

ROTEIRO DeLeitura versão completa

Contos MÁGICOS VIKINGS

O navio fantasma e outros contos

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, 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 funciona como uma espécie de retorno às origens, aos relatos primordiais, à coexistência em pleno século 21 do cientificismo e o pensamento mágico, provocando redes-cobertas com suas amplas possibilidades 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*, *Senhor dos Anéis* e muitos outros.

Quem seriam os Vikings?

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

Sugerimos como atividade de aquecimento para o mergulho na mitologia nórdica três filmes.

1. *Senhor dos Anéis*: a trilogia que fez enorme sucesso no cinema, resgata diversos elementos da mitologia nórdica como: Elfos, Anões, Trols, Orcs, Espectros, Criaturas das águas, povos ocultos, Magos, sequestros, mistérios e seus objetos mágicos e repletos de simbolizações. A história de **O Senhor dos Anéis** ocorre num tempo e espaço imaginários, mais especificamente, numa Europa mítica, um reino onde humanos vivem na mitologia Nórdica e Germânica.

2. *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 com seu visual inovador. Há vários elementos presentes na trama que nos remetem a um universo em estreita relação com os contos, um Troll (Grendel) que aterroriza um reino, assombrações, maldições, criaturas das águas, uma atmosfera gelada, nebulosa e difusa. Vale ressaltar que em *A Lenda de Beowulf* a única referência ao cristianismo aparece nos momentos iniciais do filme, quando um dos guerreiros pergunta se o rei Hrothgard quer que se façam sacrifícios ao novo deus – Jesus – como maneira de se livrarem do monstro, ao que o rei responde que as libações a Odin e Heimdall (os dois principais deuses nórdicos) são suficientes.

3. Em *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. É interessante notar a presença de um cristianismo ainda incipiente tanto na narrativa fílmica como nos contos. Naquela, temos o personagem do padre, que desafia o Troll (Grendel) com suas orações e batiza diversas pessoas, guerreiros e até mesmo o fragilizado rei. Nos contos, temos em diversos momentos os festejos do Natal e momentos dramáticos em que a oração, a menção ao nome de Jesus ou a leitura da Bíblia, acabam subjugando as forças ocultas e opressoras (ver exemplos no item: espírito cristão.)

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: os contos e os 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 em cada uma. Como o leitor e o espectador têm a sua disposição matérias dessemelhantes e ao mesmo tempo próximas, pode-se observar como a palavra escrita (conto) e o audiovisual (filmes) operam de formas distintas em suportes diferentes, porém ambos fornecendo material para a construção de um universo mítico e mágico.



História, Mitologia, Tradição

Para iniciarmos nossa leitura gostaríamos de situar as narrativas em nossa cultura.

Utilizando a nomenclatura citada no prefácio, estamos diante de um **Caldeirão Atemporal**, um recipiente com variados ingredientes ligados a diversas tradições culturais cujas origens são difusas e que, reunidos, formam um novo conjunto a que poderíamos chamar de Mitologias: narrativas sobre seres sobrenaturais que procuram explicar a origem do Universo, dos homens, dos animais, dos costumes e dos valores mais importantes de uma cultura. São histórias fantásticas em que deuses, semideuses e heróis humanos se aventuraram para a criação do mundo como o conhecemos. Essas narrativas, que surgiram nos tempos primitivos, foram transmitidas oralmente durante séculos até terem seus primeiros registros escritos na Antiguidade. Desde então, elas continuam a nos encantar e influenciar.

Desde os primórdios, diferentes culturas em diferentes momentos históricos e de desenvolvimento criaram suas próprias mitologias. Afinal, todas elas precisavam achar uma explicação para os fenômenos naturais e para justificar suas hierarquias e o funcionamento de suas instituições sociais. Assim, egípcios, gregos, romanos, sumérios, maias, incas, astecas, tupis, celtas, nórdicos e vários outros povos criaram seus próprios mitos que serviram para explicar o mundo ao seu redor.

No folclore escandinavo, tal como no da Bretanha, Irlanda, Escócia, Germânia, Islândia, Noruega... o sobrenatural desempenha um papel absoluto.

