

## RESENHA

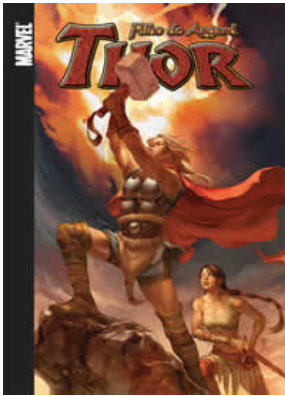
### *As representações do deus Thor nas HQs*

YOSHIDA, Akira et alli. *Thor: filho de Asgard*. São Paulo: Panini Comics, 2005. Edição encadernada, volume 1-12. ISBN: 85-7351-274-1.

Prof. Dr. Johnni Langer

Pós-doutorando em História pela USP,  
bolsista da FAPESP.

[johnnilanger@yahoo.com.br](mailto:johnnilanger@yahoo.com.br)



**Figura 1:** Capa da coleção *Thor: filho de Asgard*, onde os deuses Thor e Sif são representados ainda adolescentes. Ilustração de Greg Tocchini. Fonte: [http://www.omelete.com.br/quadrinhos/news/base\\_para\\_news.asp?artigo=15478](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/news/base_para_news.asp?artigo=15478) Acessado em 20 de setembro de 2006.

A mitologia Viking sempre fascinou a arte ocidental, desde o momento que se iniciaram as publicações modernas das principais fontes a partir do Setecentos. Com a ópera wagneriana, houve uma grande popularização dos heróis nórdicos, mas foi com a indústria quadrinística norte-americana do século XX que os deuses e deusas da Escandinávia conheceram sua grande fama perante a cultura de massa. Particularmente foi com a série *O poderoso Thor*, da Marvel Comics, criada em 1962 por Stan Lee e Jack Kirby, que esses mitos adentraram no imaginário ocidental com uma intensidade estupenda, demonstrando a importância que as HQs desempenham atualmente na construção de representações do passado histórico e fantástico.

Este constante interesse pelo personagem ressurgiu agora em uma nova mini-série, *Thor: filho de Asgard*, com roteiro de Akira Yoshida, desenhos do brasileiro Greg Tocchini, arte-final de Jay Leisten e cores de Guru Efx. A arte do quadrinho é bem desenvolvida, com dinâmica e seqüências panorâmicas razoáveis. As cores não são aberrantes, mantendo certa uniformidade, o que proporciona uma leitura agradável. Alguns aspectos visuais do personagem criado por Jack Kirby foram mantidos – Thor<sup>1</sup> é um deus loiro (ao contrário da mitologia original, onde era ruivo e barbado) que utiliza placas de armaduras semelhantes às romanas, sem as luvas de ferro, o cinto de força e o navio Grídarvol. O cabo do martelo Mjolnir é representado com formato longo, mas tanto das fontes literárias quanto iconográficas da Escandinávia Medieval ele era do tamanho exato de um punho. Alguns detalhes foram modificados: no desenho de Tocchini, o personagem é adolescente e veste um calção (no traço de Kirby era uma

calça, com um elmo ladeado por asas, uma imagem falsa tanto dos deuses quanto dos guerreiros Vikings). Ao contrário da mitologia clássica (especialmente para o semideus Hércules), não existem relatos da infância ou juventude de Thor nas fontes primárias.

No universo concebido pelo quadrinho e desenho animado para TV dos anos 1960, existia claramente uma estética futurista, onde as roupas e cenários pareciam saídas de um cenário de ficção científica – um traço típico da arte de Jack Kirby, que também incluía outras mitologias, como a egípcia e a grega. Já na nova série em questão, houve uma fusão da estética dos jogos de *RPG*, dos filmes da série *O senhor dos Anéis* (baseados em Tolkien) e do mais recente cinema de temática histórico-mítico (como *As Brumas de Avalon*), contendo muito poucas influências da sociedade ou mesmo da mitologia nórdica medieval. A personagem Sif, a esposa de Thor, por exemplo, está mais próxima da Guinevere interpretada pela atriz Keira Knightley no filme *Rei Arthur*, 2004: uma morena aguerrida, hábil no arco e flecha, trajando um “top” e uma mini-saia. A Sif original (mitológica) era loira, mantinha funções domésticas e sem nenhum ímpeto guerreiro, e como qualquer deusa deste panteão ou personagem literária, trajava roupas condizentes com a cultura que foi inspirada – um longo vestido cobrindo todo o seu corpo.

