

A JORNADA DE THOR E LOKI PARA UTGARD THOR AND LOKI'S JOURNEY TO UTGARD



AHMAD, Fenar (dir.). *Valhalla*. Dinamarca. Produção: Profile Pictures, Nordisk Film [et. al], 2019, 105 min, color, som.

Leandro Vilar Oliveira¹

Enquanto a literatura, as artes plásticas, os quadrinhos, desenhos, videogames e jogos de tabuleiro e RPG, abundam em adaptações, referências e ressignificações sobre a mitologia nórdica, o cinema é uma mídia que ainda pouco explorou essa temática. Apesar de haver dezenas de filmes sobre vikings, no entanto, filmes sobre mitologia nórdica são escassos e na maioria das vezes focam apenas em Thor, condição essa, que excetuando-se a trilogia do Thor da *Marvel Comics* (a qual virará uma tetralogia), as demais produções sobre esse tema são

¹ Doutor em Ciências das Religiões (UFPB), membro do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8905-9727> E-mail: vilarleandro@hotmail.com

pouco conhecidas, pois alguns desses filmes não foram exibidos nos cinemas ou não tiveram uma ampla divulgação comercial.

Sendo assim, nesse contexto cinematográfico onde há poucos filmes sobre mitologia nórdica, o que temos de mais recente são adaptações em seriados, os quais trazem os deuses de Asgard para os dias atuais, algo visto na série *Deuses Americanos* (*American Gods*), produzida pela *Amazon Prime Video*, lançada em 2017, sendo baseada no livro homônimo de Neil Gaiman, embora que nesta série o único personagem nórdico que apareceu, foi Odin. Por sua vez, mais recentemente, tendo sido lançado em janeiro de 2020, temos uma produção da *Netflix*, intitulada *Ragnarok*, cuja série de origem norueguesa-dinamarquesa traz os deuses e gigantes para os dias atuais, os quais convivem secretamente com os humanos numa cidade fictícia chamada Edda. Nota-se que embora tenhamos essas duas séries que abordem a temática dos mitos nórdicos, elas o fazem de forma superficial

Já o filme *Valhalla* consiste em uma produção dinamarquesa, o qual foi lançado em 10 de outubro de 2019, na Dinamarca e depois comercializado em alguns países europeus, não tendo recebido uma divulgação internacional de maior destaque, condição essa que em 2020, o filme ainda não havia sido lançado em vários países, fosse no cinema ou direto para DVD e Blu-ray, além do fato que a pandemia de COVID-19 também afetou lançamentos de vários filmes no mundo devido ao fechamento das salas de cinema e interrupção nas gravações.

À primeira vista o título do filme talvez nos leve a remeter apenas ao icônico salão de Odin, para onde iriam os guerreiros valorosos que morriam em combate. Todavia, o título do filme não se refere apenas a este local, mas diz respeito a sua fonte de inspiração, a série de histórias em quadrinhos dinamarquesa, intitulada *Valhalla* (1979-2009), ilustrada por Peter Madsen e escrita por vários roteiristas. A qual tornou-se um verdadeiro sucesso em seu país natal e depois foi traduzida para outros idiomas.

A série de quadrinhos *Valhalla* conta com quinze volumes e suas histórias são voltadas para um público infantil, algo visível tanto nos traços e design dos personagens – parecidos com os de *Asterix* – e a própria forma como os mitos são contados, sendo apresentados num tom mais leve e engraçado. O sucesso desses quadrinhos rendeu uma animação de longa-metragem, lançada em 1986 e intitulada também *Valhalla*. No caso do desenho, a trama aborda o primeiro e quinto volume da série, e por sua vez, também serviu de referencial para o filme de 2019. Quem assistiu o desenho de 1986, talvez note cenas semelhantes no novo filme.



Figura 1: Capa da primeira edição de *Valhalla* (1979), fonte: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ComicBook/Valhalla>. Pôster da animação *Valhalla* (1986), fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0094238/>. E pôster do filme *Valhalla* (2019), fonte: <https://www.imdb.com/title/tt8956872/>.

