

A VOLTA DOS BÁRBAROS: ASTERIX E OS VIKINGS NO CINEMA E NA HQ

Prof. Dr. Johnni Langer
Pós-doutorando em História pela USP, Bolsista da
FAPESP
johnnilanger@yahoo.com.br

Há alguns anos vêm crescendo o número de adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos. Apesar de não ser uma novidade, pois é uma relação bem antiga assim como as adaptações literárias levadas ao cinema desde a sua origem, somente agora a indústria cinematográfica está incrementando esta relação em sua plenitude. Seguindo o exemplo dos norte-americanos, diversas produções européias estão investindo em transposições de clássicos das Hqs, mas geralmente para o formato de animação, que conserva bem melhor as características originais do quadrinho que as fílmicas. Uma destas recentes produções é *Astérix et les Vikings* (Asterix e os Vikings, de origem francesa, M6 Studio/Mandarins SAS, 2006).



Figura 1: cartaz do filme *Asterix e os Vikings*, 2006. Fonte:

<http://www.asterixetlesvikings.com/>

Ao contrário de outras produções esmeradas levadas ao cinema de animação (como *Corto Maltese: la cour secrète des arcanes*, 2004, cuja coleção está sendo traduzida no Brasil, onde o filme é a transposição quase literal de cada cena feita por Hugo Pratt para o álbum transcrito na Sibéria), os diretores Jesper Moller e Stefan Fjeldmark afastaram-se

da narrativa do álbum original, *Astérix et les Normans*, publicado originalmente em 1965. No quadrinho da dupla Goscinny e Uderzo, os habitantes da Escandinávia Viking são chamados de Normandos e resolvem tentar descobrir como é a sensação de ter medo, inexistente entre eles, e por conseqüência, permitir a eles voarem. Então, resolvem partir para a Gália buscando esse intuito. Ao mesmo tempo, na pequena aldeia de Obelix e Asterix, o núcleo central de todas as aventuras, recebe a visita do personagem Calhambix, sobrinho do chefe – personagem caricato dos então jovens rockeiros, aventureiros e rebeldes dos anos 1960. Sua presença na aldeia causa certa inovação de comportamento perante a aldeia, especialmente entre as moças. Enquanto isso, os normandos desembarcam na Gália, capturando Calhambix, na esperança deste ensiná-los a sensação do medo. Após interferência de Obelix e Asterix, vencendo os normandos, estes voltam para seu lar no norte. O filme reitera apenas a seqüência da busca do medo pelos Vikings. Estes visitam a Gália, mas ao contrário da Hq, ficam por pouco tempo, raptando Calhambix, sendo Asterix e Obelix que partem para a Escandinávia em seu resgate. Dois novos personagens são incluídos na trama: Abba, a filha do rei Viking, e um feiticeiro nórdico, Decodaf. Abba se apaixona por Calhambix e a união dos dois jovens no final representa a comunhão entre gauleses e escandinavos.

De um ponto de vista estético, o filme aproxima-se muito mais dos longas-metragens de animação da Disney, principalmente os produzidos entre os anos 1980-2000. As cores das figuras de primeiro plano são bem mais intensas, contrastando com o fundo quase monocromático e semi-estático (ou com tons mais claros). Apesar do traço geral ser fiel ao desenho dos autores, eles não possuem o detalhe, a harmonia das cores, a união entre os efeitos de onomatopéia e os traços semi-estilizados – que criaram o estilo de rapidez de “movimentos” de Goscinny e Uderzo. Ao contrário da outra produção citada, *Corto Maltese*, o filme de Asterix não conseguiu repetir a riqueza e o balanço entre imagem e narrativa da Hq em que foi inspirada.

O ponto mais positivo e interessante do filme foi a fixação nos detalhes da vida em uma aldeia nórdica, inexistentes no álbum: danças, festas, navegação, habitações e costumes são mostrados em menor ou maior escala. As residências são bem caracterizadas, fielmente inspiradas nas “casas longas” recuperadas pela Arqueologia e que foram reconstituídas em museus a céu aberto em vários locais da Europa Setentrional. O *drakkar*

– nome genérico para as embarcações Vikings (na realidade, o termo original correto é *langskip*) foi admiravelmente fiel aos modelos, tanto na figura de proa quanto nos detalhes do convés e estética das linhas gerais desta embarcação, valorizando em muito a produção. A narrativa mescla períodos históricos totalmente diferentes, a Gália no tempo de Júlio César (século I a.C.) com a Escandinávia da Era Viking (séculos VIII a X d.C.).

