

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA E LITERATURA VERNÁCULAS
LETRAS – PORTUGUÊS

Heloisa Cristina Corrêa Baggio

O Herói Líquido: discutindo o arquétipo do *trickster* no *Popol Vuh*
e em *Deuses Americanos*

Florianópolis

2021

Heloisa Cristina Corrêa Baggio

O Herói Líquido: discutindo o arquétipo do *trickster* no *Popol Vuh*
e em *Deuses Americanos*

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Letras
– Português e Literaturas do Centro de Comunicação e
Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina
como requisito para a obtenção do título de Bacharel em
Letras – Português.
Orientador: Prof. Dr. Sérgio Luiz Rodrigues Medeiros.

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra

Baggio, Heloisa Cristina Corrêa
O herói líquido: : Discutindo o arquétipo do trickster
no Popol Vuh e em Deuses Americanos / Heloisa Cristina
Corrêa Baggio ; orientadora, Sérgio Luiz Rodrigues
Medeiros, 2021.
36 p.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Letras
Português, Florianópolis, 2021.
Inclui referências.
1. Letras Português. 2. 1. Letras Português. . 3. 2.
Literatura Ameríndia. 4. 3. Mitologia. 5. 4. Realismo
Mágico. I. Rodrigues Medeiros, Sérgio Luiz Rodrigues
Medeiros. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Letras Português. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Sérgio Luiz Rodrigues Medeiros.

À minha família, meus pais Sadi e Veroni Baggio, meu irmão mais velho, Leonardo, e meu irmão mais novo, Luiz.

Aos meus amigos Rafaela Bodaneze de Oliveira, Igor da Silva Livramento, Jéssica Domingos Mariano, Angela Regina Locatelli e Eduardo Kato.

Não importa o grau da adoração, a estridência do entusiasmo e a sinceridade dos fãs no culto a uma celebridade, o futuro dos adoradores não está sob hipoteca: as opções de todos são mantidas em aberto, e a congregação de fiéis pode dissolver-se e dispersar-se a qualquer momento, permitindo que todo celebrante possa aderir ao culto de outra celebridade de sua escolha. (BAUMAN, 2007, p. 69).

RESUMO

Este trabalho de conclusão ancora-se na literatura comparada para analisar a jornada dos protagonistas de duas obras distintas: *Popol Vuh* e *Deuses Americanos*, de Neil Gaiman, evidenciando características semelhantes do *trickster* no épico e no romance e refletindo sobre a importância do mito associado ao arquétipo. Exporei o limiar entre ficção e realidade, e como o mito e a literatura cumprem sua função de ajudar a compreender o mundo. Também procurarei analisar questões identitárias relacionadas com a modernidade e o colonialismo, haja vista que este processo está em curso e que impacta o desenvolvimento desse artiloso, e necessário, provocador. O *trickster*, o trapaceiro, o tolo, é reconhecido pela sua habilidade de se adaptar às mudanças. Suas atitudes não necessariamente o tornam maligno, mas um sobrevivente, incompreendido e marginalizado. Através do diálogo entre essas duas obras, pretendo construir uma ponte para entender não apenas seus andarilhos desajustados, mas também quem eles representam.

Palavras-chave: *Popol Vuh*. Deuses Americanos. *Trickster*. Modernidade.

ABSTRACT

This concluding work is anchored in the comparative literature to analyze the journey of the protagonists of two distinct works: *Popol Vuh* and *American Gods* of Neil Gaiman, showing similar characteristics of the trickster in the epic and in the novel, and reflecting on the importance of the myth associated with the archetype. I will explore the threshold between fiction and reality, and how myth and literature fulfill their role in helping to understand the world. I will also analyze identity issues related to modernity and colonialismo, given that this process is ongoing and that impacts the development of this cunning, and necessary, provocative. The trickster, the cheater, the fool, is recognized for his ability to adapt to change. His attitudes do not necessarily make him evil, but a survivor, misunderstood and marginalized. Through the dialogue between these two works, the intention is to build a bridge to understand not only their misfits, but who they represent.

Keywords: Popol Vuh. American Gods. Trickster. Modernity.

SUMÁRIO

1	Introdução	9
2	Sobre o mito.....	11
2.1	Apocalipse cíclico.....	15
2.2	O Livro do Conselho e os Conselhos dos Deuses	15
3	O <i>trickster</i>.....	21
3.1	No princípio era a trapaça.....	22
3.2	Encavalgamento.....	22
3.3	Sejam como as crianças – o <i>Puer Aeternus</i>	25
3.4	Eterno Retorno.....	26
4	Realismo mágico	28
5	Sobras da cultura.....	31
6	Considerações finais: mundo líquido	35
	REFERÊNCIAS.....	0

1 INTRODUÇÃO

Novembro de 2019. É numa manhã de uma terça-feira chuvosa que ocorre a derradeira aula da disciplina Ética Ameríndia, ministrada pelo meu orientador. Na leitura do *Popol Vuh* realizada ao longo do semestre avançamos até o reino de Xibalbá, o mundo inferior da mitologia maia. Ixquic (Filha de Sangue) está em frente à árvore onde foi empalada a cabeça de Hun Hunahpú, cujos frutos tomam a forma de cabaças. Aqui se abre um parêntese para falar da simbologia desse fruto e de algumas de suas utilidades. Comento que, para o meu finado tio, era a confecção de cuias para chimarrão, apenas uma das muitas funções que ele desempenhou em vida, tendo que se readaptar diversas vezes para sobreviver e garantir o sustento de sua família. Dito isso, a temática deste trabalho, aliada à crescente discussão sobre mito e identidade, se desenvolveu a partir da catarse e da constante necessidade de significado, ou, como Jung colocou:

O homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos. Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para ele - a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem (JUNG, 2000, p. 17-18).

Sim, Jung se refere às sociedades da Antiguidade, anteriores às Grandes Navegações. Contudo, apesar da visível perda da capacidade sensível que a modernidade trouxe¹, ainda demonstramos a urgência de atribuir sentido aos acontecimentos. É uma das forças motrizes da realidade.

Apoiada na saga sociológica de Zygmunt Bauman, recorro à sua liquidez para explicar a correlação personagem-ambiente. Desde as chuvas torrenciais que varreram os homens de barro, passando pelo sumo do suculento milho e da cabaça que fecundou a filha de sangue, até o maleável *modus operandi* da sociedade.

Saliento que este estudo é um olhar distante, porém compenetrado, sobre as obras e as culturas por estas representadas. Compenetrado, mas não inédito. É verdade, há estudos em abundância acerca do brutal silenciamento de culturas antigas, sobre a facilidade com que tudo se

¹ Bauman dialoga sobre isso com Leonidas Donskis em sua obra *Cegueira Moral: A perda da sensibilidade na modernidade líquida* (2014).

desmancha no ar². Mas também é verídico que a humanidade, não importa a era, mimetiza as ações de seus antepassados, ainda que sob nova roupagem.

Entre os objetivos que teci para este trabalho, destaca-se o cuidado para não ultrapassar a fronteira entre arquétipo e estereótipo. Para isso, abraço o inconsciente coletivo junguiano e procuro despir os protagonistas do exotismo. Afinal, ao longo da minha pesquisa percebi que personagens astutos, perniciosos e carentes existem em diversas mitologias, possivelmente nós mesmos, leitores, tendo desenvolvido esses traços. É preciso cautela no que concerne às traduções do Livro do Conselho, sabendo da enorme e inquietante possibilidade de adulterações, e é importante lembrar que um mito proveniente de um povo não pertence somente a ele.

