

THOR VS. XANGÔ: A NÃO REPRESENTATIVIDADE DA MITOLOGIA NEGRA NA NARRATIVA HEROICA

Daniela ARAÚJO, (UFF)¹

Resumo: Este trabalho investiga a falta de representatividade negra, a partir da análise das mitologias Iorubá e Nórdica, apesar da proximidade entre as lendas de Thor e Xangô, como o uso de instrumento (Mjólnir e Oxé) para representar sua força. Para tanto, será traçado um breve panorama de produções audiovisuais referentes a super-heróis no período entre 2010 e 2018. A fim comparar e contextualizar cada mitologia e buscar elementos que comprovem como a diversidade cultural negra não é tão bem explorada pelas narrativas heroicas. O trabalho, portanto, consiste em fazer um mapeamento da presença e do papel do negro dentro da hierarquia social representada pelas produções examinadas.

Palavras-chave: Representatividade negra; Narrativa Heroica; Mitologia.

Abstract/Resumen: This work investigate the lack in the black representativity, starting with the review of Iorubá and Nordic mythologies, although the proximity between the legend of Thor and Xangô, like the use of the instrument (Mjólnir and Oxé) to represent their strength. Therefore, a brief panorama of audiovisual production will be traced in the period between 2010 and 2018. For the purpose of comparative and contextualize each mythology and search for elements that can comprove how the black cultural diversity is not explored so well by the heroics narratives. This work, therefore, consist in making a mapping of the presence and the paper of the black one inside the social hierarchy represented by the examined productions.

Keywords/Palabras clave: Black Representativity; Heroic Narratives; Mithologies.

INTRODUÇÃO

Kaô Kabecile, Xangô!

A saudação a Xangô, traduzida do Iorubá como “Deixe sua majestade passar, Xangô”, já nos dá indícios de sua realeza. Assim como Thor, filho do rei Odin, na tradição nórdica, Xangô é um representante mitológico da nobreza de seu povo. As similaridades de suas características, entretanto, não são igualmente representadas pelas produções audiovisuais hegemônicas. Ou seja, aquelas produzidas por grandes indústrias de entretenimento, notadamente estadunidenses.

As produções, principalmente cinematográficas, constantemente utilizam a narrativa mitológica como enredo para a trajetória heroica dos seus heróis. Não é raro perceber referências nórdicas, gregas e romanas nos poderosos protetores da humanidade dos filmes de maior bilheteria. Entretanto, apenas recentemente, com o

¹ Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense – PPGCOM/UFF, Rio de Janeiro. Contato: daniarauj2@yahoo.com.br

lançamento de Pantera Negra (2018), os negros se viram representados como protagonistas de uma narrativa heroica.

Este trabalho visa mapear o papel do negro nas grandes produções audiovisuais sobre super-heróis, enfocando nas narrativas que se correlacionam com lendas mitológicas. Assim, podemos perceber quais espaços são destinados aos personagens negros na hierarquia social representada.

Além disso, o artigo questiona o protagonismo branco nas produções heroicas de cunho mitológico em detrimento da mitologia iorubana. Ou seja, evidenciar os pontos de contato das lendas exploradas com a lenda africana, inferiorizada e por vezes demonizada.

Para tanto, a pesquisa divide-se em três partes. No primeiro momento, é realizado um mapeamento das produções audiovisuais heroicas, notadamente filmes e séries, no período entre 2010 e 2018. Importante ressaltar que os desenhos animados não são retratados devido a dificuldade de caracterizar esteticamente a negritude ou a branquitude dos personagens.

Em segundo momento, o trabalho concentra seus esforços nas produções mitológicas, comparando com as lendas de mitologia iorubana. Especificamente, no personagem Thor, visto que este é o deus mitológico de maior reprodução nas narrativas heroicas deste período. Além do personagem possuir grande similaridade lendária com o deus africano Xangô.

AS NARRATIVAS HEROICAS AUDIOVISUAIS

Desde 2010 até 2018 foram produzidas e veiculadas 65 narrativas heroicas através dos produtos audiovisuais, compreendidos entre filmes e séries. Destas, 15 estão correlacionadas diretamente a mitologias, quer seja grega, nórdica ou romana. Podemos assim afirmar que as lendas mitológicas são fontes ricas de inspiração para as narrativas heroicas tal qual a conhecemos na contemporaneidade.

Os mitos também são narrativas utilizadas pelos povos antigos para explicar fatos da realidade e fenômenos da natureza que não eram compreendidos por eles, e para isso há uma mistura de fatos reais com imaginário, misturando a história e a fantasia. Ainda podiam utilizar de simbologias, deuses, personagens sobrenaturais e heróis. Todos estes componentes são, não raro, misturados a fatos reais,

características humanas e pessoas que realmente existiram. Com isso, os mitos vão sendo transmitidos ao longo dos tempos e modificados através da imaginação do povo (JUNIOR; FREITAS, 2015, p. 04).