Dois estereótipos principais, tanto na Hq quanto no filme, remetem a uma permanência de valores seculares a respeito dos Vikings. O primeiro é referente ao equipamento, o famoso capacete com chifres, uma imagem criada pela ilustração literária e depois popularizada pela ópera oitocentista. Aliás, um dos grandes propagadores do estereótipo em pleno século XX foi o famoso quadrinho *Príncipe Valente* (Harold Foster, 1937) e sua popular adaptação fílmica homônima de 1954, estreada por Janet Leigh e Robert Wagner. Em Asterix, esta fantasia tem sua plenitude na figura do chefe nórdico, Olaf Abominaf, que utiliza um capacete mesclado com chifres e asas. Se o estereótipo original possuía um sentido depreciativo sobre povos considerados bárbaros (ingleses e franceses caracterizando os invasores escandinavos na literatura e imagética como selvagens, atrasados e bestiais), na atualidade ele possui um valor quase caricato, uma alegoria cômica do mundo contemporâneo para os povos antigos (algumas vezes até parodiando os próprios costumes na figura do *outro*), explicando seu sucesso entre os torcedores europeus na copa do mundo e em quadrinhos como *Hägar, o horrível* (Dik Browne, 1974). Particularmente em nossas fontes, é interessante constatar as ausências deste equipamento córneo: eles não ocorrem em nenhum momento entre as mulheres (tanto da Gália quanto da Escandinávia) e entre personagens não guerreiros (como o carteiro gaulês, o sacerdote-feiticeiro Viking e o druida). O jovem Calhambix não usa nenhum elmo a exemplo de Abba, porque ainda não foi considerado um guerreiro como os adultos. Ao contrário de *Hägar*, onde todos, de seres humanos a animais, utilizam o estereotipado utensílio – o anacronismo, neste caso, tem a função de satirizar a própria sociedade atual, transfigurada em uma típica família norte-americana.



Figura 2: guerreiros Vikings do filme. Fonte: <http://www.asterixetlesvikings.com/>

O segundo estereótipo é a utilização de crânios como taças para bebidas pelos Vikings. Uma imagem fantasiosa muito mais antiga que a dos chifres, remontando a Heródoto e sua interpretação sobre os Citas, depois perpetuada por Jordanes e suas representações sobre os Hunos. Épocas e culturas diferentes, mas uma mesma imagética literária: a bestialidade sempre está na figura dos outros povos, exóticos, distantes e animalescos. Para o caso escandinavo, esse estereótipo proveio de uma má tradução de fontes manuscritas escritas em islandês antigo para o latim, durante o século XVIII. Em vez de utilizar a frase “beber em cornos”, um costume arqueológica e historicamente comprovado não somente para os nórdicos como para vários outros, foi preterido “beber em crânios”, advindo daí uma associação clássica entre bárbaros e festas horripilantes com cadáveres de seus inimigos (Boyer, 1986: 101). Essa imagem ainda sobrevive no cinema, visto a cena inicial de *O Escorpião Rei*, produção de 2002. O detalhe dos crânios inclusive ocupa todo o cotidiano dos nórdicos na narrativa de Uderzo e Goscinny: foi utilizado para enfeitar cadeiras, mesas, casas e até como pingente no pescoço de alguns guerreiros. No principal salão da casa do chefe, todo o teto é repleto com dezenas de crânios dependurados. Na realidade, o crânio nunca teve espaço na cultura nórdica, mas por ironia, era central na vida dos próprios Celtas: a cabeça era usada como troféu ritual, ocupava postes ao lado das casas e outros usos inclusive ornamentais. A visão que os quadrinistas criaram sobre a aldeia de Asterix provém também do Oitocentos e da glorificação nacionalista de um passado romântico, idealizado, glorioso e invencível (os gauleses nunca são derrotados por ninguém em toda a série). Sendo assim, detalhes como a busca de cabeças dos inimigos, são protelados para características que apelem para um sentido mais civilizacional para os gauleses. Outros estereótipos menores também ocorrem, como a representação dos guerreiros escandinavos enquanto seres descomunais, brutamontes e

gigantescos. Apesar de terem sido encontrados por meio de escavações arqueológicas, esqueletos que eram maiores e mais altos que os existentes na Europa continental do período, no geral os homens não eram superiores a 1.80 metros de altura. Ou seja, a velha imagem dos Vikings enquanto super-homens é uma fantasia moderna, corruptela de *Conan, o bárbaro* (a exemplo das ilustrações da medíocre série literária *Angus*, de Orlando Paes Filho).



Figura 3: a personagem Abba. Fonte: <http://www.asterixetlesvikings.com/>

Uma mudança importante no filme em relação ao quadrinho é a inclusão da personagem Abba. Novamente percebemos certa influência da cinematografia norte-americana de desenhos animados. Em várias produções mais recentes, personagens femininos tomam a dianteira de empreitadas, aventuras ou mesmo situações de conflito: Pocahontas, Mulan, Pacha. Ao contrário das mulheres de animações da Disney mais antigas, como Cinderela, Branca de Neve, Alice, as donzelas guerreiras (ou mulheres destemidas) possuem maior importância dramática, talvez um reflexo das novas mudanças na sociedade de consumo. Paralelamente, certas personagens de quadrinhos já vinham ocupando espaço importante no imaginário desde os anos 1970, como *Sonja, a guerreira* (especialmente na versão de Roy Thomas para a criação literária de Robert E. Howard, 1934) e na França, Slive (personagem da série *Thorgal*, de Rosinski e Van Hamme), revelando toda a potencialidade da guerreira no mundo bárbaro. Detalhe: ambas são ruivas, destacando a cor do sangue para as mulheres aguerridas. O clímax desta tendência é a série de televisão *Xena, a princesa guerreira* (1995-2001), uma mescla de fantasias mitológicas

