

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM HISTÓRIA

**UMA ANÁLISE HISTÓRICA DO CULTO A ODIN NA ESCANDINÁVIA MEDIEVAL
RETRATADO NA *SÉRIE VIKINGS* DA NETFLIX**

LEONARDO GONÇALVES VIEIRA

GOIÂNIA

2023

LEONARDO GONÇALVES VIEIRA

**UMA ANÁLISE HISTÓRICA DO CULTO A ODIN NA ESCANDINÁVIA MEDIEVAL
RETRATADO NA *SÉRIE VIKINGS* DA NETFLIX**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em História da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, na linha de pesquisa Cultura e Poder, para obtenção do título de Mestre em História.

Orientadora: Profa. Dra. Rosemary Francisca Neves Silva.

GOIÂNIA

2023

Sistema de Bibliotecas da PUC Goiás
Bibliotecária Lana Keren de Mendonça CRB1/2486.

V658a Vieira, Leonardo Gonçalves

Uma análise histórica do culto a Odin na Escandinávia Medieval retratado na série Vikings da Netflix / Leonardo Gonçalves Vieira.-- 2023.

106 f.

Texto em português, com resumo em inglês

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosemary Francisca Neves Silva.

Dissertação (mestrado) -- Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Escola de Formação de Professores e Humanidades, Goiânia, 2023

Inclui referências: f. 102-106.

1. Viking - Escandinávia. 2. História - Período Medieval.
3. Civilização - História. 4. Filmes históricos - Análise. 5. Mitologia nórdica. I.Silva, Rosemary Francisca Neves. II.Pontifícia Universidade Católica de Goiás - Programa de Pós-Graduação em História - 29/06/2023.
III. Título.

CDU: Ed. 2007 -- 2-264 (043)



Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa – PROPE
Coordenação de Pós-Graduação *Stricto Sensu* – CPGSS
Escola de Formação de Professores e Humanidades – EFPH

UMA ANÁLISE HISTÓRICA DO CULTO A ODIN DA ESCANDINÁVIA MEDIEVAL RETRATADOS NA SÉRIE
VIKINGS DO NETFLIX.

LEONARDO GONÇALVES VIEIRA

Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em História da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, aprovada em 29 de junho de 2023, às 19h.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Rosemary Francisca Neves Silva / PUC Goiás

Prof. Dr. Eduardo José Reinato / PUC Goiás

Prof. Dr. Emivaldo Silva Nogueira / Universidad Bernardo O'Higgins

Prof. Dr. Eduardo Gusmão de Quadros / PUC Goiás

Prof. Dra. Sandra Célia Coelho Gomes da Silva / UNEB

AGRADECIMENTOS

Agradeço, desde já, ao universo, por me permitir saúde física e integridade mental enquanto eu laborei esses dois anos de mestrado.

Agradeço, primeiramente, à minha mãe, que, com dedicação imensa, tem me ajudado, de forma tão solícita, em meus altos e baixos. Agradeço-a pela disposição sustentada à base de café e pelos longos períodos de sono perdido.

Agradeço à minha orientadora Profa. Dra. Rosemary Francisca Neves Silva, que dedicou o precioso tempo dela a me pôr no trilho certo para a conclusão deste trabalho.

Agradeço ao professor Eduardo Reinato, que teve grande papel em me orientar nas primeiras fases de minha produção e que, por motivos de saúde, teve de se afastar para que tivesse melhoras.

Sou profundamente grato a todas as palavras e ações de cada um que esteve comigo, pois foram fundamentais nessas trilhas trilhadas até aqui.

De maneira muito especial, agradeço aos meus pais. Novamente à minha mãe, que sempre me incentivou e apoiou em todas as minhas escolhas e por me dar sempre palavras de incentivo e acalanto nos momentos em que achei que não conseguiria, a forma como ela me incentivou, mesmo quando o cansaço e a indisposição me saturavam, foram minha força. E agradeço ao meu pai, pelos momentos de união fraterna e pelos almoços de domingo em sua companhia.

Agradeço às minhas irmãs pelo carinho e pelo companheirismo que partilhamos quando elas estiveram por aqui, pois uma mora em Brasília e outra mora em Portugal, mas nossos corações continuam juntos através da distância.

Agradeço ainda ao Programa de Pós-Graduação em História da PUC Goiás, aos coordenadores e aos docentes que ajudaram na construção deste estudo e aos funcionários, pela ajuda na solução dos problemas burocráticos.

Dedico este trabalho à minha família como um todo, à minha mãe Jane Eyre Gonçalves Vieira e às minhas duas irmãs Arielle e Amanda, que, apesar de qualquer distância, as levo em meu coração.

RESUMO

A presente dissertação busca analisar as representações históricas e imagéticas no culto a Odin na Escandinávia Medieval, retratadas na *Série Vikings*. Trata, nesse sentido, de reconstituir os diferentes aspectos religiosos e espirituais da crença politeísta pagã, representadas na referida série, focalizando o universo religioso em torno do culto a Odin, à luz dos recursos teórico-metodológicos da historiografia. Como delimitação do objeto deste trabalho, fizemos um recorte da primeira até a quarta temporada. Só foram relevadas, deste recorte, as cenas que envolvem a religiosidade pagã viking em todas as suas dimensões, sendo central a devoção aos deuses nórdicos em torno do culto a Odin. O tema aqui proposto se refere à discussão sobre o imaginário social e sobre como era o culto a Odin na Escandinávia Medieval, provocando reflexões sobre as noções historiográficas populares e suas intersecções com o saber historiográfico científico. Ou seja, que sentidos são produzidos pela indústria cultural e quais pontos de conexão há entre a representação dos povos escandinavos feita por essa indústria e a existência real histórica, não ficcional, desses povos? Para tanto, seguimos o seguinte itinerário: no primeiro capítulo, discorremos sobre a religiosidade viking do culto a Odin no mundo real, em seu contexto histórico. Já no segundo capítulo, contextualizamos a cultura viking no mundo real do período Medieval na Escandinávia, durante a Era Viking, ano de 793-1263, tendo como base principal a obra *Heimskringla*, de Snorri Sturluson (1230). Por fim, no terceiro capítulo, efetuamos o processo analítico centrado na *Série Vikings* e no cinema como método de pesquisa histórica, com o foco no culto a Odin representado ao longo dessa obra fílmica. Foi possível, neste estudo, constatar que a cultura viking na atualidade tem o viés da compreensão do receptor, que possui papel ativo na narrativa histórica, promovendo um caráter dinâmico e dialógico, levando a continuidades e rupturas, distorções e alterações do legado cultural viking. Comprovamos a hipótese de que a crença em Odin e os mitos em torno desse deus influenciava diretamente o comportamento, a atitude, as escolhas do viking histórico objeto deste estudo e a sua representação na *Série Vikings*.

Palavras-chave: Vikings. Cultura Escandinava. Análise Fílmica. Odin.

ABSTRACT

The present dissertation seeks to analyze the historical and imagetic representations in the cult of Odin in Medieval Scandinavia portrayed in the series Vikings. In this sense, it is about reconstituting the different religious and spiritual aspects of the pagan polytheistic belief, represented in the series, focusing on the religious universe around the cult of Odin, in the light of the theoretical and methodological resources of historiography. As a delimitation of the object of this work, we chose to approach the first until the fourth season of the series. Only the scenes involving pagan Viking religiosity in all its dimensions were relevant in this cut, being central the devotion to the Norse gods around the cult of Odin. The theme proposed here refers to the discussion on social imaginary and on how the cult of Odin was in Medieval Scandinavia, provoking reflections on popular historiographical notions and their intersections with scientific historiographical knowledge. In other words, in what sense and which points of connection exist between the representation of the Scandinavian peoples made by the cultural industry and the real, non-fictional, historical existence of these peoples? To do so, we tread the following itinerary: in the first chapter we discuss the Viking religiosity of the cult of Odin in the real world in its historical context. In the second chapter, we contextualize the Viking culture in the real world in the Medieval period in Scandinavia, during the Viking Age, from 793-1263, based on the work *Heimskringla* by Snorri Sturluson. Finally, in the third chapter, we carry out the analytical process centered on the Viking series and on cinema as a method of historical research, with the focus on the cult of Odin represented throughout the Viking series. It was possible, in this study, to verify that Viking culture today has the bias of the understanding of the receiver who has an active role in the historical narrative, promoting a dynamic and dialogic character, leading to continuities and ruptures, distortions and alterations of the Viking cultural legacy. We confirmed the hypothesis that the belief in Odin and myths around this god directly influenced the behavior, attitude, and choices of the historical Viking object of this study and its representation in the Vikings series.

Keywords: Vikings. Scandinavian Culture. Film Analysis Odin.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Capa de CD do álbum Ziuwari, Banda Menhir	45
Figura 2: Os 9 Mundos	54
Figura 3: Mapa da Escandinávia Atual.....	56
Figura 4: Rotas Vikings	56
Figura 5: Longboat, um Drakkar Viking em Atividade	57
Figura 6: Mapa da Suécia Medieval e o Mar Báltico – Segundo O Heimskringla.....	59
Figura 7: Mapa da Dinamarca Medieval – Segundo o Heimskringla.....	60
Figura 8: Mapa da Noruega Medieval – Segundo Heimskringla	61
Figura 9: Poster da <i>Série Vikings</i> da Netflix	70
Figura 10: Imagem – Personagem Floki na <i>Série Viking</i>	76
Figura 11: Foto do Ragnar Lothbrok da <i>Série Vikings</i>	78
Figura 12: Primeira Cena do Episódio I: Valquírias recolhendo os mortos	80
Figura 13: Imagem – Cena de Sacrifício de Humanos Feitos por Enforcamento em Torno do Templo (Episódio 8, Temporada 1).....	81
Figura 14: Cena do Casamento de Floki (Episódio 6, Temporada 2).....	82
Figura 15: Cena da Tentativa de Infanticídio por Parte de Ragnar (Episódio 8, Temporada 2).....	84
Figura 16: Ritual e Culto ao Deus Freyr (Episódio 3, Temporada 3).....	85
Figura 17: A Tortura da Água (Episódio 2, Temporada 4).....	87
Figura 18: Sacrifício de um Cervídeo para Ritual (Episódio 12, Temporada 4)	89
Figura 19: Funeral de Kattagat (Episódio 14, Temporada 4)	89
Figura 20: Ragnar no Poço das Serpentes (Episódio 15, Temporada 4).....	91
Figura 21: Cena do Filme Conan, o Bárbaro, de 1983.....	93
Figura 22: Capa do Disco Jomsviking da Banda Amon Amarth.....	94
Figura 23: Capa do Cartoon “Hagar o Horrível”, Compilação das Melhores Tirinhas (ed. 1987).....	95
Figura 24: Imagem – Midvinterblot – Carl Larsson, 1915.....	95

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1	
1 ODIN: UMA CRENÇA QUE NORTEIA UM POVO GUERREIRO	20
1.1 O PODER DO MITO NA CONSTRUÇÃO DA COSMOGONIA E NO CARÁTER HUMANO DA DIVINDADE	21
1.2 O LEGADO CULTURAL DO DEUS ODIN.....	23
1.3 PERFIL HISTÓRICO DO POVO VIKING NO CONTEXTO DA CRENÇA EM ODIN	25
1.4 NOTAS SOBRE A VIOLÊNCIA NA ERA VIKING.....	33
1.5 A MARCIALIDADE DO <i>HEIMSKRINGLA</i>	39
1.6 O HIDROMEL DA POESIA: UMA DAS FAÇANHAS DO DEUS ODIN	41
1.7 A INFLUÊNCIA DO PAGANISMO NÓRDICO NAS BANDAS DE METAL	44
1.8 O NEO-PAGANISMO ÀSATRU E A CRENÇA EM ODIN NOS DIAS DE HOJE .	46
CAPÍTULO 2	
2 CONTEXTUALIZANDO OS VIKINGS	50
2.1 COSMOGONIA SEGUNDO A MITOLOGIA NÓRDICA.....	51
2.1.1 Os Nove Mundos – O Cosmos Nórdico: os nove reinos	52
2.2 INTRODUÇÃO AO <i>HEIMSKRINGLA</i>	54
2.2.1 Algumas Sagas Presentes no <i>Heimskringla</i>	59
2.2.2 A Maldição de Huld da Saga <i>Ynglingla</i> e suas Consequências	63
2.2.3 Aun, o Rei de Duzentos e Vinte Anos	65
2.2.4 O Fim da Maldição da Bruxa Huld.....	66
2.2.5 O Destino de Hálfdan e seu Legado	67
CAPÍTULO 3	
3 CULTURA RELIGIOSA PAGÃ DO POVO VIKING: FICÇÃO OU HISTÓRIA?.....	70
3.1 CINEMA, REPRESENTAÇÕES IMAGÉTICAS, USO E RECEPÇÃO DO PASSADO: UM OLHAR HISTÓRICO SOB A INFLUÊNCIA DO OBSERVADOR.....	71
3.2 <i>SÉRIE VIKINGS</i> : BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE O PERSONAGEM FLOKI.....	75

3.3 A CRENÇA EM ODIN ATÉ A MORTE DO PERSONAGEM RAGNAR LOTHBROK REPRESENTADO NA <i>SÉRIE VIKINGS</i>	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS	101

INTRODUÇÃO

Barros (2013, p. 25) ensina que a escolha de um tema para pesquisa sofre diretamente interferência de alguns fatores combinados, como o interesse do pesquisador, que, neste caso, atribui relevância à presente temática, bem como a viabilidade da investigação fundamentada na produção bibliográfica existente, permitindo que, por meio da pesquisa em diferentes fontes, seja traçado o percurso investigativo descrito, de forma a se buscar a verificação das hipóteses construídas.

Ante isso, iniciamos por registrar aqui que, dentre as dissertações, teses e artigos científicos envolvendo temas nórdicos e escandinavos no Brasil (LANGER, 2019), alguns trabalhos foram visitados, e esta pesquisa pretende guardar sintonia com alguns desses trabalhos¹.

Anteriormente à propositura desta pesquisa, percorremos pela obra de Snorri Sturluson e Alison Finlay (2011), como principal fonte historiográfica durante a realização de outro trabalho no âmbito da graduação em história. Elaboramos um estudo denominado *O Culto a Odin na Escandinávia Medieval*, que nos forneceu uma base para prosseguirmos no estudo que ora se apresenta, agora com elementos de outras fontes, valendo-nos de outras categorias além das Crenças e dos Mitos, como Representação Imagética, Imaginário Social, Recepção e Uso do Passado, Anacronismo, dentre outros. Assim, este trabalho pretendeu dar continuidade à pesquisa empreendida por este pesquisador no âmbito da graduação, por meio do qual foi pesquisado o legado viking em torno da figura do deus Odin com elementos históricos e míticos, da narrativa sobre as linhagens dos reis e os eventos sobrenaturais acontecidos e retratados no *Heimskringla*, de Snorri Sturluson e Alison Finlay (2011).

Para prosseguirmos, identificamos um promissor recorte temático, que foi pesquisado e trabalhado nesta abordagem, que contribui para aprofundarmos o conhecimento sobre esse povo escandinavo, que, até nos dias de hoje, provoca interesse por sua cultura contada de diferentes formas. Dentre as crenças pagãs,

¹ Alguns dos trabalhos que apresentam temas que se aproximam do que é pretendido nesta pesquisa são a dissertação de mestrado de história de Fábio Antônio Costa da PUC SP sobre “Humor e a crítica em Hagar, o Horrível, de Dik Browne” (2013); a dissertação de José Lucas Cordeiro Fernandes da faculdade UECE mestrado em história, intitulada: “In sorte diaboli: cultura escrita e a construção do imaginário de demonização do pagão na Brennu-Njáls” (2016); diversos artigos de Johnni Langer do início do século XXI até os dias atuais, dentre outros.

sobressai o culto a Odin e aos deuses asgardianos na Escandinávia Medieval. E, por meio das suas representações imagéticas verificadas na *Série Vikings* veiculada pela Netflix², que são retratadas do ponto de vista histórico, especialmente por alguns personagens, sendo um dos principais Ragnar Lothbrok, com o alcance propiciado pela mídia cinematográfica, sentimo-nos instigados a analisar e a comprovar historicamente ou não os estereótipos mais frequentes da imagem e das crenças norteadoras do povo viking pré-cristão.

Assim, esta pesquisa se propõe a estudar o tema *Uma análise histórica do culto a Odin na Escandinávia Medieval Retratado na Série Vikings da Netflix*, na qual foram abordadas as representações audiovisuais do povo viking, produzidas a partir de 3 de março de 2013, configurando uma série que contém seis temporadas. O recorte objeto deste trabalho é o que vai da primeira até a quarta temporada – episódio 15 (todos os seus anjos), quando morre Ragnar Lotbrok, um dos personagens centrais da trama. Só foram relevadas nesse recorte as cenas que envolvem a religiosidade pagã viking em todas as suas dimensões, sendo central a problematização sobre como era a devoção do viking da Escandinávia Medieval aos deuses nórdicos em torno do culto a Odin.

Sabemos que existem diversas abordagens afins ao se tratar de uma religião, as quais permeiam toda uma cultura e suas mentalidades, desde a crença no pós-morte, o matrimônio, a importância da mulher na sociedade, a crença no destino e no livre arbítrio até a mitologia que explica o surgimento do mundo. Devemos entender quanto ao alcance de cada religião, permeando outros aspectos de uma cultura, que tanto os vikings mais religiosos quanto os menos eram influenciados pela mesma base de crenças, filosofias e credos emanados da crença pagã, assim como o cristianismo, seus dogmas, seus tabus e suas noções filosóficas gerais permeavam toda a cultura medieval cristã dos mais aos menos religiosos.

Para conhecer sobre os vikings de hoje, trabalhamos com essa citada série, que apresenta muito material iconográfico e que é uma rica fonte de pesquisa sobre o povo viking em particular, com todo o seu teor de misticismo, belicosidade, sagas e conquistas dos guerreiros de um povoado nórdico, chamado Kattlegat.

Aprofundando-nos na obra fílmica, quanto à religiosidade e sua relação com os deuses que os vikings adoravam, com igual relevância é tratado o tema

² Provedora global de *streaming* de séries e filmes.

considerando-se suas relações sociais, elemento resgatado ao longo do estudo. Foram abordados a cosmogonia e os deuses nórdicos em nosso trabalho.

Ao longo da história, as crenças politeístas em certos panteões foram fundamentais. Somente de forma ilustrativa e como comparação— sabe-se que, em paralelo aos deuses de Asgard, houve tanto os gregos e seus deuses que tiveram grande protagonismo histórico e cultural, sendo Zeus e os deuses do Olimpo —, tivemos os milhares de deuses hindus cultuados até hoje na Índia e os deuses egípcios de grande influência na nossa cultura, que são retratados, inclusive, no filme *Deuses do Egito*, de 2016. Por sua relevância social, atentamo-nos a analisar o legado histórico dos vikings, como grandes navegadores, conquistadores e desbravadores, atendo-nos às crenças mitológicas em seus deuses. Para podermos mergulhar nesta atmosfera viking, existem obras audiovisuais, como, por exemplo o filme *Thor* (2011), que mostra os deuses da crença nórdica em uma temporalidade atual com o herói Thor, a cidade celestial de Asgard e a ponte de Byfrost — que é a ponte do arco-íris que interliga os heróis até Valhalla e de volta outra vez — e o deus Odin liderando Asgard, como o mais sábio dos deuses. Nesse sentido, abordamos essa cultura rica e única, tanto em espiritualidade e mitologia quanto em termos militares, culturais, marítimos, tecnológicos e suas marcas deixadas na história.

O tratamento deste material visa a analisar alguns elementos incorporados e sedimentados no imaginário social sobre os vikings. Tal estudo é relevante por entender como foram construídas representações históricas, diferenciando-as dos estereótipos trazidos pelas produções voltadas para o entretenimento audiovisual, na medida em que o conhecimento historiográfico a respeito do povo viking é um importante capítulo da história medieval da Escandinávia e da Grã-Bretanha. Desse modo, pretende este estudo apresentar alguma inovação na bibliografia atual no âmbito do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE).

Em paralelo, buscamos evidenciar os diferentes aspectos religiosos e espirituais da crença politeísta pagã, retratados na produção audiovisual da *Série Vikings* de nosso tempo, à luz do conhecimento historiográfico, tanto em termos do mitológico/teológico e quanto do fator cultural dos modos de vida, valores, costumes e acontecimentos nos quais os vikings estiveram implicados.

A contribuição que este trabalho traz ao conjunto de estudos sobre a cultura escandinava, em relação aos já existentes, é a de fazer um levantamento teórico e fílmico da religiosidade viking e de toda sua cultura adjacente como parte do

contexto de compreensão, sendo o estudo centrado em um recorte de âmbito espiritual pagão retratado na temporalidade recente. Respectivamente, nosso tema principal se insere dentro e fora da ficção retratada numa série de alcance tão amplo, que é a *Série Vikings* nos dias de hoje. Para tanto, não devemos incorrer na tentação de observá-los com a lente da nossa atualidade de forma presentista e até mesmo anacrônica, mas nos atentarmos a elementos atemporais da teologia, dos mitos centrais e da espiritualidade pagã viking pré-cristã.

O tema viking é bastante atual nas mídias, sendo abordado na forma de *cartoon*, quadrinhos (HQs), jogos digitais, filmes, séries de TV e músicas de bandas de rock. Ante isso, é de suma importância trabalhar com a temática “vikings” nos dias de hoje, no contexto acadêmico, pois muito é representado sobre essa cultura. Na Península Escandinava, grupos de extrema direita tem se apropriado da mítica viking para justificar uma “pretensa pureza racial”, que, pós-guerra e pós-Auschwitz³, soa, no mínimo como anacronismo⁴ e absurdo.

Além de contextualizar a cultura viking, em um primeiro momento para termos base de compreensão, o nosso objeto de estudo central nesta pesquisa é trabalhar especificamente o culto a Odin e toda a sua religiosidade pagã inerente aos seguintes contextos: o da Era Viking do passado histórico e o mesmo culto a Odin retratado na *Série Vikings* por meio da abordagem do cinema-história. É isso caracteriza este estudo e o distingue de outras obras. E, para explorar a temática, a pergunta fundamental problematizada foi “como, e até que ponto, o viking da Escandinávia Medieval cultuava a Odin e aos deuses asgardianos?”.

³ Auschwitz: O campo de concentração de Auschwitz (em alemão: Konzentrationslager Auschwitz) também KZ Auschwitz ou KL Auschwitz foi uma rede de campos de concentração localizados no sul da Polônia, operados pelo Terceiro Reich e colaboracionistas nas áreas polonesas anexadas pela Alemanha Nazista, maior símbolo do Holocausto perpetrado pelo nazismo durante a Segunda Guerra Mundial. A partir de 1940, o governo de Adolf Hitler construiu vários campos de concentração e um campo de extermínio nesta área. Entre o começo de 1942 e o fim de 1944, trens transportaram judeus de toda a Europa ocupada para as câmaras de gás do campo. O primeiro comandante, Rudolf Höss, testemunhou, depois da guerra, no Julgamento de Nuremberg, que mais de três milhões de pessoas haviam morrido ali, 2,5 milhões gaseificadas e 500 mil de fome e doenças. Hoje em dia, os números mais aceitos são em torno de 1,3 milhão, sendo 90% deles de judeus. Aqueles que não eram executados nas câmaras de gás morriam de fome, doenças infecciosas, trabalhos forçados, execuções individuais ou experiências médicas.

⁴ Anacronismo: anacronismo é um erro cronológico, expressado na falta de alinhamento, consonância ou correspondência com uma época. Ocorre quando pessoas, eventos, palavras, objetos, costumes, sentimentos, pensamentos ou outras coisas que pertencem a uma determinada época são erroneamente retratados noutra época. O anacronismo também pode ser usado intencionalmente para fins de retórica, propaganda, comédia ou choque. Anacronismos não intencionais podem ocorrer quando um escritor, artista ou performer desconhece as diferenças de tecnologia, terminologia e linguagem, costumes e atitudes, ou mesmo modas entre diferentes períodos e épocas históricas.

Tivemos como hipóteses que a crença a Odin e os mitos a ele relacionados influenciavam diretamente o comportamento, a atitude e as escolhas do viking histórico objeto deste estudo, bem como a sua representação na *Série Vikings*. A crença em Odin e nos deuses nórdicos advém das origens do povo germânico. Essa crença foi trazida para os escandinavos vikings por meio da história oral, de geração para geração, segundo suas tradições religiosas hereditárias familiares, e era tão presente na cultura desse povo que norteava suas atitudes, suas conquistas, e sua vida. A *Série Vikings* traz em seu enredo essa cultura com suas crenças e seus mitos, contudo utiliza-se de muitos clichês e estereótipos fantasiosos que divergem do viking histórico.