Ocupo o lugar comum de estudiosos que rondam a literatura marginal – apesar da obra de Neil Gaiman não se enquadrar na categoria – de tomar o colonialismo como um dos maiores antagonistas. E as sequelas desse processo contínuo contribuíram para que eu identificasse o arquétipo do *trickster* em duas obras de épocas distintas, mas com uma mensagem comum pertinente.

² Texto de Marshall Berman, cujo título alude a uma citação de Marx e Engels no *Manifesto Comunista*.

2 SOBRE O MITO

Conhecer os mitos é aprender o segredo da origem das coisas. Em outros termos, aprende-se não somente como as coisas vieram à existência, mas também onde encontrá-las e como fazer com que reapareçam quando desaparecem. (ELIADE, 1972, p. 14)

Do rol de intelectuais para me auxiliar a iniciar a discussão, trago o pensamento do historiador romeno Mircea Eliade. Em sua obra *Mito e Realidade*, ele propõe que os mitos podem ajudar a entender o comportamento humano e, superficialmente, traz o exemplo de algumas civilizações cujo *modus operandi* pode ser explicado através desse recurso. Afinal, o mito surge da experiência. Sobre isso, Joseph Campbell escreve em “O poder do mito”:

Por exemplo, a arte de lavrar o solo avança a partir da área em que se desenvolve primeiro, levando consigo uma mitologia que tem a ver com a fertilização da terra, com plantar e cultivar plantas alimentícias – mitos como aquele antes descrito, de matar uma divindade, cortá-la em pedaços, enterrar as partes, e daí o crescimento das plantas alimentícias. Um mito desse tipo acompanhará uma tradição agrária ou lavradora. (CAMPBELL; FLOWERS, 1995, p. 62).

Trazendo para o contexto da civilização maia-quiché, pela leitura do *Popol Vuh* percebemos um povo desenvolvido na agricultura, dada a matéria-prima para a criação humana, o milho, e uma das finalidades do jogo de bola, elemento fundamental na narrativa do épico, que era a de selecionar as pessoas a serem sacrificadas aos deuses. Os sacrifícios trariam, entre muitos atributos, boas condições para o plantio e colheita farta. De acordo com Miguel Rivera Dorado, para os maias a terra é “a origem de muitos mitos e rituais, e as crenças que modelaram a identidade dos habitantes do Mayab³ giram em torno do comportamento dos homens com a terra e as respostas dela às suas necessidades” (DORADO, 2006, p. 31-32, tradução minha)⁴.

Eliade também salienta que os mitos sofrem alterações crônicas, e isso não significa que perderam a essência. Estes se transformam através de transcrições e traduções, ou se enriquecem com o imaginário coletivo de um novo lugar quando migram junto com quem os espalha. Para Lévi-Strauss, “Seria inútil e gratuito pretender derivá-los de um psiquismo que ficaria por hipotético, propriedade exclusiva da sociedade de que provém o mito” (LÉVI-STRAUSS, 1983, p. 262).

³ Nomeação concebida por Dorado para o território ocupado pelos maias.

⁴ [...] el origen de muchos mitos y rituales, y las creencias que han modelado la identidad de los habitantes del Mayab giran a menudo sobre el comportamiento de los hombres con la tierra y las respuestas de ésta a las necesidades de aquellos (DORADO, 2006, p. 31-32).

Da mesma maneira que os mitos facilitam a compreensão de uma sociedade, a literatura também pode exercer essa função. Ainda que não seja documento⁵, é produto de seu tempo. E se seguirmos a premissa da obra de Gaiman, entenderemos que o nosso tempo é demasiado acelerado, e o romancista pode contribuir para percebermos isso. Benjamin afirma que:

[...] o narrador figura entre os mestres e os sábios. Ele sabe dar conselhos: não para alguns casos, como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio. Pois pode recorrer ao acervo de toda uma vida (uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer). Seu dom é poder contar sua vida; sua dignidade é contá-la inteira (BENJAMIN, 1985, p. 221).

Continuando a função do narrador, trago a afirmação de Roland Barthes de que o mito é uma fala (não necessariamente oral) “que não se define pelo objeto da sua mensagem, mas pela maneira como a profere” (BARTHES, 2001, p. 131). Logo, tudo é passível de ser mito, a depender da maneira que o indivíduo descreve as coisas que compõem a sua realidade. Ademais, o mito deriva-se da história, e quem faz a história é o ser humano, o narrador.

⁵ Ana Cristina César atenta sobre o cuidado que se deve tomar ao estudar uma obra literária, reconhecendo que, por ser dotada de métodos científicos, é preciso conhecer a estrutura do objeto de análise.

2.1 APOCALIPSE CÍCLICO

Na pauta de mitos sobre o fim do mundo, Eliade elenca várias causas comuns de extinção da humanidade nos mitos criacionistas, entre as quais dilúvios, epidemias e abalos sísmicos. No *Popol Vuh*, mais de um cataclisma decorre do descontentamento dos deuses. Uma enchente varreu os homens de barro por eles se mostrarem incapazes de louvar seus criadores, algo próximo da Gênese bíblica, quando Javé chorou pelo desvirtuamento da humanidade. Já os homens de madeira acabaram por ser transformados em macacos.

Em *Deuses Americanos*, o mundo também sofre sucessivas recriações – trazendo consequências em níveis diferentes aos humanos, mais graves para uns do que para outros. O mundo está se regenerando velozmente, e a iconoclastia tornou-se hábito. A deusa Mídia, por exemplo, fabrica ícones menores a todo momento. Com a mesma facilidade que uma pessoa é colocada no pedestal, de lá ela é retirada pelos mesmos que a celebraram. Eliade diz:

Os mitos do Fim do Mundo certamente desempenharam um importante papel na história da humanidade. Eles colocaram em evidência a "mobilidade" da "origem": efetivamente, a partir de um certo momento, a origem não se encontra mais apenas num passado mítico, mas também num futuro fabuloso. Esta, como sabemos, é a conclusão a que chegaram os Estóicos e os Neopitagóricos, elaborando sistematicamente a idéia do eterno retorno (ELIADE, 1972, p. 41).

Há de se considerar que Eliade é um mitólogo que celebra e demonstra intenção de remontar ao passado. No entanto, trago seu pensamento sobre o eterno retorno enquanto estrutura narrativa, que explorarei mais adiante.

2.2 O LIVRO DO CONSELHO E OS CONSELHOS DOS DEUSES

Escrito no século XVI, o *Popol Vuh*, ou Livro do Conselho, teve como primeiro propósito registrar as memórias do povo que vivia na região da Mesoamérica onde hoje é a Guatemala. Os códices foram traduzidos pelo padre dominicano Francisco Ximénez, que

presumivelmente utilizaria o recurso da tradução para inserir elementos da cristandade na narrativa ameríndia, como pode-se perceber nas primeiras páginas:

Isso escreveremos agora na palavra de Deus,
 Agora na Cristandade
 Nós o preservaremos
 Porque não existe mais
 Uma visão do *Popol Vuh*.
 Uma visão das coisas claras veio do lado do mar,
 A descrição das nossas sombras,
 Uma visão da vida clara, como é chamada.
 Houve uma vez o manuscrito disso,
 E foi escrito há muito tempo,
 Só que ocultado a face está o seu leitor,
 O seu pensador (MEDEIROS; BROTHERSTON, 2007, p. 43, grifo dos autores).

O épico é dividido em quatro partes, na seguinte ordem: uma introdução salientando o quanto antigos são os relatos registrados, as frustradas tentativas de criação dos humanos, a bem-sucedida concepção dos homens de milho e as aventuras dos gêmeos.