clássicas com o universo criado por Howard e aprimorado por várias gerações de quadrinistas (além de certa influência estética da personagem *Elektra assassina*). Abba possui várias das facetas deste novo perfil de mulher: vai contra os ditames da família, foge de casa, disfarça-se de homem para poder realizar uma aventura entre os guerreiros da embarcação Viking, maneja machados e espadas, é impetuosa, determinada e intransigente. Seu cabelo e tranças ruivas foram influenciados pela estética da ópera wagneriana, mas a curta saia feita de pele nos recorda que ela também é uma personagem inspirada nas adolescentes contemporâneas. Apesar da mitologia germânica conter elementos que nos remetam a esse perfil, as valquírias, elas não tem respaldo no cotidiano social: não existem evidências de mulheres participando de combates, expedições ou tendo espaço amplo na esfera masculina entre os Vikings, como é o caso da personagem no filme.

Outra mudança já comentada em relação ao quadrinho é a viagem de Asterix e Obelix para a terra dos escandinavos. Ao mesmo tempo em que enfatiza a aventura em terras diferentes, criando uma melhor configuração narrativa para o longa-metragem, acaba revelando o prestígio que os Vikings sempre tiveram associados no imaginário com situações de perigo, inovação e acima de tudo, muita coragem. Alguns outros pequenos detalhes também denunciam uma recente releitura do nosso mundo para os antigos alto-germanos – o uso do jogo de runas pelo sacerdote-feiticeiro (Decodaf) no início do filme (ambos inexistentes no quadrinho) reflete o grande interesse por este sistema de adivinhação, tão em moda nas lojas esotéricas da atualidade; o uso do martelo de Thor como pingente pela mãe de Abba, que tanto pode significar uma simples atenção do roteirista ou desenhista da produção para os atuais festivais medievais na Europa, ou ainda, reflexo do atual prestígio do neo-paganismo nórdico pelo Ocidente.

No geral, o filme é divertido, com resultados mais eficientes que a produção *Asterix e Obelix contra César*, 1999. Pode ser utilizado facilmente nas aulas de história antiga e medieval como excelente recurso de apoio, tanto como ilustração da vida e cultura dos Vikings; como releitura contemporânea dos povos do passado (atentando especialmente à perpetuação dos estereótipos); para discutir conceitos como civilização e barbárie; como apoio reflexivo para entender a obra de arte (quadrinística e fílmica) em relação com a sociedade, o artista, suas ideologias, a História, o mercado de consumo e a mídia. Para os aspectos temáticos e históricos de interpretação das duas fontes, podem ser utilizados como

referencial teórico os artigos de Langer, 2002a e 2002b, enquanto o seu uso em salas de aula, especialmente do ensino fundamental, também podem ser adequado ao mesmo instrumental dos quadrinhos, vide Rama, 2004. O importante é que tanto no ensino quanto no simples consumo diletante, tanto como material ilustrativo quanto analítico, o filme *Asterix e os Vikings* pode colaborar na reflexão sobre a História e sua transformação ativa pela Arte. Agradando a crianças ou adultos, permite conceber que os feitos passados sempre são transformados necessariamente pelo imaginário e que este vai determinar qual será a interpretação futura de nosso próprio mundo.

FONTES E BIBLIOGRAFIA:

Site oficial do filme *Astérix et les Vikings*, com fotografias, vídeos e cartazes:

<http://www.asterixetlesvikings.com/>

Álbuns e quadrinhos:

GOSCINNY, René & UDERZO, Albert. *Asterix e os Vikings: o álbum do filme*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2006.

_____. *Asterix e os normandos*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2002.

Obras de referência teórica e geral:

BOYER, Régis. *Le mythe Viking dans les lettres françaises*. Paris: Editions du Porte-Glaive, 1986.

GOIDA. *Enciclopedia dos quadrinhos*. Porto Alegre: LPM, 1990.

LANGER, Johnni. The origins of the imaginary Viking. *Viking Heritage Magazine*, University of Gotland, Sweden, n. 4, 2002a.

<http://www.abrem.org.br/viking.pdf>

_____. Os Vikings e o estereótipo do bárbaro no ensino de História. *História e Ensino*, Uel, n. 8, 2002b.

_____ Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos. *História Hoje*, ANPUH, vol. 5, n. 2, 2004.

<http://www.anpuh.uepg.br/historia-hoje/vol2n5/johnni.htm>

RAMA, Angela & VERGUEIRO, Valdomiro (org.). Os quadrinhos na aula de história. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.