Além disso, as mitologias comumente possuem a estrutura de “jornada do herói” (CAMPBELL, 1995) evidenciada. Ou seja, como afirma Rincón (2006) com base na análise de Campbell (1995), a trajetória da narrativa percorre três grandes atos: Apresentação, Conflito e Resolução.

Portanto, todas as histórias que retratam a jornada do herói possuem o mesmo arco narrativo (RINCÓN, 2006). O herói é apresentado em seu mundo cotidiano, enfrenta o conflito e, após algumas batalhas, resolve o problema salvando a sociedade. As mitologias, além de seguir tal estrutura, ainda trazem o ensinamento moral em suas lendas. Ou seja, os heróis são deuses, sua narrativa possui elementos divinos e a sua resolução constantemente leva o espectador a refletir sobre suas próprias ações. Isto é, a narrativa mitológica, além de elementos da narrativa heroica, ainda traz na sua essência o elemento moralizador.

Dentre as produções audiovisuais heroicas do período analisado, destacam-se quinze delas, as quais retratam elementos mitológicos em sua histórias. Podemos observar uma profusão de produções de cunho mitológico, onde suas narrativas buscam elementos das mitologias grega, romana e nórdica. Durante a década de 2010, é imperceptível o uso de mitologia iorubana nas produções centrais, majoritariamente estadunidense.

Tabela 1 Produções audiovisuais com elementos mitológicos

	Greco-romana	Nórdica	Japonesa	Iorubana
2010	* Percy Jackson e o Ladrão de Raios * Fúria de Titãs		* O Último Mestre do Ar	
2011		*Thor *O Poderoso Thor		
2012		* Os Vingadores: The Avengers		
2013	*Percy Jackson e o mar de Monstros	* Thor: O mundo sombrio		

2014	*Guardiões da Galáxia			
2015		*Vingadores: Era de Ultron		
2016		*Capitão América: Guerra Civil		
2017	*Os Guardiões	*Thor: Ragnarok *American Gods		
2018		*Vingadores: Guerra Infinita		*Pantera Negra

É notório perceber a repetição de determinados elementos mitológicos em detrimento de outros. A mitologia greco-romana é amplamente difundida nas produções audiovisuais, seguida pelas lendas dos deuses nórdicos, especificamente Thor. Podemos inclusive perceber sua presença em todas as produções que trazem elementos nórdicos, não há variação da divindade mitológica, tal qual acontece quando observamos a mitologia greco-romana.

Dentre as produções destacadas, é importante olhar mais atentamente para as franquias Vingadores, Thor e Percy Jackson, para a série American Gods e para o filme Pantera Negra, lançado em 2018. Tais produções destacam-se tanto pelo grande número de lançamentos quanto pela representação de negros em sua trama. Importante ressaltar que apenas Pantera Negra tem o elenco majoritariamente negro, incluindo os protagonistas do filme.

Em Percy Jackson, a representação do negro é no personagem que segundo plano. Isto é, Grover Underwood, o melhor amigo do protagonista da trama e ajudante nas aventuras do herói. Assim como Katia Perea (2015) identifica na Primeira Onda de desenhos para meninas, o personagem negro exerce o papel de suporte emocional e intelectual de Percy Jackson.



Figura 1 Cartazes de divulgação dos dois lançamentos de Percy Jackson

Já em *American Gods*, apesar da escassez de personagens negros, o protagonista da série é um homem negro e há uma deusa negra na trama. Entretanto, a negritude ainda é representada sob o estereótipo do homem negro marginal e da mulher negra lasciva. Na série inspirada no romance homônimo de Neil Gaiman, *Shadow Moon* é um ex-presidiário que ao sair da prisão aceita trabalhar como segurança de Wednesday (representação do deus nórdico Odin). Outra representação negra icônica é, em referência à Rainha de Sabá, da prostituta que se mantém jovem ao alimentar-se de seus parceiros.

Há em *American Gods* outras representações negras, tal qual a crítica ao tráfico de negros para os Estados Unidos da América. Entretanto, importante perceber que mesmo em sua crítica, o deus negro que incita a revolta dos negros escravizados é representado de forma jocosa. Ou seja, a tentativa do deus Anansi de salvar o povo negro é por meio de jogos de inteligência e piadas de humor ácido.