A mitologia nórdica é uma coleção de crenças e histórias compartilhadas por tribos do norte da Germânia (atual Alemanha), sendo que sua estrutura não designa uma religião no sentido comum da palavra, pois não havia nenhuma reivindicação de escrituras que fossem inspiradas por algum ser divino. A mitologia foi transmitida oralmente principalmente durante a Era Viking, e o atual conhecimento sobre ela é baseado especialmente nos Eddas e outros textos medievais escritos pouco depois da Cristianização.

No folclore escandinavo, algumas crenças permaneceram por mais tempo, e em áreas rurais algumas tradições são mantidas até hoje, recentemente revividas ou reinventadas como inspiração na literatura assim como no teatro e no cinema.

O ponto de vista geral dos nórdicos sobre o mundo é de um lugar gelado, clima comum da região dos países nórdicos. A brutalidade presente em muitos dos contos é também um aspecto do povo nórdico desse tempo, os bárbaros Vikings.

Há diversas lendas que sobrevivem no folclore escandinavo, e há centenas de nomes de lugares na Escandinávia cuja origem se encontra nos deuses da mitologia nórdica.

Diante da riqueza de personagens e enredos e delimitando este estudo, optamos por destacar alguns elementos mais marcantes dentre todo este universo, tentando construir um breve panorama daquilo que pode se tornar uma grande viagem a um mundo nem tão desconhecido e nem tão distante....

Espírito romântico

Sabe-se que as origens dos contos populares são ancestrais e difusas, mas se confrontarmos coletâneas anônimas de antigos contos nórdicos, com estas que chegaram até nós, perceberemos uma grande diferença. O maravilhoso, feérico, espesso e misterioso, inerente ao antigo espírito céltico-germânico-nórdico, continua presente, porém filtrado por um certo sentimento romântico, como nas tradicionais narrativas de Andersen (Hans Christian Andersen – poeta e novelista dinamarquês que publicou entre 1835-1872 perto de duas centenas de contos infantis).

Apontamos assim para duas atitudes predominantes nos contos que mostram a fusão entre o pensamento mágico de origens arcaicas e o pensamento racionalista dos novos tempos:

1. O **espírito cristão**, que exalta o poder do cristianismo frente às bruxarias e outros elementos mágicos. Isto reforça a noção de que a conversão ao cristianismo não aconteceu rapidamente. Independente se a nova fé fosse ou não imposta pela força, percebe-se a intenção em se destacar o limite do sucesso dos elementos mágicos.

Exemplos:

A cavalgada da bruxa – em que esposas de religiosos são punidas por praticar feitiçaria.

Noite de Natal – em que, para combater os fantasmas e escapar da loucura (embora esta lhe ofereça diversão e presentes), a personagem principal lê a Bíblia.

Anne Rykkus – em que o povo oculto sequestra uma moça cristã e um fazendeiro a liberta gritando: “Em nome de Jesus”

A “Pedra da Bruxa” – em que as orações do religioso acabam subjugando os Trolls.

A esposa do magistrado de Burstarfell – em que, para auxiliar no parto de uma mulher do povo oculto, somente a frase “Nosso Senhor Jesus te ajudará” garante uma total tranquilidade.

Um problema complexo ao interpretar esta mitologia é que, frequentemente, os testemunhos mais próximos que existem das épocas mais remotas foram escritos por cristãos. Como um exemplo de caso, o *Younger Edda* e o *Heimskringla* foram escritos por Snorri Sturluson no Século 13, após quase duas centenas de anos depois que a Islândia se tornou cristã, em torno do ano 1000, em um momento histórico sob um intenso clima político anti-pagão na Escandinávia.

Virtualmente, toda a literatura sobre as sagas vikings se originou na Islândia, uma ilha relativamente pequena e remota. Mesmo contando com o clima de tolerância religiosa que permanecia naquela época nesta região, Sturluson foi guiado por um ponto de vista essencialmente cristão.

2. O **espírito liberal-burguês**, que exalta a importância do dinheiro e das riquezas para a realização do indivíduo, a disciplina e o trabalho como fonte de felicidade.

Exemplos:

O diarista – em que o personagem principal é recompensado por trabalhar muito, ainda que com a ajuda de uma elfa.

Gilitrutt – em que a esposa indolente e preguiçosa muda de comportamento após passar por um susto com uma velha troll.