Além dessa hipótese que trata dos clichês e estereótipos, soma-se a esse largo espectro midiático o fato de os Vikings dos filmes, das músicas, dos quadrinhos e seriados terem sido imaginados não para ser um retrato fiel do modelo escandinavo, e sim como uma peça fantástica do imaginário coletivo, acumulada até a data da sua construção, para compor um espetáculo visual e imergir o público em uma ambientação que retrata um povo exótico, brutal, beberrão, violento, selvagem, poligâmico, supersticioso, apto às práticas mais brutais, como a do sacrifício humano, um povo que só respeita a força bruta, um povo sem higiene, que idolatra talismãs e estátuas, que navega pelos mares invadindo e saqueando em plena prática corsária, um povo que escraviza e que trata, com irrelevância, a vida humana em franca e banal brutalidade e indiferença, dentre outros estereótipos, mergulhando o espectador nesta atmosfera.

Derivado dessa reflexão, o interesse do presente estudo foi responder algumas perguntas que se articularam com o nosso problema de pesquisa: como o ocidente imagina o homem viking? Como eles bebiam e festejavam? Eles eram poligâmicos? Eles faziam sacrifícios humanos? Eles não tinham noção de vaidade ou higiene pessoal? Eles eram liberais com a sexualidade? Como era a distribuição de papéis de gênero e como eram entendidos os direitos das mulheres? Eles descartavam as crianças que nasciam defeituosas? Em suas crenças, valorizavam mais o destino imutável do homem ou o livre arbítrio deste em fazer o seu próprio caminho? Eles acreditavam na vida após a morte? Professavam todos uma mesma religião que zelava fielmente pelos ensinamentos e pela moralidade de Odin ou a maioria não tinha fé?

Essas indagações são parte das primeiras problemáticas deste trabalho, por meio das quais pudemos verificar como os vikings eram. Além dessas, outras se nos apresentaram: como são retratados este mesmo povo na *Série Vikings*? O que se imagina que seja a imagem do viking nas mídias populares de hoje, contrapondo-se ao que é de fato o viking da Escandinávia Medieval?

Sem fazermos uma comparação binária entre realidade e ficção, percebemos, ao longo deste trabalho, as diferenças entre o viking midiático do cinema, construído para ser um sucesso de audiência, e um viking real, menos romântico e idealizado, mas nem por isso menos fascinante. Isso com base na investigação sobre o imaginário social e sobre como era o culto a Odin na Escandinávia Medieval, refletindo sobre as noções historiográficas populares e suas intersecções com o saber historiográfico científico. Vimos no decorrer deste trabalho que a *Série Vikings* tenta ser o mais fidedigna possível à realidade, mas ela parte da premissa de ser um espetáculo, e não um relato histórico de âmbito historiográfico. Existe, então, uma imagem caricaturada do viking beberrão, gordo e barbudo, prevacente na cultura audiovisual massificada, construindo tipos vikings exóticos, brutos, enormes, bárbaros, selvagens, que faziam sacrifícios humanos, que bebiam cerveja no crânio dos inimigos, que não temiam a morte, que se contrapõem ao avanço da civilização cristã. Essa imagem é “Uma associação direta do estereótipo do canibalismo, onde o bárbaro ficaria num estado próximo da bestialidade, incapaz de perpetuar sentimentos humanos típicos dos seres portadores de ordem, moralidade e civilização” (ARBMAN *apud* LANGER, 2002, p. 14) retratando o viking como elemento de barbárie.

Essa imagem foi estudada ao longo do trabalho a fim de ser comprovada ou refutada, mediante análise cuidadosa das dissonâncias e consonâncias com o conhecimento historiográfico atual, apesar da enorme redução de complexidade desses estereótipos em torno de todo um povo.

Além dos combates e de toda a marcialidade da série, outras perspectivas são constantemente abordadas, como o culto aos deuses e suas práticas recorrentes, como a fé cristã lado a lado com a crença nos deuses asgardianos e em Odin; a mentalidade medieval cristã de culpa, pecado e salvação chocando-se com a crença nórdica em crer num destino imutável que, ao invés de morrer de velhice,

cabia-lhes morrer lutando, pois as valquírias⁵ estariam observando se sua morte era realmente “gloriosa”.

A metodologia aqui utilizada nos levou a apresentar três fases da pesquisa: na primeira, “Contextualizando os Vikings”, trabalhamos o viking real da Europa na Escandinava Medieval, com base nos mitógrafos Sturluson e Finlay (2011), a partir da sua obra *Heimskringla* principalmente, e, de forma complementar, valemo-nos de outras obras históricas fidedignas que puderam retratar, de forma tão histórica quanto possível, o viking real, que navegou, viveu, amou, lutou e conquistou. Na segunda fase: “Odin, uma crença que norteia um povo guerreiro”, trabalhamos com a religiosidade de Odin no mundo real em seu viés histórico. Na terceira fase: “Cultura religiosa pagã do povo viking: ficção ou história?”, tratamos da *Série Vikings* veiculada pela Netflix, considerando sua produção cinematográfica, com o foco nas representações da religiosidade pagã viking. Trabalhamos com a problemática já apresentada sobre a devoção a Odin e aos deuses na série de ficção, como forma de estender o assunto sobre o viking real, suas crenças e sua religiosidade.

As técnicas utilizadas foram a de catalogar o levantamento bibliográfico na primeira parte sobre a cultura viking no contexto real. Na segunda parte, trabalhar com o Odin histórico e sua religiosidade politeísta no passado Escandinavo. Na terceira parte, identificar os conteúdos religiosos pagãos na *Série Vikings* da Netflix e discutir sobre eles para o conhecimento deste viking histórico, retratado no cinema e sem filtros. Não fizemos um jogo de sete erros entre ficção e realidade comparando ambos, para despir a ficção de seus elementos fantasiosos. Nosso foco de trabalharmos com a *Série Vikings* foi entender mais sobre o culto a Odin, conforme representado na série e conforme a mesma devoção que se deu no passado histórico.

⁵ Quando e aonde os Vikings lutaram, eles acreditavam que as Valkyrias iriam vir. Com fagulhas saindo de suas lanças e seus corseletes encharcados de sangue, as Valkyrias iriam voar sobre os lutadores e selecionar os mais valorosos daqueles que morreram. As com elmos “escolhedoras dos mortos” então os carregaram de volta para Valhalla onde os heróis eram recebidos por Odin e seus lobos. Então em frente os guerreiros gloriosamente lutavam entre eles em cerca de um grande palácio, suas feridas curavam-se cada noite para que eles pudessem lutar de novo no dia seguinte. Isto se passou por céu na grande era da expansão Viking, e guerreiros Vikings reuniam coragem do credo que Valhalla esperava eles se estes fossem cair em batalha. A idéia de uma eterna recompensa por valor era tão profundamente embutida na cultura Viking que guerreiros até mesmo pediam aos mortos para “mostrarem” a eles o caminho para o grande salão nos céus. Tradução própria (BENSEL, 2008).

A proposta de trabalharmos vikings nos dias de hoje em outros recursos audiovisuais fora da *Série Vikings* foi parcialmente evitada, o que nos leva a somente tangenciar aqui, pois, se detalhássemos cada fonte, alargariamos muito o espectro desta pesquisa em torno da análise aprofundada de uma infinidade de obras audiovisuais das mais diversas.

Assim, como síntese da organização do pensamento, no primeiro capítulo, discorreremos sobre a religiosidade viking do culto a Odin no mundo real no contexto histórico já mencionado, mas, desta vez, atendo-nos à religião. Nesse capítulo, foram tratadas com mais profundidade as questões religiosas do conjunto de crenças ao redor do culto a Odin, de caráter politeísta pagão do período pré-cristão, com sua origem ario-germânica advinda dos povos teutões no contexto bárbaro do período da civilização romana, da região onde hoje é a Alemanha, que difundiram a crença dos deuses nórdicos Asgardianos ao território do Norte da Europa, à medida que migravam para a mesma região, a Escandinávia. Esse conjunto de crenças religiosas era, em sua origem, fundamentado pelas descrições e explicações mitológicas, e passado, quase que inteiramente, por tradição oral na forma de poemas, versos e trovas.

No segundo capítulo, contextualizamos a cultura viking no mundo real no período Medieval na Escandinávia durante a Era Viking, ano de 793-1263, tendo como base principal a obra *Heimskringla*, de Snorri Sturluson, que a escreveu no período de 1230. Aqui, de modo geral, conceituamos as noções básicas que precisávamos ter sobre os vikings e sua cultura no seu contexto histórico. elucidamos aspectos culturais dos mais diversos de seu cotidiano, como, por exemplo, tradições, estrutura familiar, casamento, sexualidade, costumes, leis etc.

No terceiro capítulo, a temática centrou-se na *Série Vikings* e no cinema como método de pesquisa histórica, com o foco no culto a Odin representado ao longo da série. É aqui que abordamos a parte do cinema e da análise fílmica da *Série Vikings*, utilizando-nos da abordagem cinema-história e da metodologia de Marc Ferro (2009), com todo o subsídio teórico possível de autores que trabalham com este viés. Investigamos a *Série Vikings*, procurando por cenas que representam a cultura pagã politeísta pré-cristã do culto a Odin em todos os aspectos de sua religião e espiritualidade, desde o primeiro episódio da *Série Vikings* até o episódio 15 da temporada 4 (todos os seus anjos), quando morre um dos personagens

centrais da trama, o viking Ragnar Lotbrok. Após este percurso, passamos às considerações finais.

CAPÍTULO 1

1 ODIN: UMA CRENÇA QUE NORTEIA UM POVO GUERREIRO

Neste capítulo, buscamos aprofundar a pesquisa sobre a natureza do deus Odin, fazendo uma introdução sobre a força do mito⁶, com base em autores que refletem sobre a dimensão cósmica e a natureza metafórica da identidade de um deus, como a dimensão tangível e invisível da guerra, advinda das crenças metafísicas no deus Odin. Tudo isso impulsionou todo aparato de dogmas marciais desse povo escandinavo de natureza guerreira, sendo decisivo para nortear os rumos da história. Também, destacamos a influência e o intercâmbio cultural dos povos visitados pelos escandinavos, sob a crença do deus Odin.

Apresentamos, ainda, uma pesquisa realizada, no âmbito do mestrado em História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), por Pablo Gomes de Miranda (2014), que também estuda o Heimskringla, com enfoque na marcialidade, ou seja, nos confrontos bélicos, nas batalhas, nas disputas por poder, transitando sobre guerra e identidade de cada líder e rei da Noruega, em seu tempo de hegemonia e domínio.

Quanto à mitologia, cultura e magia do povo nórdico, segundo Porto e Miranda (2015), o episódio que será apresentado no segundo capítulo sobre a maldição da bruxa Huld e os outros eventos de natureza sobrenatural ligados a essa maldição podem ser entendidos como práticas mágicas xamânicas, muito embora seja acordo entre os pesquisadores de que essa associação entre a magia nórdica e o xamanismo inexistente e foi inapropriadamente vinculada aos vikings, por uma falsa correlação entre a cultura nórdica e as tribos do povo Sámi. Mas o que é Xamanismo? De modo geral, xamanismo é um conjunto de crenças e práticas

⁶ “Para Jung os mitos, os símbolos, as figuras mitológicas de povos e culturas independentes entre si devem ter explicação em um “Inconsciente Coletivo” (...). Para Jung, o fato de alguns mitos semelhantes acontecerem em culturas separadas pelo tempo ou pela distância prova que realmente existe um “Inconsciente Coletivo”. Jung destaca o mito como “linguagem da alma” (...). O mito se expressa pelo conteúdo subjetivo e não pela realidade aparente objetiva que ele representa. (...) Ora, o “Inconsciente Coletivo” tem uma linguagem figurada pela qual se expressam os arquétipos da alma. Os símbolos afloram sobretudo nos sonhos, nos contos de fadas (nas crianças), no delírio e na alucinação (nos psicóticos), na arte e na poesia (em colaboração com o consciente) e nos mitos, no ser humano religioso adulto” (CROATTO, 2010, p. 195-199).

levadas a cabo por homens e mulheres que são capazes de passarem por experiências de loucura passageira, quase morte, despersonalização, fragmentação da consciência, sentimentos de ascensão celestial ou declínio infernal, para entrarem no êxtase que possibilita o contato com os espíritos inseridos no seu contexto cultural, com a finalidade de obter um conhecimento oculto e transmiti-los beneficentemente à sua comunidade, utilizando, para isso, a música, a dança e indumentárias especiais (PORTO; MIRANDA, 2015).

As práticas Xamânicas entre os nórdicos são tidas como uma “possibilidade”, e autores, como Ohlmarks (1939), entendem que o fenômeno xamânico não possui caráter religioso, mas sim patológico.

Tooley (2009), assim como Ohlmarks (1939), possui um posicionamento cético como pesquisador em relação à existência de xamanismo entre os escandinavos germânicos, em oposição a outros autores que teriam, conforme Tooley (2009), sido seduzidos por certas semelhanças que eles viram nas práticas dos vizinhos dos nórdicos, os Sámi, um grupo indígena que, até hoje, habita a Suécia, a Noruega, a Rússia e a Finlândia. Os Sámi possuem enormes diferenças com os vikings.

Se houve práticas xamânicas entre os nórdicos ou não, isso pode ser refutado ou aceitado. Vemos que, ainda assim, a epifania xamânica pode ser simplesmente um estágio de consciência alterada para a categoria patológica, dada a perturbação em que se encontram os sentidos fragilizados de quem a experimenta e, então, imagina coisas que não são reais.

Acredita-se, de forma veemente, que um mito seja realidade, em que, na verdade, ele é apenas uma explicação metafórica da origem do mundo ou das coisas do mundo. Quanto ao mito, ele não necessita ser verídico ou científico, apenas precisa preencher a lacuna da compreensão da origem ou da natureza desse algo no mundo.

1.1 O PODER DO MITO NA CONSTRUÇÃO DA COSMOGONIA E NO CARÁTER HUMANO DA DIVINDADE

No livro *O Poder do Mito*, Campbell (1990, p. 193) menciona sobre a violência e a agressividade inerentes ao caos que constitui o cosmos e que se originou do *Big Bang* há dezoito bilhões de anos atrás:

Um universo de inimaginável magnitude e inconcebível violência. Bilhões e bilhões de tremendas fornalhas termonucleares dispersando-se umas às outras. Cada fornalha termonuclear é uma estrela, e nosso sol é uma delas. Muitas delas, na verdade, estão se rompendo em pedaços, espalhando pelos mais longínquos rincões do espaço a poeira e o gás a partir dos quais, neste instante, estão nascendo novas estrelas, com planetas girando ao seu redor. E então de distâncias ainda mais remotas, além dessas estrelas, chegam murmúrios, micro-ondas que são ecos da maior explosão cataclísmica de todas, ou seja, o *Big Bang*, a grande explosão da criação, que, de acordo com certos cálculos, deve ter ocorrido há cerca de dezoito bilhões de anos.

O mundo sendo criado a partir do caos, inerente a um fenômeno violento que deu origem a tudo, com as explosões cósmicas termonucleares do universo surgindo e se transformando, pode ser comparado com o desmembramento do gigante Ymir, que, no começo de tudo, era um só, e de seu violento desmembramento surge o mundo. Tanto na teoria do *big bang* quanto na do mito do gigante Ymir, há um violento começo do universo que surge da destruição de um corpo uno maior que dá origem a todas as coisas.

Campbell (1990, p. 219) registra que,

Quando alguém diz: "Imagine Deus", a criança de nossa cultura dirá "Um velho de barba, com uma longa veste branca" (...). Em nossa cultura, sim. É nosso costume pensar em Deus como uma forma masculina, mas muitas tradições pensam no poder divino principalmente como forma feminina. (...) O fato é que você não consegue imaginar aquilo que não pode personificar.

Os deuses pagãos de sistemas politeístas, como os deuses nórdicos, gregos, egípcios, hindus, e assim por diante, são de natureza mais humanizada, com sentimentos humanos, como inveja, cobiça, luxúria, sabedoria, fúria divina, perdão, compaixão, ternura e todos os sentimentos que os humanos possuem. Esses deuses são diferentes do Deus cristão/judaico/muçulmano, ou seja, do Deus monoteísta, conhecido como Deus, Alá ou Yaweh (Jeová), que não apresenta forma humana (não possui forma alguma), é a própria perfeição e causa primária de todas as coisas, sendo esse Deus, ao mesmo tempo, onisciente, onipresente e onipotente, criador do universo e de natureza atemporal, pois existe antes de tudo.

Podemos contrapor Deus aos deuses pagãos, na medida em que o Deus monoteísta é uma entidade perfeita, sem semblante humano e sem forma, contrastando com os deuses nórdicos asgardianos, os quais possuem paixões humanas, sentimentos humanos, com acertos e erros, ao passo que o Deus nunca

erra, por ser a própria perfeição em semblante divino. O Todo Poderoso é e, ao mesmo tempo, não é, compõe-se de energia, cuja composição está além da lógica humana.

Assim, os deuses nórdicos de caráter humanizado, por serem deuses falíveis semelhantes aos homens, possuíam forma definida e eram representados por ídolos, talismãs, sendo então acessíveis pela imaginação do homem comum e fáceis de serem compreendidos em todas as suas dimensões.

A crença em Odin e nos deuses nórdicos, assim como todo o restante do legado viking, originou-se nos povos da Germânia e foi migrando em direção ao norte da Europa, para, no decorrer da era viking, ser espalhado pelo mundo, onde quer que os vikings navegassem, lutassem, estabelecessem colônias, fizessem comércio ou engajassem em qualquer tipo de interação cultural. Principalmente no período de 793-1263, que foi a Era Viking, a cultura nórdica se dispersou muito, espalhando-se e influenciando outras culturas pelo globo. É sobre a crença nessa divindade que trataremos na próxima seção.

1.2 O LEGADO CULTURAL DO DEUS ODIN

Quanto ao nome Odin, suas origens são incertas e obscuras. Em nórdico antigo, a palavra Óðinn é derivada do termo ódr, equivalente do latim furor. Aparece ainda, segundo Langer (2015, p. 345), “com outras denominações mais antigas de mesmo sentido: Wöden (anglo-saxão); Woden (saxão antigo); Wut (alemão) e Wóds (gótico)”. Como substantivo, o termo nórdico designaria a embriaguez e a excitação, o gênio poético, o movimento terrível do mar, do fogo e da tempestade. Já como adjetivo, significaria tanto violento, furioso, quanto rápido. Para Boyer (*apud* LANGER, 2015), o termo teria conotações ligadas ao êxtase, às circunstâncias guerreiras, sexuais, poéticas e mágicas.

Conforme Silva (2019), Odin aparece nos mitos em três aspectos principais: como governante dos mortos, como deus da batalha e como deus da inspiração, da magia e da sabedoria. Essas características e esses poderes variados são presentes nos seus mais de duzentos nomes, como explicitado por Price (2002). Além dessas atribuições, Óðinn era um sedutor, um trapaceiro e um mestre da feitiçaria. Era, ainda, considerado um deus da elite e dos guerreiros, com muitos rostos e facetas, sendo um deus que dá presentes, mas também toma de volta.

A cultura e os hábitos dos povos visitados pelos escandinavos foram influenciados pelos aspectos da crença ao deus Odin. Nem sempre os escandinavos invadiam para saquear e pilhar ao modelo dos corsários; por vezes, invadiam para estabelecerem colônias agrícolas e plantarem seu sustento e seu legado cultural. Como dominavam o conhecimento de navegação e da tecnologia náutica, viajaram pelos mares, alcançando, primeiramente, a região onde hoje é o Reino Unido e também a Groelândia, o Mar Mediterrâneo, dentre outras regiões longínquas, estabelecendo, assim, intercâmbios culturais.

Ao que tudo indica, os deuses nórdicos surgiram na região da Alemanha e, então, esses deuses se espalharam para os territórios vikings e até mesmo para as terras do atual Reino Unido, onde os povos vikings batizaram os dias da semana em nome dos deuses, como legado cultural, assim: o dia da semana terça-feira – *tuesday* (“tues” do deus Tyr); quarta-feira – *wednesday* (“wednes” do deus Wodin ou Odin); quinta-feira – *thursday* (“thur” do deus Thor); e sexta-feira – *friday* (“fry” da deusa Frigga) (GAIMAN, 2018).

Odin era o mais poderoso e mais velho dos deuses, sendo um grande conhecedor de segredos. Ele sacrificou um de seus olhos para conseguir conhecimento das coisas, além de ter sacrificado a si mesmo para obter poder e sabedoria aprendendo as runas (que é um tipo de escrita) e seus mistérios. O deus Odin se enforcou, pendurando-se na Yggdrasill, e ficou lá por nove dias e nove noites. Seu peito foi severamente perfurado por uma lança enquanto era flagelado pelos ventos frios do Norte. Ele nada comeu e nada bebeu por nove dias e nove noites, durante o tempo em que sua vida se esvaía lentamente. Em meio à dor e à agonia, Odin teve uma epifania na qual as runas se revelaram a ele e ele absorveu a sabedoria delas, obtendo um imenso poder da magia rúnica, quando, então, a corda se rompeu e, com um grito, ele despencou da árvore. Ele passou, naquele momento, a dominar a magia das runas e o mundo passou a lhe pertencer (GAIMAN, 2018).

Odin tem muitos nomes, é o pai de todos, o senhor dos mortos, o deus da força. É o deus das cargas e dos prisioneiros e recebeu um nome diferente em cada país onde fora venerado, mas sempre esse nome se remetia a Odin. Ele viajava para diversos locais disfarçado em meio às pessoas comuns, geralmente usando um manto e um chapéu. Odin possuía dois corvos chamados Hugin e Munin, cujos nomes significam, respectivamente, pensamento e memória. Os corvos de Odin

viajavam o mundo e traziam conhecimento a ele sobre todas as coisas. Odin, sentado em seu poderoso trono em Hlidskjalf, pode ver todo o mundo e tudo o que está acontecendo, e nada pode se ocultar de Odin em todo o universo (GAIMAN, 2018).

Diz-se que Odin trouxe a guerra para o mundo. Ao se iniciar uma guerra, havia, dentre vários ritos⁷ tradicionais de dedicação a Odin, um rito em que um soldado atirava uma lança aos pés do exército inimigo, dedicando a batalha e suas mortes a Odin, e quem sobrevivesse era por sua graça e quem tombasse era por ter sido traído por ele (GAIMAN, 2018).

A crença em Odin diverge muito da do Cristianismo e de outras crenças monoteístas, como o Islamismo e o Judaísmo. A crença nos deuses do norte é sem dogmas, não existe sacerdócio profissional. Essa crença fundamenta-se em explicações mitológicas sobre o universo e as coisas, possui menos tabus quanto à sexualidade (que, no monoteísmo, era vista como pecado original) e era menos repressora quanto ao papel da mulher na sociedade. Os nórdicos tinham suas próprias crenças no pós-vida e na imutabilidade do destino.

Excluindo-se o aspecto teológico e mitológico da crença nos deuses nórdicos, os vikings possuem sua própria cultura, que abrange seu modo de vida, suas leis, seus costumes e as suas práticas gerais do cotidiano, o que será abordado logo adiante. Tal discussão, por esse ângulo, leva-nos ao perfil histórico do povo viking no contexto da crença no deus Odin, tema da próxima seção.

1.3 PERFIL HISTÓRICO DO POVO VIKING NO CONTEXTO DA CRENÇA EM ODIN

Algumas das indagações sobre o que nos colocamos a refletir na presente pesquisa passam pelas seguintes perguntas: como o ocidente imagina o homem

⁷ “O rito é o equivalente gestual do símbolo. Dito de outra maneira, o rito é um símbolo em ação. Portanto, é, assim como o símbolo, uma linguagem primária da experiência religiosa. (...) Em uma primeira aproximação, o rito aparece como uma norma que guia o desenvolvimento de uma ação sacra. O rito é uma prática periódica, de caráter social, submetida a regras precisas. Em sua exterioridade, porém, a norma é uma “rubrica” e não define realmente o que é o mito. (...) Isso indica que o rito não é uma ação puramente humana ou inventada por uma pessoa qualquer. Ele é, de alguma forma, uma ação divina, uma imitação do que fizeram os deuses. Por isso, deve ser repetido como uma ação divina” (CROATTO, 2010, p. 329-330).

viking? Como eles bebiam e festejavam? Eles eram poligâmicos? Eles faziam sacrifícios humanos? Eles não tinham noção de vaidade ou higiene pessoal? Eles eram liberais com a sexualidade? Como era a distribuição de papéis de gênero e como eram entendidos os direitos das mulheres? Eles descartavam as crianças que nasciam defeituosas? Em suas crenças, valorizam mais o destino imutável do homem ou o livre arbítrio para fazer seu próprio caminho? Eles acreditavam na vida após a morte? Professavam todos uma mesma religião que zelava fielmente pelos ensinamentos e pela moralidade de Odin ou a maioria não tinha fé?

O homem viking é imaginado como os seus estereótipos o figuram, como grandes, massivos, barbudos, beberrões, violentos, propensos à agressividade, portando elmos com chifres (o que a arqueologia confirma que nunca houve), pagãos que idolatram estátuas e imagens, geralmente brutos e pouco inteligentes.

