente de formação do ser social dos indivíduos. Portanto, as produções com influências da mitologia nórdica representam um estereótipo dos *vikings* com princípios vigentes, o que leva a um aumento das expectativas das pessoas que se interessam por essas obras, fazendo com que essas, anos após anos, permaneçam atuais e sempre com alto índice de visualizações.

PALAVRAS-CHAVE: Mitologia nórdica; cinema; filmes; séries; *vikings*; educação social.

INFLUENCES OF NORSE MYTHOLOGY IN THE FILM PRODUCTIONS

ABSTRACT: Norse mythology, which can also be called Viking, Scandinavian or Germanic, is a set of pre-Christian histories, beliefs, legends and religions. Characteristics of a culture, whose are often represented in cinematographic productions, these are mass media, which are related to the social imaginary. It is therefore essential to know if these myths are successful and what they influence in these works of film and television, thus contributing also to social, mythological and cinematographic studies. Thus, to ascertain, it was read fundamental texts of Mythology as "Edda in Prosa", in addition to current publications and assisted cinematographic compositions. In this way, it is proven that whose work plays a worldwide success, according to the comparison of the number of box office. However, the works on the theme use characteristics and characters of these myths as base and create films and series performed in current values. Moreover, these works are a language that affects many people, they are an agent of formation of the social being of individuals. Therefore, productions with influences from Norse mythology represent a stereotype of the Vikings with prevailing principles, it is also concluded that people are interested in these works, because they can be confirmed or reflected values of the current society.

KEYWORDS: Norse mythology; cinema; movies; TV series; vikings; social education.

INTRODUÇÃO

A mitologia nórdica também conhecida por mitologia germânica, escandinava ou *viking*, é um acoplado de histórias, crenças, lendas e religiões pré-cristãs. Assim, composta por seres como deuses e deusas, heróis, valquírias, anões, elfos, monstros e também elementos como mundos e reinos, cultos e símbolos entre outros. Sendo, a mitologia *viking* originada na região da Escandinávia, ela foi disseminada com a expansão marítima e territorial de seus povos, através de fontes escritas e orais, e com o passar das gerações acarretou a inserção de influências atuais (SEGRANFREDO e FRANCHINI, 2006) (LANGER, 2015a).

Aliás, no ocidente muitas informações e personagens são bastante conhecidos, magnanimamente por meio de produções cinematográficas, como os deuses Odin, Loki e Thor que já foram representados em vários livros e filmes de sucesso entre tais “*The Mask*”, a saga “Thor” e “Os Vingadores”, também vários elementos da cultura *viking* foram apresentados em “O Hobbit”, “*Game of Thrones*”, “*Vikings*”, entre outros (SEGRANFREDO e FRANCHINI, 2006) (LANGER, 2015a).

Sendo o cinema uma linguagem composta, ou seja, integra oralidade, escrita, gestos, construindo realidades inexistentes, ele também, produz e reproduz significados que estão comprometidos com o sistema cultural (JESUS, 2008), desse modo, muito do que é percebido pelo cinema apenas mostra o que a sociedade está envolvida ou interessada.

Portanto, é essencial investigar a influência da mitologia nórdica no cinema atual, considerando os principais mitos influenciadores e que pode ser inferir sobre o seu sucesso. Também deve-se analisar como a os recordes de bilheterias recorrentes são vistos pela sociedade e o que manifesta esse interesse. Assim, se pode analisar a relevância das influências dos antigos povos *vikings* no mundo e na cultura atual, contribuindo também para estudos sociais, mitológicos, cinematográficos e educacionais.

MATERIAL E MÉTODOS

Para realizar essa pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica em materiais já produzidos, analisando e fichando todas obras lidas e assistidas.

Inicialmente com o livro “Edda em Prosa” de Snorri Sturluson e traduzido por Arthur Avelar (2014), esse texto é um compilado de lendas e mitos nórdicos escritos e organizados por volta de 1220, em que é considerado como base para estudos da mitologia nórdica.

Ademais, efetuou-se a leitura do livro “Fé, Exotismo e Macabro: algumas considerações sobre a religião nórdica antiga no Cinema” (LANGER, 2015a), uma das poucas produções sobre a representação dos vikings no cinema.

Logo, o artigo “O Cinema como Forma de Compreender a Sociedade e os Simulacros de Baudrillard” de Ingrid Lacerda e Rodrigo Follis (2016), conta a história do cinema e de sua importância como meio de comunicação em massa.

Prosseguindo, houve uma busca das principais obras cinematográficas sobre mitologia nórdica, ou com influências estas. A seguir, analisou-se a importância e popularidades dessas obras na sociedade, tendo como princípio, a bilheteria das produções, sendo esses dados foram retirados da “Box Office Mojo”, uma plataforma estadunidense da IMDb (BOX OFFICE MOJO, 2019). Informações as quais foram aplicados em comparação com as renomadas bilheterias de outras obras.

