



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

RELIGIOSIDADE, MITO E CINEMA: o mito nórdico em *Valhalla – a lenda de Thor* (2019) e sua potencialidade educativa**RELIGIOSITY, MYTH AND CINEMA: the Nordic myth in *Valhalla - the legend of Thor* (2019) and its educational potential****RELIGIOSITY, MYTH AND CINEMA: la nordia mito in *Valhalla - the legend of Thor* (2019) kaj ĝia eduka potencialo**Rafael Egidio Leal e Silva¹⁴**Resumo**

O objetivo deste texto é discutir os temas da religiosidade, o mito nórdico e a cinema, principalmente em relação à educação escolar. Ao observarmos nossa sociedade, o desafio de educar conferindo humanização implica em inserir o debate científico e democrático nas escolas, ainda que em temas polêmicos, como a religiosidade. Consideramos que o cinema (e a arte em geral) são poderosas ferramentas para inserir este debate, não apenas como educação de conteúdo, mas também de emoções e afetos. Para isto, o professor deve tomar o papel de mediador deste processo, através de preparação acerca da arte cinematográfica e dos temas abordados, mas sem pretender ser o dono da verdade neste processo. Ilustramos tal discussão com o filme *Valhalla – a lenda de Thor* (2019), produção dinamarquesa que apresenta uma visão diferente da estadunidense do deus nórdico Thor, inclusive muito mais vinculada ao seu mito originário, o que pode render um bom exercício interpretativo acerca do papel do mito em sala de aula.

Palavras-chave: Cinema. Religião. Mito. Educação. *Valhalla – a lenda de Thor*.

Abstract

The purpose of this text is to discuss the themes of religiosity, the Nordic myth and cinema, mainly in relation to school education. When observing our society, the challenge of educating by giving humanization implies inserting the scientific and democratic debate in schools, even if in controversial themes, such as religiosity. We consider that cinema (and art in general) are powerful tools to insert this debate, not only as an education of content, but also of emotions and affections. For this, the

¹⁴ Mestre em Psicologia (2012) pela Universidade Estadual de Maringá. Especialização em Teoria Histórico-Cultural (UEM/DPI 2006), História das Religiões (UEM/DHI 2009) e Sociologia no Ensino Médio (UEPG/2016). Bacharel em Direito (UEM/1999), Licenciatura em Ciências Sociais (UEM/2008) e em História (UEM/2020). Atualmente é Docente RSC-III do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico, atuando no eixo tecnológico "Ciências Humanas e suas tecnologias" na área de conhecimento de Sociologia no Instituto Federal do Paraná - Campus Umuarama. Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-2271-1308>. E-mail: rafael.silva@ifpr.edu.br



IF-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

teacher must take the role of mediator of this process, through preparation about the cinematographic art and the topics covered, but without pretending to be the owner of the truth in this process. We illustrate this discussion with the film *Valhalla* (2019), a Danish production that presents a different view of the American Norse god Thor, which is much more linked to his original myth, which can yield a good interpretive exercise on the role of myth in the classroom.

Keywords: Cinema. Religion. Myth. Education. *Valhalla*.

Resumo

La celo de ĉi tiu teksto estas diskuti la temojn de religieco, la nordia mito kaj kino, ĉefe rilate al lerneja edukado. Kiam ni observas nian socion, la defio eduki edukadon humanigas implicas enmeti la sciencajn kaj demokratan debaton en lernejojn, eĉ se pri diskutataj aferoj, kiel religieco. Ni kredas, ke kino (kaj arto ĝenerale) estas potencaj iloj por enmeti ĉi tiun debaton, ne nur kiel edukado de enhavo, sed ankaŭ de emocioj kaj korinklinoj. Por tio, la instruisto devas preni la rolon de peranto de ĉi tiu procezo, per preparo pri la kinematografia arto kaj la temoj traktitaj, sed sen ŝajni esti la posedanto de la vero en ĉi tiu procezo. Ni ilustras ĉi tiun diskuton per la filmo *Valhalla - the legend of Thor* (2019), dana produktado, kiu prezentas malsaman vidpunkton pri la usonano de la norena dio Thor, eĉ pli ligita al ĝia originala mito, kiu povas doni bonan interpretan ekzercon pri la rolo de mito en la klasĉambro.

Ŝlosilvortoj: Kino. Religio. Mito. Edukado. Valhalo - la legendo de Thor.