As festas, festins e banquetes eram celebrados para não somente demonstrarem o poder e a riqueza dos anfitriões, mas também celebravam laços de amizade, alianças políticas e guerreiras, segundo Langer (2018). As festas eram conduzidas para mostrar que os compromissos estabelecidos entre eles seriam honrados. O ato de comerem e beberem juntos, embriagarem-se e poderem se fartar de diversos tipos de carne em abundância demonstrava que esses laços não seriam rompidos.

No período da Era Viking, os festins e as festas ocorriam em ocasiões importantes, como o nascimento de uma criança que fosse filha de um chefe guerreiro, casamentos que selariam alianças, inícios ou finais de guerras, celebração de amizades, alianças e, inclusive, festividades religiosas. A comida e a bebida deveriam ser fartas e ninguém deveria ficar insatisfeito ou mal servido. Durante a celebração, a gluttonia e a embriaguez eram constantes e esses banquetes ou festins poderiam durar dias. Nesse clima de alegria e fartura, com comida e bebida em abundância, os líderes selavam sua amizade e se comprometiam em mantê-la.

Conforme mencionado, essas reuniões serviam para demonstrar o poder econômico de quem as oferecia e nenhuma modéstia ou avareza era tolerada. O anfitrião não economizava em comida e bebida, e, nessas ocasiões, a cerveja, o hidromel e até vinho importado das regiões mediterrâneas eram frequentemente servidos em abundância. Havia o que era conhecido como as leis da hospitalidade, de acordo com as quais, durante as celebrações, o anfitrião era responsável pela

integridade física e moral de cada um ali presente, mas, mesmo com tais leis, mortes e traições aconteciam durante aqueles festins organizados justamente com a finalidade de uma cilada para assassinar os ali presentes.

O comportamento sexual nórdico na Escandinávia Medieval possuía um padrão duplo: a sexualidade masculina poderia ser exercida livremente, desde que houvesse mulheres adequadamente disponíveis (especialmente as de grande *status* social), ao passo que a sexualidade feminina era vista como possessão da sua família e, sempre que possível, controlada. Era esperado das mulheres solteiras que fossem virgens quando se casassem. Uma mulher solteira representava um bem, por meio do qual a família poderia obter muitas riquezas. O sexo era considerado central para o casamento, e o fracasso de um homem em corresponder às expectativas sexuais de sua esposa era motivo de divórcio (LANGER, 2018).

As garotas escravas, assim como as mulheres nascidas livres que careciam de tutores masculinos, eram impelidas para o sexo casual ou, inclusive, para relacionamentos extraconjugais por um longo prazo. O código de leis Grágas 1 menciona que um homem tem direito de comprar uma escrava para seu prazer corporal.

Servas ocupavam um estrato social que se inseria entre as escravas e as mulheres livres, e diversas narrativas indicam sua disponibilidade sexual a fazendeiros e viajantes.

As concubinas eram costumeiras na sociedade nórdica. Adão de Bremen (1959) relata que os homens possuíam duas ou três ao mesmo tempo. As concubinas costumavam ser de estratos sociais inferiores, mas não poderiam se tornar esposas oficiais, tendo que ser toleradas pelas mulheres dos homens em questão.

O fenômeno da prostituição foi essencialmente urbano. Crimes sexuais atacavam diretamente a honra da família da mulher. O adultério era considerado pelas leis um crime mais grave do que a fornicação em si, mas era ocorrência persistente na época.

Uma mulher poderia legalmente divorciar-se de seu marido durante a Era Viking e, inclusive, ter seu dote restituído especificamente apenas nos casos em que o seu marido não a satisfizesse sexualmente, se ele preferisse homens ou se ele gostasse de usar roupas femininas. A homossexualidade feminina e masculina, o

incesto e a bestialidade (zoofilia) eram considerados ofensas altamente passíveis de punição.

Se os vikings faziam sacrifícios humanos em suas cerimônias religiosas, a presença de tais sacrifícios não é fácil de ser detectada diretamente, mas, apesar disso, diversos vestígios foram encontrados e são debatidos pelos especialistas. Foi encontrado um grande número de sepulturas da Era Viking que continham indivíduos com as mãos amarradas, os quais foram claramente decapitados, esfaqueados ou enforcados (LANGER, 2018).

As fontes clássicas (que incluem Tácito e Diodoro da Sicília) já descreviam sacrifícios de guerreiros, capturados pelos antigos germanos e dedicados a Mercúrio (possivelmente Wotan). Os sacrifícios eram realizados pelo trespassar de uma lança ou por enforcamento, ambos relacionados com o autossacrifício do próprio Odin, que se utilizou desses dois meios conjugados, conforme afirma Langer (2018).

Ainda segundo Langer (2018), a fonte mais famosa sobre sacrifícios em funerais é a do árabe Ibn Fadlan, que relatou uma imolação durante o funeral de um líder dos nórdicos situados na área do Volga, durante o século X EC.

Outros tipos de sacrifícios humanos detectados pela arqueologia são diversas imolações encontradas em pântanos escandinavos datados da Idade do Ferro. Diversos especialistas acreditam que tais sacrifícios estavam conectados com o culto do deus Wotan/Odin.

No relato de Adão de Bremen (1959) a respeito de práticas religiosas pré-cristãs, menciona-se o sacrifício periódico no templo de Uppsala, Suécia, realizado a cada nove anos e contendo nove representantes de cada espécie, incluindo seres humanos, que eram enforcados em uma árvore situada ao lado do templo.

No *Heimskringla*, Sturluson (*apud* LANGER, 2018) descreve o rei Aun, que sacrificava seus próprios filhos para viver por mais tempo, e o rei Domaldi, que foi sacrificado pelo próprio povo para aplacar um período de fome.

Langer (2018) registra que a manutenção da saúde e da higiene era uma preocupação das comunidades da Era Viking, que faziam do banho, por exemplo, um hábito cotidiano, assim como cuidavam dos cabelos e da pele com um zelo de vaidade.

A arqueologia e a literatura são fontes importantes para nos apresentar mais elementos de como se davam esses cuidados corporais por meio dos vestígios encontrados. Durante o inverno, o banho só era possível em locais como a Islândia,

que, graças às fontes termais, possuía água quente em abundância vinda das formações rochosas. Na Suécia, Dinamarca e Noruega, não havia essas fontes e os banhos eram tomados em tinas de madeira.

No verão, quando a temperatura subia vários graus, podiam usufruir dos rios, dos lagos e do mar sem risco à saúde pela hipotermia, pois, como exímios navegadores, eram excelentes nadadores. Para o banho, o sabão utilizado era mais delicado: na sua composição, eram usadas a banha, urina fresca, algumas ervas (como Artemísia) e a urtiga (LANGER, 2018).

Na Inglaterra, nativos perceberam que os invasores nórdicos tomavam banhos regulares. John of Wallingford, o abade da Abadia de St. Albans, escreveu, em suas crônicas, que os invasores nórdicos pareciam muito mais atraentes para as mulheres, pois, ao contrário dos homens anglo-saxões, eles penteavam seus cabelos diariamente, tomavam banhos semanalmente e sempre lavavam suas roupas. Os cabelos recebiam cuidados especiais, tanto pelas mulheres quanto pelos homens, eram lavados cuidadosamente com água e untados com óleos perfumados para que ficassem brilhantes e macios. Depois de lavados, os cabelos eram cautelosamente penteados com diversos tipos de pentes. Algumas peças confeccionadas com metal ou osso em forma de pequenos alicates, pinças e cortadores eram utilizados para cortar, lixar e limpar as unhas, bem como para limpar as orelhas (LANGER, 2018).

No caso das grandes cidades – principalmente aquelas que funcionavam como entrepostos comerciais, com a população maior e muito condensada –, o saneamento era precário, faltavam planejamento e tecnologias para o cuidado da saúde, do saneamento urbano, da água e do esgoto, e muitas pessoas provavelmente sofreram com doenças advindas da sujeira e da falta de higiene.

Langer (2018) ainda expressa que, quanto à divisão de papéis de gênero e aos direitos, as mulheres, na sociedade nórdica, possuíam papéis bem distintos. Elas eram comandadas pelos homens e de cada uma eram esperados determinados comportamentos específicos que não podiam ser contrariados sem que isso gerasse algum tipo de punição. As mulheres não participavam de trocas comerciais ou de incursões militares, como ataque a outros povoados, embora elas tenham participado nitidamente de viagens de exploração e de assentamentos. As responsabilidades das mulheres eram claramente definidas como domésticas. Tanto homens quanto mulheres que se aventuravam em tarefas e atividades que não eram

condizentes com o seu sexo eram execrados. Em contrapartida, as mulheres eram respeitadas e possuíam uma relativa liberdade, especialmente quando comparadas com outras mulheres de outras sociedades europeias medievais. Elas conseguiam administrar as finanças da família e podiam supervisionar a fazenda na ausência de seu marido, inclusive exercendo autoridade sobre os servos e escravos, sem ser contestada.

Existiam leis que protegiam as mulheres de várias atitudes indesejadas, como beijos forçados e estupros. No cotidiano, elas possuíam uma alta carga de trabalho. A linha divisória entre as responsabilidades masculinas e femininas normalmente estava localizada na própria entrada da casa: as mulheres estavam encarregadas de tudo que corresponde ao interior, e o homem ao que correspondesse ao exterior, conforme afirma Langer (2018).

Uma outra característica das mulheres nas sagas e também na vida social é o papel de incitadoras. Elas frequentemente estimulavam os homens a agirem (a se vingarem, por exemplo) quando estes estavam desestimulados frente a uma situação difícil. Sem poderem partir para a ação e relegadas a um plano de fundo, encontravam, nas palavras de estímulo, sua arma. Ademais, uma mulher poderia usar a ameaça de divórcio como um meio para estimular seu marido a agir, de forma a incitá-lo. O divórcio era relativamente fácil e poderia resultar em grandes encargos financeiros para o marido, portanto a melhor saída para o homem, neste caso, era escutar a sua esposa para evitar o divórcio e a subsequente perda de bens (LANGER, 2018).

A magia era considerada uma prática essencialmente feminina e, caso algum homem se aventurasse a praticar magia, ele era considerado um infame, devido às implicações de que a magia era considerada uma ferramenta utilizada por mulheres, que careciam de força física, e um homem que a praticasse era considerado afeminado. Além da magia, as mulheres podiam também encontrar, na fofoca e propagação de boatos quase sempre difamatórios, uma alternativa de poder que não demandava força física, habilidade com armas ou de parentescos com famílias abastadas (LANGER, 2018).

As mulheres não toleravam nenhum tipo de galanteio que ocorresse sem seu consentimento ou que as forçasse a fazer algo de que não tivessem vontade, ao exemplo de beijos forçados em lugares públicos. É importante salientar que o estupro de mulheres que poderia ser parte da violência típica de uma batalha ou de

um ataque não era muito praticado pelos vikings durante suas invasões, principalmente ao serem comparados com outros invasores europeus da época. A violação era considerada, na sociedade nórdica, um crime hediondo e causava alta repulsa. Assim, podemos observar que as mulheres, na ausência dos homens, podiam contar com leis que as protegiam e, caso alguém atentasse contra sua honra e contra sua vida, a punição então era inevitável. As mulheres nórdicas gozavam de visibilidade, importância e respeito dentro da comunidade, sempre eram vistas como essenciais à manutenção da vida de todos (LANGER, 2018).

Em relação ao universo infantil, é importante deixar claro que, em praticamente todo o mundo nórdico, a prática do infanticídio era comum. O número de crianças expostas às adversidades era grande, pois, muitas vezes, para os menos abastados o criar muitos filhos era uma tarefa difícil e trazia despesas com as quais a família não tinha condições de arcar, principalmente no clima frio, durante os rigorosos invernos, quando a comida era escassa. Os filhos que eram concebidos fora do casamento ou os filhos de mães solteiras que não podiam sustentar essas crianças eram também vítimas do infanticídio. A mortalidade infantil, por sua vez, atingia altos índices. A desnutrição e as doenças que eram típicas da primeira infância acabavam por formar um ambiente de risco para os recém-nascidos e as crianças pequenas, tanto para as mais ricas quanto para as mais pobres (LANGER, (2018).

Já sobre o conceito de destino inerente ao pensamento mágico pagão viking, segundo Langer (2015), todo indivíduo (herói, deus ou homem) é marcado pela sacralidade do destino: as narrativas demonstram a necessidade de conhecer, aceitar e assumir essa condição natural, demonstrada pela epopeia de Sigurd Fáfnisbani. Os deuses, como Odin, também são submissos ao destino. Rudolf Simek (Langer, 2015), considera que é extremamente difícil encontrar a noção original de destino no pensamento pagão, pois os textos literários medievais refletiram diretamente as concepções cristãs sobre o porvir. Por exemplo, uma noção central nos estudos germânicos (*wyrd*, destino em anglo-saxão), recentemente, seria considerada muito mais uma criação cristã e conectada ao latim *fortuna*.

Também Simek acredita que o conceito das normas – interferindo no destino dos deuses e homens – foi influenciado pela literatura clássica. Conforme cita Langer (2015), Anthony Winterbourne realizou uma investigação de base filosófica, procurando determinar as fronteiras entre a liberdade individual e o determinismo no

mundo nórdico pré-cristão. Para ele, existia uma separação original entre tempo e destino (o destino poderia vir mais cedo ou mais tarde, mais rapidamente ou menos, quando articulado com o tempo), mas na literatura eles se fundem, atrelados à visão de mundo do cristianismo.

De acordo com Langer (2015), na cultura nórdica antiga, basicamente as concepções de vida após a morte são divididas em torno de dois grandes espaços: os que morrem em batalhas, indo para o palácio de Valhalla para juntar-se às valquírias e ao deus Odin; e, de outro lado, os que morrem de doenças, velhice ou acidentes e vão para os subterrâneos do reino de Hel. Também existem algumas variações: algumas fontes relatam que as mulheres virgens iriam para o palácio de Freyja. Escravos e fazendeiros seriam destinados ao palácio de Thor.

Segundo Langer (2015), a noção do “nada” após a morte não existia entre os vikings, sendo totalmente estrangeira. A morte era considerada uma simples mudança de estado. Morrer era simplesmente passar à esfera dos ancestrais. Os mortos frequentemente vinham informar aos vivos sob a forma de aparições, revelações, sonhos, signos e símbolos. Se analisarmos as fontes literárias, não teremos somente um, e sim vários mundos intercalados.

O pesquisador Christiansen (2006) enumera sete crenças sobre a vida após a morte, segundo a cosmovisão pré-cristã dos escandinavos: 1) Morar com os deuses ou as deusas; 2) Valhalla, para os cultuadores do deus Odin; 3) Hel; 4) Sobre as águas, sob os auspícios de Aegir ou Rán; 5) Reino dos mortos no interior da terra, geralmente suntuosos reinos situados em montanhas sagradas; 6) Enterros modestos atestam uma crença sobre o pós-morte do qual sabemos muito pouco; 7) Reencarnação, uma ideia presente no *Helgakviða Hundingsbana* e em contos sobre Olaf. Outra forma de vida após a morte é relativa aos *draugr* (mortos vivos, plural: *draugar*), os espíritos malignos de pessoas mortas, cujos corpos não se decompõem, apresentam-se inchados e mais negros que Hel. Era comum a prática de cortar a cabeça dos corpos de mortos suspeitos de serem *draugar*.

De acordo com Langer (2015), os sacerdotes nórdicos não constituíam uma casta ou ordem separada da população comum, e a diferença entre laico e sagrado era quase inexistente. Não existia na época sacerdote profissional, e a responsabilidade ritualística cabia ao rei, o chefe local. O ocidente tende a projetar, nos Vikings, a imagem dos druidas e dos sacerdotes cristãos. Alguns sacerdotes também parecem ter exercido a função de educadores, sob a forma de narradores

públicos, efetuando, sob a forma de tradição oral, a transmissão de conhecimentos religiosos e a perpetuação dos poemas mitológicos.

Mulheres também participavam da condução de sacrifícios e de outros ritos para a adoração dos deuses Ases ou tendiam a praticar a profecia. Também não podemos afirmar que existia um *corpus* de sacerdotisas.

Certo número de pessoas importantes possuía o título de *goði* e, em muitos distritos islandeses, esses *goðar* serviam como mantenedores da ordem e negociadores de disputas legais, advocacias, diplomacias e força. Como não existiam reis naquela região, os *goðar* serviam como espécie de líderes locais circunstanciais, mas não constituíam uma classe social definida. Para se tornar *goði*, o fazendeiro não passava por nenhuma investidura formal, não havia juramento da função, nenhuma promessa ante a uma divindade, apenas era responsável pelas mínimas diretrizes definidas pela lei e pela pressão da opinião pública.

Se formos comparar os *goði* da idade média com o sacerdócio profissional cristão exercido extensivamente pelos padres católicos apostólicos romanos, notamos que, no catolicismo, os padres não apenas exerciam a função de sacerdócio como uma profissão remunerada, mas também os sacerdotes, e no geral o clero, eram quase que uma casta da sociedade medieval, detentores de muita riqueza, autoridade e poder.

A autoridade espiritual dos padres cristãos e dos vikings devotos de Odin, como veremos os *Berseker* na próxima seção, por exemplo, sendo uma forma de legado espiritual invisível, influenciava profundamente ambas as culturas em ideias e espírito.

1.4 NOTAS SOBRE A VIOLÊNCIA NA ERA VIKING

Associando religião e violência, dirigimo-nos a um seguinte e controverso objeto de estudo: o caso dos *Berserker*, guerreiros de elite da era viking (sécs. VIII - XI) que criaram ritos e um tipo de magia⁸ própria, na qual o deus Odin lhes concedia

⁸ Segundo Malinowsky (1948), o animismo não é a única nem é a crença dominante na cultura selvagem. Podemos encontrar, entre os povos mais primitivos e entre os selvagens mais baixos, uma crença em uma força sobrenatural e impessoal que move todos aquelas operações que são pertinentes ao selvagem e são a causa de todos aqueles eventos verdadeiramente importantes que ocorrem na esfera do sagrado. O totemismo expressa o interesse que o homem primitivo dá ao que o cerca, o desejo de postular afinidades e domínio dos objetos mais importantes. Compartilhar uma forma reverência totêmica especial é tabu para os membros do clã que está

bençãos, como força, resistência, bravura e ferocidade, para que, assim, se tornassem guerreiros imbatíveis, como campeões entre os guerreiros vikings. Nota-se, neste caso, o uso da fé e da magia, os quais se unem para proporcionarem elementos sobrenaturais que fornecem *status* aprimorados aos guerreiros que são os *Berserkir* temidos e respeitados entre os vikings pagãos pré-cristãos.

Os *Berserkir* eram considerados não apenas guerreiros formidáveis, mas eram vistos de forma negativa também, como homens perigosos, briguentos, impulsivos e fanáticos, com temperamento explosivo e índole difícil. Oliveira e Silva, 2020, p. 276-7) registram que

A relação entre religião e violência é geralmente tomada como contraditória tendo em vista que em algumas opiniões, a religião seria incompatível com atos de violência. Todavia, essa incompatibilidade não existe. Ao longo da história diversas crenças religiosas espalhadas pelo mundo, de formas mais explícitas ou implícitas, atestaram a convivência com práticas violentas e agressivas, fosse através da guerra, de lutas, sacrifícios, castigos, martírios, perseguições, ritos etc. Esta convivência agiu de forma legitimada, ritualística, consensual em alguns casos, ou negligente em outros. Mesmo religiões que pregam a imagem de serem perpetuadoras da paz e da bondade, possuem em seus históricos, uma longa lista de atrocidades.

Dessa forma, religiões que pregam o bem, teoricamente, nunca fariam guerras, o que não condiz de forma verdadeira, porém a noção de guerra santa e guerra justa são exceções à regra, que abrem espaço para que “homens de bem” cometam toda a sorte de barbaridades por eles criticadas nos outros, estando dentro da própria exceção naquela condição, religiosamente legitimada (KEEGAN, 2006).

Ainda hoje perdura o imaginário nas sociedades atuais da falsa visão de que as religiões pregam o bem. Assim, hoje é comum ouvirmos pessoas religiosas ou não falarem que “todas as religiões” visam, como intuito principal, a encaminhar o homem pelo caminho da paz, da bondade e do amor. Isso é o primeiro equívoco desse senso comum. O segundo, por sua vez, advém da condição de que religião seria incompatível com violência, pois a primeira prega o bem, mas a violência

associado a essa espécie e que às vezes realiza ritos e cerimônias destinadas a favorecer sua multiplicação. A atitude totêmica da mente, a religião primitiva é vista mais próxima da realidade e dos interesses práticos da vida do selvagem que apareciam em seu aspecto "animista". A abordagem vitalista da religião, fé e culto surgem das crises da existência humana, isto é, dos "grandes acontecimentos da vida, das nascimentos, adolescência, casamento, morte... É diante de tais eventos que o a religião (em associação à magia) em grande medida, visa".

incentiva a maldade. A divisão, no entanto, não é tão explícita assim. A noção de bem e mal é variável:

Por exemplo, sabemos que religiões como o Judaísmo, o Cristianismo e o Islamismo apresentam em seus livros sagrados, mensagens de boa-fé, paz harmonia, respeito, mas também ilustram atitudes violentas contra o que eles designam de hereges, pagãos e idolatras. Além da condição de que em nome de Deus, judeus, cristãos e muçulmanos realizaram guerras santas (OLIVEIRA; SILVA, 2020, p. 279).

A Religião Nórdica Antiga (R.N.A.) apresenta influências de tradições germânicas dos povos tidos como bárbaros durante o império romano, celtas, países de língua fino-úgrica, e do povo indígena Sámi, que possui práticas xamânicas. Tais crenças vigoram entre os séculos I e XI d.EC, constituindo-se uma religião politeísta, sem dogmas, credos ou liturgia padronizados, desprovida de instituições eclesiásticas e de sacerdócio profissional e organizado, baseada sobretudo num contexto rural e mágico (DUBOIS, 1999).

Nesse sentido, entre os nórdicos, não existia um termo definido para religião; ocorriam diversas práticas religiosas e não apenas uma única religião. Alguns pesquisadores preferem utilizar o termo *Forn Sidr* (Antiga Tradição) para designarem as práticas que ocorriam durante a Era Viking. Outros estudiosos, em menor número, utilizam-se do conceito pluralizado de Religiosidade Nórdica, a fim de expressarem essa diversidade de crenças (DAVIDSON, 2004).

Devido à ausência de uma única estrutura organizadora e reguladora de práticas cerimoniais e litúrgicas das mais diversas, tornavam-se os ritos, os mitos, as crenças e as tradições muito variáveis quando eram exercidos, os quais se modificavam conforme a região, a categoria social e o gênero do praticante. Os templos eram em pouca quantidade, e a prática de ritos de inúmeras finalidades era exercida, os quais incluíam cerimônias de batismo, casamento, funeral, coroação, iniciação, celebrações, agrícolas, festejos, consagrações, sacrifícios etc. Eram celebrados no ambiente público e privado, o que poderia ser a própria residência, salões, campos, florestas, cavernas ou outros locais (HULTGÅRD, 2008).

A Religião Nórdica Antiga focava-se no culto, no rito e no uso da magia, sendo que a magia escandinava foi, em seu contexto, a arte de fornecer o poder que assombrava e interferia no nosso mundo. A magia possuía usos distintos, os quais forneciam benefícios, como cura, proteção, sorte, adivinhação, força, coragem,

saúde, conhecimento, ou poderiam causar malefícios, como ferimentos, doenças, má sorte, acidentes e maldições (PRICE, 2002).

Essa religião não possuía noções definidas de bem e mal ou de salvação e pecado, mas possuía crenças na imortalidade da alma (*hamr*), em espíritos protetores (*fylgjur*), espíritos da natureza (*vættir*), vida após a morte, fantasmas, mortos-vivos, projeções astrais, metamorfose, visões e profecias. A relação com os deuses era individual, intimista, contratual e variava com a região e a condição social. Os nórdicos escolhiam um deus para ser seu *fulltrúi* (protetor), com quem mantinha relações de tipo muito pouco comum: chamavam-no de seu amigo querido (*Kaeri Vinr*) e até levavam um amuleto com sua imagem (LANGER, 2015).

Outro detalhe interessante se fizermos uma comparação da religiosidade nórdica que abrangia os guerreiros sagrados de Odin – os *Berserkir*, os guerreiros de elite dos vikings – com a função do sacerdote católico (como de um padre ou frade, por exemplo) que não devia lutar, empunhar armas ou vestir armadura, entenderemos o porquê desta restrição: segundo registrado em uma correspondência, o papa Nicolau I afirmava que os padres e sacerdotes em geral deveriam resistir à perseguição e às investidas dos pagãos, mas sem tomar parte da guerra ou da resistência. Segundo Nicolau I, “O clérigo que matar um pagão não deverá avançar para os graus superiores”. Esse pensamento é tão tido como “[...] ridículo e inconveniente para um clérigo vestir armadura e se lançar à guerra como é torpe e pernicioso para um laico celebrar uma missa e ministrar o sacramento do corpo e do sangue de Cristo” (RUST, 2021, p. 227).