No princípio só havia o céu e os oceanos. Decididos a criar seres que os venerassem, os deuses o fizeram a partir dos animais. Porém, estes eram incapazes de falar, não conseguiam pronunciar os nomes dos deuses nem nomear as coisas. Foram então condenados à eterna servidão.

Em seguida, vieram os homens de barro, mas logo pereceram devido à sua infertilidade. Os homens de madeira não demonstravam emoção alguma; foram transformados em macacos. Por fim, a partir do sumo do succulento milho surgiu a quarta e exitosa tentativa da criação humana. Findando seu novo projeto, os deuses nublaram os olhos dos seres humanos, cortando sua inteligência pela metade, acreditando que sua adoração estaria assegurada desse modo.

Um elemento importante da história é o jogo de bola (jogo de pelota), tradição da sociedade quiché. Aqueles que perdiam as partidas eram entregues em sacrifício aos deuses. Dois irmãos, Vuqub e Hun Hunahpú, se destacaram como jogadores. A comoção era tamanha que aborreceu os senhores do submundo, que decidiram convidar os irmãos para jogar com eles em Xibalbá.

Após perderem o jogo para os deuses (que trapacearam), Vuqub e Hun Hunahpú foram mortos. A cabeça de Hun Hunahpú foi decepada e fincada em uma árvore que nunca havia dado frutos. Cabaças começaram a crescer na árvore, e a cabeça empalada começou a tomar a forma de uma. Os deuses proibiram que daquela árvore se comesse algo.

Curiosa, Ixquic, filha de um dos lordes do submundo, foi ao encontro da árvore e conversou com a cabeça de Hun Hunahpú. Ela insistiu que gostaria de experimentar o fruto, então a cabeça cuspiu na mão da jovem. A saliva expelida na donzela a engravidou, e os deuses, furiosos, a sentenciaram à morte. Ixquic então fugiu para a superfície, onde deu à luz Hunahpú e XBalanqué.

Os meninos foram criados pela avó, e seu crescimento foi marcado pelo desprezo e pelos maus-tratos dela e dos seus meios-irmãos. Encontraram alegria caçando com suas zarabatanas e praticando o jogo de bola, tendo encontrado os equipamentos de seu pai e seu tio.

Como seu pai e seu tio, os gêmeos descem a estrada até Xibalbá, porém com intenção de vingá-los. Arditos, Hunahpú e XBalanqué passam pelos mesmos testes que seus antepassados. Eles vencem os deuses pela astúcia em lugar da força, utilizando-se de sua habilidade de ressuscitar e conquistando a simpatia de um dos senhores do submundo. Tendo triunfado, os dois retornam à escada, mas não param até chegar ao céu, e lá se tornam o Sol e a Lua.

E então eles caminharam de volta pra cima,
 Aqui no meio da luz,
 E imediatamente
 Eles caminharam no Céu
 E um é o Sol
 E o outro a Lua.
 Então aumentou a luz no céu
 E sobre a Terra.
 Eles estão ainda no céu.
 De fato para lá subiram também
 Os quatrocentos filhos
 Que foram mortos por Cipacna,
 Assim agora eles se tornaram seus companheiros;
 Eles se tornaram Estrelas do Céu. (MEDEIROS; BROTHERSTON, 2007, p. 34)

Deuses Americanos conta a história de Shadow Moon, um ex-presidiário que, às vésperas de sua soltura, descobre que a esposa Laura e seu melhor amigo faleceram juntos em um acidente de carro. Sem mais ninguém próximo, ele viaja para a cidade onde residia com Laura para o seu enterro, encontrando no caminho um homem que se apresenta como Sr. Wednesday, que lhe oferece um serviço de guarda-costas. Shadow aceita, e assim tem início uma intensa viagem pelos Estados Unidos.

Não demora muito para Shadow ser apresentado a um vasto panteão do qual, sem saber ainda, ele também é parte. O estopim é o encontro com um *leprechaun*, uma criatura do folclore irlandês, que atende pelo nome de Mad Sweeney, que culmina em uma briga de bar. Do *leprechaun* Shadow recebe uma moeda de ouro, que ele joga no túmulo da esposa sem saber das propriedades do objeto.

Percorrendo alguns quilômetros após o ocorrido, diversas figuras outrora veneradas começam a aparecer. Wednesday então expõe a Shadow a iminência de um conflito entre os Velhos Deuses, que são os que vieram para a América com os imigrantes ou escravizados que os cultuavam, e os Novos Deuses, frutos da razão e da técnica, personificados na mídia, no dinheiro, nas drogas e nas armas, para os quais os mortais voltaram sua adoração.

— Quem é você? — perguntou Shadow.

— Tudo bem. Boa pergunta. Eu sou a caixa dos idiotas. Sou a TV. Eu sou o olho que vê tudo e sou o mundo do raio catódico. Eu sou o tubo dos tolos... o pequeno altar na frente do qual a família se reúne pra adorar.

— Você é a televisão? Ou é alguém na televisão?

— A TV é o altar. Eu sou aquilo pelo que as pessoas se sacrificam.

— Como se sacrificam? — perguntou Shadow.

— O tempo que têm — disse Lucy. — Às vezes, umas às outras (GAIMAN, 2002, p. 173).

Os humanos não deixaram de crer, mas suas crenças mudaram, novos ídolos surgiram para serem adorados – e mesmo para controlá-los. Sobre isso, Carl Jung escreve:

O fato é que as imagens arquetípicas têm um sentido a priori tão profundo que nunca questionamos seu sentido real. Por isso os deuses morrem, porque de repente descobrimos que eles nada significam, que foram feitos pela mão do homem, de madeira ou pedra, puras inutilidades. Na verdade, o homem apenas descobriu que até então jamais havia pensado acerca de suas imagens. E quando começa a pensar sobre

elas, recorre ao que se chama “razão”; no fundo, porém, esta razão nada mais é do que seus preconceitos e miopias. (JUNG, 2000, p. 23).

A primeira parada da dupla Wednesday e Shadow é num apartamento em Chicago, onde vive o deus eslavo Czernobog, a representação do próprio mal para aquela mitologia. Ele divide o lugar com outras três mulheres, as irmãs Zorya, guardiãs do dia e da noite. Wednesday está determinado a recrutar Czernobog, que prefere a morte a lutar. O deus então convida Shadow para jogar uma partida de damas, e os dois fazem uma aposta: se Shadow vencer, Czernobog irá com eles, e se acontecer o contrário, Shadow terá sua cabeça arrancada pela marreta do deus, que se revigora com sangue e violência. Shadow perde a primeira partida, mas convence seu oponente a lhe dar uma revanche, a qual consegue vencer. Com sua coragem, ele conquista a simpatia de Czernobog e consegue ganhar tempo para que sua cabeça permaneça no lugar.

Avançando na estrada e na narrativa, Shadow descobre que é cobiçado pelos dois lados devido à sua ascendência. Ele é filho da encarnação americana de Odin, o canastrão Sr. Wednesday. Contudo, o que a princípio pareceu ser uma luta inevitável, acabou se revelando como uma artimanha movida pela vaidade. Quando Shadow chama seu pai biológico pelo verdadeiro nome, há muito esquecido na América, e principalmente por ter sido proferido por sua prole, o deus se revitaliza – mas não o suficiente para recuperar a força que um dia tivera. Nesse momento, percebe-se o poder que tem a palavra, como coloca Walter Benjamin:

O nome é aquilo através do qual nada mais se comunica, e em que a própria língua se comunica a si mesma, de modo absoluto. No nome, a essência espiritual que se comunica é a língua. Somente onde a essência espiritual em sua comunicação for a própria língua em sua absoluta totalidade, somente ali estará o nome e lá estará o nome somente. (BENJAMIN, 2011, p. 57).