Conforme avançamos adentro ao século XXI parece que o peso fantasmagórico das gerações mortas sobre nossas cabeças é um fardo cada vez mais extenuante para os que, vivos em nossos dias, tomaram a carruagem do tempo diante de um tempo desconhecido. Com nossos espíritos imbuídos da racionalidade forjada aos auspícios da modernidade os desafios postos diante da humanidade são gigantes que desafiam a todo momento a lógica legada de tantas gerações passadas. O desencantamento, que já significou a supremacia da razão sobre a crença, em nossos dias parece ter tido seu revés: seria a razão um mito diante de seus momentos finais? Assim, as instituições que formaram os pilares de uma espécie de morada dos deuses modernos são cada vez mais desacreditadas e carecem da fé dos homens.

Diante de uma pandemia global facilmente observamos o esforço em convencer uma parcela da população que a ciência, o Estado, o trabalho ainda possuem validade diante de um panorama de melancolia e anúncio da morte. Neste singelo artigo propomos discutir e relacionar temas caros à educação de nossa atualidade (educação



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

esta que também é uma das instituições desacreditadas em nosso contexto), que a religiosidade (em sua forma mais originária, mítica) e a arte (cinematográfica). Para isto, utilizaremos o filme *Valhalla – a lenda de Thor* (2019) como exemplo de possibilidade de discussão entre os alunos acerca da potencialidade da narrativa mítica e artística e também da historicidade de ambos.

A sociedade contemporânea ocidentalizada, urbanizada e capitalista desenvolveu o cinema como uma de suas formas de arte mais massificadas, através da ideologia do progresso científico e tecnológico. Isto nos permite observar que a obra cinematográfica é um eficiente retrato de uma época, ou melhor, de nossa época, onde o homem é instigado a todo tempo a se colocar em movimento, a fim de alienar-se cada vez mais de si mesmo. Claro que a expressão cinematográfica é bastante ampla tanto em termos de gêneros, quanto em expressões em diferentes culturas. Nosso objeto aqui refere-se ao cinema em sua versão mais industrializada e voltada ao consumo, uma vez que é aquela que nossos alunos (e a juventude) em geral mais facilmente e massivamente consome.

Tal movimento expresso pelo cinema que reproduz a vida moderna, já foi medido através das engrenagens das máquinas da Revolução Industrial, hoje está na velocidade vertiginosa dos *mega*, *giga* e *terabytes* de informação que podemos absorver, seja no trabalho, seja na forma de entretenimento virtual – e visual – de nossos dias. De acordo com Oliveira:

Além de um dos símbolos e uma das inovações da modernidade, o cinema significou também um meio extraordinário de circulação do conhecimento, de difusão de novas experiências e valores culturais. [...] Seja através da reconstrução do passado ou do futuro do pretérito, os filmes nos possibilitam re-visitar os eventos ocorridos ou imaginados. As transposições e as vivências que a linguagem cinematográfica possibilitam são tão marcantes, que muitas vezes tornam-se referência de como a ciência e a técnica passam a percebidas por grande parte da sociedade. Mais do que aprendizagens derivadas das práticas educativas formais, as experiências vivenciadas nos filmes acabam compondo boa parte do arsenal simbólico através do qual a opinião pública passa a vislumbrar o alcance dos empreendimentos científicos e tecnológicos. (OLIVEIRA, 2006, p. 135).



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

Embora tal citação esteja em um contexto de obras de ficção científica, a mesma pode também ser lida quando o tema da obra fílmica seja a mitologia ou a religião. Considerando que cada vez mais a educação familiar é atravessada e mediada pelos aparelhos eletrônicos – TVs, *smartphones*, computadores e *notebooks* – e com mídias audiovisuais cada vez mais intensas e sedutoras, o próprio papel do mito (a narrativa) é em nossos dias transferida para corporações criadoras de conteúdo e a imaginação é hiper estimulada, incluindo aí a crença e a descrença, testadas nas histórias fantasiosas e nos efeitos especiais críveis – ou não – para olhares cada vez mais treinados em termos técnicos já em início na tenra infância.

Se no seu início o cinema era um dispositivo que ocupava um determinado lugar nas cidades, ao longo do século XX passou a ser disponibilizado na televisão e, com o avanço tecnológico do século XXI e da rede *web* é facilmente distribuído diretamente nos lares e aparelhos celulares através de serviços de *streaming* (Netflix, Amazon Prime, entre outros). Com a pandemia de COVID-19 desde o ano de 2020, obras cinematográficas passaram a ser distribuídas diretamente aos consumidores, evitando-se por motivos de precaução higiênica a utilização de salas de cinemas, tendência que provavelmente perdurará.