Os famosos e fantasiosos capacetes com chifres estão quase ausentes desta série, ao contrário do quadrinho de Kirby, que ocorriam em profusão: tanto Odin quanto Heimdal portavam cornos em seus elmos, e Loki era praticamente uma figura demoníaca com seus imponentes chifres (sobre a cristianização de Loki consultar a legenda da figura 6 em Langer, 2006). O deus Odin erroneamente não é caolho (p. 8) e os interiores do palácio não são como os descritos nas fontes literárias – de forma semelhante aos salões longos dos Vikings. A base geográfica de ambas as séries estão corretas, como Asgard, Valhala, a ponte Bifrost, o reino de Hel e Jotunheim – a terra dos gigantes. Mas o quadrinho da dupla Yoshida-Tocchini inovou ao acrescentar localidades e nomes a entidades que nunca existiram na mitologia escandinava: Hakurei, Karnila, Gnori, lago de Lilitha, Amora, Mycha, Svadren, entre outros. Nastrond, que na geografia mítica era uma mansão no reino de Hel, transforma-se na HQ em uma terra dos dragões (p. 29-49).



**Figura 2:** Cena da HQ *Thor: filho de Asgard*, representando a entrada do palácio de Asgard e abaixo Odin, em seu trono, acompanhado dos corvos Hugin e Munin. Ilustrações de Greg Tocchini. Fonte: [http://www.omelete.com.br/quadrinhos/news/base\\_para\\_news.asp?artigo=15478](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/news/base_para_news.asp?artigo=15478) Acessado em 20 de setembro de 2006.

A quantidade de distorções em relação ao referencial mítico da Idade Média também ocorre em outros níveis. Balder, o deus perfeito, surge na trama como um jovem guerreiro, mas na realidade nunca participou de batalhas. A personagem Karnila é apresentada como rainha norne, mas nas fontes originais nunca existiu uma hierarquia entre estas entidades, além de ser representada como uma bruxa, algo incorreto para a sociedade nórdica (bruxaria é uma ideologia elaborada pelo medievo cristão). O martelo de Thor, Mjolnir, é descrito na HQ como tendo sido originalmente do deus Odin, inclusive sendo manipulado por este em situação bélica – duas descrições totalmente equivocadas. Os autores utilizaram também uma imagem retirada do ciclo arturiano, sem relação com o referencial escandinavo: o martelo é fixado em um grande bloco de

pedra, de forma semelhante a Excalibur, do qual Thor não consegue remover antes de transformar-se em um grande guerreiro (pp. 11-16). O dragão Hakurei (pp. 33-48) está com uma morfologia típica do medievo cristão e em fontes germânicas como *Beowulf*: asas, quatro patas e soltando fogo. Na mitologia nórdica, os dragões apresentam geralmente forma de uma serpente gigante, sem patas e sem fogo (o único a ter asas é Nidog). Na HQ, o reino de Asgard é atacado pelos gigantes, mas não existem relatos desta natureza, pois a única situação onde todos os deuses lutam contra as forças do caos é durante o Ragnarok, mas em outro local. Os autores também cometem equívocos com relação ao parentesco entre as entidades: Thor é apresentado como irmão de Loki (p. 25) e Sif como irmã de Heimdall (p. 112). O reino de Hel é localizado dentro de Jotunheim (p. 249), porém, situava-se em um nível inferior, subterrâneo, pertencente aos mortos e sem nenhuma relação com o reino dos gigantes. Algumas terminologias não são apropriadas para o universo mítico escandinavo: leviatã (p. 107, de origem bíblica), e bardo (p. 107, expressão da cultura Celta). O correto seria: Trol e escaldo.

A narrativa concentra-se na busca por glória dos três personagens Thor, Sif e Balder, percorrendo os reinos de Nastrond, Jotunheim, Jennia e Lilitha. Essa situação em muito se assemelha aos jogos de RPG, onde os heróis desafiam monstros, perigos, situações míticas e muitas aventuras em localidades exóticas. É aqui que percebemos o grande público alvo da obra: os adolescentes norte-americanos. Tanto na idade apresentada dos personagens, quanto de suas vestimentas (no caso feminino, preponderantemente sensual) e na estética geral, levam ao gosto atual das gerações fãs de jogos e filmes com formato medieval mesclado com misticismo. Isso é confirmado plenamente na descrição de uma escola mista em Asgard (pp. 162-163), onde os jovens deuses aprendem em um salão com bancos em nível, a arte da guerra e outras atividades. Nem nos mitos nem na sociedade nórdica medieval existia qualquer tipo de espaço físico exclusivo para educação de jovens ou crianças, muito menos público. A educação era informal, muitas vezes separada por sexo, categoria social ou idade, mas sempre de forma familiar e privada. Aqui, notamos o grande referencial do jovem norte-americano: a escola é centro de suas preocupações, ocupando tanto nos relacionamentos amorosos quanto nas pretensões de popularidade e obtenção de prestígio social. No caso da HQ, é no ambiente da escola onde surgem os conflitos entre Sif e Amora, disputando o amor de Thor ou na briga entre Sif e Brunhilda (a rivalidade entre morenas e loiras ou a disputa entre os desprezados e os mais populares, tema típico dos filmes *teens*). Essa projeção idiossincrática e anacrônica ao extremo também pode ser percebida na atual série de animação para TV da Disney, *A nova escola do imperador*, onde no Peru incaico ocorrem escolas com a mesma estrutura da norte-americana (classes, armários para os alunos, busca pela popularidade, etc). Em vez de se procurar criar uma narrativa respeitando pelo menos algumas estruturas da época retratada, o passado é totalmente interpretado pelos ditames contemporâneos.