Também, a obra literária “Dicionário de Mitologia Nórdica - símbolos, mitos e ritos” de Johnni Langer (2015b). Além do mais de diversos artigos e ademais textos.

E ainda, foram assistidas as sagas “Thor” da Marvel Studios, “O Senhor dos Anéis” de Peter Jackson, a série “*Game of Thrones*” da HBO, entre outras produções cinematográficas. Inclusive, foi comparada a mitologia com as adaptações do cinema e televisão.

Para finalizar, o livro “Cinema & Educação” de Rósalvia Duarte (2002), que aborda o cinema como um agente da educação social dos indivíduos. Prontamente partir da leitura, foi investigado a quantidade de pessoas que no Brasil leem livros e comparado com as que assistem filmes e séries.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para argumentação da pesquisa sobre o interesse da sociedade em produções cinematográficas com influências da mitologia nórdica, foram observadas as principais obras e interesse pelo público, que seguem na Tabela 1 abaixo.

TABELA 1. Análise das produções cinematográficas sobre a mitologia nórdica ou com influência dela. Apresentando na primeira coluna as obras, na segunda coluna a colocação em que se encontra no Ranqueamento das 100 maiores bilheteria mundiais e terceira coluna a bilheteria em dólares.

Produções Cinematográficas	Ranqueamento das bilheteria mundiais	Bilheteria (US\$)
<i>Avengers: Endgame</i> (Vingadores: Ultimato)	1º	2.794.290.335
<i>Avengers: Infinity War</i> (Vingadores: Guerra Infinita)	5º	2.048.359.754
<i>Marvel's the Avengers</i> (Os Vingadores)	7º	1.518.812.988
<i>Avengers: Age of Ultron</i> (Vingadores: Era de Ultron)	9º	1.405.403.694
<i>The Lord of the Rings: The Return of the King</i> (O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei)	25º	1.119.929.521
<i>The Hobbit: An Unexpected Journey</i> (O Hobbit: Uma Jornada Inesperada)	41º	1.021.103.568
<i>The Hobbit: The Desolation of Smaug</i> (O Hobbit: A Desolação de Smaug)	51º	958.366.855
<i>The Hobbit: The Battle of the Five Armies</i> (O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos)	52º	956.019.788
<i>Lord of the Rings: The Two Towers</i> (O Senhor dos Anéis: As Duas Torres)	56º	926.047.111
<i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i> (O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel)	68º	871.530.324
<i>Thor: Ragnarok</i>	74º	853.977.126

Fonte de dados: Box Office Mojo.

Além do cinema, algumas séries para televisão muito conhecidas são “*Game of Thrones*” que se encontra no 1º lugar em uma das listas de séries mais famosas do mundo e, “*Vikings*” estando em 16º desse mesmo ranqueamento e também em dezembro de 2018 a última, ficou em 1º como a mais popular do mês, segundo o Box Office Mojo.

Algumas obras, ilustram e representam mais o mundo nórdico como “*The Lord of the Rings*”, “*Game of Thrones*” e “*Vikings*” e outras apresentam símbolos e personagens importantes da mitologia citada, com papéis relevantes nas produções como “*Avengers*” o qual representa o deus Thor como um herói contemporâneo.

Ademais, o cinema e essas produções, por serem meios de comunicação em massa, interferem atualmente criando e mantendo o imaginário dos *vikings* na sociedade atual (LACERDA, 2016). Também importante citar, que os filmes não têm necessariamente a intensão de representar igualmente os mundos e os personagens nórdicos como da mitologia, mas baseiam-se nestes pontos que são de interesse ao público telespectador (LACERDA, 2016).

Logo, uma das principais características apresentadas nas obras, trata-se de fatos conhecidos nessa mitologia que são representados como base para história e trama do filme, e aqui pode-se utilizar como exemplos as jornadas épicas com vários conflitos, tendo em “*The Hobbit*” uma jornada pela Terra Média para libertar o reino, em “*Thor: Ragnarok*” uma volta a Asgard para parar o Ragnarok, em “*Game of Thrones*” jornadas e lutas pelo trono de ferro, em “*The Lord of the Rings*” uma aventura para chegar a montanha destruir o anel, e já na série “*Vikings*” viagem para o descobrimento de novas terras. Esse fato também é muito característico na mitologia nórdica, como na Edda em prosa: Gylfaginning, no capítulo 44 “Thor Começa Sua Jornada a Útgarda-Loki” (STURLUSON, 2014).