No que se refere ao filme de 2019, este foi dirigido por Fenar Ahmad, que foi também um dos corrotoristas. Ahmad é de descendência iraniana, mas vive desde 1986 na Dinamarca. Em seu currículo cinematográfico, ele já dirigiu alguns curtas-metragens, documentários e três longas-metragens: *Ækte vare*² (2014), *Underverden*³ (2017) e mais recentemente, *Valhalla* (2019). Apesar de ser pouco conhecido no cenário mundial do cinema, Fenar Ahmad já ganhou alguns prêmios por seu trabalho.

Quanto aos autores escalados, Thor é interpretado por Roland Møller, que iniciou sua carreira no cinema tardiamente em 2010, tendo já recebido prêmios dinamarqueses por suas atuações, além de ter trabalhado em filmes internacionais também. Inclusive Møller já havia trabalhado com o diretor Ahmad, no filme *Underverden*. E neste caso, a atriz Stine Fischer Christensen que interpreta Frigg, também atuou neste mesmo filme. Já os atores Dulfi Al-

² Em inglês foi intitulado *Flow* (2014). Não possui tradução oficial para o português. É um filme de drama.

³ O título inglês é *Darkland* (2017), já em português foi intitulado *Guerreiro da Escuridão* (2017). Trata-se de um filme policial.

Jabouri (Loki), Andreas Jessen (Balder) e Jacob Lohmann (Tyr), são mais conhecidos por participações em seriados nacionais. Os demais atores são desconhecidos internacionalmente, embora que destacamos a participação especial da cantora Sanne Salomensen da banda *Sneakers*, a qual interpreta a mãe do gigante Utgard-Loki.

Quanto ao roteiro do filme, Fenar Ahmad ao lado de Adam August decidiram se basear nos quadrinhos de Madsen e na animação de 1986, como citado anteriormente. Embora as três tramas tenham em comum abordar o mito da viagem de Thor e Loki até Utgard, narrativa essa narrada na *Edda em Prosa* (séc. XIII), cada uma dessas adaptações apresenta suas diferenças em relação ao mito. A começar pelo fato de que no quadrinho, a trama começa no primeiro volume, mas somente é retomada no quinto volume, enquanto no desenho e no filme ela é condensada e mais focada aos acontecimentos narrados do mito. No entanto, o filme retrata essa história num tom mais adulto e sombrio.

O filme inicia com uma apresentação animada na qual conta-se sobre a Yggdrasil, Asgard, Midgard, os deuses e os gigantes, dizendo que eles estão em guerra a muito tempo e os dias do Ragnarök estavam para chegar, e os deuses se mostravam preocupados com aquilo. A animação de abertura encerra-se e corta a cena para mostrar uma casa num bosque, onde vivem um casal de agricultores com seus dois filhos, um menino chamado Tjalfi (Saxo Moltke-Lethe) e uma menina chamada Roskva (Cecillia Loffredo). Eles seguem com suas atividades diárias, quando ouvem trovões e vem um brilho no céu e em seguida aparece Thor e Loki numa carroça puxada por dois gigantescos bodes negros.

Thor e Loki se dirigem a casa daquela família, onde eles passam a noite. Na ocasião o deus do trovão mata um de seus bodes para servi-lo no jantar, mas recomenda que ninguém roesse os ossos, pois ele iria reviver o animal, mas necessitava que os ossos e a pele não fossem danificados. No entanto, Loki traiçoeiramente convence Tjalfi a quebrar um dos ossos e lhe comer o tutano. Com isso o bode ao ser ressuscitado, ele renasce manco, enfurecendo Thor. Loki intervém ardilosamente no problema e sugere que Thor tome Tjalfi como seu escravo, algo que ele aceita. Roskva com pena do irmão, entra escondida na carroça de Thor. Posteriormente ao ser descoberta, Loki convence Thor em manter a menina como escrava também.