O Sr. Wednesday planejou ao lado de Low Key (Loki) – colega de cela de Shadow quando ele esteve encarcerado – reunir quantos deuses fosse possível para que fossem sacrificados em seu nome.

Além da identidade de prisioneiro, Loki assumiu a forma de uma entidade contemporânea, Mr. World (Senhor Mundo), para comandar os Novos Deuses contra os Velhos

Deuses, numa batalha que aconteceria na mente dos cidadãos americanos. A saída para a condicional de Shadow também foi arquitetada para esse propósito. Logo no início da narrativa, temos um diálogo que referencia um episódio crucial da mitologia nórdica, o enforcamento de Odin, o Pai de Todos, e uma predição do destino de Shadow:

Low Key, um golpista de Minnesota, mostrou seu sorriso de cicatriz.
 — É — disse. — É verdade. É até melhor se você for condenado à morte. É quando se lembra das piadas sobre os caras que chutaram as botas pra longe, quando sentiram o laço apertar o pescoço, porque os amigos sempre falavam que ele ia morrer de botas.
 — Isso é uma piada? — perguntou Shadow.
 — Claro que sim. Piada de enforcado. O melhor tipo que existe.
 — Quando foi que enforcaram o último homem neste Estado?
 — Como é que eu vou saber?
 Lyesmith mantinha seus cabelos ruivo-alaranjados bem aparados. Dava para ver as marcas de seu crânio.
 — Vou dizer uma coisa pra você. Este país começou a ir pro inferno quando pararam de enforcar os caras. Não tem mais a sujeira da forca. Não tem mais o negócio da forca. (GAIMAN, 2002, p. 18)

Shadow então compreende a verdadeira missão a ele atribuída. No caso de Odin morrer, Shadow passaria pela vigília do Caolho, ritual no qual Odin ficou pendurado num dos galhos de Yggdrasil durante nove dias e nove noites em troca do conhecimento sobre os nove reinos sustentados pela árvore. O sacrifício do filho o faria se reerguer.

Uma vez no umbral entre vida e morte, Shadow se despede de antigas convicções e é tomado pelos mesmos conhecimentos que seu pai uma vez vislumbrou. Resistidos os nove dias, Shadow chega para expor o plano de Wednesday e Low Key aos deuses, que estão brigando entre si. Intentando evitar que o sangue seja derramado para que o Odin americano se reerga, ele argumenta que nenhum lado sairá vencedor, e que os EUA não são um bom lugar para os deuses, que eles deveriam retornar aos seus países. Os deuses regressam, o fantasma de Odin desaparece e Loki é empalado em Yggdrasil por Laura, revivida graças à moeda do *leprechaun* Mad Sweeney. Ela também falece em seguida, tendo a moeda tomada por Shadow.

3 O TRICKSTER

Carl Jung trabalha com o conceito de arquétipo associando-o a um conjunto de imagens ou experiências que fundamentam a expressão da psique e que, a partir daí, resultam na criação do imaginário do inconsciente coletivo. Jung opta por esse termo devido à universalidade do inconsciente, todos os indivíduos o possuem.

A figura do *trickster* foi amplamente disseminada em todas as artes e formatos de mídia, assim como é objeto de estudo para diversos autores. Pode-se dizer que isso foi desencadeado pelo trabalho seminal de Paul Radin (1956), desenvolvido através da pesquisa realizada com a tribo dos índios winnebago. Em *O Homem e seus símbolos* (1964), trabalho organizado por Carl Jung, o psicólogo Joseph Henderson explica o ciclo tecido por Radin, que ocorre em quatro etapas. A primeira, o *trickster*, corresponde ao primeiro período da vida, a infância, remetendo ao jocoso e ao primitivo. Em seguida tem-se o *Hare*, ainda carregando traços do estágio anterior, mas tendo aprendido a controlar seus impulsos. Na sequência, o *Red Horn* é uma fase que se assemelha ao herói arquetípico do monomito⁶, que se dispõe a se provar e a encarar as batalhas a ele impostas. Por último, o estágio de *Twins*, correspondente a dois que foram separados no nascimento e que possuem personalidades distintas, porém um depende do outro.

Em um primeiro momento, as ações do *trickster* não aparentam ser altruístas; beneficiar o coletivo pode ser apenas uma consequência. Mesmo completando o ciclo, o *trickster* não abandona por completo seus traços de personalidade, mas compreende-os. Ele migra da imaturidade para a maturidade, coloca a máscara que lhe convém.

Em seu trabalho *A Astúcia Cria o Mundo* (1998), Lewis Hyde apresenta um apanhado de mitos regrados pelas ações dos *tricksters*, evidenciando que os povos reservam lugar para personagens cujo ofício é desorganizar as estruturas dessas culturas. O *trickster* é cria de dois

⁶ Descrita na obra *O Herói de Mil Faces* (2010), de Joseph Campbell, a Jornada de Herói se propôs a descrever fatores comuns na história de diversos heróis mitológicos. Com o tempo, acabou convertido em um manual para a construção de narrativas e personagens.

mundos, transitando entre ambos sem realmente pertencer a nenhum. Muitas vezes atribui-se a ele a tarefa de mensageiro. Ele nasceu na fronteira, é o filho marginal.

3.1 NO PRINCÍPIO ERA A TRAPAÇA

Hunahpú e XBalanqué não apenas se diferenciavam de seus pais na astúcia, mas também em poderes, como o de ressuscitar. Os meninos superaram os mesmos obstáculos impostos aos gêmeos anteriores, primeiro passando pela Casa da Tristeza, depois pela Casa das Facas, do Frio, dos Jaguares e do Morcego. Nesta última, um dos morcegos decepcionou a cabeça de Hunahpú. Os deuses a tomaram e desafiaram os dois para o jogo de bola.

Entre os ombros do irmão, XBalanqué pôs uma tartaruga antes de seguirem para o campo. Em um momento de distração dos deuses, XBalanqué rouba a cabeça de Hunahpú e a recoloca. Ao longo da partida, os dois performam uma série de truques, chegando mesmo a sacrificar Hunahpú e trazê-lo de volta à vida. Impressionados, os deuses pediram que fizessem o mesmo com eles. Os gêmeos concordaram, mas após matarem os senhores de Xibalbá, não os reviveram.

Depois de derrotarem os lordes do submundo, os irmãos revivem seu pai e seu tio. No entanto, seus corpos não funcionavam como antes. Eles os deixam no campo e rumam para a escadaria, não parando até alcançar o céu.

3.2 ENCAVALGAMENTO

Diferentemente de inúmeras histórias fantásticas nas quais o protagonista se surpreende com o sobrenatural, Shadow não demonstra um mínimo de choque ou desconcerto, nem sequer ceticismo; ele aceita a presença dos deuses e o retorno de sua esposa dos mortos com displicência, cada vez mais alienado do mundo.

Em paralelo com a ficção, nosso mundo está tão veloz que estamos perdendo a capacidade de nos surpreender e mesmo de questionar, o que pode criar um paradoxo, visto que

a curiosidade é traço marcante do *puer*. O contrário da criança são o juízo e o questionamento, que implicam receio, desconfiança. Na mesma medida, a brincadeira (jogo com prazer) e a piada (trocar a tartaruga pela cabeça) formam a contraparte do comando (ordem dos deuses para os reviverem) e do juízo: eles são maus e devem perecer nos desafios. Portanto, seguimos sendo crianças, porém desprovidos de infância, isto é, de um contexto em que o *puer* possa se exercer em sua plenitude. As características do *puer* são cooptadas pelas forças do capital para manufaturar senhores do mundo que, apenas usando algumas características da criança, não podem ser aprovados pelo juiz.