Toda arte tem muito a contribuir com o processo educativo, mas o aspecto audiovisual do cinema o torna tão atrativo e ao mesmo tempo interessante do ponto de vista educacional. Através dele, muitas narrativas e até mesmo teorias ganham cores e texturas, sons e atuações. Claro, há a necessidade constante da mediação do professor, afinal o cinema é arte (incluindo aí o gênero documentário), e seu compromisso é com a arte (e a indústria da arte ao qual está inserido).

Ao professor cabe direcionar o olhar dos estudantes, tanto para os exageros, quanto para os equívocos e para os acertos dos filmes. É também necessário que o professor saiba indicar filmes que possam ser aproveitados em sala de aula, e para isto deve ser um consumidor assíduo (e crítico!) de filmes, e não apenas dos blockbusters da indústria – especialmente estadunidense – mas procurar diversificar seu olhar com produções de outros países e continentes.



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

Importante também ressaltar que os filmes possuem o revés de dificilmente poder ser exibidos em sala de aula. Infelizmente seu formato costuma ser comercial, e não educacional. Queremos dizer com isso que até mesmo sua duração torna dificultosa a exibição em horário escolar. No entanto, a tecnologia de nossos dias permite uma difusão muito rápida de filmes em canais de *streaming* e pelo sítio Youtube (é o caso do filme escolhido), permitindo que os alunos assistam em casa, e não necessariamente de uma só vez, mas pausando e reiniciando (temos que considerar que as gerações de hoje têm muita dificuldade de prender a atenção por mais de 15 minutos em uma única obra audiovisual).

Quando tratamos da educação em sua perspectiva escolar sem dúvidas o cinema pode ser um valioso aliado. O olhar do professor pode, com o auxílio de algumas obras, penetrar profundamente tanto no conhecimento quanto nos sentimentos dos alunos. Claro, tal instrumento – a utilização da arte cinematográfica na sala de aula deve ser objetiva, com finalidades claras por parte do docente e do conteúdo a ser ministrado – deve ser sempre questionado, devendo fazer parte da educação o ensino do olhar e quais ideias estão sendo passadas nas telas.

Devemos nos atentar que a maior parte dos filmes consumido no Brasil são produzidos por Hollywood, a indústria cinematográfica estadunidense, dominante do mercado mundial de filmes voltados às massas, e eventual propagadora dos mandamentos do capitalismo e do modo de vida e da ideologia dos Estados Unidos, conforme Loureiro:

Os produtos da indústria cinematográfica hegemônica têm por objetivo não apenas divulgar hábitos e valores da cultura estadunidense, mas, em última instância, encobrir o processo de trabalho que envolve a produção de um filme. Os filmes dessa indústria manifestam características como: 1) apresentam-se como mais reais do que a própria realidade, mas, contraditoriamente, lançam mão de uma realidade ficcional na qual o *happy end* é fundamental; 2) aparecem como um mecanismo fiel de reprodução do mundo sensível; 3) fazem de tudo para igualar o fenômeno que aparece na tela ao mundo real propriamente dito e, desta forma, contribuem para a manutenção do conformismo do espectador. (LOUREIRO, 2008, p. 141).



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

Verificamos que embora o autor mencione claramente o conjunto de ideias estadunidenses (hollywoodianas) também fazem parte de uma série de produções que visam o circuito comercial, não necessariamente oriundas deste país. Claro, consideramos que o cinema necessita de uma produção que envolve múltiplos aspectos e profissionais, sendo também uma expressão de arte cuja produção é cara, e, em um contexto capitalista entre seus objetivos é a lucratividade. No entanto, também são produzidas obras que não visam tanto a massificação da audiência, mas nos levam a reflexões muitas vezes profundas.

No caso em tela, *Valhalla – a lenda de Thor*, não é um filme estadunidense (provém da Dinamarca), mas também está bem longe de ser uma obra que suscita profundas reflexões, sendo direcionada para um público infanto-juvenil. Acreditamos que toda obra pode ser explorada em sala de aula – guardadas, é claro, seus temas e classificação/indicação etária – desde que mediadas pelo professor. A obra fílmica é um labirinto de significações e “a forma que espectadores reais lêem os filmes não são nítidas ou puras – elas tampouco são lineares ou causais” (ELLSWORTH, 2001, p. 40). A miríade de possibilidades de leitura de uma obra é também a subjetividade do sujeito e de como ela foi construída social e concretamente.