O fantasma e o cofre – em que, para ajudar uma viúva a recuperar a fortuna que havia sido enterrada pelo marido, um lavrador logra enganá-lo.

Desvendando alguns personagens, elementos.

Trolls: espíritos perturbadores das montanhas. Seres de forma gigantesca e força descomunal. Diz-se que têm especial pavor da luz do sol que pode matá-los. Presentes em diversos contos como: *Os dedos do Troll*, *O “gato” de Divrefjell* e *Gilitrutt*.

Elfos: seres associados à vida da natureza e que o povo julgava residir nas águas, nos bosques, nas montanhas e, mesmo, no seio das flores; suas relações com os homens são diversamente descritas. A poesia inglesa da Idade Média os mostra como criaturas aéreas e luminosas, cheias de doçura e bondade; já os alemães da Germânica deles tinham receio, bem como o povo do extremo Norte (Dinamarca), pois acreditavam que eles podiam se irritar, às vezes sem motivo ou causa aparente. Os Elfos viviam em sociedade, como os homens; amavam jogos e as danças, comumente passavam a noite em bailes infatigáveis que só cessavam com o canto do galo, pois temiam a luz e o olhar do homem, em geral, porém, suas danças não tinham testemunhas. Os elfos são geralmente mostrados como jovens de grande beleza vivendo entre as florestas, sob a terra, em fontes e outros lugares naturais. Foram retratados como seres sensíveis, de longa vida ou imortalidade, com poderes mágicos, estreita ligação com a natureza e geralmente como ótimos arqueiros. Presentes em diversos contos como: *A velha noiva*, *O diarista* e *Pai de dezoito no país dos elfos*.

Como dissemos anteriormente, seria impossível abarcarmos a totalidade das marcas, dos traços e dos símbolos presentes nas narrativas que compõem toda esta atmosfera mítica, sobrenatural, mágica e maravilhosa. Diante disto, citaremos abaixo, mais alguns componentes de suma importância para a construção do que consideramos um arcabouço de memórias, mistérios, tradições e experiências que ainda com origem tão distante, continuam presentes e a nos influenciar até hoje.

Fantasmas: *o Navio fantasma*, *Gest Palsson e o fantasma*, *Mori o fantasma de Solheim* e *A viúva de Alftaness*.

Feitiçaria: *O pequeno gênio na garrafa*, *O “touro de Thorgeir”*, *O fantasma e o cofre*, *A cavalgada da bruxa*, *Os magos das ilhas Westman* e *Os encantamentos em Stokkseyri*.

Povo Oculto (Mundo subterrâneo): *A esposa do magistrado de Burstarfell*, *Noite de natal*, *Anne Rykkus*, *O menino roubado*, *A coroa nupcial* e *O homem que casou com uma “Mara”*.

Criaturas das águas: *O criado e os habitantes do lago* e *O tritão sábio*.

Concluimos com citação de Nelly Novaes Coelho:

“Todo esse mundo mágico ou sobrenatural, próprio do arcaico, expressa, no nível do sonho ou do imaginário, as lutas e as paixões que o ser humano enfrenta no mundo real, para encontrar aí o seu lugar verdadeiro ou para alcançar sua auto-realização” (COELHO, 1987, p.79).

Atividades pós-leitura

Levantados e os pontos fortes e as questões centrais dos contos, sugerimos:

- voltar a algumas cenas dos filmes assistidos anteriormente, agora com maior repertório e conteúdo para compreendê-las, incentivando a observação de passagens paralelas ou contrárias aos contos; comentários e questionamentos.
- incentivar uma produção textual (conto, diálogo, poema, jogral...) com a presença de personagens e elementos mágicos da cultura viking.

Filmes

O Senhor dos Anéis

DVD. Trilogia - *A sociedade do Anel* (2001), *As duas torres* (2002) e *O Retorno do Rei* (2003) – EUA

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: Sturla 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?>

MYTHOS – Sistema de Pesquisa Mitológica em Hipertexto, disponível em: <http://mithos.cys.com.br/> acesso em 02.03.2009.

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; Mestre em Comunicação pela UNIP. Professora de Redação Publicitária e Comunicação e Expressão, na UNIP; Comunicação e Expressão em Inglês, na FIT.