Shadow Moon é a síntese do órfão descrito acima. Apático, austero e difícil de impressionar. Chamo-o de *trickster* porque nada é absoluto, nem mesmo os arquétipos, abertos à realidade. E a realidade de Shadow é crua, se aconchegando no insensível. O ex-presidiário é filho único de uma secretária que trabalhava em embaixadas americanas pelo mundo, que nunca mencionou coisa alguma sobre o pai do garoto. Fisicamente, cresceu muito em pouco tempo, desenvolvendo um porte amedrontador. Anteriormente funcionário da academia de seu melhor amigo Robbie, com quem sua esposa Laura teve um caso e que veio a óbito no acidente automobilístico, Shadow nunca teve grandes aspirações, mas acabou encarcerado pelas de Laura. Shadow não hesita em aceitar o trabalho de um desconhecido e, apesar de confuso sobre algumas atitudes de seu empregador, pouco o questiona. Sozinho, seu único objetivo é sobreviver.

Até mesmo seu nome provoca questionamentos. Na psicologia junguiana, o *trickster* é associado à “sombra”, o que dá margem para entendê-lo⁷ como uma. A sombra representa a imperfeição, os erros. Contudo, isso não faz de Shadow essencialmente maligno. Na verdade, ele não sabe o que é ainda, e isso não concerne ao seu ocultado hibridismo divino-mortal.

No caso de Shadow, a imagem do *trickster* tende para o herói-civilizador, pois ele usa da diplomacia para evitar a guerra entre Velhos e Novos Deuses. Seu passado é de

⁷ Em *Arquétipos e o inconsciente coletivo*, Jung argumenta que a sombra, popularmente julgada como um defeito, é na verdade a nossa verdadeira natureza, aquela que temos dificuldade em confrontar.

desobediência, trapaça e escolhas erradas. Mas também de abandono. Shadow pode trazer ambos os lados do campo de batalha de volta da escuridão, pois ele mesmo já esteve lá. Na batalha final, ele surge como mártir e projeta sua sombra sobre os deuses, afirmando que o conflito não é o melhor caminho. Entretanto, nada indica que essa paz será duradoura. Até porque a narrativa está repleta de *tricksters*.

O "trickster" é a figura da sombra coletiva, uma soma de todos os traços de caráter inferior. Uma vez que a sombra individual é um componente nunca ausente da personalidade, a figura coletiva é gerada sempre de novo a partir dela. Mas nem sempre isso ocorre sob forma mitológica, mas nos tempos mais recentes e devido à repressão crescente dos mitologemas originários, ela é projetada sobre outros grupos sociais e outros povos (JUNG, 2000, p. 264-265).

Travestidas de cidadãos comuns, essas deidades trabalham em empregos subalternos (taxistas, agentes funerários, prostitutas), possuem vícios e crises psicológicas enquanto lutam para sobreviver numa sociedade cada vez mais adepta a efemeridades. Sentem a mesma necessidade de aceitação e pertença que os seus (ex) devotos. Praticamente se veem na situação do imigrante que enfrenta, também, o ufanismo dos nascidos na América (um assunto sempre pertinente): negligenciados. Os Velhos Deuses estão com o orgulho ferido por serem substituídos. E de orgulho despem-se para sobreviver entre os mortais, usando de artimanhas e praticando o desapego.

Uma cena de dois personagens secundários da trama explicita isso. Um imigrante do Oriente Médio, Samir, pega carona com um taxista que, na verdade, é um *ifrit*, uma espécie de gênio na mitologia árabe⁸. A entidade reclama das condições de sua vida longe do lugar em que foi concebido, dizendo que não é quem costumava ser e nem mais concedia desejos, como ditava a sua lenda. O *ifrit* então recebe consolação do passageiro, que se sente atraído por ele. Ambos passam a noite juntos em um motel. Na manhã seguinte, o *ifrit* acorda e percebe que suas roupas foram trocadas pelas do amante e as chaves do seu táxi não estão mais lá. Ele não

⁸ Os gênios maus são comumente chamados de ifrits no Egito, homônimos ao termo arábico ifrit, aparecendo uma vez no Alcorão e 'se referindo a um grande e poderoso gênio conhecido por sua maldade e engenhosidade' (a frase correta é 'um ifrit do Gênio', 27:39) (tradução minha). (LEBLING, 2010, p. 148).

concedeu um desejo ao outro, foi enganado por ele para que obtivesse satisfação, deixando para trás algo que não o estava ajudando a atingir seus objetivos.

A encarnação americana de Odin, o pai de todos, parece estagnada no primeiro estágio do *trickster* proposto por Radin. Ele usa de artimanhas para tornar a sua guerra particular a guerra de todos, como fazem muitos líderes dotados de uma boa retórica, como fizeram os colonizadores. Loki, o deus nórdico da trapaça e aliado de Odin na trama, assume a identidade de Mr. World. Ele comanda os Novos Deuses, os que constituem o mundo contemporâneo. E a personalidade de Mr. World compactua com a ideia do sonho americano, com a vontade de vencer não importando os obstáculos ou os meios para atingir as metas.

3.3 SEJAM COMO AS CRIANÇAS – O *PUER AETERNUS*

Um arquétipo que conversa muito com o do *trickster*. O *puer aeternus*, também explorado por Carl Jung, encontra seu avatar no indivíduo que preserva características da criança. Até mesmo as divindades as carregam. A começar pela empolgação, pela vontade que os impeliu a criar o mundo, aliada à necessidade de adoração, de atenção. E a resposta imediata aos que os contrariam ou aos que os abandonam é a destruição. Sendo os humanos seus espelhos, o mesmo se aplica a nós.

Vivemos contemporaneamente uma inflação do pueril, de diversas maneiras. O *trickster* tende a ser imediatista quando se trata da satisfação de suas necessidades e ambições, a impaciência impera. Em *Deuses Americanos*, vemos divindades, antigas e novas, e suas crias agindo da mesma maneira que seus antepassados, vemos abandono e repulsa potencializados, uma orfandade exacerbada de imigrantes, exilados, de pessoas invisibilizadas pela sociedade.

E aqui está outra maneira de correlacionar o *puer aeternus*: o *trickster* carece de exemplos. Com o silenciamento das tradições, falta inspiração para a construção da identidade de um povo, o que leva à desvalorização da própria cultura ou à eterna dependência de outrem, objetivo seminal dos dominadores.

O *puer* também simboliza renovação. Shadow ressuscita após o sacrifício na árvore, e um dos gêmeos se regenera após ter a cabeça decepada como parte do plano para derrotar os lordes de Xibalbá. Os mundos de ambos se renovam com eles.

Em ambas as obras foi atribuída ao jogo a função de decidir o futuro dos jogadores, futuros estes que impactam o destino da humanidade. Foi devido ao jogo de bola que Hunahpú e XBalanqué nasceram, do mesmo modo que foi por vencer o jogo que pouparam os humanos de futuros sacrifícios.

Shadow e Czernobog jogaram damas ao custo da vida do outro, embora esse jogo não tenha sido a derradeira peça para apartar o conflito entre as divindades, no qual Shadow expandiu sua sombra sobre todos. Cabe lembrar que a luz também cega. Aos salvadores normalmente são atribuídos adjetivos que remetem à iluminação, mas numa era com tanto neon, tantos *flashes* de câmeras, tantas telas, o que trouxe compreensão foi alguém que veio do escuro e o trouxe consigo.