Ao professor cabe tecer e estabelecer conexões com a realidade, suscitar o debate, estimular a imaginação e o contato com o mundo. Um papel ativo que ensaja uma visão ativa por parte dos estudantes. Ainda conforme Elizabeth Ellsworth, o modo de endereçamento dos filmes (já desde sua produção) é uma potência indefinida, e aí reside seu real poder:

Assim, neste capítulo, quero ampliar ainda mais meu paradoxal argumento de que o modo de endereçamento é uma coisa poderosa que os educadores não devem ignorar, sendo preciso considerar, entretanto, que todos os modos de endereçamento “erram” seus públicos, de uma forma ou de outra. O poder de endereçamento não é, pois, o poder de obter, à vontade, respostas previsíveis e desejadas dos estudantes ou dos públicos. Não é o poder de posicionar os estudantes em algum desejado e preciso ponto do mapa de relações sociais. O poder de endereçamento não é algo que os professores possam dominar, controlar, predizer ou transformar em uma tecnologia. (ELLSWORTH, 2001, p. 44).



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

A possibilidade educativa do cinema pode assim ser sintetizada como um poder, tanto da produção da obra fílmica, como algo a ser explorado pelo professor. “O educador surge como um facilitador do diálogo entre os alunos, em que são expostos temas relativos ao ser humano e à vida, geralmente partindo das cenas apresentadas” (BLASCO, 2006, p. 45). E principalmente quando se trata de temas que levantam polêmicas ou são socialmente sensíveis como é o caso da religião. Não há dúvida que este tema causa comoção inclusive (ou principalmente) dentro da escola. Vejamos as considerações de Martelli acerca do contexto pós-moderno da religião:

O desencanto e a racionalização não são, portanto, um destino universal e irreversível; ao contrário, criam-se espaços e ocasiões para repensar, em termos de racionalidade substancial, nas questões-limite da experiência humana. [...]

Tendo sido deixada de lado a ênfase colocada pela modernidade sobre a secularização como racionalização unilinear e onabrangente, e tendo aparecido toda a fragilidade da secularização como subjetivação (a pós-modernidade não é apenas a época do “fim da história” mas também a “morte do sujeito”), a Religião constitui, hoje, uma reserva de símbolos e significados, reproduzidos institucionalmente, ou livremente buscados pelos indivíduos, dentro de uma multiplicidade de percursos e níveis. (MARTELLI, 1995, p. 453).

Se a sociologia da religião, em especial após Max Weber (2004), em suas teses clássicas sobre a secularização, racionalização e desencantamento do mundo, ao observar a dinâmica assumida pela religião cristã em relação ao caminho do capitalismo no ocidente, implicaria em uma dessacralização generalizada na sociedade, observamos de acordo com a citação acima que este não é um movimento simples ou linear, embora tal discussão também não apareça simplificada ou linearizada na obra weberiana (idem). Consideramos, inclusive, que no atual momento da sociedade brasileira, a religiosidade emerge como um verdadeiro barril de pólvora, ainda mais por alguns grupos (especialmente evangélicos) possuírem nítido projeto de poder político, tomando espaço da esfera pública, incluindo aí o espaço escolar e suas discussões.

O recurso do cinema é um excelente mote para iniciar – e até mesmo aprofundar – questões cadentes acerca da religião e sociedade. E quando o filme tem por tema o



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

mito tal possibilidade é ainda mais interessante justamente por não debater tais questões de modo direto, mas como forma de sementes questionadoras nas mentes dos alunos. Assim, o que *Valhalla – a lenda de Thor* pode contribuir para nossos objetivos?

O mito de *Valhalla*

Ouçá!