Figura 2 Deus Anansi incitando a raiva no navio negroiro

As franquias Vingadores e Thor são mais explícitas quanto a referência a cultura nórdica, pela presença de Thor em sua trama. Por mais que tenhamos negros representados em suas histórias, estes também exercem papéis de menor destaque na hierarquia social da narrativa. Ou seja, sua ação não é destaque para a resolução do conflito e desfecho da trajetória heroica da trama.

A escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie, em seu discurso no TED Global 2009, nos alerta para o perigo das histórias únicas. A repetição da mitologia de culturas brancas inferioriza a importância da mitologia negra para a sociedade, através de estereótipos do que seja bom ou ruim para ser consumido. Além de enquadrar uma categoria social como não ativamente participativa da trama de sua própria história, ou seja, o negro é aquele a ser salvo e não o salvador da narrativa.

PROXIMIDADES MITOLÓGICAS DE THOR E XANGÔ

Thor é o deus da mitologia nórdica, filho do Rei Odin e irmão de Loki. Segundo a lenda, Thor é um deus carismático e de personalidade forte. Com o seu martelo, Mjolnir, defende a sociedade das injustiças. Thor também é reconhecido como “o forjador de trovões” e protege Asgard e Midgard (GAIMAN, 2017, loc. 155 - 164). Segundo Neil Gaiman, a lenda diz que Thor tem barba ruiva e é casado com Sif, dos cabelos dourados. Ao contrário da representação midiática da Marvel, na qual o deus

nórdico é solteiro e loiro, interpretado, nas trilogias de longa-metragem, por Chris Hemsworth.



Figura 3 Representação de Thor com Mjolnir nos filmes da Marvel

Xangô, para a mitologia iorubana, foi rei da cidade de Oyó, soberana do império iorubá. Por suas características de ser um monarca justo com o seu povo, após a sua morte, foi divinizado como o deus da justiça. Além disso, Xangô também é conhecido como o deus do trovão, pelo som que emitia ao treinar o uso de um líquido mágico que o permitia soltar fogo pela boca. O deus iorubá tem como símbolo o uso de um martelo duplo, Oxé, que significa a justiça para os dois lados (PRANDI e VALLADO, 2010).

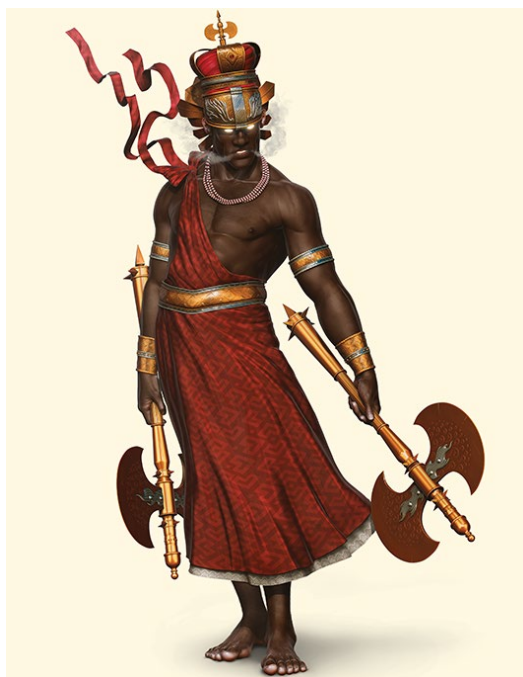


Figura 4 Ilustração de Xangô por Pedro Henrique Ferreira

Além disso, outra característica explorada, principalmente nas produções cinematográficas, é o carisma e a sedução dos deuses. Thor é um deus sedutor e atraente para o público feminino da franquia. Na lenda, o deus nórdico também é carismático e tem a simpatia de seu povo, apesar da sua sedução não ser notória, em função da sua relação estabelecida com Sif (GAIMAN, 2017).

Neste ponto, o carisma e a sedução de Xangô estão mais latentes em suas lendas. De acordo com a mitologia iorubá, além do carinho de seu povo, o deus foi casado com Oxum, Iansã e Obá. Cada qual com sua importância no reinado de Oyó, sendo Iansã a responsável por buscar e entregar a Xangô o líquido mágico que o permite soltar fogo pela boca, atribuindo sua força também ao trovão.

Mesmo resumidamente, é notória a proximidade das duas lendas mitológicas. Thor e Xangô exercem, basicamente, a mesma função moralizadora nas culturas nórdica e iorubana. Ambos representam a proteção e justiça da realeza para o seu povo, ou seja, o poder do Estado em defender a sua sociedade das injustiças da vida cotidiana.