Ainda segundo Rust (2021), a guerra favorece os laicos. Caso esses triunfem sobre o invasor, eles saem fortalecidos. Essa seria uma das razões para que um clérigo se mantivesse longe das armas. Ao lutar, ele tomaria partido de circunstâncias que desfiguravam a própria posição e terminariam por fortalecerem vozes que comandam de fora da Igreja.

O estereótipo dos vikings como os personagens mais violentos de toda a Idade Média persiste e ecoa como um velho refrão que é redescoberto de tempos em tempos. Nossa época não apenas os vê como extremamente violentos, mas como violentos de um modo único. Por mais desconcertante que seja, devemos admitir: tal imagem medieva de passado nos hipnotiza e arrebatada, provocando um interesse em nós que perpassa por gerações e que perdura por décadas. As crescentes preocupações que ecoam atualmente com causas humanitárias, com a

proteção das minorias e com o cultivo da tolerância e da diversidade como valores coletivos não inibem essa caracterização do passado ou, melhor dizendo, não diminuem o poder de atração dessa estética da violência (RUST, 2021).

A violência dos vikings ainda assim tem exercido um fascínio muito grande e contínuo sobre nossa época. Podemos perceber isso com frequência por meio do cinema ou dos jogos, do *heavy metal* ou da literatura, do nacionalismo ou da religiosidade. Essa violência, como se pode perceber hoje, povoa a imaginação de indivíduos em diversas partes do globo (RUST, 2021).

Atingidos por esse fascínio pelo viés da arte e da comunicação, tendemos a naturalizar a violência viking, pois consideramos como elementar, unitário, óbvio e constante o que é, na realidade, complexo, compósito, intrincado e mutável e, então, nós, como público dessas representações, consumimos, de forma tão apaixonada, tais narrativas visuais (RUST, 2021).

A violência na Idade Média relatada em registros documentais, boa parte deles realizados por padres, monges e sacerdotes católicos, em geral é uma violência hierarquizada, descrita em diversas escalas, em que a existência da dor, da morte e da tragédia humana não é suficiente para provocar um reconhecimento dela. É nessa medida de graus em uma progressiva escala de violência, de acordo com a qual a última palavra sobre a ocorrência desta era frequentemente fixada por quem não a vivenciou, que a escalada era em graus e seguia critérios orientados por questões outras, como preservação da autoridade, da hierarquia, do patrimônio, do controle social (RUST, 2021).

O mesmo autor Rust (2021, p. 77-9) expressa que

Devemos evitar o senso comum advindo do estereótipo de uma Idade Média que trivializava a violência, pois a certeza da impetuosidade medieval é tida como uma *commodity* artística que nos mercados de entretenimento tem estado em alta há décadas com seu valor agregado a *games*, produções para *streaming*, opções de lazer, festivais e até práticas esportivas. Tendemos a ver a Idade Média como saturada de violência até mesmo em perspectiva acadêmica. A exposição à violência no período Medieval era contínua, era algo que as pessoas faziam ao mundo, não o que o mundo fazia com elas.

Todavia, a violência era caracterizada nos registros históricos católicos medievais em diferentes graus e hierarquias, não de acordo com o nível de sofrimento humano envolvido, o que parecia ser irrelevante ao clero, mas se esta violência acarretava dano ou prejuízo material e, em especial, ao patrimônio do clero

e da igreja católica. O sofrimento humano, a violência, as perdas e a dor quase nada importavam aos registros escritos, contanto que o patrimônio e as riquezas materiais do clero não fossem afetados.

O termo “sangue” era usado para descrever um elevado grau de violência e danos contra as posses de outrem, contra a perda de patrimônio, a subversão da autoridade vigente ou para designar repercussões e rupturas internas ante a guerra civil que levam à perda da centralidade do poder e à divisão do governo, como a luta de cristãos com cristãos, e não contra um inimigo pagão viking. Portanto, só era citado o termo “sangue” em certos casos. Uma guerra somente era sangrenta não por escala de sofrimento humano, mas se envolvesse perda de patrimônio clerical, guerra civil de cristão contra cristão e dispersão da autoridade e do poder. Então, ameaçando-se as posses e o centro da autoridade política, uma guerra seria realmente sangrenta. Quando o termo “sangue” era inscrito, muito era colocado em jogo; havia uma lógica rigorosa por detrás de seu uso. O sangue representa aquilo que advém de Cristo em seu martírio e sacrifício, e que, por sua vez, unifica a comunidade cristã como um todo. O laço que une os cristãos é simbolizado como sangue que foi historicamente selado pelo sangue de Cristo (RUST, 2021).

Os vikings que invadiam o norte do Reino unido eram tidos como flagelo de Deus sobre a humanidade, enviados para punirem os pecados e a falta de fé dos cristãos, mas essa perspectiva de flagelo divino como punição sobre os cristãos não os deixava impotentes para lutarem e se defenderem.

Durante as invasões vikings aos reinos cristãos da Europa por parte dos líderes vikings, uma demanda crescente surgiu entre os reis e os aristocratas do norte. Tal demanda estava incrustada no repertório de obrigações sociais e de deveres rituais de reis e nobres com sede por tesouros, moedas, objetos de luxo, prata e todo o tipo de preciosidade que foi cobiçada entre as posses a serem saqueadas da elite carolíngia, que aos nórdicos regendo seu poderio político viria a suprir expectativas de distinção e hierarquização. A elite carolíngia e suas riquezas abriram novos horizontes de atuação para as diversas sociedades guerreiras escandinavas (RUST, 2021).

Ainda conforme afirma Rust (2021), as investidas vikings articulavam experiências e saberes acumulados décadas a fio e, na virada entre os anos 830 e 840, não é plausível dizer que as invasões vikings surgiram de forma oportunista, devido a uma fragilidade política na Francia, que, por circunstância, atraiu líderes

guerreiros ambiciosos em busca de saques, pilhagens e dinheiro fácil. Não foi instabilidade das elites políticas cristãs da Europa ou guerra civil, ou vácuos de poder que atraíram as invasões vikings de forma oportunista, com saques e investidas militares tanto quanto corsárias se estabelecendo como mais do que meros incômodos e ameaçando derrotar toda a ordem política no noroeste da Europa. Essas investidas foram pré-elaboradas em décadas de preparo.

A Europa, no período de 830 e 840, encontrava-se dividida internamente, e o Reino Unido também era dividido, conforme podemos ver na *Série Vikings*, quando os protagonistas vikings invadem a Europa e enfrentam diversos lordes e nobres, cada um com seu exército, mas sem que haja uma única unidade de poder centralizado no Reino Unido. A Noruega, por sua vez, em sua estrutura de poder interna, também foi dividida e fragmentada por muito tempo, conforme veremos na seguinte seção, sobre a marcialidade no *Heimskringla*, de Miranda (2014).

1.5 A MARCIALIDADE DO *HEIMSKRINGLA*

O autor Pablo Gomes de Miranda (2014), em sua dissertação de Mestrado na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, aborda, em seu trabalho de 193 páginas sobre *A Marcialidade do Heimskringla, uma abordagem das guerras e conflitos entre os nórdicos na saga de Snorri Sturlusson*, à temática de poder e identidade na Escandinávia antiga. Ao se referir à marcialidade, o autor retrata os conflitos militares/bélicos entre nobres, geralmente “Jarls”, líderes, e até reis na Escandinávia medieval de temporalidade referente à era viking (MIRANDA, 2014).

Miranda (2014) trata de uma linearidade de sagas nórdicas com enfoque na “marcialidade”, que significa dizer um enfoque nas guerras, campanhas militares, alterações no poder, transições na linha de sucessão masculina de poder do pai para o filho, continuidades e rupturas de governos monarcas, em seu equilíbrio, que se sucedem em vida, legado e morte de líderes, reis e nobres.

Miranda (2014) aborda um prisma específico, de natureza invisível, da marcialidade escandinava, o que o autor cita como as conexões mágico-religiosas do conflito guerreiro, representadas como “a guerra invisível” que envolve práticas e religiosidade mágicas, feiticeiros e forças sobrenaturais. Nesse contexto, crenças e costumes sobrenaturais compõem esse prisma invisível dentro e fora do campo de

batalha, como é o caso dos *Berserk*, que são os bárbaros nórdicos que se entregavam a um frenesi de extrema fúria e os *Úlfhéðin*, que lutavam com lanças e escudos ensanguentados, vestiam-se com peles e avermelhavam suas lanças em batalhas, eram os destruidores de escudos. Miranda (2014) trata do furor ritualístico em combate dos *Berserk* e dos *Úlfhéðin*, um estado de transe de consciência, em que o guerreiro desconhece a dor e o medo, entrando em uma fúria frenética, na qual sua força e agressividade são ampliadas enquanto estão adentrando em um estado de consciência alterado, tanto os *Berserk* quanto os *Úlfhéðin*.

Também abordados por esse mesmo autor estão outros aspectos invisíveis e visíveis da cultura guerreira escandinava, assim como é focado neste trabalho, a crença na boa morte⁹, que constitui a noção da honra que é morrer em batalha, algo tão bom quanto vencê-la. A crença em ascender ao céu viking, chamado Valhalla, era muito profundamente inspiradora em uma sociedade guerreira de corsários, comerciantes, agricultores e conquistadores. Eles, crendo que poderiam adentrar em Valhalla morrendo de forma honrosa em combate, escolhidos pelas Valquírias para habitarem os salões majestosos de Odin eternamente, eram de uma força impulsora guerreira sem igual. Assim foi construída a identidade guerreira e náutica dos vikings como corsários, guerreiros, desbravadores, comerciantes e fazendeiros. Os vikings tinham profunda ligação com a pesca, o comércio e a pirataria, todos advindos do mar e da relação desse povo com o mar (MIRANDA, 2014).

As crenças no deus Odin expõem não somente um deus que fortalece guerreiros conquistadores, mas também que versa para outros aspectos mais subjetivos da sua personalidade, como é o caso de sua façanha para deter os mistérios da poesia. Diante da engenhosidade inerente da arte, do pensamento e da lógica, é que percebemos que a inteligência, a estratégia e a sagacidade são as características principais, típicas de Odin, o “Pai de Todos”.

Conforme Silva (2019) citando Price (2002), os escandinavos da Era Viking precisavam da guerra, pois ela era um dos principais traços da cultura desse povo. É importante destacarmos que, nesse período, não havia uma divisão clara entre

⁹ O termo “Boa Morte” é de origem Grega e é oriundo do contexto da Antiguidade Clássica, e o fato de ele ser usado num contexto Medieval pelos povos Vikings pode sugerir anacronismo. A morte em batalha por parte do viking difere do grego por ser o viking associado com a conquista do paraíso dos guerreiros nos salões de Valhalla. Devemos ver que o homem viking se preocupava demais com a forma como iria morrer, justamente para merecer uma pós-vida em Valhalla. Morrer em batalha era algo profundamente enraizado nessa cultura beligerante.

guerra e religião. O ritual e o mundo sobrenatural – a “religião”, em certo sentido – era tão importante para o combate nas lutas quanto à afiação das espadas.

Para Price (2002), o uso do termo “guerra” será utilizado na tentativa de recuperar um ponto de vista antigo, quando nos referimos aos escandinavos. O entendimento ‘moderno’ de uma guerra que começa após um período de paz ou em um momento de ruptura não pode ser aplicado à Era Viking. A guerra ‘moderna’ envolve sempre uma suspensão da normalidade e a chamada regra da lei. As guerras dariam início, dessa forma, a um período à parte dos acontecimentos cotidianos, porém, na Era Viking, não existia uma divisão clara entre guerra e acontecimentos cotidianos, ela já estava atrelada a um comportamento social.

1.6 O HIDROMEL DA POESIA: UMA DAS FAÇANHAS DO DEUS ODIN

Segundo a mitologia nórdica, na aurora dos tempos, quando os deuses Aesires e Vaniores ainda lutavam entre si, depois de muita contenda, um tratado de paz foi assinado entre eles e selado com tina e saliva desses deuses. Odin sugeriu que alguma coisa devia ser feita com a saliva e a tina dos deuses e, então, tiveram a ideia de delas criar um homem. Esse homem foi forjado do pacto assinado com saliva e, com a magia de Freya, transformou-se em um ser humano, que passou a se chamar Kvásir, que sempre aconselhava os deuses, e, então, certa vez, resolveu viajar pelo mundo afora (GAIMAN, 2018).

Segundo Gaiman (2018), no conto *O Hidromel da Poesia*, naquele tempo, havia dois elfos negros (o conto apresenta-os como elfos ou como anões, optaremos pelos elfos) vivendo em uma fortaleza à beira-mar, onde eles praticavam também a mágica e a alquimia, além de produzirem itens maravilhosos em sua forja e em sua oficina. Esses elfos negros eram irmãos obstinados em criarem coisas e se chamavam Fjalar e Galar. Sabendo que Kvásir estava em uma aldeia próxima conversando com os camponeses, os dois elfos foram até lá para ludibriá-lo em visitar sua fortaleza, onde, lá nas profundezas, levaram Kvásir até a oficina. Na oficina, os elfos negros cortaram o pescoço de Kvásir e o sangraram até a morte para fermentar o sangue dele junto ao hidromel e, então, produzirem o hidromel da poesia. Os deuses apareceram depois e conversaram com os dois elfos, que disseram que Kvásir morrera engasgado com o próprio conhecimento. Havia um gigante chamado Gilling e sua esposa com os quais Fjalar e Galar tinham dívidas.

Gilling, ao visitar os irmãos elfos, morreu em um acidente de barco e se afogou. A esposa de Gilling foi assassinada pelos irmãos, e o filho do gigante, de nome Suttung, sequestrou os anões para fazer vingança ao seu pai Gilling.

Suttung amarrou ambos os elfos nas costas sobre as pedras que seriam inundadas com a maré alta enquanto o gigante observava de seu barco os dois se afogarem. Os dois elfos imploraram por suas vidas ao tempo em que começavam a se afogarem e disseram que dariam algo de presente que compensasse a morte do pai e da mãe de Suttung. Suttung disse que era rico e poderoso, cercado de servos, e também perito em magia e que não havia nada que ele não possuísse de valor que os elfos poderiam lhe dar. Os elfos ofereceram o hidromel da poesia para o gigante a fim de que, então, suas vidas fossem poupadas, e o gigante acrescentou outras coisas que levaria consigo na lista e poupou a vida dos elfos.

Os irmãos Fjalar e Galar contaram a todos sobre o incidente com o gigante Suttung e sobre o hidromel no mercado da cidade e aonde quer que fossem, e logo os corvos de Odin souberam da história com o hidromel e sussurraram ao deus Odin, contando-lhe tudo. Odin, então, partiria em busca do hidromel sozinho e pediu que, em Asgard, fossem arranjados três enormes barris nos quais ele entregaria o hidromel assim que com este voltasse. Partiu levando consigo um instrumento de perfuração e uma pedra de amolar lâmina de excelente qualidade.

Odin chegou num local onde nove gigantes escravos de Suttung que também eram gigantes trabalhavam capinando e produzindo feno para Suttung. Odin então disse aos escravos que as lâminas deles estavam cegas e, após afiarem uma das foices que tinha o tamanho de uma árvore pequena, eles viram como ficou muito mais fácil cortar o feno. Odin afiou a foice de todos os gigantes e pediu para que eles ficassem juntos o mais próximos possível, quando lançaria a pedra de amolar para o alto e quem a pegasse seria o dono do amolador. Então, Odin arremessou a pedra para o alto e todos os gigantes mataram uns aos outros acidentalmente com suas foices.

Odin foi até Baugi usando um nome falso e disse a ele que era capaz de fazer o trabalho de nove homens, visto que nove gigantes escravos de Baugi mataram-se uns aos outros por razão desconhecida. Em troca de seu trabalho, Odin, disfarçado de forasteiro, receberia a chance de provar o hidromel da poesia do irmão de Baugi, de nome Suttung, que guardava seu hidromel “a sete chaves” dentro de uma montanha.

Odin trabalhou incessantemente naquela fazenda de Baugi, por vinte homens. Ele estava disfarçado com o nome falso de Bolverkr e fez um grande trabalho naquela colheita. Como recompensa, o deus Odin disfarçado de Bolverkr foi levado até o gigante Suttung, o qual negou o pedido de Bolverkr de beber o hidromel da poesia, mas também disse que o hidromel estava escondido em certa montanha guardado por sua filha Gunnlod. Então, Baugi estava desconsolado pela negação do irmão ao Bolverkr, que resolveu ajudar o mesmo a pregar um truque no irmão, que era dono do hidromel.

Bolverkr, com a ajuda de Baugi, usou a perfuradora para abrir passagem no interior da montanha Hnitbjorg, onde se guardava o hidromel, e assumiu a forma de uma serpente, entrando na montanha. Na montanha, Odin sob disfarce, encontrou Gunnlod e, então, foi conversar com ela. Odin a seduziu e disse que ela era muito encantadora e magnificamente bela e que queria um gole do hidromel da poesia para declamar um belo poema sobre sua beleza para imortalizá-la em versos. Ela permitiu que Bolverkr bebesse apenas um gole do hidromel. Bolverkr, com apenas um gole, bebeu todo o hidromel, guardando-o magicamente em seu interior. Odin, então, transformou-se em uma águia e foi embora voando com o gigante Suttung em seu encalce também na forma de águia.

Odin voou com asas poderosas rumo à Asgard, com o gigante em forma de águia ainda maior logo atrás dele, perseguindo-o, tentando alcançá-lo. Em Asgard, eles fizeram uma barreira de fogo que faria Odin arder assim que a ultrapasse. Odin conseguiu chegar a tempo, mas quase foi alcançado pelo pássaro gigante. Quando o seu perseguidor estava com o bico logo atrás de seu rabo de penas, Odin soltou certa “flatulência”, advinda do hidromel armazenado magicamente. O Hidromel da Poesia então passou a ser a origem da boa poesia e a origem da má poesia, sendo que esta veio a surgir de gases da indigestão do hidromel armazenado magicamente por Odin na forma de uma águia, levando o gigante perseguidor a recitar péssimas poesias.

Alguns raros indivíduos tinham o incrível talento de transformarem sonhos em poesia, utilizando-se de versos maravilhosos, cheios de rima e sonoridade, que seriam cantados por bardos e trovadores para todo o sempre, mas também havia certos indivíduos sem nenhum talento para a poesia, sem a menor vocação para declamar, compondo versos tolos de rimas fáceis, sem refinamento ou delicadeza, típicos de palhaços e bufões. Esse conto de Odin simboliza justamente o surgimento

da boa e da má poesia advinda do hidromel furtado dos gigantes por ele, com toda sua audácia, genialidade e esperteza que o qualificam como o deus dos deuses, o mais sábio, engenhoso e esperto do que todos os outros deuses asgardianos.

O distinto refinamento característico dos arranjos complexos e harmoniosos da poesia, em seus versos de rima e métrica, também não se distancia dos arranjos líricos compostos por bandas de metal, que ora possuem uma pegada mais melódica, ora mais pesada, de vocal gutural de bandas que cantam geralmente em inglês. Seja nos versos ou nas letras de música, ambos os casos são produzidos com a mesma vocação à arte lírica retratada no mito do hidromel da poesia (GAIMAN, 2018).

1.7 A INFLUÊNCIA DO PAGANISMO NÓRDICO NAS BANDAS DE METAL

Temos aqui uma letra de música da banda de Viking Metal chamada Menhir, traduzida do alemão para o inglês e do inglês para o português, sobre o sacrifício de Odin, no qual o deus sacrificou a si mesmo, ferido e pendurado nos galhos da árvore do mundo Ygdrassil, em um momento de profunda agonia foi lhe revelado o mistério das runas:

Banda de Metal Viking: Menhir

Álbum: Ziuwari

Música: Wotans Runenlied (Canção Rúnica de Odin)

Letra do alemão para português:

Eu sei que eu pendurei na árvore ventosa
Ferido dado por nove noites
A sabedoria para ganhar um olho eu dei

Dedique eu mesmo o Wotan - eu mesmo
Apenas alguns conhecem essa árvore
De que raízes - raízes ele cresce
Eu aprendo nove músicas do querido irmão

O Bestla o Bölthornsohn
De Odrörir o Delst Met, tomei uma bebida
Eles não me davam comida ou bebida

Eu me inclino e peguei as barras
Levou-a a gemer, depois caí
Ela aprendeu gritando e afundou de volta na vida
Eu comecei a crescer e provavelmente a prosperar

Eu comecei a crescer e provavelmente a prosperar
Eu estava lá

A palavra me levou de palavra em palavra
Planta me levou de planta para planta

Eu sei que eu pendurei na árvore ventosa
Ferido dado por nove noites
A sabedoria para ganhar um olho eu dei

Dedique eu mesmo o Wotan - eu mesmo
Apenas alguns conhecem essa árvore
De que raízes - raízes ele cresce
Eu aprendo nove músicas do querido irmão

Eu comecei a crescer e provavelmente a prosperar
Eu estava lá
A palavra me levou de palavra em palavra
Planta me levou de planta para planta (MENHIR, 2001).

Essa música foi extraída do álbum Ziuwari da Banda Menhir, cuja capa se mostra a seguir.



Figura 1: Capa de CD do álbum Ziuwari, Banda Menhir
Fonte: Capa do Album (MENHIR, 2001).

Atualmente, a partir dos anos 1980, surge o gênero de música derivado do *Rock and Roll* chamado Metal; nos anos 1990, surgem diversas variações do Metal a partir do *Heavy Metal*, sendo uma dessas variações o Viking Metal, que fala sobre a cultura viking, os tempos da Era Viking; por vezes, sobre o paganismo nórdico, sobre seus mistérios, suas lendas e seu folclore.

Conforme apontam Silva e Albuquerque (2016), desde os neopagãos, adeptos da reconstrução e do revivalismo de suas tradições ancestrais, até as

bandas de *Heavy Metal*, que evocam arquétipos de guerreiros bárbaros, como culto à masculinidade, possuem versões próprias sobre um determinado passado, que pode ser tanto reivindicado no sentido ideológico/filosófico/identitário quanto utilizado para incontáveis fins.

A mera crítica à historicidade dessas releituras não se faz suficiente. É necessário pensar sua recepção, suas reivindicações, seu caráter ideológico, a construção das personagens e os valores éticos, assim como morais, ali representados, enfim, toda a relação que a obra estabelece entre o passado e o tempo presente. Contudo, o crescimento da temática viking nos meios voltados ao entretenimento também trouxe consigo novas possibilidades e perspectivas significativas para o ensino e a pesquisa do tema, que estão, de todo modo, à disposição da criatividade dos pesquisadores e professores (SILVA; ALBUQUERQUE, 2016).

O Viking Metal, por exemplo, pode ser um instrumento didático-pedagógico produtivo – desde que utilizado com prudência – para a compreensão da História Escandinava, assim como para os usos e as apropriações do passado, ou de como as releituras de um passado (mesmo que distante cronologicamente) podem dizer muito sobre os anseios e as disputas da atualidade (SILVA; ALBUQUERQUE, 2016).

É possível sair das abordagens “tradicionais” que criticam as obras ficcionais apenas pela “autenticidade histórica”, fazendo algumas perguntas simples:

- 1 – Como a obra adapta o passado para uma audiência contemporânea?
- 2 – Como esse passado fictício (mas não por isso desprezível) dialoga com os anseios e as disputas políticas, sociais e culturais da atualidade?
- 3 – Que padrões (sejam eles de gênero, de classe, de raça/etnia, ou mesmo padrões midiáticos) estão sendo contemplados na narrativa analisada?

Buscaremos, neste esforço, desconstruir os velhos atritos entre ciência e arte (SILVA; ALBUQUERQUE, 2016).

1.8 O NEO-PAGANISMO ÀSATRU E A CRENÇA EM ODIN NOS DIAS DE HOJE

Segundo o livro *The Religion of Odin* do autor Irv Slauson (1978), os princípios e as crenças do culto a Odin são retomadas de sua origem escandinava medieval da Era Viking e reconhecida como a religião natural da Europa, antes

mesmo da religião cristã. A palavra Àsatru significa Àsa (deuses do Norte) Tru (verdadeiro, leal), ou seja, leal aos deuses do Norte. Essa religião neo-pagã se baseia profundamente na identidade racial dos europeus brancos, de descendência ariana, e não será tratada com aprofundamento e relevância aqui pelo fato de ser uma religião profundamente enraizada em princípios racialistas, segregacionistas e, por vezes, de supremacia da raça ariana, como mencionado no livro pelo sacerdote da sociedade rúnica de Miluake em Wisconsin, o “elder” desta seita neo-pagã. Templin (1978, p. 15), em sua carta no livro em questão, diz que “a raça ariana é a raça escolhida” e que deve prevalecer sobre as outras raças, e menciona:

Our mission is holy and our cause is sacred! For this reason , we shall not fail! There is only one chosen race of nature, the Aryan! (...) Our religion demands each member's soul! (...) Only by awakening the Aryan racial consciousness, trough the nation of Odin, can we hope to stop future bloody tragedies¹⁰.