Como conclusão, podemos perceber esta obra como muito inferior a outros trabalhos quadrinísticos que envolveram os mitos nórdicos e o deus Thor, como a excelente *A bandeira do corvo*, de Charles Vess ou *O anel dos Nibelungos*, de Roy Thomas e Gil Kane. O fascínio pelas antigas mitologias não pode preceder simplesmente sua deturpação e adaptação extremada, mas ao menos respeitar os valores da sociedade que os criou. A arte deve ter liberdade criativa, estética e estrutural, mas não pode nunca desprezar os códigos sociais no momento em que busca a adaptação literária, mitológica ou plástica.

**AGRADECIMENTOS:** para a professora Luciana de Campos, pela gentileza na revisão e comentários ao texto.

## FONTES PRIMÁRIAS

ANÔNIMO. *The Poetic Edda*. Oxford: Oxford University Press, 1999. Tradução do islandês antigo para o inglês por Carolyne Larrington.

BODDASON, Bragi. *Ragnarsdrápa*. Tradução do islandês antigo para o inglês por John Lindow. Disponível em: <http://ishi.lib.berkeley.edu/history155/manuscripts/lindow.html>  
Acessado em: 17 de janeiro de 2003.

GODRÚNARSON, Eilífr. *Pórsdrápa*. Disponível em: <http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/thorsd00.html> Acessado em: 20 de Setembro 2006.

STURLUSSON, Snori. *The Prose Edda*. London: Penguin, 2005. Tradução do islandês antigo para o inglês por Jesse Byock.

## BIBLIOGRAFIA

BOYER, Régis. Thórr. *Héros et dieux du Nord*. Paris: Flammarion, 1997.

DAVIDSON, Hilda. Myths of Thor. *The lost beliefs of Northern Europe*. London: Routledge, 2001.

DUMÉZIL, Georges. Þórr. *Los dioses de los germanos: ensayo sobre la formación de la religión escandinava*. México: Siglo Veintiuno Editores, 1990.

FELL, Christine E. The realm of Thor. In: WILSON, David (ed.). *The Northern World*. New York: Harry Abrams, 1980.

\_\_\_\_\_. The worship of Thor. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (ed.). *The Viking World*. London: Frances Lincoln, 2001.

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

HAYWOOD, John. Thor. *Encyclopaedia of the Viking Age*. London: Thames & Hudson, 2000.

LANGER, Johnni. The origins of the imaginary Viking. *Viking Heritage Magazine*, 4, 2002. Disponível em: <http://www.abrem.org.br/viking.pdf> Acessado em: 20 de Setembro 2006.

\_\_\_\_\_. As estelas de Gotland e as fontes iconográficas da mitologia Viking. *Brathair* 6 (1), 2006. Disponível em: [www.brathair.com](http://www.brathair.com) Acessado em: 20 de Setembro 2006.

## NOTA

<sup>1</sup> Devido ao fato das fontes em questão, as HQs, utilizarem as terminologias da mitologia nórdica para a língua portuguesa, também não utilizaremos os termos em islandês antigo no presente texto. Os melhores estudos teóricos sobre o deus Thor são respectivamente: Boyer, 1997; Dumézil, 1990; Davidson, 2001. Para considerações complementares, consultar: Fell, 1980, 2001; Haywood, 2000. A respeito do imaginário contemporâneo sobre as divindades da mitologia Viking ver: Langer, 2002. Para fontes primárias consultar: *Edda Poética* (Thrymskvida, Hárbardsljóð, Hymnskvida, Voluspá – Anônimo, 1999) *Edda em Prosa* (Gylfaginning e Skáldskaparmál - Sturlusson, 2005); *Thórsdrápa* (Eilífr Godrúnarson); *Thórsdrápa* (Eysteinn Valdísarson); *Ragnarsdrápa* (Bragi Boddason).