Além disso, as características humanizadas e moralizadoras são similares nos dois exemplos. Levando ao questionamento do apagamento da riqueza da mitologia em

detrimento da referência mitológica nórdica. É necessário compreender, portanto, que os pontos de proximidade das lendas mitológicas contrariam ao senso comum de que a cultura negra é inferior a europeia ou estadunidense.

CONCLUSÃO

Neste breve panorama das produções audiovisuais heroicas da década de 2010, observamos uma recorrência do uso de referências da mitologia nórdica. Entretanto, outras culturas não possuem o mesmo privilégio de ter suas lendas contadas e propagadas para o público massivamente, tal como acontece com a mitologia iorubana.

Thor configura-se como a grande referência mitológica das produções desta década, visto que sua presença é marcada em ao menos seis produtos dos quinze que contém explicitamente alguma relação da sua narrativa com lendas das diversas mitologias existentes.

Apesar de sua característica possuir similaridade com a lenda de Xangô, da mitologia iorubana, não percebemos a mesma recorrência de representação do deus africano. Podemos, então, concluir que há um apagamento da narrativa africana em detrimento do deus europeu branco. Sendo assim, é imprescindível questionar quais aspectos tornam Thor socialmente aceito e Xangô relegado ao ostracismo.

O sucesso de *Pantera Negra* (2018) corrobora para a hipótese da falta de representatividade negra nas produções de narrativas heroicas. O longa-metragem foi sucesso de bilheteria e chamou atenção do público e da mídia pelo seu elenco majoritariamente negro. Segundo o levantamento de dados deste artigo, é a primeira produção com tal característica e que traz o personagem negro como protagonista das ações da trama.

É bem verdade que personagens negros povoam também outras narrativas lançadas na década de 2010, entretanto sua representação tem forte apelo para o estereótipo de marginalização de indivíduos negros, ou hipersexualização de corpos negros femininos. Mesmo quando estas características não estão presentes na personagem, o negro não alcança o status de protagonistas das ações, tal qual ocorre na sequência de filmes de Percy Jackson. Grover Underwood é sátiro e melhor amigo de

Percy, além de desempenhar o papel de suporte para o desenvolvimento das aventuras do personagem principal.

A cultura negra, formadora de aspectos culturais em diversos países, devido o trágico negreiro, e principalmente no Brasil, não é reconhecida midiaticamente nas produções de super-heróis. Refletindo, portanto, na identificação negra com os personagens das narrativas heroicas hegemônicas. O negro é identificado na narrativa como secundário dentro da hierarquia social representada para o desenvolvimento da história.

Tal qual alerta Chimamanda Adichie, a falta de representatividade negra nas produções audiovisuais, aqui representadas pelas narrativas heroicas, é perigosa por contar apenas uma história única. Isto é, apenas uma cultura é aceita, valorizada e retratada positivamente pela mídia, sendo assim assimilada pelo público.

Apesar a não passividade do consumidor dos produtos midiáticos, a história única tem o poder de criar estereótipos sobre as culturas não-hegemonicas. Assim, apesar de sofrer grande influência da cultura africana, não é raro perceber brasileiros que desconhecem a origem e a diversidade do panteão africano.

Este é apenas enaltecido dentro das religiões de matriz africana, diferente das outras culturas mitológicas que possuem representação midiática. Isto é, a mitologia nórdica, especificamente observada neste trabalho, na sociedade brasileira tem status de cultura popular independente da referência divina. Enquanto, a mitologia africana é relegada ao ostracismo popular e corrente apenas no nicho dos praticantes de religiões que tenham relação com a matriz africana.

REFERÊNCIAS

ADICHIE, Chimamanda. **O perigo de uma única história**. Tradução de Eri a Barbosa. Original disponível em: [http://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story](http://www.ted.com/talks/chimamanda-adichie-the-danger-of-a-single-story).html. s/d., 2009.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Cholsamaj Fundacion, 2004.

GAIMAN, Neil. **Mitologia nórdica**. Tradução de Edmundo Barreiros. Rio de Janeiro, 2017.

JUNIOR, Josemar Pereira de Freitas; FREITAS, Susy Elaine da Costa Freitas. **Comunicação e cinema: um estudo da representação do mito do herói nos filmes de super-herói.** XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte – Manaus - AM – 28 a 30/05/2015.

PEREA, Katia. Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre. **Animation**, v. 10, n. 3, p. 189-204, 2015.

PRANDI, Reginaldo; VALLADO, Armando. **Xangô, rei de Oiô.** Org.). Dos yorùbá ao candomblé Kétu: origens, tradições e continuidade. São Paulo: EDUSP, p. 141-160, 2010.

RICÓN, Luiz Eduardo. **A jornada do herói mitológico.** II Simpósio de RPG & Educação, 2006.