Thor, Loki e os dois irmãos viajam a Asgard. A partir dali os irmãos vivem uma vida como escravos. Embora essa ideia seja passada no quadrinho e no desenho, ela é suavizada

devido ao tom infantil dessas adaptações. No filme, Roskva convence Tjalfi a fugir, pois ela não quer ser escrava, embora que seu irmão demonstre dúvida quanto a isso, pois ele diz que era uma honra servir Thor e sua esposa Sif (Lára Jóhanna Jónsdóttir). Durante a fuga de Valhala, os irmãos são ajudados por um gigante chamado Quark (Reza Forghani), o qual assume a função de personagem “bobo”, a começar pelo fato de ele ser um alívio cômico, algo visto nos quadrinhos e na animação.

A partir da fuga do três a trama do filme coloca-os em perigo por estarem perdidos numa floresta e eventualmente Tjalfi é encontrado por Skrymer e outros gigantes, sendo levado cativo. Neste caso, os gigantes são representados de forma bestializada, tendo um aspecto primitivo e sujo, além de se vestirem com peles de lobos e ursos, e usarem máscaras feitas de ossos. Os gigantes Utgard-Loki (Uffe Lorenzen) e Elle (Sanne Salomonsen), são os únicos que falam, enquanto os demais apenas grunhem e rosnam. Apesar dessa aparência do gigantes lembrarem bárbaros estereotipados vistos em filmes nos quais mostram celtas, germânicos ou outros povos, é válido lembrar que no quadrinho e no desenho eles têm forma monstruosa, lembrando a aparência de trolls. Já no filme eles conservam uma aparência humana, mas bestializada.



Figura 2: Visual dos gigantes Utgard-Loki e Skrymer para pôsteres de personagens. Fonte: <https://www.cinematerial.com/movies/valhalla-i8956872/p/mq1wyf0i>.

Retomando a narrativa, após a fuga de dos três amigos, Thor e Loki vão atrás deles e ficam sabendo que Tjalfi foi sequestrado pelos gigantes. Thor retorna a Valhala para pedir conselhos ao seu pai, mas Odin (Asbjørn Krogh Nissen) pouco instrui a respeito, embora que Frigg aconselhe que Thor e Loki deversem viajar a Utgard para resgatar Tjalfi. Por sua vez, Roskva diz que irá junto. No desenho Tjalfi tem uma participação maior do que a irmã, a qual no filme assume o lugar de protagonismo.

Diante disso, Thor, Loki, Roskva e Quark partem para a terra dos gigantes. Nesse ponto, a trama do filme volta a se basear no mito, onde é mostrado que Thor foi confrontado por Skrymer que se revela ser Utgard-Loki, o qual diz ser o rei dos gigantes e desafia Thor a ter que passar por três testes para poder resgatar Tjalfi. No caso, essa parte dos testes no mito não se limita apenas a Thor, mas também recaí sobre Tjalfi e Loki, inclusive isso é mostrado etapa por etapa no quinto volume do quadrinho e na animação de 1986, já no filme de 2019, os desafios de Loki e Tjalfi são retirados, focando-se apenas nos três testes de Thor. E tal como no mito, ocorre que Thor fracassa em todos os testes, o mesmo acontece no filme. Mas nesse ponto temos uma diferença. Enquanto a resolução do fracasso de Thor, Loki e Tjalfi é diferente no quadrinho e na animação, no filme essa parte da história também foi mudada, abrindo-se espaço para a participação dos outros deuses irem resgatar Thor e os demais.

Apresentado esse breve resumo sobre a trama do filme, passamos para os comentários sobre a produção e sua adaptação desse mito. Sublinhamos que haja distintas formas de se adaptar narrativas em quadrinhos para o cinema, mas na maior parte das vezes o visual e superpoderes são bastante alterados (CAPELLARI, 2008). E nos últimos anos com a abundância de filmes sobre super-heróis da *Marvel* e *DC*, isso é mais perceptível, onde personagens clássicos mantiveram seus visuais pouco alterados, mas outros tiveram mudanças em seus uniformes, histórias de origem, ambientação etc. para se adequar a outro tipo de público que não necessariamente consome quadrinhos. E tal condição se encaixa no contexto de *Valhalla*.

Foi dito anteriormente que o filme se difere de suas fontes de inspiração por ter um tom mais adulto e sombrio. No que diz respeito a esse tom mais adulto, o filme em dados momentos é bem mais dramático. No quesito ser sombrio, isso está presente principalmente na ambientação, iluminação e trajes, algo usado para se reforçar a ideia de que os deuses temem a aproximação do Ragnarök, comumente equiparado com a ideia cristã de Apocalipse.