3.4 ETERNO RETORNO

No contexto do *Popol Vuh*, o ciclo *trickster* converge as evoluções do indivíduo com o mundo. As constantes remodelagens acompanham os ciclos dos personagens, que se revelam como os verdadeiros construtores do mundo. Afinal, não existe o criador sem a criatura. Os gêmeos Hunahpú e Xbalanqué se viram obrigados a repetir a ação do seu pai e do seu tio para receberem um resultado e uma recompensa diferentes.

Quando Shadow resolve intervir na batalha entre Velhos e Novos Deuses, ele se pendura nos galhos da árvore, como Odin o fez pela humanidade. O protagonista deixa sua mortalidade para alcançar o divino. Em outras palavras, ele completa um ciclo para que outro possa ter início. A personalidade e os objetivos diferem-no de seu genitor, mas os arquétipos (do *trickster* ou do herói civilizador, do salvador), aproximam-nos. O mesmo com os heróis gêmeos, que trilham o mesmo caminho de seus antepassados.

Segundo Eliade, repetir um ritual, um evento mítico, é retornar ao primórdio. Essa tendência, no entanto, não bloqueia a iniciativa e a criatividade do indivíduo (do contrário os novos venerados nunca haveriam de nascer). Cada geração carrega em si a novidade. Mas a repetição encontra problema na negação da história, na resistência às mudanças (um pouco contraditório com a personalidade do *trickster*, mas nesses momentos conflitantes ele surge para, justamente, disseminar a aceitação da mudança e o faz repetindo a essência dos salvadores de antes). Jung aponta:

O "renascimento" é uma das proposições mais originárias da humanidade. Esse tipo de proposição baseia-se no que denomino "arquétipo". Todas as proposições referentes ao sobrenatural, transcendente e metafísico são, em última análise, determinadas pelo arquétipo e, por isso, não surpreende que encontremos afirmações concordantes sobre o renascimento nos povos mais diversos (JUNG, 2000, p. 122).

O *trickster* vem para desafiar o *status quo*, ele é o catalisador da mudança. O mundo experimenta a sensação de renovação, mas não tarda a dar lugar à estagnação e à conformidade, e um novo provocador se faz necessário. Essa prerrogativa rompe com a do herói extraordinário e confere certa harmonia entre histórias e seus ambientes.

4 REALISMO MÁGICO

Popol Vuh e *Deuses Americanos* não são leituras fluidas, ambas cumprem a função atribuída por Barthes (1968), a de convidar para a práxis. O desconforto também se faz presente na estrutura, visto que as obras possuem narrativas não lineares. Na prosa poética do Livro do Conselho, os heróis gêmeos são apresentados antes da explicação da morte de Hun Hunahpú e Vuqub. Isso está relacionado com a noção do tempo circular, um dos regentes do estilo de vida do povo maia⁹.

Brincando com a cronologia dos acontecimentos, Gaiman interrompe a narrativa principal para falar de acontecimentos paralelos que ajudam a entender aquele contexto. *Deuses Americanos* inquieta, ainda, com sua atmosfera cosmopolita e atemporal. Originalmente publicado em 2001, poderia contextualizar-se no período de desenvolvimento desta pesquisa, vinte anos depois. Tal como no produto de Neil Gaiman, construímos uma sociedade pautada no narcisismo, no individualismo, na adoração à tecnologia e no fratricídio, ainda que os recursos tecnológicos e os diversos meios de comunicação promovam relações que transcendem fronteiras territoriais para, de fato, interagirmos um com o outro.

A ausência de negação da presença das deidades e criaturas mitológicas personificadas, dependendo da bagagem e contexto do leitor, pode intrigar tanto quanto o arquétipo que aqui analisamos. Como o *trickster*, o realismo mágico é transgressor, um desafiador de fronteiras.

Ademais, a psicologia junguiana, que estuda o arquétipo do *trickster*, cava a emergência do ser humano em atribuir significado, reverenciando culturas arcaicas e suas visões mitológicas, procurando paralelismos com as ambições modernas. Terreno propício para o desenvolvimento do realismo mágico.

⁹ Miguel Rivera Dorado atenta para a palingenesia presente na sociedade teocrática dos maias. A teoria consiste na repetição de eventos que ocorrem sem cessar no mesmo processo de nascimento, morte e renascimento, ou criação, destruição e recriação (DORADO, 2006 p. 157), semelhante ao Eterno Retorno estudado por Eliade.

Pejorativamente, é comum o mágico, o maravilhoso ou o fantástico estarem relacionados ao pueril. No entanto, apesar de seu caráter lúdico, o realismo mágico não se limita a uma leitura de escapismo – até porque o escapismo tem seu valor positivo, necessário para aliviar o sofrimento cotidiano e reabilitar a imaginação. Para Todorov, a literatura fantástica possui função social, abordando temas que os autores não ousariam falar fora das páginas devido à censura (TODOROV, 2010, p. 84).

Desenvolvido na segunda metade do século XX, o gênero do realismo mágico sincretiza tecnologia com superstição, propondo outras racionalidades tão válidas como a racionalidade matemático-representacional de matriz anglocêntrica. Destacou-se entre escritores latino-americanos, como um brado contra as ditaduras e o imperialismo, celebrando folclore e cultura locais, compondo uma realidade através do imaginário coletivo.

No entanto, embora a ficção seja importante para a elaboração do pensamento humano, o realismo mágico não tenta substituir de maneira alguma o conhecimento científico, nem intenta estabelecer paradigmas, mas nos faz refletir sobre os que já vigoram. Da mesma forma, o objetivo não é retaliar a destruição que a dominação europeia proporcionou, mas mostrar suas sequelas. Ademais, a literatura, como as demais artes, confronta o pragmatismo que a modernidade trouxe, aflorando e desenvolvendo a sensibilidade humana que, como no romance de Gaiman, está em falta na realidade.

Nascido do sincretismo cultural, da miscigenação, esse gênero não poderia ter surgido nas metrópoles do Velho Mundo. Todavia, apesar de o realismo mágico ter o espírito de contrarreforma ao discurso imperialista, ele também é ferramenta de um autor de fora das literaturas menores para uma reflexão, e até mesmo para uma autocrítica sobre o seu próprio poder (D'HAEN, 1995, p. 195)¹⁰. Gaiman é um autor britânico que, em *Deuses Americanos*,

¹⁰ Magic realism thus reveals itself as a ruse to invade and take over dominant discourse(s). It is a way of access to the main body of “Western” literature for authors not sharing in, or not writing from the perspective of, the privileged centers of this literature for reasons of language, class, race, or gender, and yet avoiding epigonism by avoiding the adoption of views of the hegemonic forces together with their discourse. Alternatively, it is a means for writers coming from the privileged centers of literature to dissociate themselves from their own

escreve sobre uma amálgama de pessoas e valores marginalizados, indo além de questões de colonização.

Apesar da notoriedade durante o século XX, as características do gênero não são exclusivas dessa época. Conforme Todorov:

Terei que dizer que uma obra manifesta tal ou qual gênero, e não que este existe em dita obra. Mas esta relação de manifestação entre o abstrato e o concreto é tão só provável; em outras palavras, não há nenhuma necessidade de que uma obra encarne fielmente um gênero: só existe a probabilidade de que isso aconteça (TODOROV, 2010, p. 14).