A religião Àsatru, ao longo do livro de Irv Slauson, demonstrou-se uma religião extremamente alicerçada em princípios de raça e identidade racial segregacionista, em que as raças se preservam sem miscigenação e, acima de todas as raças, há a raça ariana. Ou seja, é uma religião (ou talvez o termo certo seja uma seita) claramente de supremacia branca, muito embora não declaradamente nazista ou fascista em seu cerne. Não nos aprofundaremos nos detalhes dessa religião ou do culto, devido à associação do Àsatru aos princípios de supremacia racial. Ao mesmo tempo, o Àsatru é hoje um credo espiritualista de retomada de alguns princípios odinistas, em termos de orientação moral, valores e condutas provenientes da moralidade advinda do antigo culto pagão politeísta a Odin e aos deuses asgardianos da Era Viking.

Odin em nada tem a ver com a extrema direita, nem hoje em dia, nem no passado referente à Era Viking. Em equívoco e anacronismo, vez ou outra e de forma inapropriada, o deus Odin foi associado, em sua imagética, a representante do credo espiritual preferido da extrema direita e de sua supremacia branca,

¹⁰ Nossa missão é santa e nossa causa é sagrada! Por esta razão, nós devemos não falhar! Há apenas uma raça escolhida da natureza, a Ariana! (...) Nossa religião demanda a alma de cada membro! (...) Apenas através de acordar a consciência racial ariana, por meio da nação de Odin, poderemos ter a esperança de parar futuras tragédias sangrentas (tradução nossa).

analogicamente à associação da figura do templário com o fanatismo religioso ultraconservador de extrema direita para ser seu ícone, seu símbolo associativo.

Buono (2019)¹¹, no site Aventuras na História da UOL, registra o seguinte:

Nos últimos tempos, o antigo panteão nórdico ganhou ampla representação na mídia. Mitologia Nórdica e Deuses Americanos, ambos livros do inglês Neil Gaiman; vikings, série da Netflix; o último God of War, videogame publicado pela Sony e, claro, o herói Thor (e muitos personagens relacionados a ele como Loki) do universo Marvel ajudaram no renascimento dessa religião considerada morta há séculos. É um aspecto interessante de uma cultura tão rica quanto antiga. (...)

Na Escandinávia, ainda é possível encontrar poucos devotos de Odin e seus companheiros. O Pai de Todos, como é conhecido (além de nomes como Wotan, Woden e vários outros), é o deus da guerra e da sabedoria, sendo o mais poderoso e reverenciado.

O problema é que esse retorno ao paganismo está influenciando uma premissa perigosa: grupos neonazistas estão se apropriando dessas antigas crenças para seus ideais de supremacia branca, principalmente no contexto da crise de imigração vivida pela Europa nos últimos anos. (...)

A escolha da figura de Odin não é ao acaso, sendo extremamente perigosa. O deus da guerra é comandante da Valhalla, um imenso salão para onde iriam os guerreiros nórdicos que morriam nas batalhas. O espírito viking como povo aventureiro e conquistador também atrai muitos a uma espécie sórdida de recrutamento, com ideias maniqueístas de que há um inimigo definido. No caso, todos aqueles que não são brancos, representados fortemente na figura do imigrante. (...)

Há um outro lado. Muitos dos praticantes dos antigos rituais não são neonazistas, mas existe o medo de que se crie um estigma em torno, principalmente, da figura de Odin, da mesma maneira que ocorreu com a Suástica e a Saudação Romana.

Buono (2019) está correto em afirmar que uma associação recente a um símbolo ou a uma figura de forma análoga cria um novo significado, que é mais forte e mais válido que a própria origem histórica de um símbolo ou de uma figura. No símbolo da suástica, por exemplo, ela era historicamente um símbolo hindu, de proteção espiritual e boa sorte, advindo de 7.000 a.C. na Europa, que, disposta no sentido inverso, faria, então, a analogia à extrema direita nazista durante a Alemanha do terceiro reich.

Essas associações recentes tornam um símbolo ou uma figura o ícone de representação de um sistema ideológico, como as cores do arco-íris representam o movimento gay ou o martelo cruzado com a foice representa o comunismo.

Podemos entender que, nesse nível de objetificação e associação imagética em que os significados são construídos, esses se sobrepõem ao seu sentido

¹¹ Não consta número de páginas na citação por ter sido extraída diretamente de *site* da internet.

original. Então, a imagem de Odin poderia ser facilmente associada como que passando a representar uma ideologia totalitária e, até mesmo, o seu possível discurso de ódio inerente. A maneira que tratamos Odin e os deuses nórdicos, porém, é despolitizada e sem associações com quaisquer sistemas políticos e ideológicos para que possamos, com mais clareza, examinar esse legado cultural e histórico, sem hastear uma bandeira ideológica em nome de interesses particulares. Sem associações com estereótipos, sem posicionamentos políticos estes ou aqueles, sem levantar uma bandeira a favor de uma ideologia específica, devemos, antes de mais nada, entender o viking em seu contexto.

Como que falando através dos vestígios históricos e através do tempo, encontramos o viking em seu “local de fala”, que é no período Medieval na Era Viking do ano de 793 a 1263, na Escandinávia, ao longo da península da Noruega e Suécia, durante o ápice da subsequente queda das religiões do paganismo devocional a Odin e aos deuses do Norte. Ao contextualizarmos os vikings, podemos verificar, de forma histórica, científica e crítica suas características particulares.

CAPÍTULO 2

2 CONTEXTUALIZANDO OS VIKINGS

O termo “Viking” é usado para designar os exploradores, piratas, comerciantes e guerreiros que invadiram e conquistaram grandes regiões, com seus navios Dracares, do século VIII ao século XI, período objeto de nosso estudo. Quanto à origem do termo, nas palavras de Richards (2005, p. 4),

A derivação real do termo viking tem sido muito debatida. Sugeriu-se que tanto as formas antigas do Nórdico quanto do inglês são desenvolvimentos paralelos a partir de um verbo germânico comum que significa "retirar, sair ou partir"; que está relacionado ao vik islandês antigo, que significa uma baía ou riacho; que se refere aos da área de Vik ou Viken em torno de Oslofjord, que embarcaram na invasão da Inglaterra para escapar da hegemonia dinamarquesa; que deriva de vika, um turno de serviço, ou remadores em revezamento; que deriva de um verbo islandês antigo vikya, que significa "desviar", ou o velho Inglês wic, ou campo armado. (tradução nossa).

Todo viking era nórdico, mas nem todo nórdico era viking. O ideário europeu do século XVIII os representava como bons selvagens, imagem permeada por idealização romântica. No século XX, engendrou-se outro estereótipo, o do homem viking brutal e violento. Langer (2002, p. 85) expressa, sobre isso, que

No imaginário moderno, a palavra imediatamente associa-se a guerreiros portando capacetes com enormes chifres laterais. Nada mais falso, aos olhos da arqueologia e da historiografia medieval. Dois séculos de investigação acadêmica demonstraram que nunca existiu qualquer tipo de vestígio material que confirmasse essa imagem. (...). O estereótipo surgiu no início do século XIX, em consequência da idealização romântica do bárbaro, utilizado como suporte para a constituição de diversas nacionalidades oitocentistas.

O segundo aspecto do estereótipo é a identificação dos escandinavos como seres impiedosos, piratas pagãos e cruéis, verdadeiros flagelos de Deus enviados para redimirem os pecados dos cristãos ou bestas selvagens que se opõem ao avanço da civilização cristã (LANGER, 2002).

Este estudo traz temas do folclore e do paganismo no norte da Europa, anterior à cristianização, na Era Viking, tendo como principal fonte o mitógrafo Snorri Sturluson (2011), autor de *Hemskringla*. Ele descreve a larga influência do Culto a Odin na cultura nórdica e o seu arcabouço cultural advindo da mitologia em sua

natureza metafórica e atemporal: um mundo mistificado e supersticioso, onde aquilo que era evento real e aquilo que se acreditava ser real se misturam na narrativa de um povo indubitavelmente crente em elementos fantásticos, explicados pela mitologia.

O *Heimskringla* descreve a fase da história da Escandinávia e suas lutas e seus conflitos internos e externos; a vida e o legado de nobres e suas constantes disputas pelo poder, desde os primeiros reinados, a era pagã dos reis vikings, até Óláfr Helgi ou Olavo, o Santo que terminou a conversão da Noruega ao cristianismo. Trata de situações lendárias daquele povo da Escandinávia, sua cultura, suas crenças, com eventos mitológicos de natureza marcial, que influenciaram a formação do caráter do guerreiro e seu comportamento nas lutas e novas conquistas.

2.1 COSMOGONIA SEGUNDO A MITOLOGIA NÓRDICA

Para entendermos o contexto do estudo proposto sobre os Reinos e as Divindades no Cosmos Nórdico no período da Era Viking, é importante compreendermos a mitologia inerente à criação dos mundos.

Os nórdicos acreditavam que o mundo dos homens chamado Midgard surgiu da decapitação do gigante Ymir e que tudo o que existia no reino dos homens seria oriundo do corpo de Ymir, que era imensamente sábio, tendo bebido da fonte da sabedoria, da qual Odin bebeu apenas um gole. Os restos mortais de seu corpo criaram Midgard, ao passo que a cabeça de Ymir foi condimentada com ervas e preservada ao deus Odin para que este desse sábios conselhos quando consultado. Tudo o que existe no reino dos homens seria advindo do corpo de Ymir. Seus dentes eram as montanhas, sua carne era a terra, seu sangue eram os rios e os mares, seus ossos eram as rochas, e assim por diante.

Mas havia outras dimensões antes do começo de Midgard. Dentre todos os nove mundos, no começo, havia somente Niflheim ao norte e Muspelheim ao sul. Entre Muspelheim, o reino de fogo, e Niflheim, o reino de gelo, havia um reino de vazio, um local sem forma, chamado Ginnungagap, que era um imenso abismo. O termo “Ginnungagap” significa “a garganta do abismo”. Ao norte, o reino de gelo e ao sul, o reino de fogo, e entre esses reinos era onde as brasas de Muspelheim encontravam as calotas polares de Niflheim. Surgiu nas águas derretidas uma

criatura, um gigante maior do que qualquer gigante poderia ser ou havia sido. Este era Ymir, que não era homem nem mulher, mas ambos. Ymir era o ancestral dos gigantes. Conforme cita Gaiman (2018, p. 28-9) no livro *Mitologia nórdica*,

Ymir não era a única vida gerada pelo derretimento de gelo: Uma vaca sem chifres, muito maior do que nossa mente possa conceber, também surgiu. A vaca lambia os blocos de gelo salgado para se nutrir, e quatro rios de leite fluíam de suas tetas. Era esse leite que alimentava Ymir. O gigante bebia o leite, e crescia. Ymir batizou a vaca de Audhumla. A língua rosa da vaca lambia os blocos de gelo, e deles surgiam pessoas. Esse homem que surgiu do gelo lambido pela vaca era Buri, o ancestral dos deuses. Ymir dormia. Um gigante homem e uma gigante mulher nasceram debaixo de sua axila esquerda. Dos filhos de Ymir descendem todos os gigantes. Buri escolheu para si uma esposa entre esses gigantes, e esses tiveram um filho, que chamaram de Bor. Bor desposou Bestla, filha de um gigante, e, juntos, tiveram três filhos: Odin, Vili e Vé.

Todas as culturas possuem uma cosmogonia própria, uma maneira de explicar, por meio de mitos, o mistério da criação do universo e de como o mundo e todas as coisas nele surgiram. A cultura egípcia diz que, primeiramente, o céu foi separado da terra, os céus sendo Nut e a terra sendo Geb, dentre outros aspectos míticos. A cultura grega fala da insurreição de Zeus e de seus dois irmãos contra o pai Cronos, que devorava seus filhos, e cada cultura politeísta teve e tem mitos para explicar a origem do mundo e dos deuses.

A cultura nórdica pagã tem sua própria maneira de explicar, de forma mítica, a origem dos deuses e das criaturas mitológicas primordiais que estão ligadas às origens do universo e à origem do mundo dos homens, o nosso mundo chamado de Midgard, criado dos espólios do cadáver de Ymir.

2.1.1 Os Nove Mundos – O Cosmos Nórdico: os nove reinos

Yigdrassil, a árvore da vida, interliga os nove mundos. Ela é uma árvore gigantesca que possui galhos que ascendem aos céus, possui raízes que descem aos mundos inferiores e existe entre os nove mundos, interligando-os e unindo-os.

Gaiman (2018, p. 38) registra que

Os deuses usam a Árvore do Mundo. Eles viajam entre os nove mundos através da Bifrost, a ponte arco-íris. Apenas os deuses conseguem viajar pelo arco-íris, pois a ponte queimaria os pés de qualquer gigante do gelo ou troll que tentasse atravessá-la para chegar a Asgard.

Dessa maneira, podemos estabelecer uma classificação dos mundos na Cosmogonia Viking, valendo-nos da representação dos nove mundos. Esses nove mundos podem ser assim demonstrados:

- I. **Asgard**: o reino dos deuses, o Aesir guardado pelo deus Heimdall guardião da ponte de Bifrost.
- II. **Alfheim**: é o domicílio dos Álfar, os Elfos.
- III. **Midgard**: o reino dos humanos, construído com os restos mortais de Ymir, onde sua carne compunha a terra; seus ossos, as rochas; seu sangue, os rios e mares; e seus dentes, os picos das montanhas.
- IV. **Jotunheim**: o reino dos gigantes, de rocha e neve, liderados pelo gigante Thrym.
- V. **Vanaheimr**: é o repouso dos Vaniares ou Vanires, que eram deuses benevolentes relacionados à agricultura e à natureza, ao contrário dos Aesires mais severos.
- VI. **Niflheim**: também conhecido como Mistland, a terra dos gigantes do gelo.
- VII. **Helheim**: Hel ou a casa das névoas, é o inferno nórdico daqueles que morreram sem glória.
- VIII. **Muspelheim**: o reino de fogo, onde habitam os gigantes do fogo e reina o gigante Surtur.
- IX. **Nidavellir**: “Os campos escuros”. É a terra dos anões e fica nos subterrâneos de Midgard, habitados pelos anões que moram em casas subterrâneas, lar dos grandes ferreiros que fazem as armas e joias para os deuses.

Essa classificação na cosmogonia da cultura viking pode ser representada por meio de um corte espacial no sentido vertical. A seguir, apresentamos uma imagem ilustrativa (Figura 2), representando os nove mundos. O corte horizontal seria representado pelo disco do mundo, no qual acreditavam ser a terra de formato plano e redondo (LINDOW, 2019).



Figura 2: Os 9 Mundos
 Fonte: Aminoapps (2020).

2.2 INTRODUÇÃO AO HEIMSKRINGLA

Há, no Heimskringla¹², uma forma de periodização, pelo que constatamos. Uma linha de tempo marca, logo no início, no ano de 793, a primeira invasão Viking em Nortumbria, na área nordeste do reino anglo-saxã. E devemos ressaltar o fato de essa linha de tempo destacar o ano de 999-1000, quando é aceita a cristandade na

¹² Heimskringla é a compilação mais conhecida das antigas sagas reais nórdicas, escritas em 1230.

Islândia até o ano de 1263, tempo em que o rei Hakón morre, sendo o fim da Era Viking.

Observamos, ao assistir o seriado que trata de uma saga sobre os Vikings na Netflix (HIRST, 2011-2020), que, para os autores e diretores da série, a história começa com uma grande expedição marítima realizada por escandinavos liderados pelo personagem Ragnar Lothbrok, partindo de um lugar chamado Kattlegat, na Noruega, até seu destino em uma região onde hoje é o Reino Unido. Tal representação acontece assim como na história real, que ocorreu no ano de 793, quando uma expedição de vikings se aportaria na Nortumbria.

A seguir, serão apresentadas as Figuras 3 e 4, que, respectivamente, representam o mapa da Escandinávia atual e as rotas vikings. O mapa das rotas (Figura 4) ilustra as navegações vikings do século VIII ao XI, por meio do qual podemos claramente ver as navegações dos corsários vikings através do Mar Báltico, do Mar Mediterrâneo, até mares do norte da Europa. Percebemos que os vikings alcançaram, por meio da navegação, diversos locais nos quais estabeleceram comércio, acampamentos agrícolas e espaços para efetuarem pirataria.



Figura 3: Mapa da Escandinávia Atual¹³
 Fonte: Fuiviagens (2023).



Figura 4: Rotas Vikingas

Fonte: <https://msblaustein.wordpress.com/2016/12/13/tuesdays-homework-121316/vikings-journey-image>

Legenda: (A) Noruega, (B) Dinamarca, (C) Suécia, (D) Ilhas Britânicas, (E) França, (F) Itália, (G) Rússia, (H) Ilhas Shetland, (I) Ilhas Faroer, (J) Islândia, (K) Groenlândia, (L) Vinland.

¹³ A Escandinávia se compõe dos países atuais, Islândia, Noruega, Suécia, Finlândia e Dinamarca.

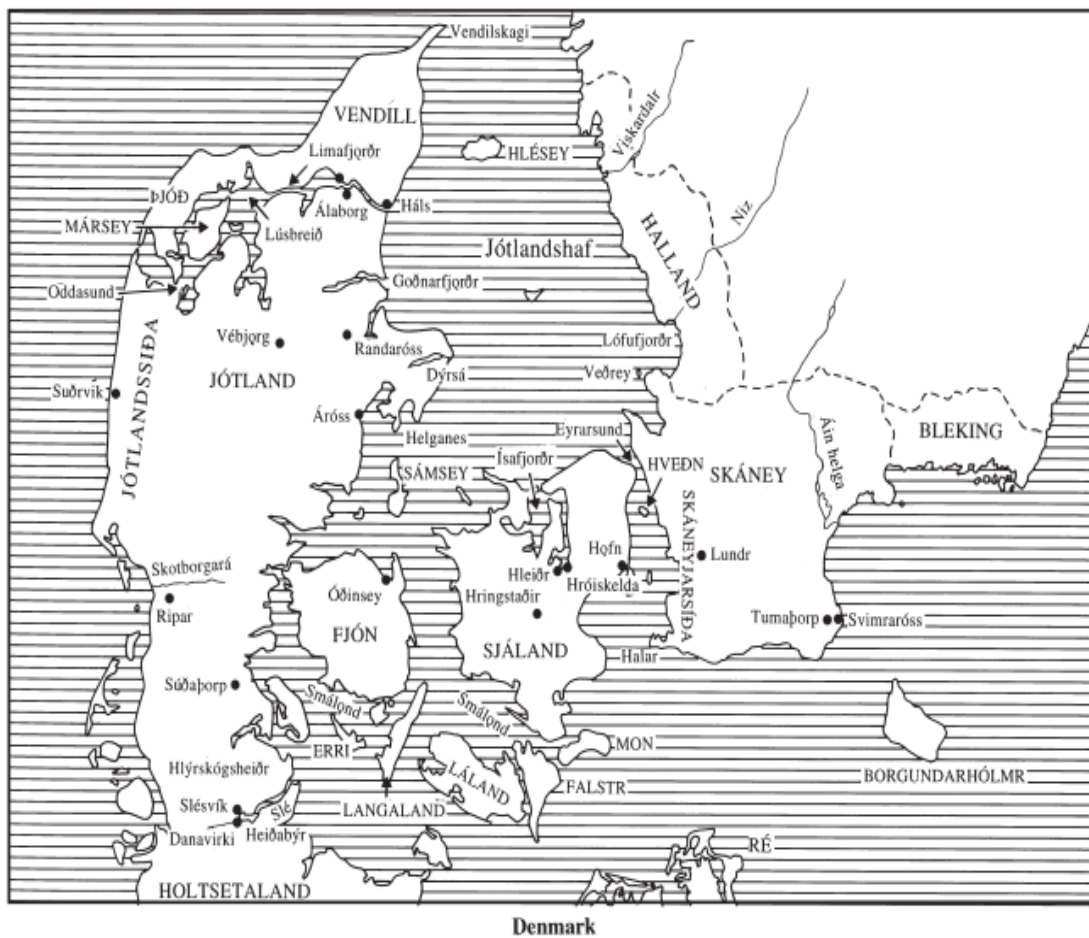
A Figura 5, a seguir, apresenta uma foto montada cinematograficamente de um navio viking Longboat, especificamente um Drakkar ou também chamado de navio-dragão, pelo fato de ter a serpente Jomurgandr (conhecida como a serpente do mundo) entalhada na proa do navio. Trata-se de um navio horizontal de grande manobrabilidade, próprio tanto para a navegação em águas rasas quanto em águas profundas, de mar aberto. Seu comprimento variava de 20 a 40 metros, possuía uma única vela quadrada e duas fileiras de remos, era aberto, de casco trincado, e tinha um remo leme na lateral da popa.



Figura 5: Longboat, um Drakkar Viking em Atividade
Fonte: Dominaelmar (2020).

Utilizamos essa imagem para ilustrarmos como é um navio viking Longboat Drakkar, reconstruído e fotografado nos dias de hoje, em tamanho real e com pessoas tripulando a mesma embarcação em mar aberto.

Já a Figura 6 representa o mapa do Mar Báltico e da Suécia retirados do livro *Heimskringla*, datado do período medieval, por meio do qual podemos entender como procedia a navegação viking através do Mar Báltico, que é o mar do norte da Europa.





Sweden and the Baltic

Figura 6: Mapa da Suécia Medieval e o Mar Báltico – Segundo O Heimskringla
 Fonte: Sturluson e Finlay (2011).

A Figura 7, a seguir, apresenta parte do mapa anterior, representado na Figura 6, só que aumentado para demonstrar as ilhas ao redor da Dinamarca no período medieval, retirado do *Heimskringla*. Nesse mapa, observamos a península de nome Skáney, que aparece no mapa da Suécia e do Mar Báltico.

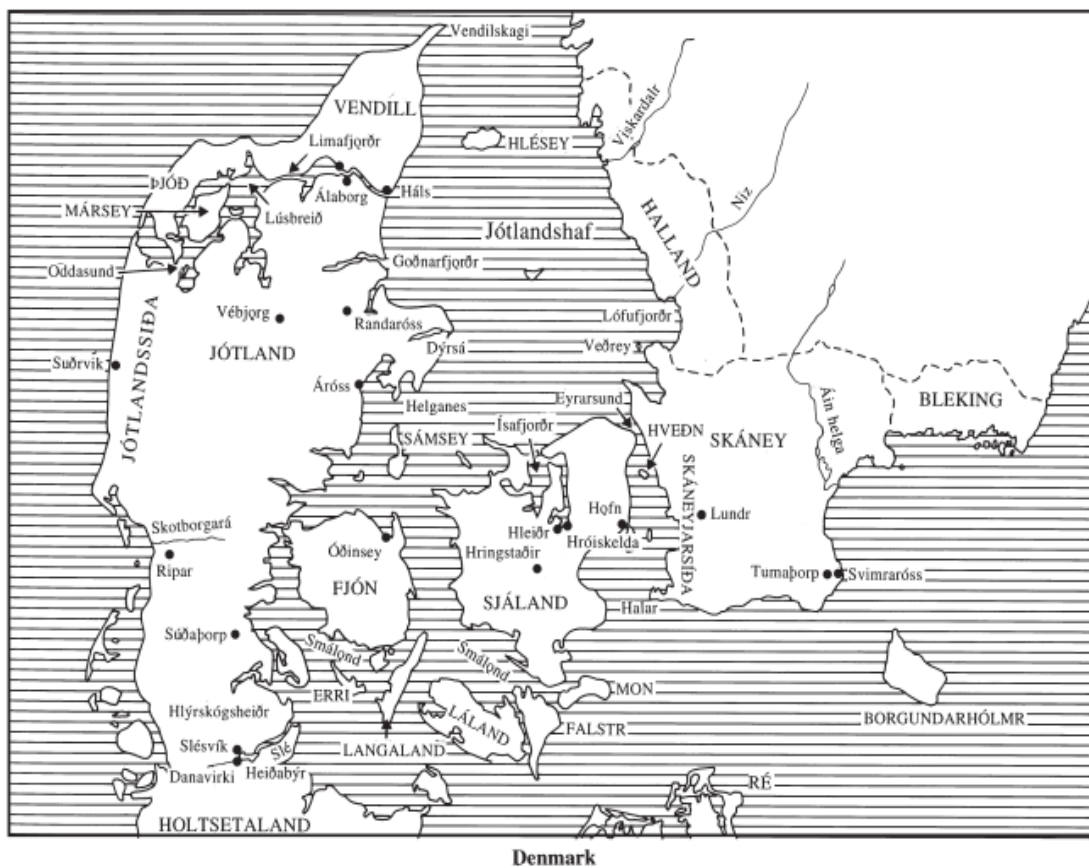


Figura 7: Mapa da Dinamarca Medieval – Segundo o Heimskringla
 Fonte: Sturluson e Finlay (2011).

A Figura 8, a seguir, representa o Mapa da Noruega Medieval. Por meio dele, é possível notar a Noruega a oeste, representada com suas praias, e, ao leste, muito embora o mapa não intitule, fica a Suécia. Noruega ao oeste e Suécia ao leste compõem uma península da parte norte da Europa, conectados ao Mar Báltico ao leste e ao sul.