Todavia, salientamos que essa característica sombria do filme é comum em algumas produções medievais, as quais seguem essa condição de acentuar aspectos de uma baixa iluminação, tons pálidos, ambientes com aspecto insalubre, trajes escuros ou sujos, algo que remonta a ideia de “medievalidade”, que consiste numa representação estereotipada da Idade Média, que geralmente enfatiza seu aspecto de “idade das trevas” e do fantástico, condição comum nos filmes, seriados, desenhos, jogos e quadrinhos (OLIVEIRA; FREITAS, 2017).

Quando comparamos a fotografia do filme com seu material fonte, que são os quadrinhos, nota-se mudanças significativas, a começar pela condição que os salões de Valhalla e Utgard que são bem iluminados e com cores vívidas no quadrinho, no filme eles se tornaram locais escuros. Por exemplo, Valhala no filme possui o visual externo que lembra a proa de um navio em meio a névoa. E Utgard que é representado como um castelo no quadrinho e animação, no filme surge como uma caverna.

Além dessa questão da ambientação, os trajes dos personagens em geral são em tons escuros e frios, diferente do quadrinho e do desenho, onde tem cores mais claras e quentes. E como assinalado anteriormente, os gigantes aparecem com aspecto sujo e sinistro, para realçar a ideia de que sejam malvados e seres primitivos, diferente dos deuses e humanos que seriam civilizados. Entretanto, se o espectador espera por cenas grotescas ou violentas para realçar esse tom sombrio do filme, isso não ocorre. Essencialmente *Valhalla* (2019) não chega a ser uma obra de fantasia sombria (*dark fantasy*), pois esse subgênero é definido como produções fantásticas com elementos de terror, horror, grotesco, gótico, suspense, drama e violência física ou psicológica (CLUTE; GRANT, 1997). Tais características estão ausentes neste filme.

Quanto a se considerar o filme como uma produção de ação, ele também não se encaixa nessa categoria, estando mas para uma obra de aventura de fantasia. Pois as cenas de luta do filme são escassas, lembrando que nos próprios quadrinhos e no desenho, o foco não seja a ação. Inclusive a luta final apresenta alguns momentos estranhos pela forma como o combate se desenvolve.

No que se refere a indumentária do filme, ela se baseia nas suas fontes de inspiração, as quais não apresentam vestes reais que condizem com o período da Era Viking, onde se supõe que a trama seja ambientada. Mas aqui retomamos a ideia de “medievalidade” comentada anteriormente. Sobre isso, destacamos o visual de três personagens.

O primeiro exemplo é sobre a deusa Freyja (Salóme Gunnarsdóttir), a qual se veste como uma guerreira, algo que visivelmente é influenciado pela estética apresentada em seriados como *Vikings* e *O último reino (The Last Kingdom)*, diferente do quadrinho, onde ela traça vestido. Além do fato que na mitologia, Freyja não apresente aspectos marciais. Sobre isso assinalamos que o papel da adaptação e ressignificação são importantes para levar uma mesma história, adequando-a para linguagens, estéticas e públicos diferentes (ZILMER, 2018). E como o filme é voltado para um público que possa estar familiarizado com tais seriados, isso gera um reconhecimento do espectador.

Além dessa mudança no visual de Freyja, o personagem Loki aparece usando capuz e até mesmo fumando um cachimbo, objeto inexistente na Escandinávia medieval, mas que lhe concede um visual sombrio que destaca a condição de ele ter um lado malévolo. O terceiro exemplo que citamos é Odin, que tanto no quadrinho, no desenho e no filme, é retratado usando uma túnica azul longa, referência as descrições mitológicas que mostram ele disfarçado com tais vestes. E no caso do filme ele ao invés de portar uma espada ou lança, ele usa um cajado, o que nos faz associá-lo com um mago, talvez até mesmo nos faça recordar da figura de Gandalf, que inclusive foi um personagem que visualmente foi baseado em Odin, quando ele se veste de andarilho. Possivelmente uma outra escolha estética para gerar reconhecimento por parte dos espectadores, algo comum nas adaptações entre diferentes mídias (ZILMER, 2018).