Isso motiva a identificação de elementos do realismo mágico na narrativa do *Popol Vuh*, antes de tudo um livro sagrado. Ademais, como um mito disseminado de um povo para outro, o gênero literário não se prende ao tempo de sua gênese ou, como disse Rawdon Wilson, “O realismo mágico está próximo de um modelo puro de textualidade, mas também de um modo fundamental de contar histórias. Não é recente ou antigo, mas a forma presente da ficção” (WILSON, 1995, p. 228, tradução minha)¹¹.

discourses of power, and to speak on behalf of the ex-centric and un-privileged (with the risk of being judged “patronizing” by those on whose behalf such writers seek to speak) (D’HAEN, 1995, p. 195).

¹¹ Magical realism lies close to a pure model of textuality, but it is also the fundamental mode of storytelling. It is neither recent nor ancient, but always the present shape of fiction (WILSON, 1995, p. 228).

5 SOBRAS DA CULTURA

Retomando *Mitologias* de Barthes, o autor discorre que o mito, ou melhor, a intenção de transformar história em mito, é característico da ideologia burguesa. A burguesia se apropria do mito para naturalizar e impor normas, feitas por e para ela mesma. Pelo prefácio do *Popol Vuh*, as intenções dos conquistadores escorridas pelas mãos do tradutor, Francisco Ximénez, coincidem com esse princípio.

Sob essa perspectiva, escrever sobre uma cultura ou construir uma narrativa embasada nela, de uma perspectiva deveras afastada, é extremamente desafiador¹², Neil Gaiman, natural de uma nação que engoliu grandes porções de terra e tradições durante séculos, entra em um terreno perigoso ao tecer uma narrativa sobre mitologias perecendo. Alguns leitores contemporâneos podem apontar como mais um caso da famigerada apropriação cultural (discussão em voga), dado o viés capitalista de *Deuses Americanos* – que, inclusive, chegou a derivar uma série televisiva, levando a questionar se a narrativa propaga a visão do outro como, simplesmente, o outro, fator que precede a desumanização. Entretanto, a ficção pode proporcionar oportunidades para que o autor se dissocie do seu contexto. Para Roland Barthes

[...] a escritura é a destruição de toda a voz, de toda a origem. A escrita é esse neutro, esse composto, esse oblíquo pelo qual foge o nosso sujeito, o preto-e-branco em que vem se perder toda a identidade, a começar precisamente pela do corpo que escreve (BARTHES, 1968, p. 57).

Claro, isso só se tornou possível após Gaiman mergulhar nas mitologias presentes no seu romance, do contrário, jamais conceberia a jornada de *Shadow Moon*. No entanto, ainda que escreva uma história sobre invisibilizados, ele o faz com o olhar anglocêntrico. Afinal, o realismo mágico teve sua gênese num cenário de dominação, de miscigenação, algo muito distante, talvez inimaginável, de uma vivência que estranha tais fenômenos. Sobre a experiência, escreve Walter Benjamin:

¹² Edward Said explicita isso em seu ensaio “A representação do colonizado”, presente em *Reflexões sobre o exílio* (2001).

O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los. Escrever um romance significa, na descrição de uma vida humana, levar o incomensurável a seus últimos limites. Na riqueza dessa vida e na descrição dessa riqueza, o romance anuncia a profunda perplexidade de quem a vive (BENJAMIN, 1985, p. 201).

Colonialidade implica uma dependência histórica e estrutural, e não parece haver interesse em quebrar essa tradição. Walter Mignolo (2003) vai além, afirmando que a própria modernidade é um fenômeno derivado dessa relação, bem como a propagação dos saberes. A resposta começou a tomar forma com a chamada descolonização.

Identidades híbridas continuam surgindo – até porque é difícil imaginar ameríndios, afrodescendentes e outros desenvolvendo sua cultura de forma autônoma –, e o sincretismo é o recurso para não desaparecer; mas com a aceleração dos processos globais, com as fronteiras cada vez mais fictícias, o mundo se homogeniza, e mais compressão pode culminar em menos compreensão. Com uma infinidade de crenças e costumes coexistindo, em um lugar há de surgir o conflito, não existe a união para que suas vozes sejam ouvidas pelo mundo (como irmãos que brigam – novamente, o pueril). Assim, dá-se continuidade ao plano de controle das potências mundiais, com o resto do mundo contemplado sempre de cima.

Estudos sobre o popular, o colonizado, existem aos montes, porém grande parte destes são posicionamentos intelectuais interessados em manter a subjugação, não uma tentativa de diálogo (adjetivá-los como “exótico” ou “primitivo” contribui para tanto). Walter Mignolo diz:

A pesquisa, as teorias itinerantes, os acadêmicos sedentários e os errantes, no Primeiro ou no Terceiro Mundo, não podem evitar as marcas inscritas em seus corpos pela colonialidade do poder que, em última análise, orientam sua reflexão. É a colonialidade do poder que exige “reflexão” no e sobre o sistema mundial colonial/moderno. E, nesse sentido, a “reflexão” não viaja, mas atua na interseção de memórias e informação, de decisões passadas, acontecimentos atuais e esperanças utópicas (MIGNOLO, 2003, p. 256).

O pós-colonial é muito difícil de delimitar, pois, como a criação nas cosmogonias, a colonização não terminou. As relações de interdependência perpetuaram-se até a contemporaneidade, gradualmente os valores das metrópoles são exportados e injetados nos países de terceiro mundo – lembrando que a definição de terceiro mundo foi mais uma imposição. Stuart Hall escreve:

Mas não se trata apenas de não designá-la em termos de um "antes" e um agora. Ele nos obriga a reler os binarismos como formas de transculturação, de tradução cultural, destinadas a perturbar para sempre os binarismos culturais do tipo aqui/lá. (HALL, 2003, p. 108-109).

No entanto,

Não se quer afirmar com isso que tudo permanece o mesmo desde então — a colonização se repetindo até o fim dos tempos. Mas, sim, que a colonização reconfigurou o terreno de tal maneira que, desde então, a própria ideia de um mundo composto por identidades isoladas, por culturas economias separadas e auto-suficientes tem tido que ceder a uma variedade de paradigmas destinados a captar essas formas distintas e afins de relacionamento, interconexão e descontinuidade. (HALL, 2003, p. 117).

Esse mesmo desejo inerente de subjugar se escancara na luta do Sr. Wednesday, que nunca foi a dos Novos contra os Antigos Deuses, mas dele e de Low Key contra todos. Ele quer centralizar o poder em si, quer fazer o mesmo que os nichos de mercado de visibilidade, outrora conhecido como princípio colonizador: perpetuar a subjugação e subserviência. A encarnação americana de Odin reflete a ideologia do país em que se encontra, e é perceptível a ânsia em reencontrar sua identidade. Apesar de serem uma potência, os EUA carregam as sequelas do colonialismo. Ao final do romance, vemos que Shadow viaja para a Islândia e conhece outra encarnação do deus nórdico, diferente do trapaceiro que Wednesday aprendeu a ser. Lévi-Strauss escreve:

O carácter aberto da História está assegurado pelas inúmeras maneiras de compor e recompor as células mitológicas ou as células explicativas, que eram originariamente mitológicas. Isto demonstra-nos que, usando o mesmo material, porque no fundo é um tipo de material que pertence à herança comum ou ao património comum de todos os grupos, de todos os clãs, ou de todas as linhagens, uma pessoa pode todavia conseguir elaborar um relato original para cada um deles. (LEVI-STRAUSS, 1987, p. 49).