O vento conta uma história. Yggdrasil, a árvore da vida, está enraizada no meio do mundo. Asgard é o Reino dos Deuses, aqui vive o caolho Odin, Rei dos Deuses, e o poderoso Deus do Trovão, Thor. De sua casa em Asgard, os Deuses se reúnem em Valhalla. Aqui eles recebem a adoração dos mortais, que dão força e vida aos Deuses. De Valhalla, Odin vigia todos os três reinos do mundo enviando seus corvos para obter notícias de terras distantes. Da horripilante Útgardar, lar das criaturas trolls conhecidas como gigantes, governantes da escuridão e do caos. E de Midgard, a terra dos mortais, onde vivem os orgulhosos Vikings e camponeses trabalhadores. Mas o poder e a glória dos Deuses estão diminuindo. Uma guerra de mil anos com os gigantes empurrou Valhalla para a escuridão. Uma escuridão que pode acabar em... Raganarök.

É com este prefácio que se inicia o filme ora escolhido: *Valhalla – a lenda de Thor*, produção cinematográfica dinamarquesa que tem como tema central a mitologia nórdica. Como podemos perceber trata-se de um resumo desta mitologia narrada em uma animação que pode situar o espectador neste mundo. O filme retrata uma pequena família camponesa nórdica que vive isolada e inesperadamente recebe a visita dos deuses Thor e Loki que chegam em uma carruagem guiada por dois bodes gigantes. Os deuses informam à família que irão passar a noite em sua cabana e em troca do pouso, Thor sacrifica um de seus bodes e dá a carne aos humanos sob a condição que não quebrem os ossos enquanto entretém a família com histórias da terra dos deuses (Asgard). Loki convence o jovem Tjalfe (filho mais velho do casal) a quebrar um dos ossos. Ao perceber a desobediência, Thor (influenciado por Loki) resolve tomar Tjalfe como servo e levá-lo consigo até o palácio dos deuses, o Valhalla. A irmã caçula do garoto, Røskva, acompanha o irmão escondida, deixando os pais na fazenda.

IΦ-*Sophia*

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

No Valhalla os irmãos conhecem o panteão divino, mas logo se decepcionam ao perceberem que se tornaram escravos de Thor e Loki e também por perceberem que os deuses já não se preocupam mais com os humanos. Em paralelo, a atenção dos deuses está voltada com a fuga do lobo Fenrir que poderá crescer tanto que iria comer o Sol e, se fosse capturado pelos gigantes, aconteceria o Ragnarök. No cativeiro, Røskva e Tjalfe conhecem Quark (um gigante escravizado por Loki) e se tornam amigos. Durante a fuga, Tjalfe se perde e é capturado pelo rei gigante Útgarða-Loki. Røskva passa a sentir uma ligação com o lobo Fenrir e Thor percebe que ela tem dons especiais. A deusa Frigg percebe que ela é a “Filha da Luz” uma mortal com poderes divinos. Para tentar libertar Tjalfe, Thor enfrenta três disputas propostas por Útgarða-Loki e é vencido. Røskva convence Odin a reunir os deuses e libertar Thor (envelhecido e quase morto), Loki e Tjalfe em cativeiro dos gigantes. Após uma batalha com Fenrir como aliado, os deuses vencem os gigantes e resgatam os cativos. A Røskva é oferecido a morada em Valhalla e um assento à mesa dos deuses, que ela recusa, preferindo retornar a Midgard, a terra dos humanos, junto a seus pais. O trio Røskva, Tjalfe e Quark retornam para a fazenda de seus pais para uma vida comum, mas com os deuses unidos e reconhecendo o valor dos mortais.



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

Figura 1: Cartaz de divulgação do filme

Fonte: <https://entretense.com.br/wp-content/uploads/2020/11/Valhalla-a-lenda-de-thor-poster.jpg>, data de acesso: 15/04/2021.

A Figura 01 mostra o cartaz de divulgação do filme, disponibilizado através da *web*. Muito embora propomos uma análise do filme e sabendo que a elaboração do cartaz não reflete a obra, acreditamos que esta imagem pode ser interessante para um exercício de debate em sala de aula. Em evidência está Thor, na parte superior da imagem; abaixo, está o panteão dos deuses nórdicos, com Frigg à frente, sendo evidenciado também Odin e Útgarda-Loki. Abaixo, está novamente Thor, invocando seus poderes, sendo que atrás dele está Roshva e Tjalfe. Ao observarmos a trama, vemos que Roshva é a verdadeira protagonista da película, e não Thor, sendo que ela nem possui traços claros na imagem do cartaz. Em relação ao acesso ao filme, o mesmo possui uma versão dublada no sítio YouTube, de compartilhamento de vídeos (podendo



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

facilmente ser acessado na sua busca), além de estar disponível no catálogo do canal de *Streaming* Amazon Prime, em versões legendadas e dublada.