A partir, de algumas características do mundo, personagens e elementos nórdicos nas produções cinematográficas contemporâneas são construídas, entretanto como sempre se relevando interesses atuais. Uma vez que, o cinema é um agente da sociabilização dos indivíduos, o qual coopera à o desenvolvimento da “competência para ver”, ou seja, as produções cinematográficas ensinam as pessoas a observarem, analisarem e compreender o lugar, os valores e as condutas deles na sociedade (DUARTE, 2002). Todavia, é de importância ressaltar que as obras da sétima arte da mesma forma como atuam na

sociedade, também são influenciadas por esta, retratando muitas vezes o conjunto social com suas esperanças e expectativas.

CONCLUSÕES

As produções cinematográficas com influências da mitologia nórdica possuem um extraordinário sucesso mundialmente na atualidade, como evidente o estrondoso sucesso de bilheteria de “*Avengers: Endgame*” conquistou o recorde de maior bilheteria mundial, no atual ano de 2019, sem considerar os ajustes de inflações. E ademais, ocorre uma frequente recorrência de obras sobre o tema tratado realizando sucessos mundiais.

Contudo, utilizam-se da mitologia nórdica como fundamento, assim representam histórias geralmente fantasiosas, fantásticas, de jornadas com deuses, heróis, monstros, com teores de batalhas, tragédias, cômicas e sátiras.

Ou seja, na mitologia nórdica já há um cenário estruturado com características e personagens, para se construir uma história interessante, atrativa para o público. Sem embargo, não somente ser intrigante, mas sim como toda a forma de comunicação, tanto literária quanto cinematográfica, desempenham a função de representar valores vivenciados na época e inserido nessas obras de filmes e séries valores atuais. Consequentemente, como o as produções cinematográficas são também, formas de comunicação, reproduzem um paradigma de como os indivíduos percebem a realidade e princípios tais como o padrão de beleza, o amor romantizado, os papéis de gênero na sociedade, da sexualidade, a família, comportamentos, vestimentas, a proteção da mulher como prêmio social, o homem ser a figura extremamente forte e heroica, a masculinidade tóxica e entre diversas outras atitudes que subsistem no mundo atual.

Por conseguinte, essas produções da sétima arte reafirmam e conservam problemas sociais, mas também os colocam de volta a discussão assuntos como o machismo, que na Era Viking, o homem era mais importante que as mulheres, mesmo elas tendo mais direitos em comparação com outras sociedades. Também devem ser considerados que na mitologia nórdica há representações femininas fortes e importante, como as Valquírias, que são as deusas guerreiras. Mesmo os filmes representando imagens masculinas fortes e muito idealizadas, os maiores sucessos tanto no cinema quanto em séries de televisão, são sempre aqueles que retratam, também, mulheres fortes e/ou importantes para a trama, trazendo conforto ao telespectador e aumentando o interesse da população pelos temas representados.

Em vista disso, as produções cinematográficas representam majoritariamente um estereótipo nórdico com ideologias atuais, do que a sua verídica mitologia. Portanto, também se conclui que as pessoas se interessam por filmes e séries com influências da mitologia nórdica, pois além de que ela possuir uma base muito estruturada para se desenvolver histórias atualmente, com avantajado potencial de realizarem sucesso, ainda podem ser refletidos e repensados valores da sociedade atual.

REFERÊNCIAS

BOX OFFICE MOJO. All Time Box Office. Confins. Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>>. Acesso em: 25 jul 2019.

DUARTE, R. Cinema & Educação: refletindo sobre cinema e educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. v.3, p. 1-128.

JESUS, L.S.B. Discursos de imagens: Reflexões entre linguagens, ideologias e cinema. IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Faculdade de Comunicação/UFBA - 2008. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14373.pdf>>. Acesso em: 23 abr 2019.

LACERDA, I.; FOLLIS, R. O Cinema Como Forma de Compreender a Sociedade e os Simulacros de Baudrillard. XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Salto - SP - 2016. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2016/resumos/R53-0573-1.pdf>>. Acesso em: 27 jul 2019.

LANGER, J. Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos. São Paulo: Hedra, 2015b. v.1, p.1-581.

LANGER, J. Fé, Exotismo e Macabro: algumas considerações sobre a religião nórdica antiga no Cinema. Ciências da Religião: história e sociedade, 2015a, v.13, n. 2. p. 155-180.

SEGANFREDO, C.; FRANCHINI, A. S. As melhores histórias da mitologia nórdica. Porto Alegre, RS: Artes & Ofícios, 2006. v.5, p. 3-7.

STURLUSON, S. Edda em Prosa: Gylfaginning e Skáldskaparmál. Barbudânia, 2014. v.1, p.1-445.