Em contraste à sua contraparte americana, a encarnação islandesa de Odin evidencia a metamorfose mítica a depender do lugar onde o mito se encontra, ainda que sua passagem seja breve. Como o velho *barman* islandês, Odin transparece tranquilidade e satisfação, pois conserva suas características estando próximo de onde era originalmente cultuado, não tendo experienciado o canibalismo cultural da América.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: MUNDO LÍQUIDO

Não são poucas as nomeações para a modernidade que vigoram do século XX até o momento atual. Há até mesmo quem afirme que jamais fomos modernos, como o sociólogo Bruno Latour em sua obra homônima (1994)¹³. Mas é consenso que, na nossa contemporaneidade, pouco é duradouro. E neste mapa metamórfico de insegurança, negligência e desprendimento – e possivelmente desaprendizagem – os *tricksters* se revelam. Melissa Stewart (1995) resume:

Nas nossas cidades, podemos ver esse paradoxo de ordem e desordem, criação e destruição, poder e vulnerabilidade manifestados de formas imensamente variadas. [...] poços de ignorância, doença, pobreza e violência podem se estabelecer como a epítome da falibilidade e malevolência humana. Composto este paradoxo está o potencial de nossos sistemas urbanos de gerar condições que iludem ou destroem a ordem que procuramos estabelecer. Sistemas se deterioram, quebram, tornam-se ultrapassados; ou eles podem ser desenhados para beneficiarum grupo de indivíduos às custas de outro, ou outros. (STEWART, 1995, p. 478, tradução minha)¹⁴.

Nos capítulos acima mencionou-se quão exacerbado é o pueril, a necessidade de que tudo o que se deseja esteja em mãos o mais depressa possível, a gula por novidades. Entretanto, também é perceptível a gradativa perda da sensibilidade. *Shadow Moon* exemplifica isso em sua anestesia vivendo o pós-colonial, enquanto os heróis gêmeos, numa narrativa que precede a invasão da América, abertamente agem como os *puer* que são.

O contemporâneo de *Shadow Moon*, mesmo com a obscena quantidade de informação e conhecimento acessíveis e compartilhados, mimetiza os primórdios daquele mundo. Num

¹³ Bruno Latour disserta em *Jamais fomos modernos* sobre o conceito de modernidade, e por que, em tese, ela diferencia o ocidente das demais culturas.

¹⁴ In our own cities, we see this paradox of order and disorder, creation and destruction, power and vulnerability manifested in an immense variety of forms. The city is arguably the greatest achievement of the rational mind, with its complex systems of communication, transportation, and commerce. However, because the city also harbors ignorance, disease, poverty, and violence, it may stand as the epitome of human fallibility and malevolence. Compounding this paradox is the potential of our urban systems to generate conditions that elude or destroy the order we seek to establish. Systems deteriorate, break down, become outdated; or, they may be designed to benefit one group of individuals at the expense of another, or others. Thus, failed or flawed or biased systems may create unemployment, homelessness, crime (STEWART, 1995, p. 478).

primeiro momento, a guerra que a narrativa profetiza remete à ideia maniqueísta da destruição. No entanto, a destruição precede a criação, e a única constante é a mudança. Logo, tanto Hunahpú e XBalanqué quanto Shadow Moon cumpriram com louvor sua missão. Nas palavras de Winifred Morgan, “Se o trickster, o mais multiforme dos personagens, representa um salvador ou uma força destrutiva é uma questão de perspectiva” (MORGAN, 2013, p. 86, tradução minha)¹⁵.

¹⁵ Whether a trickster, most protean of characters, represents a savior or destructive force is a matter of perspective (MORGAN, 2013, p. 86).

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo? *In: AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo? e outros ensaios.* Chapecó: Argos, 2009. p. 56-74. 92 p.
- BARTHES, Roland. O mito é uma fala. *In: BARTHES, Roland. Mitologias.* 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001. p. 131-133. 180 p.
- BARTHES, Roland. *O prazer do texto.* São Paulo: Editora Perspectiva, 1987. 86 p.
- BAUMAN, Zygmunt. De mártir a herói e de herói a celebridade. *In: BAUMAN, Zygmunt. Vida líquida.* Rio de Janeiro: Zahar, 2007. p. 55-70. 210 p.
- BENJAMIN, Walter. O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *In: BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.* São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 197-221. 253 p.
- BENJAMIN, Walter. Sobre a linguagem em geral e a linguagem do homem. *In: BENJAMIN, Walter. Escritos sobremito e linguagem.* São Paulo: Editora 34, 2011. p. 49-74. 171 p.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces.* 13. ed. São Paulo: Pensamento, 2010. 414 p.
- CAMPBELL, Joseph; FLOWERS, Betty Sue. *O poder do mito.* 13. ed. São Paulo: Palas Athena, 1995. 242 p.
- CÉSAR, Ana Cristina. *Literatura não é documento.* Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980. 119 p.
- D'HAEN, Theo L. Magic Realism and Postmodernism: Decentering Privileged Centers. *In: ZAMORA, Lois Parkinson; FARIS, Wendy B. (ed.). Magical realism: theory, history, community.* 3rd ed. Durham: Duke University Press, 1995. p. 191-208. 592 p.
- DORADO, Miguel Rivera. Un país de cinco colores. *In: DORADO, Miguel Rivera. El pensamiento religioso de los antiguos mayas.* Madrid: Editorial Trotta, 2006. p. 29-44. 279 p.
- ELIADE, Mircea. *Imagens e símbolos.* Lisboa: Arcadia, 1979. 173 p.
- ELIADE, Mircea. *Mito e realidade.* São Paulo: Perspectiva, 1972. 183 p.

GAIMAN, Neil. *Deuses Americanos*. São Paulo: Conrad, 2002. 447 p.

HALL, Stuart. *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. 434 p.

HENDERSON, Joseph. L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, Carl G. *O Homem e seus Símbolos*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, c1964. p. 100-153. 316 p.

HYDE, Lewis. *Trickster Makes this World - How disruptive imagination creates culture*. Edinburgh: Canongate Books, 1998. 432 p.

JUNG, Carl. Sobre os arquétipos do inconsciente coletivo. In: JUNG, Carl. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Petrópolis: Editora Vozes, 2000. p. 13-52. 408 p.

LATOURET, Bruno. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. São Paulo: Editora 34, 1994. 149 p.

LEBLING, Robert. Jinn Geography. In: LEBLING, Robert. *Legends of Fire Spirits – Jinn and Genies from Arabia to Zanzibar*. New York: I. B. Tauris & Co Ltd, 2010. p. 115-215. 299 p.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mito e Significado*. Lisboa: Edições 70, 1987. 66 p.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *O Olhar Distanciado*. Lisboa: Edições 70, 1983. 413 p.

MEDEIROS, Sérgio; BROTHERSTON, Gordon (org.). *Popol Vuh*. São Paulo: Iluminuras, 2007. 348 p.

MIGNOLO, Walter D. *Histórias Locais - Projetos Globais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. 505 p.

MORGAN, Winifred. Trickster seeking his fortune. In: MORGAN, Winifred. *The trickster figure in American Literature*. New York: Palgrave MacMillan, 2013. p. 73-102. 256 p.

RADIN, Paul. *The trickster; a study in american indian mythology*. London: Routledge and Kegan Paul, 1956. 211 p.

SAID, Edward. A representação do colonizado. In: SAID, Edward. *Reflexões sobre o Exílio e outros ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 114-136. 352 p.

STEWART, Melissa. Roads of “Exquisite Mysterious Muck”: The Magical Journey through the City in William Kennedy’s *Ironweed*, John Cheever’s “The Enormous Radio,” and Donald Barthelme’s “City Life”. In: ZAMORA, Lois Parkinson; FARIS, Wendy B. (ed.). *Magical realism: theory, history, community*. 3rd ed. Durham: Duke University Press, 1995. p. 477-496. 592 p.

TODOROV, Tzvetan. Os gêneros literários. In: TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 4-14. 188 p.