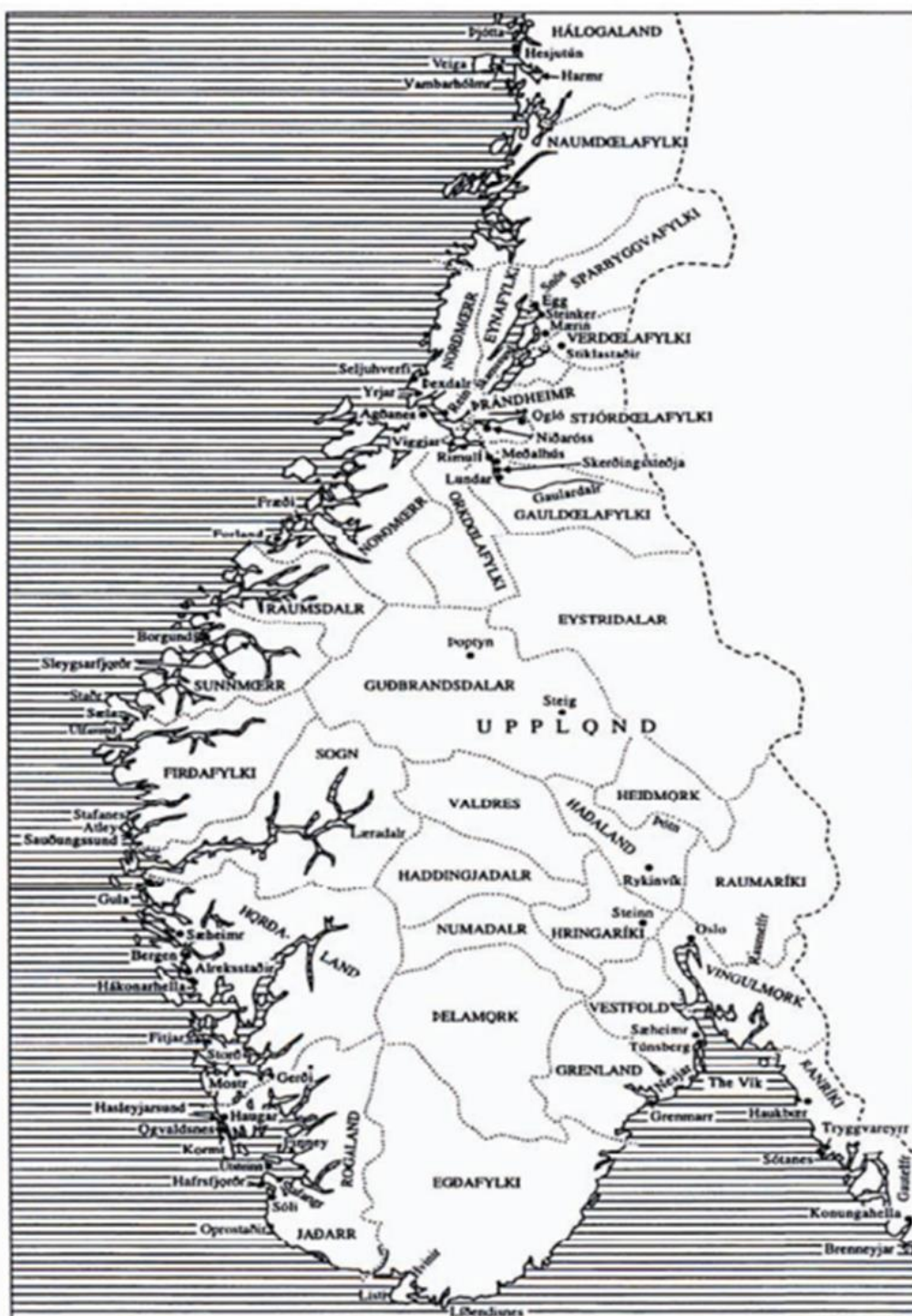


Figura 8: Mapa da Noruega Medieval – Segundo Heimskringla
 Fonte: Sturluson e Finlay (2011).

Acredita-se que, nos primórdios da Era Viking, existiu, de fato, um homem chamado Odin, que governou as terras ao leste da Ásia, em um lugar chamado Ásaland. Odin tinha dois irmãos, Vé e Víli, e também tinha uma esposa chamada Frigg, cujo nome Frigg deu origem à palavra “frígida”, que é o oposto de viril. O deus

Njord foi casado com Skadi. Esta mesma logo depois se separou dele e casou-se com o deus Odin. Juntos, tiveram vários filhos e um deles se chamava Saemingr, cujo lorde Jarl Hákon inn ríki (Jarl significa um título de nobreza) traçou sua linhagem ancestral até Saemingr, filho de Odin, e é aí que o mito de um Odin encarnado se liga à genealogia dos reis e nobres escandinavos, por meio desse elo genealógico com o próprio filho do deus Odin, de nome Saemingr. Também se acredita que os deuses Frey e Njord viveram entre os homens.

O filho do deus Frey (Yngvi-Freyr) ou Fjolnir foi o primeiro governante representado no *Heimskringla* e este era abençoado com prosperidade e paz. Em um banquete na fazenda de seu amigo, ele tropeçou bêbado e se afogou em um tonel de hidromel e ali morreu. À medida que o *Heimskringla* avança sua narrativa, o componente mítico, fantástico, transforma-se em uma descrição muito mais realista e factual dos acontecimentos. Como ocorre em uma parte do *Heimskringla*, na Ynglingla Saga, esse elemento fantástico é evidente, por exemplo, a história de um homem chamado Dagr, o filho do rei Dyggvi, que podia falar com pássaros e, quando mataram o papagaio de estimação dele, ele foi vingar a morte de sua ave amiga liderando uma tropa contra os fazendeiros locais. Ainda, a história de “Sveigdir filho de Fjolnir sucedeu o seu pai e morreu enquanto estava bêbado e diante de uma pedra foi enganado por um anão que abriu uma passagem na pedra e o trancou dentro da mesma quando Sveigdir entrou” (STURLUSON; FINLAY, 2011, p. 15).

2.2.1 Algumas Sagas Presentes no *Heimskringla*

Houve muitas histórias de mortes, conspirações e assassinatos que sempre se sucediam na “Ynglingla Saga” com a linhagem amaldiçoada do rei Vísburr pela magia da bruxa Huld, sempre repletas de traições e assassinatos, como algumas histórias que já foram narradas nesta ordem. Serão descritas aqui as principais intrigas dessa linhagem de nobres, e logo depois reis, em sua sucessão masculina, que continuamente têm um final trágico por causa da maldição de um colar de ouro e da obra de uma bruxa. Os integrantes dessa linhagem eram levados sempre a se depararem com conspirações e mortes súbitas, algumas delas sobrenaturais, outras vítimas de pérfidas traições. Todas as histórias seguem a mesma linha da tragédia

devido à maldição, então nos ateremos às histórias mais impressionantes e de maior relevância na amaldiçoada Saga dos Ynglingas (STURLUSON; FINLAY, 2011).

2.2.2 A Maldição de Huld da Saga Ynglingla e suas Consequências

Sturluson e Finlay (2011) destacam, no início do livro *Heimskringla*, na Saga Ynglingla dos primeiros reis da Noruega, a maldição da bruxa Huld, que amaldiçoa, por meio de um colar de ouro, toda uma linhagem nobre e sua descendência, por parte do primogênito masculino. A maldição é a parte fundamental da Saga Ynglingla, em que a linhagem dos Ynglingla de sucessão masculina é amaldiçoada pela iniciativa da filha de Audi, a mando da mesma pela bruxa Huld, contra Visburr e anteriormente contra seu pai Vanlandi, que também sofre um fim sobrenatural pelos feitiços da bruxa.

Conforme narram Sturluson e Finlay (2011), Vanlandi era o nome do filho de Sveigdir e reinou após o pai sobre toda a rica região de Uppsala. Dizia-se que ele era um valente guerreiro e que viajou muito pelo mundo. Esse rei veio a morrer porque sua esposa contratou a bruxa chamada Huld para incitá-lo a voltar para Lappland, onde estava sua esposa, ou então para matá-lo com magia. Vanlandi teve um súbito desejo de voltar para Lappland, mas seus amigos o impediram de fazê-lo. A bruxa Huld infligiu, por meio de magia, um sono pesado sobre Vanlandi. Este logo foi se deitar e sonhou que uma égua estava o atropelando. Ele nunca acordou e, então, morreu ali mesmo, com seus ossos fraturados.

Visburr, filho de Vanlandi, casou-se com a filha de Audi, o rico. Teve dois filhos com ela e a abandonou. Arrumou outra esposa, com a qual ele teve o filho de nome Dómaldi. Visburr foi amaldiçoado por sua ex-esposa com magia. Seu amuleto de ouro, um pesado e maciço colar, era uma peça de grande valor e, conforme a maldição, causaria a morte do melhor homem da família, tendo sido amaldiçoado por não pagar algo semelhante a um dote à mãe dos dois primeiros filhos. Huld, a bruxa, interveio com magia para que, na linhagem de Ynglingar, sempre houvesse matança de parentes¹⁴ após aquele momento, e assim foi concordado. Há um capítulo no *Heimskringla*, que é esse mesmo capítulo que trata sobre a Saga da linhagem Ynglingar, chamada “Ynglinga Saga”, que culmina com a morte de

¹⁴ Traduzido do Inglês “death of kinsman”, cuja palavra kinsman designa parentes ou pessoas do mesmo sangue.

Vanlandi causada por influência de Huld e, logo em seguida, com a morte de seu filho Vísburr (a partir do qual a maldição dos Ynglingas verdadeiramente começa), o qual foi queimado pelos próprios filhos do primeiro casamento, os netos de Vanlandi.

Sturluson e Finlay (2011, p. 18) registram que “Dómaldi sucedeu seu pai Vísburr e governou suas terras. Em seu tempo ali houve um período de fome e penúria em Svítjód”. Então os Svíar¹⁵ fizeram grandes sacrifícios na região de Uppsákir. Primeiramente, eles sacrificaram um boi, esperando satisfazer os deuses que trariam a fertilidade e a fartura da colheita, mas não adiantou. Depois, eles sacrificaram um homem, mas também não adiantou. Na terceira vez, houve um conselho que averiguou que a fome era culpa do rei Dómaldi, então sacrificaram o rei.

Nos registros de Sturluson (2011, p. 19-20),

O filho de Dómaldi, qual governou o reino em seguida, era chamado Dómarr. Ele governou os domínios por um longo tempo, e houveram (*sic.*) muitas boas colheitas e paz em seus dias” Ele morreu de doença em Uppsákir e foi cremado em um barco ao longo de um rio. Seu filho, que governou as terras depois, era chamado Dyggvi e também, assim como seu pai, nada foi dito sobre ele além de que morreu de doença. “A mãe de Dyggvi era Drótt filha do Rei Danpr, filho de Rígr, que era o primeiro a ser chamado Konungr “Rei” na língua nórdica, é daí que o título de rei surgiu, antes eram chamados de dróttnar “lordes” e suas esposas dróttningar “rainhas”.

O filho do rei Dyggvi que herdou o reino era chamado Dagr. Ele era um homem de sabedoria por meio da qual podia falar com pássaros. Possuía um pardal de estimação e conversava com o pássaro que voava para vários lugares e lhe dizia várias coisas. Um dia, um fazendeiro atirou uma pedra no pardal e o matou. Dagr soube do ocorrido através do sacrifício de um javali e foi vingar a morte de seu pássaro. Ele foi à fazenda, com uma grande tropa, e foi assassinado por uma escrava, que arremessou um tridente que o acertou na cabeça.

Agni era o filho de Dagr e assumiu a coroa. Era um excelente homem e poderoso em batalha. Ele enfrentou, em combate, o exército de uma região chamada Lappland. Esse exército era liderado por um homem chamado Frosti, o qual Agni derrotou, conseguindo na pilhagem grande fortuna, obtendo também a filha de Frosti, chamada Skjálf. Agni conseguiu o colar de ouro de Vísburr, objeto que foi previamente amaldiçoado pela ex-esposa deste. A esposa de Agni, Skjálf,

¹⁵ Svíar, plural Svíars, são os clérigos sacrificiais.

depois de um banquete, disse a ele para tomar cuidado com o colar de ouro. Então, o rei Agni apertou o colar em seu pescoço. Quando Agni dormia, Skjálfr amarrou uma corda no colar e o enforcou em uma árvore utilizando-se do colar.

Os dois filhos de Agni, os quais um deles poderia ser rei depois dele, eram chamados Alrekr e Eiríkr. Ambos os irmãos eram homens poderosos, grandes guerreiros e muito habilidosos. Esses dois irmãos eram extraordinários em cavalgar a cavalo.

Houve uma vez em que ambos foram cavalgar e saíram a galope em uns campos e nunca voltaram. Foi feita uma busca e ambos foram achados mortos com suas cabeças quebradas, não haviam sinais de armas, apenas os freios dos cavalos, sugerindo que ambos se mataram com os freios dos cavalos (STURLUSON, 2011, p. 23).

Os filhos de Alrekr, que herdaram o reinado em seguida em Svítjóð, eram Yngvi e Álfr. Yngvi era um poderoso guerreiro de grande popularidade, e seu irmão, o rei Álfr, ficou nos seus reinos e não tomava parte nos saques. Álfr era arrogante e calado, tinha uma esposa muito bonita, impressionante e cativante, chamada Bera. Yngvi, voltando de um saque, foi conversar com Bera enquanto o irmão dormia cedo, e houve uma troca de galanteios que, posteriormente, levou ao rei Álfr a atravessar uma espada em seu irmão Yngvi, que fez o mesmo com seu irmão Álfr, e ambos caíram mortos no salão do castelo.

2.2.3 Aun, o Rei de Duzentos e Vinte Anos

Nessa linhagem amaldiçoada, houve um homem,

Filho de Jorundr, qual foi rei na terra da Noruega chamada Svíar, era chamado de Aun ou Áni. Este rei era um homem “sábio” e muito apto a sacrifícios. Ele não era um guerreiro, e permanecia em seu território (...). Na época estavam governando a Dinamarca primeiramente Danr Inn Mikilláti então seu filho Fródi Inn Mikilláti (O Orgulhoso) ou Inn Fridsami (O Pacífico), e então seus filhos Hálfðan e Fridleifr. Hálfðan era o primogênito e liderava em todas as coisas (STURLUSON, 2011, p. 27).

Hálfðan foi em batalha liderando os exércitos da Dinamarca contra o Rei Aun. Houve vitórias e Hálfðan sempre ganhava. O Rei Aun fugiu para Gautland enquanto o Rei Hálfðan estava em Upsallir. Hálfðan governou em Upsallir por vinte anos, e logo morreu de doença. Então, o Rei Aun, depois de mais vinte anos,

retorna a Upsallir, quando já tinha sessenta anos. O Rei Aun, para aumentar seu tempo de vida, sacrificou um filho seu em nome de Odin e foi lhe dito que ele viveria mais sessenta anos. Entrava e saía guerra e o Rei Aun permanecia vivo. No segundo sacrifício, sessenta anos depois, foi revelado ao Rei Aun que ele viveria para sempre, desde que sacrificasse um filho a cada dez anos. Primeiramente, o Rei não conseguia andar; depois, não conseguia sair da cama, que era carregada com ele onde quer que fosse; depois, tinha de ser alimentado como se fosse um bebê. O Rei Aun viveu por 220 anos dessa forma, cada vez mais doente e cadavérico. Graças à intervenção do povo, o Rei Aun não conseguiu sacrificar seu décimo filho e não passou dos 220 anos de idade. Por essa razão, ficou conhecida como Ánasótt ou Doença de Áni, ou doença da velhice sem dor, a morte de alguém que morre de velhice.

2.2.4 O Fim da Maldição da Bruxa Huld

A Ynglingla Saga é repleta de mortes de parentes (traduzido para *kinsman deaths*) na linhagem de sucessão masculina. A maldição da bruxa Huld simplesmente perde sua força depois da última morte sobrenatural ou estranha de um rei chamado Gudrodr, que morre durante a celebração de um saque. Quando Gudrodr estava muito bêbado e o local estava muito escuro, Gudrodr saiu de um navio e trilhou um passadiço, quando um homem correu para ele e o atravessou com uma lança. Depois, à luz do dia, souberam que o assassino era o pajem da rainha Ása, a qual tinha sido casada com Gudrodr, como a resolução do saque.

O filho de Gudrodr era Ólafr, que morreu com uma dor na perna devido provavelmente à uma infecção ou gangrena, doença comum antes do surgimento da penicilina. O seu irmão mais novo na linha de sucessão, o rei Hálfdan Svarti ou Hálfdan (Cabelos Negros), foi o primeiro rei da longa linhagem da Saga Ynglingla a sair da maldição, e, na lista de reis anexados, é a partir de Hálfdan, o Negro, que começa a linhagem que culminaria com Ólaf Tryggvason e o Santo Ólaf Helgi, conhecido como São Olavo, que cristianizaram a Escandinávia.

2.2.5 O Destino de Hálfdan e seu Legado

A esposa do rei Hálfdan era muito inteligente e tinha os mais diversos sonhos, então o rei Hálfdan, com inveja desses sonhos da esposa, consultou um sábio e este disse que Hálfdan teria sonhos, se dormisse em um chiqueiro, e assim foi feito. O rei Hálfdan, Cabelos Negros, então sonhou que ele tinha um cabelo enorme, com mechas de todas as cores, mechas até a cintura, mechas até os joelhos e algumas mechas como chifres na cabeça. Quando Hálfdan perguntou ao sábio sobre o significado do sonho, a ele foi dito que os cabelos e as mechas significavam que ele teria uma longa linhagem e que, a partir dele, surgiria uma longa e poderosa linhagem de reis, o que se comprovou com sua sucessão até o Santo Olavo, e adiante, passando por grandes reis de suma importância. O rei Hálfdan e alguns de sua comitiva pessoal morreram por atravessarem um lago de gelo na primavera enquanto o gelo derretia. O gelo cedeu e eles se afogaram no lago congelado.

O filho de Hálfdan, o Haraldr Hárfagri (Cabelos-Belos), motivado para ganhar o amor de uma princesa chamada Gyda, filha do rei Eiríkr de Hordaland, a qual não se casaria e não cederia sua virgindade para um rei que segundo ela não era rei, era um simples senhor de terras, assim como vários outros que se diziam “reis”, mas não governavam toda a Noruega. Sob essa motivação, Haraldr Hárfagri, filho de Hálfdan, conquistou e governou toda a Noruega como rei e líder máximo, e se casou com várias esposas e teve vários filhos que governavam toda a Noruega. A esposa Gunnhildr era a mais poderosa e influente das esposas de Haraldr Cabelos-Belos, e os reis que se sucederam dele eram conhecidos como os filhos de Gunnhildr, que dividiram entre eles, de forma amistosa (como se faz entre irmãos), todas as terras da Noruega.

O filho de Eiríkr Blóðøx (Machado de Sangue), neto de Haraldr Hárfagri (Cabelos-Belos), chamava-se Hákon Góði (o Bom). Dizia-se que Hákon, o Bom, era um bom cristão, mas, na verdade, era profundamente enraizado pelo paganismo nórdico. Odínista de fato, que, mesmo sendo cristianizado, morreu em batalha como um verdadeiro viking morreria.

Antes de uma batalha contra os filhos de Gunnhildr, aos seus irmãos ele preparou. Lutou muito ferozmente e, antes, na preparação para a luta, Hákon, o Bom, vestiu seu escudo, embainhou sua espada, colocou um elmo dourado e uma arma de haste na mão. Logo depois de o combate começar, ele tirou sua cota de

malha, enquanto flechas e machados voavam como neve de inverno, e uma flecha o acertou no braço. Esse ferimento veio a matar o valente Hákon, o Bom.

Embora tenha vivido como um bom cristão, veio a morrer como um guerreiro viking que intencionalmente busca a Boa Morte, uma morte em batalha que esse rei escolheu ao tirar a armadura após o início do confronto, sabendo claramente que, vitorioso ou não, a chance de perecer em batalha era grande, caso fosse atingido. Bravura ou estupidez, isso resultou na “Boa Morte” de Hákon Góði, que, embora convertido ao cristianismo, se decidiu pela morte em batalha, escolhendo o paraíso de Odin, a Valhalla, em vez do Céu cristão.

Esses eventos sobrenaturais, místicos, subjetivos, até invisíveis aqui relatados têm uma importância imensa no que se refere à religião, ao sobrenatural e ao imaginário viking, onde havia, ou acreditava-se haver, um elemento intangível e espiritual que era tão poderoso quanto a espada, os números de soldados ou a força naval dos drakkares¹⁶, sustentando o “aspecto invisível da guerra”, para usarmos aqui os termos de Miranda (2014). Seja um feitiço lançado no inimigo, uma maldição de uma bruxa, um colar amaldiçoado, a fúria incontável oriunda de estado de transe espiritual do guerreiro Berserk frenético ou de um Úlfhéðin com seu escudo tingido de sangue, todos esses elementos místicos, na Escandinávia Medieval, orbitam em torno da figura de Odin, sendo assim também nas mesmas crenças pagãs da espiritualidade nórdica. A espiritualidade odinista hoje retoma seu espaço gradativamente por meio da religião Àsatru e dos movimentos neopagãos da cultura nórdica, passada de pai para filho e de mãe para filha em núcleos familiares tradicionalmente odinistas neopagãos, ao longo da Europa principalmente.

Odin e sua crença, como religião de origem escandinava, compôs e ainda compõem um poderoso conjunto de crenças, tradições, virtudes, valores e estilo de vida, apontando para o legado invisível da cultura viking. Há a devoção espiritual a divindades e crenças em aspectos invisíveis, como a Boa Morte ou a Fúria Berserk, até mesmo em maldições e feitiços, mortes causadas por magia e toda a sorte das mais variadas manifestações sobrenaturais, transcendentais, metafísicas e inexplicáveis, que, na cultura escandinava, compõem uma lógica própria sempre em

¹⁶ Drakkares, plural de Drakkar, é uma variação do navio “longboat”, usados comumente pelos Vikings. Existem uma série de variações dos longboats, dentre elas, o Karvi, o Snekkja, o Skeid e o Drakkar. Todos esses navios eram movidos a remo e a velas, hábeis em navegar tanto em mar aberto quanto em águas rasas de vários rios.

torno de Odin. Sem os deuses nórdicos, e principalmente sem Odin, essa mesma lógica sobrenatural tal como ela é não existiria.

Entendemos que a imagem do viking refletida nas telas do cinema pode ser tão apaixonante, inspiradora e instigante quanto o próprio viking histórico. Sua vida social no âmbito de sua cultura e de suas crenças mitológicas serviam de base para noções teológicas relacionadas com a crença nos deuses e em Odin. A junção do aspecto cultural e da vivência do povo viking com o aspecto mitológico/teológico inerente às suas crenças no divino e na origem do mundo e das coisas pertinentes ao mundo, compõem juntos as duas dimensões que foram e serão percorridas neste trabalho quanto ao viking do mundo real.

O viking real que existiu é representado no cinema de forma imersiva e atmosférica. Também a crueza de sua violência é apresentada, em sua forma única, como é a violência no período da Idade Média, que estava por toda a parte e saturava o mundo permeando a interação dos homens entre si e com a natureza ao seu redor. Conforme as palavras de Rust (2021, p.227): “A exposição à violência no período Medieval era contínua, era algo que as pessoas faziam ao mundo, não o que o mundo fazia com elas”.

É esse viking real, tingido com essas cores que desvelamos historicamente, utilizando-nos do cinema e da ficção como meio para puxarmos o fio da meada para um aprofundamento histórico e científico sobre quem foram e sobre o que representaram os verdadeiros vikings no passado medieval, conforme veremos no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3

3 CULTURA RELIGIOSA PAGÃ DO POVO VIKING: FICÇÃO OU HISTÓRIA?

Este capítulo trata da cultura religiosa e pagã do povo viking e aqui buscamos discutir se a existência manifesta desse povo se configura como ficção ou como história. A seguir, a Figura 9 apresenta nosso ponto de partida para aprofundarmos nesta discussão.



Figura 9: Poster da *Série Vikings* da Netflix

Fonte: Vikings season 3 poster – Google Search: Vikings, Ragnar lothbrok vikings, Series y películas (2020).

O primeiro filme que mostrou os vikings ao mundo foi a produção americana de 1928, *O Viking*. Uma produção muito simples para a época em que foi filmada e

que relata a figura do viking Leif Ericsson, interpretado por Donald Crisp, na qual ele deixa a Noruega e vai em busca de novas terras, mais precisamente partindo rumo ao oeste da Groelândia. O filme se direciona para a criação do estereótipo de violência, retratando lutas e contendas, onde o pai do protagonista é Erick, o Vermelho, interpretado por Anders Randolf. Também, menciona o evento da conversão ao cristianismo. Foi um dos primeiros filmes coloridos com a tecnologia *technicolor*. Para Jacques Aumont (1993, p. 313), o prazer da imagem é indissociável de um provável prazer do criador da imagem. Sendo assim, autor e receptor dialogam a respeito do conteúdo da obra, assunto que será tratado quando da discussão sobre a como material de estudo, no que se refere à comunicação visual, trazendo alguns conceitos relacionados a essa ciência.