O filme escolhido traz no seu subtítulo uma referência muito conhecida do público brasileiro, ao declarar ser “a lenda de Thor”. Isto porque o deus do trovão nórdico é um dos “heróis” mais conhecidos “deuses” do panteão nórdico entre a juventude brasileira isto com base no sucesso dos filmes baseados neste deus da franquia Marvel (Universo Cinematográfico Marvel, baseado nas histórias em quadrinhos desta empresa), com três filmes principais, de 2011, 2013 e 2017, além de participações em outras produções desta mesma sequência de filmes – “*Os Vingadores*”. No entanto, este Thor da Marvel é muito menos um deus e muito mais um extraterrestre com superpoderes próprios do mundo dos super-heróis. Asgard é muito menos a morada dos deuses e muito mais um sistema planetário entre tantos outros. A “magia” dos objetos míticos (como o martelo de Thor, por exemplo) é racionalmente explicada por arranjos biotecnológicos, e não pelo mistério vedado aos homens. O Thor conhecido pelo jovem brasileiro tem muito mais relação com a visão estadunidense de mundo do que com a religiosidade original nórdica.

Retornando para a obra dinamarquesa, entendemos que o subtítulo abrigado “a lenda de Thor” é muito mais uma forma de atrair o espectador brasileiro, pelo motivo acima. Vemos que o título original *Valhalla* faz referência apenas à morada dos Deuses. E isto porque a verdadeira protagonista é a personagem infantil Røskva, como já pudemos perceber. É ela que está em praticamente todas as cenas do filme e que a história nitidamente depende de seu arco para acontecer.

O Valhalla somente ganha sentido com o drama dela: sua chegada como mortal e escrava; sua fuga onde há o despertar de seu poder (já indicado como uma “skald”, ou vidente); o resgate de seu irmão, onde se confirma que é “Filha da Luz”; finalmente, o convite para que morasse definitivamente em Valhalla, mas que é negado por ela, preferindo sua vida mortal junto à família. Mais interessante aqui é que o enredo da estória é contado do ponto de vista de uma criança (o que não é bem realizado nesta proposta, enfim). Em muitas cenas há a aura de uma certa pureza, justamente porque é dela de que se trata o filme. No entanto não podemos ignorar que também se trata de



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

uma personagem feminina. Embora a força de Thor seja fundamental para a trama, é a obstinação de Røskva que move inclusive o personagem do deus. A revelação que ela tem traços divinos em certo momento está em consonância com a mitologia dos antigos:

As diversas representações da deusa mostram-na como portadora de um caráter forte, como poderosa e dinâmica. A figura da deusa representada na história religiosa muitas vezes fica em nítido contraste com o conceito equivocado de que o feminino é tranquilo, passivo ou inferior. (ANDRADE *et al.*, 2013, p. 53).

Nesta produção há uma vinculação muito maior com a mitologia nórdica. Entendemos que este filme é muito mais idôneo para o debate mítico e cultural, ainda que sua produção fílmica (o enredo, os efeitos especiais) tenha nítidas falhas¹⁵. Situações e soluções parecem absurdas para o espectador treinado (especialmente através do cinema ocidental). Conforme mostraremos abaixo, justamente por este filme ter muita vinculação com a mitologia nórdica que tais situações acontecem. É um excelente motivo de debate em sala de aula: mostrar como as situações míticas, aos nossos olhos “adestrados” de hoje parecem “absurdas” mas que encontram profundos sentidos na humanidade.

Aqui é necessário discutirmos o mito e seus sentidos. Isto porque esta palavra tem cada vez mais sofrido uma série de deformações em seu sentido originário nos últimos tempos. Primeiramente até pela etimologia da palavra que significa “narração”, ou seja o mito é uma narrativa: “Ao tomar o mito como objeto histórico, o historiador das religiões deve considerar que nessas sociedades o mito é, ou foi até recentemente ‘vivo’, no sentido de que forneceria modelos para a conduta humana, conferindo, por isso mesmo, significação e valor à existência” (ANDRADE *et al.*, 2013, p. 25). Talvez possamos ousar dizendo que não há um limite de vida para o mito. Se estamos ainda hoje debruçados sobre eles, é porque ainda estão vivos. E aqui vai uma crítica à nossa própria sociedade e mesmo ao conteúdo escolar, que tratou de banir o mito em troca da

¹⁵ Ver crítica mostrando os problemas da produção aqui: <http://noset.com.br/cinema/valhalla-a-lenda-de-thor-2019/>. No entanto, como nosso objetivo é educativo, e não cinematográfico, entendemos ser esta uma obra de relevância para a discussão proposta.



