

ROTEIRO DeLeitura versão completa

Coleção LANTERNA MÁGICA

Búkolla, a vaca encantada – Reconto Viking

Nada mais apropriado para inspirar nossa viagem do que parafrasear a “metáfora do *iceberg*”: ou seja, trataremos do conto como uma estrutura que possui apenas uma pequena superfície exposta e uma imensa área imersa subjacente. Estamos propondo uma exploração além do que está à vista, buscando conhecer e desvendar o que está submerso ou implícito, mostrando as relações intrincadas e nem sempre aparentes que se estabelecem com um universo mítico que não possui fronteiras e cuja presença se faz sentir de diversas formas.

Primórdios

Antes de iniciarmos nossa viagem dentro do universo Viking, gostaríamos de enfatizar que nossa abordagem funcionaria como uma espécie de retorno às origens, aos relatos primordiais, à coexistência em pleno séc. 21 do cientificismo e o pensamento mágico, permitindo redescobertas com suas amplas possibilidades de significação.

“isto porque vivemos num limiar histórico: em nossos tempos, uma nova era está em gestação. Daí o aparente caos reinante: a ordem racional e progressista defronta-se com a ordem mágico-poética que tenta reencontrar as fontes originais da vida e da humanidade...” (COELHO, 1987, p.7)

A riqueza e a ancestralidade de diversos motivos nórdicos explicariam em parte o fascínio que tem exercido sobre nós esta visão mágica de mundo, como vemos nas obras: *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis* e muitos outros.

Quem seriam os Vikings?

Nas diversas referências consultadas para nosso trabalho, percebemos o uso de diversas denominações como:

Nórdicos:

1. Relativo aos países do Norte da Europa (Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia).
2. Diz-se de ou língua indo-europeia do ramo germânico, sub-ramo setentrional, que foi falada na Escandinávia e deu origem às línguas escandinavas modernas (norueguês, dinamarquês, islandês e sueco).



Escandinavos:

1. Relativo à península da Escandinávia, no Norte da Europa (compreendendo a Noruega e a Suécia), ou o que é seu natural ou habitante.
2. Rubrica: linguística. Diz-se de ou sub-ramo setentrional das línguas do ramo germânico da família indo-europeia, que compreende o antigo nórdico, o sueco, o norueguês, o dinamarquês, o islandês e o feróico; nórdico.
3. Diz-se de ou indivíduo de um dos países que formavam a antiga Escandinávia e/ou que fala alguma das línguas escandinavas (Suécia, Noruega, Dinamarca e Islândia).

Germânicos:

1. Relativo à antiga Germânia ou o seu natural ou habitante.
2. Relativo à República Federal da Alemanha ou o que é seu natural ou habitante.
3. Rubrica: linguística. Diz-se de ou ramo linguístico da família indo-europeia que se subdivide em três sub-ramos: germânico oriental, cuja principal língua foi o gótico; germânico setentrional ou nórdico, com as línguas da Escandinávia (antigo nórdico, sueco, norueguês, dinamarquês, islandês, feróico) e o germânico ocidental, representado pelo alemão, o inglês, o holandês, o frísio, o africânder e o iídiche; anglo-germânico.

Os Vikings constituíram a cultura de guerreiros mais famosos da Idade Média. Tanto seus feitos em batalhas, em piratarias quanto nas expedições pelo mundo, colaboraram para fazer a sua fama até nossos dias. Mas em especial uma parte de seu legado permanece muito ativa tanto no imaginário como na cultura de massa: as narrativas envolvendo seus deuses e sua mitologia. Foram um dos vários povos de origem germânica que povoaram a Europa, sendo o local de suas atividades as regiões da Suécia, Noruega, Dinamarca e a ilha da Islândia. Também houve regiões do Velho Mundo que receberam colonização ou influência dos Vikings, especialmente as ilhas britânicas, o norte francês e a Rússia.

Povos de uma religiosidade profundamente inserida na paisagem natural – desde os primórdios essa relação com a natureza foi típica da sociedade nórdica. Florestas, cachoeiras, colinas, pedras, bosques e árvores possuíam forte atratividade para os Escandinavos. Um tema característico da religiosidade germano-nórdica é a recorrência da magia. Deste modo, a magia é o sentimento da presença constante do sobrenatural, presidindo a todas as manifestações da existência escandinava.

Atividades sugeridas como aquecimento

Sugerimos, como atividades de aquecimento, para o mergulho na mitologia nórdica, dois filmes.

No primeiro: *A Lenda de Beowulf* (2007), uma adaptação de um poema épico histórico considerado um dos mais belos e importantes textos da Europa anglo-saxã e nórdica, seu enredo se passa na Dinamarca e mistura animação e ação com atores reais. Por suas peculiaridades



de produção, – o filme apresenta um visual muito atrativo e com efeitos interessantes –, há grandes chances de conquistar os alunos por seus efeitos visuais inovadores. Há vários elementos presentes na trama que nos remetem a um universo em estreita relação com o conto, como a presença de elementos mágicos, seres horríveis e gigantes como a Ogra do conto e sua filha e Grendel – um monstro devorador de homens e sua mãe no filme, um barco viking que é o primeiro elemento externo que aparece como salvação para o menino e a vaca no conto, e a chegada pelo mar dos guerreiros que irão salvar Hrotgard e seu reino da maldição do monstro, animais gigantes como o touro do conto e o dragão do filme, a presença da força dos elementos essenciais como água e fogo.