A ambientação natural foi filmada na Escandinávia, retratando em algumas tomadas áreas, belas paisagens de florestas, rios e vales. Quanto aos espaços domésticos, excetuando-se a casa de fazenda que é mais próxima de uma cabana verídica, Valhala e Utgard são locais cavernosos e escuros, o que contribuem para o clima sombrio que o filme propõe a seguir, e que para a escolha da produção isso concedeu um tom mais adulto, diferente do quadrinho e da animação com seu visual colorido e infantil, que se fosse adaptado ao cinema, teria um apelo para um público mais jovem.

Enquanto na atualidade produções medievais como *Game of Thrones* (2011-2019), *Vikings* (2013-em andamento), *The Last Kingdom* (2015-em andamento) e *The Witcher* (2019-em andamento) representam a Idade Média por uma estética “nua e crua”, envolvendo violência, nudez, drama, traições, complôs políticos, guerras e monstros, elementos que perfazem o imaginário atual da “medievalidade”, *Valhalla* compartilha parcialmente dessa estética

sombria, mas se distancia das demais características, procurando se manter fiel ao seu material base que são os quadrinhos e o desenho animado, sem procurar enveredar-se por outros caminhos que pudessem distanciá-lo bastante de sua fonte de inspiração. E no caso dos espectadores que desconhecem os quadrinhos, isso talvez gere estranheza, pois no trailer sugere-se um filme com ação, mas no fim temos uma obra de aventura.

Entretanto sublinhamos que a condição de *Valhalla* ser uma adaptação de uma obra infantil, isso não a impediria de adotar outros tons. Condição essa que caso esse filme fosse uma produção hollywoodiana, provavelmente teria um tom bastante diferente do que é visto no cinema europeu; onde teríamos uma maior presença de elementos de ação, romance, batalhas e doses de humor, algo visto em filmes que adaptam histórias infantis como *Alice no País das Maravilhas* (2010), *Branca de Neve e o Caçador* (2012), *João e Maria: Caçadores de Bruxas* (2013), *Malévola* (2014), *Peter Pan* (2015), *Pinocchio* (2019), *Maria e João: Conto das Bruxas* (2019) produções que inserem aspectos sombrios e/ou de ação, algo inexistente nas obras originais, mas que agradam o público consumidor atual.

Bibliografia:

Fontes primárias

MADSEN, Peter. *Valhalla*, vol. 1: Cry Wolf. Copenhagen: Carlsen Comics, 1979.

_____. *Valhalla*, vol. 5: The Journey to Utgards-Loki. Copenhagen: Carlsen Comics, 1989.

MADSEN, Peter; VARAB, Jeffrey J (dirs.). *Valhalla*. Dinamarca. Produção: Anders Mastrup. Distribuído por Metronome, 1986, 76 min, color, som.

STURLUSON, Snorri. *Uppsala Edda*. Edited with introduction and notes by Heimir Pálsson. Translated by Anthony Faulkes. London: Viking Society for Northern Research/University College London, 2012.

Referências secundárias:

CAPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. História em quadrinhos e cinema: meios cada vez mais próximos do ambiente digital. *Espaços Digitais*, Porto Alegre, n. 21, agosto de 2009, p. 51-56.

CLUTE, John; GRANT, John (eds.). *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit Press, 1997.



OLIVEIRA, Beatriz dos Santos; FREITAS FILHO, Mario Marcio. A Idade Média no Cinema: uma (re)visão do Imaginário Ocidental. *Revista ComparArte*, Rio de Janeiro, v. 01, n. 01, Jan.-Jun 2017, p. 142-150.

VALHALLA (2019) - IMDb. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8956872/>. Acesso em 28 de fevereiro de 2020.

ZILMER, Kristen. "Nobody Owns the Myths": Adaptations of Old Norse Myth in Tor Åge Bringsværd's *Vår gamle gudelære*. *Scandinavian Studies*, v. 90, n. 2, Summer 2018, p. 161-194.