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

lógica e cientificidade, como se o antônimo da ciência fosse a mitologia, ou como se o fazer do cientista fosse “caçar mitos”.

Em uma visão cultural, os mitos ainda vivem e povoam nossas mentes e assim como deslumbravam sociedades arcaicas que buscavam interpretar seus sentidos, ainda nos deslumbram. A própria leitura do mito deve ser diferenciada. Baseado em Levi-Strauss, vejamos o que nos diz Everardo Rocha: “Temos que ler o mito em dois níveis. Tanto no sentido normal de qualquer leitura quanto como um todo muitas vezes referenciado a outros mitos próximos daquele. Temos que perceber o mito como se percebe uma totalidade” (ROCHA, 1985, p. 82). O mito se torna um interessante tema para a sala de aula: até onde vai a totalidade proposta pelo mito?

Acerca da relação entre o mito e a narrativa fílmica, propomos aqui um exercício interpretativo, de modo a ilustrar como o mesmo pode ser direcionado em momento de aula. No filme selecionado, observamos uma interessante passagem (entre os 64 e 72 minutos), que se refere à tentativa de resgate de Tjalfe de *Útgarðar*, onde fora aprisionado pelo rei gigante *Útgarða-Loki* (não se sabe o porquê mortais seriam tão importantes para os seres sobrenaturais na lógica do filme, lacuna esta que também poderia ser objeto de questionamentos). Instados por *Røskva*, *Loki*, *Thor* e o gigante *Quark* partem para a fortaleza inimiga a fim de resgatar o irmão dela. No salão real do castelo, *Thor* assume a fala e é desafiado por *Útgarða-Loki*: o garoto seria entregue se o deus passasse por uma prova. Sem o auxílio de *Mjöllnir* (o lendário martelo de *Thor*), o deus deveria beber de um gole o líquido do chifre de *Útgarða-Loki*. *Thor* quase se afogando diante do volume de líquido inserto fracassa, e exige um novo desafio. O rei gigante oferece um segundo desafio: uma queda de braço com a rainha ao qual *Thor* perde novamente. Inconformado, *Thor* exige uma luta. Sua oponente é uma velha, a mãe de *Útgarða-Loki*. Agarrado a ela, *Thor* começa a envelhecer até que, desfalecido, cai ao chão. *Loki* e *Quark* são aprisionados, e *Røskva* foge.

Aos olhos mais críticos habituados ao cinema parece uma cena tola. Como pôde *Thor* ser tão imprudente? Não seria mais fácil um resgate mais estratégico com invasão e luta com os oponentes (clichê no cinema aliás)? No entanto, esta passagem se refere ao Edda nórdico (ANDRADE *et al.*, 2013, p. 89), no que se refere à visita de *Thor* a



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

Jotunheim, o país dos Gigantes. Conforme Bulfinch (2006) “Certo dia, o deus Thor, com seu criado Tialfi e acompanhado por Loki, partiu para uma viagem ao país dos gigantes” (p. 319). No caminho encontram o gigante Skrymir que de forma amistosa aceita acompanhar o trio até Jotunheim. Diante do rei gigante Útgarda-Loki, este começa a provocar o trio. Primeiro em uma disputa de comida Loki perde por não comer tanto quanto seu adversário (Loki comia apenas a carne, enquanto o gigante devorava os ossos, remetendo à primeira cena do filme, dos ossos do bode). Numa segunda disputa colocou Tialfi para correr contra um gigante (Tialfi era o mais veloz de todos os homens de Asgard). Novamente mais uma vitória para os gigantes. Na vez de Thor a primeira prova foi a de esvaziar um chifre de um só gole, a que Thor fracassa. Thor furioso, exige mais um desafio. Útgarda-Loki propõe que Thor levante seu gato (uma brincadeira reservada para as crianças, segundo ele). O gato descomunal é apenas levantada uma pata pelo deus do trovão. Thor mais enfurecido ainda exige uma luta a que Útgarda-Loki escolhe como oponente Elli, uma velha ama. Após uma violenta luta Thor desiste, prostrado. No dia seguinte Útgarda-Loki revela ao trio que era o gigante Skrymir e que durante as provas fez que Loki disputasse contra o fogo (que consumia até os ossos); fez que Tialfi disputasse a corrida contra o Pensamento; contra Thor, deu o chifre cuja ponta dava no mar (na cena filme *Valhalla* a que nos referimos, em 68 minutos é mostrado o chifre com espuma de água salgada e sons de gaivotas); o gato era, na verdade a serpente Nidgard que rodeia Midgard e a velha Elli era a Velhice, a que vence a todos os homens. Útgarda-Loki fez tudo para evitar que Thor desejasse lutar contra ele, pois “se assim fizeres, defender-me-ei, outra vez, por meios de artimanhas, de modo que desperdiçarás teus esforços e não adquirirás fama lutando comigo” (BULFINCH, 2006, p. 324). Dito isso, desapareceu.