3.1 CINEMA, REPRESENTAÇÕES IMAGÉTICAS, USO E RECEPÇÃO DO PASSADO: UM OLHAR HISTÓRICO SOB A INFLUÊNCIA DO OBSERVADOR

Ferro (*apud* NÓVOA; FRESSATO; FEIGELSON, 2009) compreende que a oposição tradicional entre a ficção e o documento pode ser julgada tão artificial quanto a que opõe o escrito e a imagem, ou inclusive o sonoro e o mudo, a política e o jornal noticiário, a representação noticiada e seu comentário, o real e a ficção. Esse mesmo autor, um dos pioneiros a refletir sobre a problemática da relação entre cinema e sociedade, afirma: “O filme, imagem ou não da realidade, documento ou ficção, intriga autêntica ou pura invenção, é história” (FERRO *apud* NÓVOA; FRESSATO; FEIGELSON, 2009, p. 203).

Marc Ferro foi um historiador que nasceu em Paris, em 24 de dezembro de 1924, e faleceu, em 21 de abril de 2021, aos 96 anos de idade. Ferro foi um dos principais nomes da terceira geração da "Escola dos Annales". Ficou conhecido por ter sido o pioneiro, no universo historiográfico, a teorizar e aplicar o estudo da chamada relação cinema-história. Formado em História, Marc Ferro foi um especialista em História contemporânea, designadamente da Primeira Grande Guerra e da Revolução Soviética.

Hunt (1992, p. 105) registra que Clifford Geertz trabalha com teatro na perspectiva histórica e que Biersack afirma que, quanto ao teatro e sua relação com a história, a falta de rigor metodológico de Geertz e os dilemas epistemológicos da

estrutura original, a hermenêutica, deixa a análise cultural vulnerável aos céticos que permanecem “alérgicos”, como diz Geertz, “a tudo o que seja literário ou inexato”.

Ao acompanharmos a *Série Vikings*, percebemos o papel ativo do receptor ao interpretar individualmente aquilo a que assiste ao longo dos episódios do seriado. Nas palavras de Nóvoa, Fressato e Feigelson (2009, p. 35),

O espectador está sempre só perante a imagem (...). O diálogo que se estabelece entre o espectador e a imagem é sempre profundamente pessoal (podemos lembrar a popular frase que diz que “cada espectador vê um filme, o seu filme”), pelo que constatamos que há uma forma peculiar de interpretar e viver as imagens, de tal forma que aspectos significativos ou fundamentais para uma pessoa, parecem para outra pessoa totalmente irrelevantes.

O cinema (assim como as séries de televisão) é antes de tudo um espetáculo e, salvo exceções, o filme (e a série) não é concebido para ser um documento histórico. É feito, em primeiro lugar, para ser vendido e não para ser conservado em um museu, ainda menos em arquivos. Como expressam Nóvoa, Fressato e Feigelson (2009, p. 111), foram produzidas “(...)grandes categorias de classificação reformuladas há alguns decênios pela televisão: jornais televisivos para informar, documentários para educar, ficção para distrair”. Não obstante isso, nada o impede de esses veículos deterem funções sociais diferenciadas.

Assim, utilizarmos o cinema como forma de abordarmos um tema histórico específico implica em diferenciarmos o formato do filme do formato do documentário. O documentário foi feito para informar e analisar um conteúdo de forma factual. Já o filme de cinema, assim como uma série de televisão, que, ainda mais que o próprio documentário científico foi feito para ser um produto do entretenimento a ser consumido como mercadoria e não para ser um referencial de informações de um passado histórico exposto de maneira científica, precisa ser realista.

Os fatos na narrativa da *Série Vikings* do Netflix, por exemplo, podem ser apresentados de forma embaralhada, anacrônica, romantizada, com certas perspectivas que não eram proeminentes do passado histórico e só o são em tempos recentes (como a questão de gênero, a postura e a função feminina, a questão étnica e racial). Os dados históricos se distorcem, o figurino não é adequado, certos aspectos não são historicamente fiéis à realidade, e assim por diante. Todavia, o importante é realmente a oportunidade de ouvirmos/vermos uma boa história, que, além de tudo, é fundamentada na realidade, no passado medievo,

e não esperarmos que a *Série Vikings* seja uma fonte de pesquisa histórica fidedigna para produzirmos análises (sem maiores estudos de sua essência) de âmbito acadêmico.

Para se reconhecer o caráter ainda mais impactante do estudo da relação cinema-história, um dos maiores gêneros dos dias recentes da produção cinematográfica é justamente o “gênero histórico”. Seu interesse parece duplo para os produtores, pois permite montar grandes espetáculos, tendo um álibi educativo. Segundo as declarações daqueles que o vendem e daqueles que o fazem, o cinema tem a vocação de ser testemunha viva não somente de um presente que ele vai perpetuar a lembrança (através das tomadas de cenas de seu tempo), mas mesmo de um passado que ele pensa poder reconstruir melhor que todo e qualquer discurso (LAGNY, 1999).

Segundo Nóvoa, Fressato e Feigelson (2009) afirmam, o capitalismo e seus investidores puderam encontrar no cinema um celeiro para que, então, pudessem reproduzir seus lucros de forma ampliada. Já os líderes políticos e o próprio Estado logo puderam perceber a extraordinária potencialidade advinda dos meios de comunicação e particularmente do cinema, em toda a sua dimensão, e então passaram a utilizá-los de forma a veicular suas ideologias, concepções políticas, seus valores, e assim por diante.

Um dos fenômenos fundamentais que podemos perceber, no qual claramente se viu confrontada a população do planeta sem se dar conta disso, foi o fato de que hoje, na “modernidade líquida” do capitalismo, para citar o conceito de Bauman (2001), o capital, que de tudo se apropria e torna as relações sociais, econômicas e de produção frágeis, fugazes e maleáveis, estandardizou o tempo do “descanso”, dele também se apropriando, criando assim uma indústria própria para o tempo de ócio do trabalhador (num paradoxo em que, mesmo fora do trabalho, o indivíduo ainda está dentro da lógica do capital). O descanso apropriado como mercadoria surge, nesse câmbio, como uma indústria e todo um trabalho para o lazer e o ócio é feito com a mesma lógica capitalista, dentro e fora do expediente de trabalho. Em outras palavras, o capital se apropriou do tempo de descanso com a mercadoria do entretenimento.

Ainda segundo registram Nóvoa, Fressato e Feigelson (2009), o cinema, produzido pela indústria cultural, age sobre a população, geralmente como elemento de vulgarização, alienando as grandes massas, embotando suas consciências pela

disseminação de falsas consciências. Interferindo na estética e na arte que é reproduzida, utilizando-se da massificação de diversos clichês, a indústria cultural acabou por quase que eliminar, na essência da arte, o que é a ideia, uma das características inerentes às obras artísticas.

Adorno e Horkheimer (1985, p. 91) afirmam que “A técnica que tudo padroniza (...) transforma o filme num prolongamento estandardizado da vida sob o capitalismo”. Segundo esses pensadores, os espectadores tendem a transformar suas vivências numa espécie de apêndice dos filmes a que eles assistem, sendo “adestrados” pela obra cinematográfica, identificando-a imediatamente como a realidade. Os filmes, assim como todas as manifestações da indústria cultural, são marcados pelo lugar-comum, pela banalização, pela vulgarização, muito além da mera simplicidade, sendo fáceis de serem consumidos, porque reproduzem o senso comum médio das grandes massas.

Patriota (2008) discute que Charles Langlois e Charles Seignobos, representantes da escola metódica francesa, reconheceram a pertinência da utilização da “obra de arte” como objeto da pesquisa histórica, conquanto sujeito a uma série de restrições. Bloch (*apud* PATRIOTA, 2008, p. 28-9) foi engendrado pela armadilha que ele próprio evidenciou, segundo suas palavras: “As relações que unem a expressão plástica aos outros aspectos de uma civilização permanecem mal conhecidas, consideraremos elas de tal modo complexas suscetíveis a divergências que tivemos que deixar aqui de lado”.

Diversos artigos dos últimos números dos *Annales* exprimem a perplexidade e inquietação dos “historiadores” diante da Arte ou da Literatura. Pensavam que pode existir uma história em que o fato plástico pode ser encarado como um acessório, mas resolveram não ultrapassar a posição reservada de Marc Bloch, citado por Patriota (2008). Qual é o lugar da criação artística para a História Cultural? Certamente sua aproximação requer a utilização de métodos e técnicas quanto aos procedimentos relativos ao tratamento da documentação e ao diálogo com a bibliografia especializada (PATRIOTA, 2008).

Além disso, qual é a especificidade do historiador que elege, como documento central de sua pesquisa, a obra de arte? Esse profissional, ao contrário de seus colegas que recuperam originais inéditos nos arquivos, dificilmente será o primeiro leitor do documento selecionado. Na maioria das vezes, o objeto da pesquisa está inserido num sistema de referências em que já se separou o joio do

trigo. Caberá ao estudioso dar ao seu objeto um tratamento adequado aos procedimentos inerentes da pesquisa histórica sempre sujeito a verificações posteriores (PATRIOTA, 2008).

Os trabalhos analisados que partiram da teoria corrente de pensamento iniciada na França desde 1970, denominada “cinema-história”, tendo à frente Marc Ferro, da terceira geração dos *Annales*, contribuíram para se aprofundarem os estudos desenvolvidos que impulsionaram a construção de uma linha metodológica que coloca a produção cinematográfica como fonte de pesquisas. É a partir dessa reflexão inicial sobre a relação entre história e cinema que iniciamos o nosso ponto de partida da análise da *Série Viking*, tema de nossas próximas seções.

3.2 SÉRIE VIKINGS: BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE O PERSONAGEM FLOKI

A *Série Vikings* despontou, na última década, como um fenômeno de entretenimento importante e de grande popularidade entre as atrações televisivas e também transmitidas via *streaming*. Lançada em 2013¹⁷, *Vikings* foi escrita e criada por Michael Hirst, que também já havia dirigido outros dramas históricos, como *The Tudors* (2007-2010) e *Elizabeth* (1986), no canal televisivo *History Channel*. Trata-se de uma produção irlando-canadense, com equipe da América do Norte e Ilhas Britânicas, sendo o elenco de diversos países: australianos, estadunidenses, escandinavos, britânicos, canadenses etc. Só a sua primeira temporada contou com um orçamento de quarenta milhões de dólares, o que demonstra um alto grau de investimento.

Como já colocado, a série é inspirada em determinadas sagas do viking Ragnar Lodbrok, um dos mais notáveis guerreiros nórdicos, também conhecido como flagelo da França e da Inglaterra. À luz desse personagem, são contadas a história, a cultura e a sociabilidade da cultura viking, reconstruindo muito de seus mitos, modos de agir, guerras etc.

Tracy (2015, p. 15) expressa que,

¹⁷ A série é lançada no dia 03 de março de 2013 e finaliza a sua última temporada em 30 de dezembro de 2020, totalizando seis temporadas.

Dentre as mais recentes adaptações que tentaram capturar as nuances da sociedade da Era Viking, nenhuma foi tão consagrada como Vikings. Mais do que glorificar a violência como uma norma social, como filmes anteriores costumavam fazer, Vikings tenta apresentar atos sangrentos dentro de seu contexto social — num quadro mais metafórico do comportamento humano. Vikings enfatiza a capacidade para a brutalidade em qualquer sociedade.

Entre os principais aspectos destrinchados na série está o religioso. Este é, sem dúvidas, o foco do nosso interesse na presente pesquisa. Trataremos desse aspecto a seguir.

Na *Série Vikings*, o personagem Floki é uma figura que, na sua essência, é amplamente voltado à religião nórdica pagã, ao culto dos deuses nórdicos e a Odin. Ele se assemelha, em seus trejeitos marcantes, com o deus Loki e acredita indubitavelmente na presença e influência dos deuses no mundo.

Palamin (2015) afirma que, ao longo de suas três primeiras temporadas, o seriado *Vikings* abordou diversas narrativas mitológicas escandinavas, com alguns elementos da realidade histórica que foram representadas em seus personagens ou mesmo mitos contados por eles. Sem dúvida, o personagem que mais apresenta tal abordagem mitológica é o construtor de barcos Floki. Já em sua primeira menção na série, quando Ragnar leva seu filho Björn para conhecer Floki, este indaga — “Floki? Como o deus Loki? e Ragnar responde: — “Sim, mas diferente”, — “Como diferente?”, Björn pergunta. — “Ele não é um deus”, responde Ragnar. Podemos entender, de certo modo, que essa fala inicial dita o rumo do personagem ao longo do seriado: Floki se assemelha, em diversos aspectos, com o deus Loki, mas não se trata do deus em si. A seguir, a Figura 10 ilustra isso.



Figura 10: Imagem – Personagem Floki na *Série Viking*
Fonte: <https://nerdbreak.com.br/2017/06/01/vikings-floki-o-viking-mistico/> (2023).

Gustaf Caspar Orm Skarsgård, o ator que interpreta Floki, é franzino e dá ao personagem seus trejeitos sombrios, de observador, como alguém que está sempre tramando algo e, ao mesmo tempo, se apresenta cômico. Nesse e em outros aspectos (como, por exemplo, seu estilo de luta, ao usar um pequeno machado e uma pequena espada) difere, claramente, dos outros personagens, ao longo da série. Etimologicamente, o nome Floki significa “Tufo de cabelo” e, curiosamente, o ator possui somente um tufo de cabelo no topo de sua cabeça. Na realidade, concluímos que é bem provável que a escolha do ator e a manutenção de tal característica seja proposital.

O mitólogo holandês Jan de Vries foi o primeiro a considerar a figura do deus Loki dentro do conceito de *trickster*. Queiroz (1991, p. 94) descreve que,

Em geral, o *trickster* é o herói embusteiro, artiloso, cômico, pregador de peças, protagonista de façanhas que se situam, dependendo da narrativa, num passado mítico ou no tempo presente. A trajetória deste personagem é pautada pela sucessão de boas e más ações, ora atuando em benefício dos homens, ora prejudicando-os, despertando-lhes, por consequência, sentimentos de admiração e respeito, por um lado, e de indignação e temor, por outro.

O autor ainda afirma que o *trickster* seria um intermediário entre deuses e homens e também afirma que seria “um ator solitário que, em última análise, atua sempre em benefício do grupo como um todo” (QUEIROZ, 1991, p. 93-107). Durante toda a série, ao longo das seis temporadas, uma das características do personagem Floki, que fica mais evidente principalmente na segunda e terceira temporadas, é a sua inegável relação com a religiosidade nórdica. Segundo Palamin (2015), Floki crê veementemente na existência e na ação dos deuses no mundo terreno, a ponto de ele dizer, no sexto episódio da terceira temporada: “alguns homens desejam mulheres, Helga, alguns desejam o ouro, mas eu apenas desejo agradar aos deuses”.

Nesse caso, a imagem do personagem Floki, construída na *Série Vikings*, é uma contraposição ao estereótipo genérico da figura rude do viking, trazendo irreverência e admiração pelo público, agradando, nas mídias cinematográficas, pela plasticidade de suas formas como objeto de consumo.

3.3 A CRENÇA EM ODIN ATÉ A MORTE DO PERSONAGEM RAGNAR LOTHBROK REPRESENTADO NA *SÉRIE VIKINGS*

Para efeito de ilustração, apresentamos a seguir a Figura 11, com a fotografia do Ragnar Lothbrok, na *Série Vikings*.



Figura 11: Foto do Ragnar Lothbrok da *Série Vikings*

Fonte: <www.mitoselendas.com.br>. Ragnar Lothbrok / Lodbrok (Vikings), a História Real: Sua Vida, Morte, Esposa e Filhos.

De acordo com Sauders (2014, p. 34), em *Correspondences*, podemos perceber que, na *Série Vikings*, a religião é um componente fundamental de quase todos os episódios; a maior parte do drama emocional depende de questões de fé. De acordo com este crítico da série, “A religião dos povos nórdicos [...] é apresentada não como uma fachada externa, mas como uma força dirigente em suas decisões — a noção de Valhalla e de uma boa morte, por exemplo, está presente em todo lugar”. Na cena de abertura do episódio 1 “Ritos de passagem”, Ragnar vê, em um devaneio, um Odin austero, o Pai-de-Todos, regente do panteão asgardiano e deidade suprema do paganismo nórdico, vagando por um campo de batalha repleto de cadáveres ao leste da região báltica. Ele é acompanhado, no momento, pelas valquírias fantasmagóricas, as quais reivindicam as almas dos heróis que tombaram em batalha.

Tanto de uma perspectiva textual quanto visual, em toda a sua intencionalidade, a *Série Vikings*, com sua glorificação sem remorso do paganismo

escandinavo nórdico, profere sua crítica amarga ao catolicismo apostólico romano saxão.

Há muito tempo nas representações fílmicas, pagãos têm servido como sendo o “Outro”. Em diversos filmes de ação e na decorrência da trama, têm sido destinados ao aniquilamento por um protagonista guerreiro trajando uma armadura brilhante. Conforme aponta o crítico de filme Ross Crawford (FERREIRA, 2015), as representações hollywoodianas da fé medieval geralmente lançam um protagonista ateu (ou anacronicamente secular), que, em sua jornada, trabalha contra as influências corruptas de hierarquias religiosas. Porém, Ragnar Lotbrok é genuíno — até fervoroso — em sua crença; dessa forma, “Vikings desafia o telespectador a se envolver com o contexto teológico de ambas as culturas”. Esse engajamento é particularmente interessante quando pagãos e cristãos são contrapostos diretamente, e o telespectador é encorajado a se identificar com o primeiro grupo devido à perspectiva protagonizada pelos heróis da narrativa.

Ao se empregar a análise midiática em seus pormenores, vemos que as reuniões religiosas vikings são demonstradas em cores quentes e receptivas, sugerindo alegria e camaradagem. Por exemplo, a beleza de Uppsala é representada pela filmagem propositalmente como um paraíso asgardiano, nada menos do que visualmente arrebatador. As funções religiosas cristãs, por outro lado, são retratadas cinza, solenes e frias. Atores, coadjuvantes e figurantes que representam os saxões são sempre pálidos, inexperientes e quase que subnutridos em aparência (exceto por Aelle, que é retratado como um vilão gordo e suado); em contrapartida, os nórdicos são bronzeados, robustos e confiantes.

A partir de um ponto de vista ideológico, os cristãos – quando invocam sua fé – são apresentados como hipócritas, vaidosos e vingativos. Críticas da série reconhecem que o programa de fato desconstrói o tratamento padrão da fé medieval.

A primeira cena da série, logo no primeiro episódio, retrata uma batalha em que Ragnar e seu irmão Rollo derrotam um grupo de guerreiros no leste europeu. Nesse momento, o protagonista tem devaneios no qual vê o deus Odin juntamente com um grupo de valquírias escolhendo os combatentes mortos na contenda (Figura 12).



Figura 12: Primeira Cena do Episódio I: Valquírias recolhendo os mortos
Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020).

A representação de Odin condiz muito com os relatos das fontes literárias, as quais o descrevem como um velho caolho, com um chapéu de abas longas na cabeça, vestindo um manto azul ou preto com os corvos Hugin e Munin sobre os ombros, portando a lança gungnir. Podemos encontrar as principais fontes escritas sobre o deus contidas na Edda Poética, Edda em Prosa, *Ynglynga Saga*, *Volsunga Saga* e *Gesta Danorum*.

Ainda no tocante à religiosidade, a temporada 1, no episódio 8, relata a visita ao templo de Uppsala na Suécia. A produção dessa cena se baseia na obra *Gesta Hammaburgensis* de Adão de Bremem(2014). Seguindo o relato da obra, a série demonstra o templo adornado com ouro, as estátuas dos deuses Thor, Odin e Frey, demonstra também os sacrifícios tanto de animais quanto de humanos que eram feitos por enforcamentos realizados nas árvores ao entorno do templo (Figura 13), os ritos orgiásticos destinados a Frey e os rituais religiosos feitos pelos sacerdotes não profissionais, os *goði*.



Figura 13: Imagem da Cena de Sacrifício de Humanos Feitos por Enforcamento em Torno do Templo (Episódio 8, Temporada 1)

Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020).

De acordo com Maltauro (2015), dentre os problemas apresentados no episódio, inicialmente está a própria veracidade não confirmada da existência do templo em Uppsala, tal como descrito por Bremem(2014), já que muitos pesquisadores, hoje, não são unânimes em afirmar que ele realmente tenha existido, sendo que o próprio cronista não foi testemunha ocular dos fatos que descreveu. Os rituais apresentados no episódio, de maneira geral, são estereotipados e imprecisos, alguns lembrando, em muito, missas e ritos cristãos. Uma das maiores imprecisões da série certamente é a que circunda os próprios sacerdotes, tanto do templo quanto do residente na vila. Os de Uppsala lembram muito alguns monges cristãos, todos com a cabeça raspada e vestidos com roupas semelhantes a batinas; já o sacerdote da vila é apresentado como um ser monstruoso, sendo visivelmente uma cópia dos oráculos apresentados no filme sobre a Batalha de Termópilas denominado 300 (SNYDER, 2007).

O consenso entre pesquisadores é de que não havia uma classe profissional entre os nórdicos, sendo os cultos domésticos realizados pelo chefe da família e os públicos realizados por líderes locais, exercidos pelos *goði*, que consiste em um título dado a sacerdotes voluntários não profissionais que resolviam contendas legais e tinham o *status* de um sacerdote, sem que tivessem, para isso, de terem tido consagrada uma iniciação própria. Já as práticas divinatórias e a magia eram praticadas tanto por homens quanto por mulheres versados nessas artes e descritos

em grande quantidade nas sagas, muito embora fosse considerado covarde e até efeminado um homem que fosse versado em magia. Langer (2018), citando o pesquisador Preben Sørensen, relata que existiriam três significados para o termo *arg/ragr*: perversidade sexual (penetração anal); versado em feitiçaria; covarde/efeminado.

O último aspecto ligado à religiosidade que pontuaremos se refere aos rituais de sacrifício presentes na série. Rituais de sacrifício tanto de animais quanto de humanos são bem atestados nas fontes escritas e arqueológicas, principalmente na Escandinávia, durante a era do ferro. Os sacrifícios apresentados no templo de Uppsala e o feito por Lagertha, embora estereotipados, apresentam uma certa consistência.

Na temporada 2, no episódio 6, é apresentado um casamento cristão ao mesmo tempo em que há um casamento pagão, que é o casamento do personagem Floki (Figura 14).



Figura 14: Cena do Casamento de Floki (Episódio 6, Temporada 2)

Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020).

Podemos perceber que, nos costumes do viking histórico, nas duas religiões, a mulher tinha papel social mais valorizado na sociedade pagã, assim como mais direitos matrimoniais. Em ambas as sociedades, o casamento consistia em uma aliança entre duas famílias e uma comunhão de bens de ambas as partes, o que, na série, é simbolizada por duas espadas, uma representando a guarda do pai e a outra representando a guarda do marido, além da troca de alianças.

Langer (2018), em seu livro *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, relata que, nos costumes escandinavos da vida real, o casamento era um acordo entre a família da noiva e a família do noivo. O cortejo poderia ocorrer de várias maneiras, como visitas do homem à casa da mulher, conversas com a mulher e até poemas de louvor à mulher em famílias mais abastadas. A família do noivo prometia pagar uma quantia chamada *mundr* (preço da noiva) para que fosse obtido consentimento para o casamento e, em sendo consentido, então, o pai dela declarava sua filha como prometida e comprometia-se a pagar um *heimangerð* (dote) no casamento.

Nesse casamento, a ocasião era celebrada uma elaborada festa, geralmente acontecida na casa dos pais da noiva, com um banquete que durava vários dias. Havia certa regra que dizia que o casamento deveria ser obrigatório quando pelo menos seis testemunhas vissem o casal ir para a cama juntos.

Na Era Viking, o divórcio era realizado por qualquer uma das partes, simplesmente declarando o divórcio na frente de testemunhas. Uma vez que o casamento resultava na junção da riqueza de duas famílias, não é surpreendente que o divórcio, muitas vezes, resultasse em diversas disputas em torno de como deveria ser dividida a riqueza do casal para que cada um retornasse às famílias originais.

Um homem era considerado adulto depois de ter sobrevivido a quinze invernos, e as mulheres se casavam muito cedo, geralmente aos doze ou treze anos, logo depois da menstruação. Até a idade de vinte anos, praticamente todas as mulheres estavam casadas.

Na temporada 2, no episódio 8, Ragnar Lothbrok e Aslaug tiveram uma criança com deformidade nos ossos das pernas, o que viria a se tornar o filho de Ragnar o Ivar Sem Ossos, posteriormente. Ragnar tenta deixar o filho que era uma criança de colo em uma floresta, na margem de um rio, ao abandono, exposto aos elementos para que morresse. A Figura 15, a seguir, marca a cena em que Ragnar tenta o infanticídio.