No segundo: *A Lenda de Grendel* (2005). A inspiração é a mesma do filme anterior, porém o enfoque e mesmo o resultado final de produção são bem distintos. Com um estilo bem mais próximo do tradicional, a narrativa traz um monstro Grendel, que ataca a população de um vilarejo (Daneland) e Beowulf é o herói que após muitos combates trará finalmente a paz. Assim como no conto o menino sai em busca da vaca e para obter sucesso em sua empreitada deve enfrentar diversos obstáculos, o herói do filme sai em busca da glória e conseqüentemente deve encontrar e vencer o gigante. Em ambas as narrativas há um desafio, uma missão, seu cumprimento e o “final feliz”.

Observação importante: Sugerimos que o educador faça previamente uma seleção de cenas dos filmes, especialmente para os alunos mais jovens, pois há em alguns momentos a explicitação da violência e alusões ao ato sexual.

Seria muito produtivo para os estudantes se fosse conduzida uma comparação entre as narrativas, o conto e os dois filmes, ou ainda um deles, de maneira que os alunos tivessem condições de perceber as várias possibilidades de abordagem com temáticas semelhantes, os vários pontos de vista e os recursos utilizados em cada uma. Como o leitor e o espectador têm a sua disposição matérias dessemelhantes e ao mesmo tempo próximas, percebendo como a palavra escrita (conto) e o audiovisual (filmes) operam de formas distintas em suportes diferentes fornecendo material para a construção de um universo mítico e mágico.

Uma leitura

Para iniciarmos nossa leitura gostaríamos de chamar a atenção para o elemento central do conto: *A Vaca Búkolla* e uma possível relação com a figura folclórica: a **Vaca Audumla**. É perceptível a referência direta a esta que é um dos elementos centrais da mitologia nórdica.

A vaca – produtora do leite é o exemplo da Terra que nutre, que sustenta, símbolo da fertilidade, riqueza, renovação, esperança da sobrevivência. Entre os germanos a Vaca Nutriz Audumla é a primeira companheira de Ymir, o primeiro gigante, nascida como ele, no gelo derretido: é a ancestral da vida, o símbolo da fecundidade. Tanto Ymir quanto Audumla são anteriores aos deuses.



As narrativas mitológicas dos povos nórdicos estão contidas em duas coleções chamadas “Edas”. A mais antiga é uma poesia que data de 1056 e a mais moderna é uma prosa de 1640. Segundo as Edas, no princípio, não havia nem céu em cima, nem terra em baixo, mas apenas um abismo sem fundo e uma fonte. Dessa fonte saíam doze rios, e depois deles terem corrido até muito distante de sua origem, congelaram-se. Quando o gelo de Niflheimr caiu no abismo e derreteu, formou um gigante, *Ymir*, e uma vaca, *Auðumla*, cujo leite alimentou o gigante. Essa vaca alimentava-se lambendo o gelo, de onde retirava água e sal. Conforme ela lambia o gelo, surgiam seres antropomórficos: os deuses *Óðinn* (Odin), *Vile* e *Vé*, que mataram o gigante Ymir, formando com seu corpo a terra, com seu sangue os mares, com seus ossos as montanhas, com seus cabelos as árvores, com seu crânio o céu e com seu cérebro as nuvens carregadas de neve.

Temos no conto uma vaca que era o sustento de uma família humilde, após o desaparecimento da vaca, a família submete o filho (então uma criança) à missão de encontrá-la. O sumiço da vaca desencadeia a jornada que o garoto terá de percorrer. A vaca é o elemento mágico que propicia ao garoto o cumprimento de sua missão e o aprisionamento do oponente – a ogra – que se transforma em um elemento da natureza, uma pedra.

Como já dissemos anteriormente, nossa busca seria a da identificação deste material maravilhoso, que nasceu com um profundo sentido de verdade humana, todo esse mundo mágico ou sobrenatural, próprio do arcaico, que nos remete a tempos remotos, ancestrais e expressa no nível do sonho ou do imaginário as lutas que o ser humano enfrenta no mundo real, para encontrar seu lugar verdadeiro ou simplesmente para continuar existindo.

Podemos dizer que temos um conto maravilhoso, uma narrativa que se desenvolve no cotidiano mágico e tem como eixo gerador uma problemática social, como a necessidade do resgate da vaca para a sobrevivência física. A vaca passa pelo processo de antropomorfização, adquire características humanas como raciocínio e fala e através das instruções que dá ao menino propicia a sobrevivência de toda a família com seu retorno.

É possível que se façam diversas analogias entre a narrativa e a realidade moderna. Vivemos em grandes centros urbanos, muitas vezes nossas relações com a natureza limitam-se às idas ao supermercado ou ao zoológico, mas nossa maior missão, como a do menino, é a de garantir a sobrevivência. As dificuldades podem ser “gigantes” (doenças, mortes, solidão, desigualdades sociais, crise, desemprego, desagregação da família etc.) e a cada obstáculo vencido se sobrepõem outras dificuldades. Quantas vezes não precisamos recorrer ao “sobrenatural”, ao sonho ou à fantasia...



DeLeitura

DeLeitura é um selo da Editora Aquariana

Filmes

A Lenda de Beowulf

DVD. Warner Bros Pictures – EUA, 2007; Direção: Robert Zemeckis; 113 min.

A Lenda de Grendel

DVD. Canadá, Islândia, Reino Unido – Imagens Filmes, 2005; Direção: Sturia Gunnarsson, 104 min.

Bibliografia

CHEVALLIER, Jean. *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

COELHO, Nelly Novaes de. *O conto de fadas*. São Paulo, Ática, 1987.

Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa On-line, disponível em: <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?>

ROTEIRO DeLeitura elaborado pela profa. *Gláucia Jacuk Herman*, Bacharel em Português e Russo pela FFLCH/USP, Licenciada em Português pela FE/USP; Especialista em Português, Língua e Literatura pela UMESP; Mestra em Comunicação pela UNIP. Professora de Redação Publicitária e Comunicação e Expressão, na UNIP; Comunicação e Expressão em Inglês, na FIT.