Percebemos então que apenas esta cena do filme, em comparação com a narrativa mítica é cheia de significados e interpretações interessantes para a utilização em sala de aula. O filme (enquanto obra) não tem compromisso com a educação e também não tem com o próprio mito. Mas o professor tem o mister de direcionar o olhar de seus alunos e este é um exemplo. O filme no fim das contas é o drama de Røskva e da relação dos mortais com os deuses e que, na mitologia nórdica não havia esta



IΦ-Sophia

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

necessidade de auxílio humano em seu mundo: “Os deuses estabeleciam ordem, lei, riqueza, arte e sabedoria nos reinos divino e humano” (ANDRADE *et al.*, 2013, p. 32). Assim, por que nos dias de hoje os deuses necessitariam tanto dos humanos? E os humanos dos deuses?

Entendemos que o filme apresentado pode ser uma relevante ferramenta em sala de aula para suscitar o debate acerca do papel da arte, do cinema, da colonização estadunidense (uma vez que as comparações com o *Thor* da Marvel serão inevitáveis). Mais do que isso, o debate acerca da religiosidade, de sua historicidade e na necessidade de tolerância aos credos, rituais e crenças, mostrando que cada conjunto de fé está em consonância com a história e a cultura que a produziu, prezando assim a diversidade e os direitos humanos. Mais que isso, *Valhalla – a lenda de Thor* também permite o vislumbre da discussão sobre o mito, e como estamos atravessados de narrativas que, mesmo inconscientemente compõem nosso ser social. Finalizamos este artigo com as palavras de Rocha:

O mito, como vimos, não possui sólidos alicerces de definições. Não possui verdade eterna e é como uma construção que não repousa no solo. O mito flutua. Seu registro é o do imaginário. Seu poder é a sensação, a emoção, a dádiva. Sua possibilidade intelectual é o prazer da interpretação. E interpretação é jogo e não certeza. (ROCHA, 1985, p. 94-95).

Referências

a) Filme:

VALHALLA – a lenda de Thor. Direção de Fenar Ahmad. Dinamarca: Nordisk Film, 2019. (100 min.)

b) Bibliográficas:

ANDRADE, S.; SERAFIM, V.; COSTA, D. & PALAMIN, F. **História das Religiões.** Maringá: EDUEM, 2013.

BLASCO, P. **Educação da afetividade através do cinema.** Curitiba: IEF – Instituto de Ensino e Fomento, 2006.

BULFINCH, T. **O livro de ouro da Mitologia: histórias de deuses e heróis.** 34.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.



IΦ-*Sophia*

Revista eletrônica de investigação filosófica, científica e tecnológica

ELLSWORTH, E. Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. *In*: SILVA, T. (org.) **Nunca fomos humanos** – nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

LOUREIRO, R. **Educação, cinema e estética: elementos para uma reeducação do olhar**. *Educação & realidade*, 33(1): 135-154 jan/jun 2008.

MARTELLI, S. **A religião na sociedade pós-moderna**: entre secularização e dessecularização. São Paulo: Paulinas, 1995.

OLIVEIRA, B. **Cinema e imaginário científico**. *Hist. cienc. saude-Manguinhos* [online]. 2006, vol.13, suppl., pp. 133-150. ISSN 0104-5970. doi: 10.1590/S0104-59702006000500009

ROCHA, E. **O que é mito?** São Paulo: Brasiliense, 1985.

WEBER, M. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Recebido em: 30/04/2021

Aprovado em: 01/06/2021

Publicado em: 22/07/2021