Figura 15: Cena da Tentativa de Infanticídio por Parte de Ragnar (Episódio 8, Temporada 2)

Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020)

O que sabemos sobre aborto e abandono de crianças na sociedade viking no passado medieval da vida real? Na Era Viking, quando uma criança nascia, ela era aceita em sua família por meio de um conjunto de rituais: a mãe demonstrava essa aceitação amamentando a criança no peito, e o seu pai, levando a criança ao seu joelho, dando um nome a esta e gotejando água em sua fronte. Uma vez que essa criança fosse nomeada, também aspergida e amamentada, então as leis da herança familiar nórdica entravam em vigor e a criança garantiria sua herança e outros direitos dentro da família.

Uma criança que não fosse aceita por qualquer razão seria condenada à morte por exposição: ela era posta para fora da casa e exposta a toda a sorte de perigos ao relento, até a sua morte. Isso geralmente acontecia no caso de deformidades no nascimento ou por severas dificuldades econômicas.

Em particular, uma cena da *Série Vikings* (terceira temporada, terceiro episódio: *Warrior's fate* – O Destino de um Guerreiro) vem ocupando um particular interesse dos espectadores e mesmo do público ligado ao neopaganismo, por justamente conceder supostos detalhes de um ritual que é pouco conhecido entre os nórdicos, os sacrifícios relacionados aos Vanes (os deuses vaniães). Anteriormente, a série já havia detalhado e exibido outros cultos, mais famosos, envolvendo o templo de Uppsala na Suécia.

A Figura 16, a seguir, representa o ritual e culto ao deus Freyr.



Figura 16: Ritual e Culto ao Deus Freyr (Episódio 3, Temporada 3)
Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020)

No episódio, o acontecimento tem lugar em um assentamento nórdico da Inglaterra cristã, onde, após a primeira e bem-sucedida colheita, os pagãos normandos resolvem realizar um culto ao deus Freyr para comemorar a colheita. Ao som de tambores e chocalhos, o culto é presidido pela personagem Lagertha, iniciado após um símbolo ser marcado com sangue em um bloco de pedra. Ao contrário da maioria das pessoas presentes na cerimônia, Lagertha porta uma indumentária totalmente branca e realiza uma invocação ao deus Freyr, afirmando que ele é a deidade da luz e da abundância, filho de Njord, e é aquele que decide quando a luz e a chuva chegam e quando o solo será fértil. Uma procissão se aproxima portando diversas tochas acesas e reunindo-se em volta de um bovêo cinzento, que é decapitado por um homem, sendo o seu sangue recolhido por diversas pessoas ao seu redor. Através do sangue sacrificado, ele deverá fertilizar a Mãe Terra com seu falo, fazendo com que o seu útero fecunde. Ao redor do sacrifício, uma estátua com figura antropomórfica aparece salpicada de sangue. Após isso, Lagertha, regendo o ritual, molha os dedos com o sangue do animal, passando em diversas partes de sua face e peito, enquanto duas pessoas escorrem tigelas de sangue sobre seu corpo. Ela mesmo carrega outra tigela e, com ajuda de duas mulheres, borrifa o líquido sacrificial sobre a terra, aberta com sulcos para a plantação. Também destacamos a presença de uma trilha sonora de coro rítmico

com compasso ternário ao fundo, concedendo, à cena, um caráter ainda mais misterioso.

Segundo Langer (2016), quanto a uma mulher presidir o ritual para o deus Freyr, isso se apresenta como um detalhe equivocados. Justamente o simbolismo de virilidade e falicismo da deidade são algo exaltado nas fontes, seja pelo seu caráter de soberania, seja pelo poder militar ou de fecundidade, configurando a maioria das descrições do *freysblót* (festejo sacrificial ao deus Freyr) como liderada e regida por figuras masculinas. Quando surgem mulheres nas fontes, elas estão relacionadas ao acompanhamento de uma procissão, com uma imagem dessa deidade em uma carroça, realizando uma peregrinação na primavera, para abençoar a terra de uma determinada comunidade (como em *Ögmundar þáttur*), bem como relacionadas aos simbolismos da hierogamia. A túnica branca utilizada por Lagertha também é fantasiosa. Justamente ao contrário, a cor preta era relacionada a Freyr –segundo a *Gesta Danorum* 1, os animais imolados ao deus eram geralmente de coloração escura, o que não acontece na cena –, também identificada à alma e à fertilidade em outras tradições pré-cristãs (REAVES, 2008).

Na temporada 4, no episódio 2, Matem a Rainha, o personagem Floki é condenado por assassinar o padre Athlestan, que era anteriormente um escravo dos vikings e de Ragnar Lothbrok, mas que foi liberto. Ele foi perseguido enquanto fugia e foi preso pelos vikings de Kattegat. Em sendo preso, foi trazido para o povoado e julgado por assassinato. Então, o personagem Floki foi preso em uma caverna, amarrado e posto sob uma goteira de água que o impedia de dormir, o que conhecemos como a tortura da água. Sua esposa Helga ficaria lá para cuidar dele e o alimentar. Esse suplício do personagem Floki se assemelha com o suplício do deus Loki nos contos nórdicos que, em um dos contos, foi condenado por ser responsável pela morte do deus Balder. A figura 17, a seguir, marca a cena da tortura da água.



Figura 17: A Tortura da Água (Episódio 2, Temporada 4)
 Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020).

Na mitologia nórdica, Loki antes do ragnarok advir, foi condenado a um suplício semelhante à sentença de Floki, no qual foi preso em uma caverna com uma serpente dependurada no teto gotejando veneno em sua face e seus olhos. Sua esposa deusa casada com Loki, a deusa Sigyn, cuidava dele com uma tigela na mão para recolher o veneno da serpente respingando sobre sua face, e, quando a tigela se enchesse, Sigyn se retirava para jogar fora o veneno da serpente. Nesse meio tempo, mais veneno respingava sobre a face e os olhos do deus Loki e ele se contorcia, fazendo toda a terra tremer. Logo em seguida, Sigyn voltava para recolher mais veneno e cuidar de seu marido, o deus Loki.

Conforme o conto narrado por Gaiman (2018, p. 245), “Os Últimos Dias de Loki”, é descrito o que segue:

Os deuses entraram com Loki em uma caverna e com o deus da mentira amarrado entre eles, desceram para as profundezas da terra. O deus Kvásir com suas palavras rogando uma magia transformou o filho de Loki o garoto Vali em um lobo, e fez com que este matasse seu irmão, o filho de Loki chamado Narvi. O lobo puxou suas vísceras para fora, após isso deixou seu irmão moribundo diante da morte eminente e correu caverna afora. Prenderam Loki e envolveram as entranhas de seu filho em torno de sua cintura e seus quadris, amarraram seus joelhos assim como pernas tão firme que ele mal conseguia se mexer. Os deuses com sua magia então transformaram os intestinos do filho morto de Loki em correntes tão apertadas e fortes que podiam ser feitas de ferro. Sigyns esposa de Loki assistiu sem ter o que fazer ao marido ser amarrado com as entranhas de seu filho. Ela chorava pelo marido e pelos filhos desonrados. A deusa Skadi esposa de Njord entrou então na caverna, ela carregava algo enorme nas mãos que se remexia e se contorcia. Skadi se debruçou sobre Loki e colocou o que era uma cobra venenosa em cima de Loki com o seu

veneno gotejando sobre seus olhos. Loki o deus da trapaça estava firmemente amarrado e não conseguia se desviar do veneno gotejante da boca da serpente, ele não conseguia sair do caminho das gotas de veneno que ardiam seus olhos pois os grilhões feitos das vísceras de seu filho o prendiam firmemente.

Um a um os deuses que o trouxeram deixaram o local, os rostos marcados por uma satisfação terrível. Todos os deuses que puniram Loki se foram, até que somente restou Kvásir. Sigyn esposa de Loki perguntou então o que seria feito dela, o deus Kvásir disse que não era ela quem estava sendo punida, e que poderia fazer o que bem entendesse, e então deixou a caverna. Sigyn então pegou a maior vasilha que pode encontrar e ficou ali para pegar as gotas do veneno que caíam das presas da cobra sobre a face de seu amado.

Sigyn ainda aguarda ao lado de Loki, a tigela que ela carrega lentamente se enche de veneno, uma gota de cada vez. Só então que Sigyn se afasta de Loki para esvaziara tigela. Enquanto Sigyn está longe o veneno da serpente cai no rosto e nos olhos de Loki, e ele se agita e tem convulsões, se torce violentamente e se retorce fazendo toda a terra tremer. Quando isso acontece, nós aqui em Midgard chamamos de terremoto. Dizem que Loki ficará ali, amarrado na escuridão sob a terra até a chegada do Ragnarok.

Esse conto da mitologia nórdica narrado por Gaiman (2018) é muito semelhante ao suplício de seu personagem quase homônimo chamado Floki, que, enclausurado em prisão subterrânea numa caverna, é torturado por água gotejante que o impede de dormir e de ter qualquer tipo de descanso, ao mesmo tempo em que é cuidado e alimentado por sua esposa Helga. Essa semelhança proposital da *Série Vikings* com o mito do enclausuramento de Loki é intencional, uma alusão ao mito da punição de Loki, que, assim como o personagem calvo Floki, foram responsáveis pelo assassinato de alguém que era muito amado dentro de sua comunidade e, por isso, receberam uma punição terrível.

Na temporada 4, episódio 12 (A visão), ocorre um ritual em que há um sacrifício de um cervídeo, mas o ritual aparece de forma avulsa e não é mencionado o nome de nenhum deus, assim como há a ausência de símbolos e referenciais semióticos capazes de associar o rito a algum deus Aesir ou Vanir. Isso nos leva a acreditarmos que era um ritual avulso qualquer e que somente apareceu em circunstância para que a personagem Aslaug, regendo o ritual, fosse afrontada e ameaçada de *vendetta* por Lagertha enquanto estava entorpecida pelo uso de algum tipo de droga cerimonial. A cena foi construída somente para que Lagertha pudesse dizer, então, que iria se vingar de Aslaug pelo fato de ela ter roubado seu marido e o trono de Kattegat, pois a dama de escudos Lagertha acredita que Aslaug, ao seduzir Ragnar, enfeitiçou seu ex-marido com algum tipo de encantamento ou feitiço. A Figura 18, a seguir, retrata a cena do sacrifício do cervídeo para o ritual.



Figura 18: Sacrifício de um cervídeo para ritual (Episódio 12, Temporada 4)
Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020)

Em *Vikings*, na temporada 4, episódio 14 (Na Hora Incerta antes da Manhã), após Aslaug, a rainha de Kattegat e esposa de Ragnar Lotbrok, na ausência do rei seu marido, ter sido assassinada por Lagertha com uma flecha nas costas, ocorre, no mesmo episódio, um funeral digno de uma rainha. A Figura 19 marca a cena desse funeral.

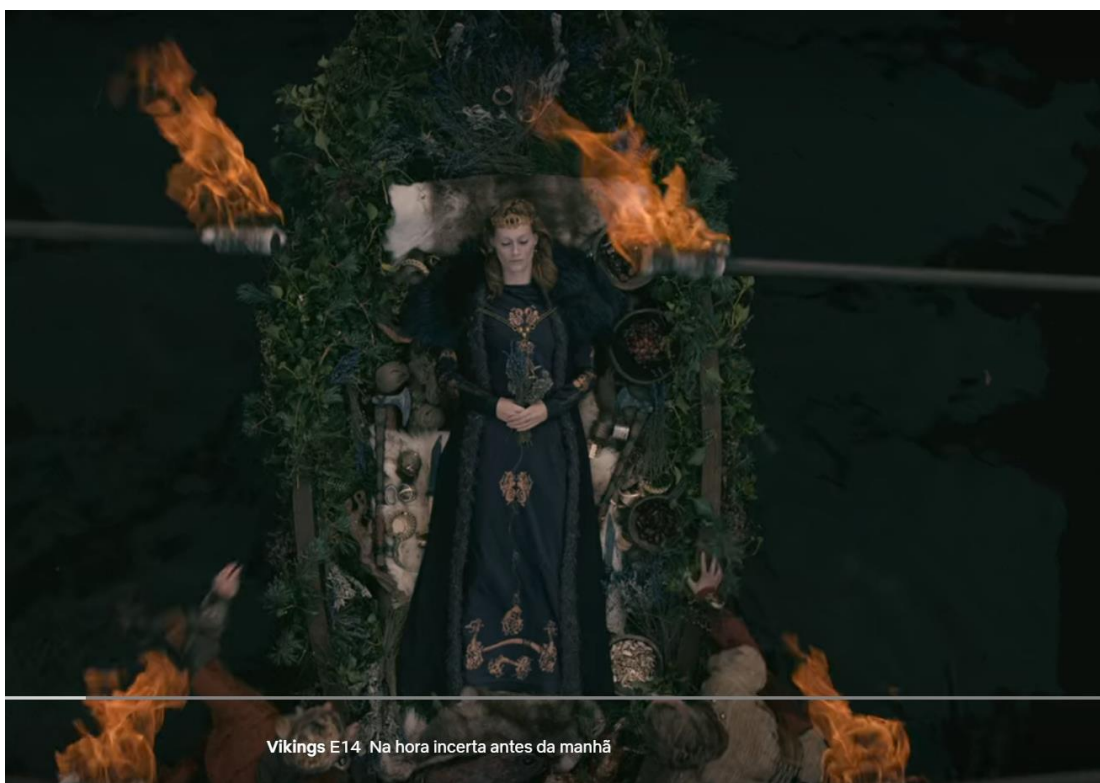


Figura 19: Funeral de Kattagat (Episódio 14, Temporada 4)
Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020).

No funeral, um barco com o cadáver de Aslaug e com diversos tesouros e a cabeça de um cavalo sacrificado, juntamente com flores e honrarias, é levado ao mar aberto enquanto cânticos são entoados. O barco, aparentemente com líquido inflamável aspergido, é jogado ao mar e flechas de fogo o incendeiam em seu percurso como parte da cremação funerária de Aslaug.

Mas o que sabemos sobre os ritos funerários da cultura Viking? Segundo Langer (2018), sabe-se muito pouco sobre as cerimônias fúnebres dos nórdicos antigos, tendo-se por escrita hoje, como único relato, a descrição feita pelo árabe Ibn Fadlan, que assistiu ao funeral de um líder viking nas margens do Volga, em 922, e o relatou. De resto, podemos dispor apenas de alguns vestígios sob a forma de sepulturas e restos mortais de humanos e animais, assim como de oferendas, o que nos fornece uma janela direta para entendermos os costumes fúnebres. Já o produto final de cerimônias e outros gestos rituais nós os desconhecemos.

A descrição escrita por Ibn Fadlan contém certos detalhes festivos que não se encontram nas fontes nórdicas e é impossível descortiná-las por via do registro arqueológico. Por exemplo, o texto do árabe relata sobre os dias de celebrações que antecedem o ato funerário em si, que incluem atos sexuais e, ainda, gestos rituais com uma escrava em específico, que foi sacrificada para ser sepultada junto com o nobre, a qual, antes de seu sacrifício, foi elevada acima de uma estrutura de madeira no momento em que ela dizia ver seu senhor e ver o “paraíso”.

O uso de uma embarcação está amplamente registrado, incluindo seu deslocamento para a terra. O que percebemos na *Série Vikings* e está ausente do texto de Ibn Fadlan é o recurso de haver uma proscrição fúnebre, talvez por não fazer parte dos costumes do grupo de vikings que ele encontrou no Volga ou talvez porque as condições locais não o permitiam ou não justificavam. Mesmo assim, isso não significa que os funerais vikings antigos não incluíssem seus cortejos fúnebres, principalmente nas cerimônias de mortos ilustres, com os corpos e suas oferendas a serem exibidos e transportados para o túmulo em um espetáculo para honrar o defunto e para também veicular o seu estatuto social.

A ausência de fontes e de conhecimentos científicos de qualquer natureza também concerne ao significado fúnebre dos sacrifícios de animais. A mesma incerteza afeta o papel exato das vítimas humanas, supondo-se que tinham, por

objetivo, acompanhar o defunto, talvez num papel de auxiliar, cônjuge ou parceiro, mas também é possível que se pensasse na função de esses servirem como guarda de túmulo.

Provavelmente, o cerimonial fúnebre incluiria, em suas cerimônias, cantigas, orações, poemas ou discursos que lhe eram tradicionais. Mas, a menos que surjam novas fontes, esse é um elemento que está infelizmente perdido de forma irrevogável.

Em vikings, temporada 4, episódio 15 (Todos os seus anjos), o rei Ragnar Lotbrok é, então, capturado sob a autoridade do rei Ælle da Nortúmbria e sentenciado à morte, sendo mantido em uma jaula acima do chão e sobre um poço de serpentes. Assim, em uma execução diante do público, eles abrem a jaula de Ragnar, arremessando-o sobre um poço de serpentes venenosas, conforme marca a cena apresentada na Figura 20, a seguir.

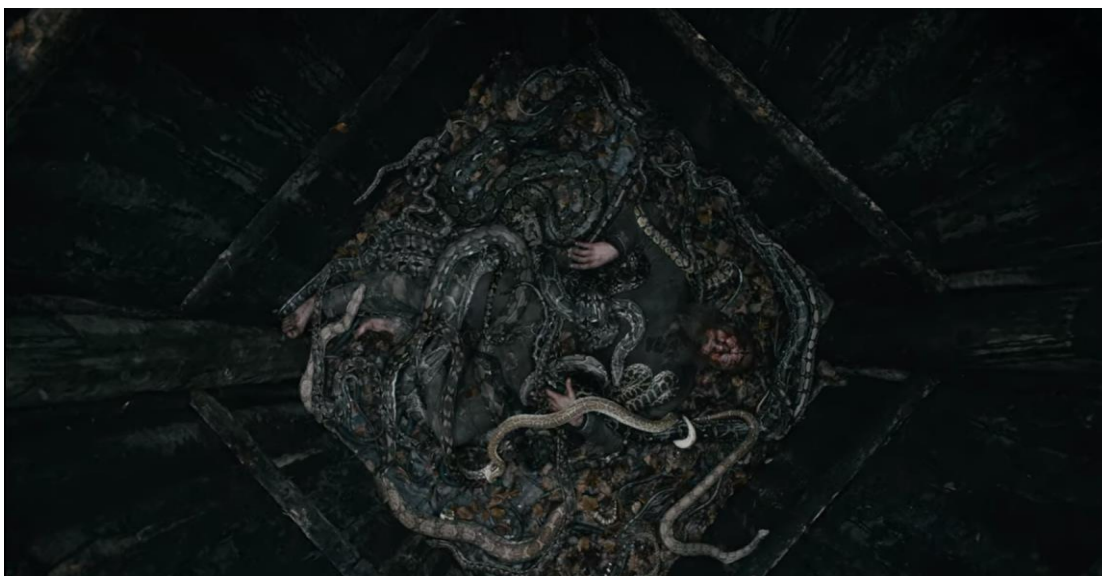


Figura 20: Ragnar no Poço das Serpentes (Episódio 15, Temporada 4)
Fonte: HIRST, Michael. Vikings History Productions (2011-2020).

Oliveira (2015, p. 65) afirma que o poço de serpentes, ou cova de serpentes, não consiste numa invenção do seriado, esta possui uma raiz histórica. É um suplício de condenação à morte, assim como outras formas de execução, como a águia de sangue, a guilhotina ou a crucificação. Esse suplício foi baseado na Ragnar Saga Loðbróka, e também descrito na Gesta Danorum. Em ambos os relatos medievais, é dito que Ragnar, após ser capturado pelo rei Ælla II, foi condenado à morte de tal maneira.

Por mais que o rei Ælla II tenha sido uma pessoa real, governante do reino da Nortúmbria no século IX, podemos verificar que as referências históricas a ele associadas não fazem menção a que o monarca executasse seus inimigos, atirando-os numa cova de serpentes. Além disso, pouco se sabe acerca de sua vida e reinado, pois as fontes históricas, como as *Anglo-Saxon Chronicles*, pouco nos informam sobre o período de seu governo, restando as menções nas sagas a respeito de seu reinado, as quais estão imbuídas de um teor lendário (MCGUIGUAN, 2015).

No entanto, surge a segunda indagação: por que um poço de cobras? Seria uma invenção escandinava ou anglo-saxônica? verifica-se que, além da Ragnar saga *Loðbrökar*, outras narrativas de origem escandinava também aludem à cova de serpentes. No poema *Atlakvitha*, na estrofe 17, o rei Atli (uma referência a Átila, o Huno) ameaça jogar seu inimigo Gunnar, rei dos Burgúndios, num poço de serpentes venenosas. O diálogo entre os dois reis prossegue pelas estrofes seguintes até que, na estrofe 34, Gunnar é jogado dentro do poço e, finalmente, morre nesse suplício. No poema *Atlimál*, no final da estrofe 55, faz-se referência ao destino de o rei Gunnar ter sido arremessado num poço de cobras, e ali seu coração foi devorado pelas víboras.

Além dessas fontes literárias, existem também fontes iconográficas, como, por exemplo, uma estela rúnica (*runestone*), uma pedra entalhada de Gotland, chamada *Klinte Hunninge I*, datada do século IX, a qual traz várias cenas nas suas gravuras. Mas a cena que nos interessa se encontra logo abaixo do navio, onde se percebe, no lado esquerdo, uma mulher olhando para um homem dentro de um “buraco” com cobras. Seria a representação de Gudrun vendo seu irmão Gunnar? (STAEDCKER, 2006).

Além da estela *Klinte Hunninge I*, existem outras representações em pedra, madeira e pintura que mostram um homem dentro de um poço de cobras. Entretanto, seriam todas referências a Gunnar ou alguma dessas poderia ser referente a Ragnar Lodbrok? Se na mitologia escandinava encontramos uma correlação entre as serpentes com a morte e o submundo (*Hel* e *Nifhel*), Guðmundsdóttir (2012) também sugere, em sua pesquisa, que o poço de serpentes (*ormagarðr*) talvez não fosse algo concreto, ou seja, não seria um lugar com cobras propriamente falando, mas sim uma metáfora (*kenning*) para túmulo ou cova.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na contemporaneidade, o imaginário social está permeado por produções artísticas que buscam retratar o passado histórico de diversas civilizações e povos. O novo, o diferente, o incomum são elementos que, combinados com narrativas ficcionais de qualidade, contribuem para a criação de filmes e séries que colaboram para a curiosidade sobre a diversidade da Humanidade e a compreensão das possibilidades e potencialidades do ser humano. É derivado dessa dinâmica que temos centenas de produções sobre o Egito Antigo, a Grécia Antiga, os Incas, os Maias, os Astecas e os diversos povos originários de todos os continentes. A região escandinava, especialmente aquela ligada à cultura viking, não escapou da investida da indústria cultural, que explora seus mitos, suas religiões, sua cultura e sua sociabilidade.

Já há algum tempo, desde a segunda metade do século XX, podemos ver diversos filmes e séries que retrataram os vikings. a título de exemplos, podemos citar algumas produções fílmicas que abordam os homens vikings, sejam como vilões, sejam como protagonistas, tais quais *O Décimo Terceiro Guerreiro* (1999); *Conan o Bárbaro* (1983); *Thor* (2011); *O Viking* (1978); *A Lenda de um Guerreiro* (2001); *Desbravadores* (2007), dentre outros filmes nos quais os vikings são repetidamente tratados de forma exótica, como bons selvagens, ou tidos como terríveis e brutais. A Figura 21, a seguir, ilustra um desses filmes.



Figura 21: Cena do Filme Conan, o Bárbaro¹⁸, de 1983
 Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=3QXzFOfp2_4 , 2023

¹⁸ O filme foi inspirado nos quadrinhos “Conan o Bárbaro”, um dos responsáveis pela criação de uma imagem popular entre os jovens de sua época sobre a cultura Viking.

Além de filmes, temos outras produções artísticas, onde podemos mencionar músicas de bandas de metal viking¹⁹, como *Menhir*, *Amon Amarth*, *Bathory* e *Isengard*. A título de ilustração, a Figura 22 seguinte traz a figura de um viking na Capa do disco Jomsviking, da banda Amon Amarth.



Figura 22: Capa do Disco Jomsviking da Banda Amon Amarth

Fonte: <https://mwmetalworld.wordpress.com/2016/06/18/resenha-amon-amarth-jomsviking-2016/>

Além do cinema e da música, pode ser considerado como contributo de uma caricatura viking o famoso cartoon de Dik Browne, intitulado “Hagar o Horrível” (1973), muito popular nos jornais impressos, conforme pode ser visualizado na Figura 23, a seguir.

¹⁹ Viking metal pode ser considerado uma variação no interior dos gêneros folk metal e black metal com influências da cultura nórdica. Traz, em sua música, menções à Era Viking e às conquistas épicas. Além disso, expressam, em suas canções e letras, crenças e sagas vikings, bem como o fazem em relação à parte artístico-visual das bandas (SILVA; ALBUQUERQUE, 2016).

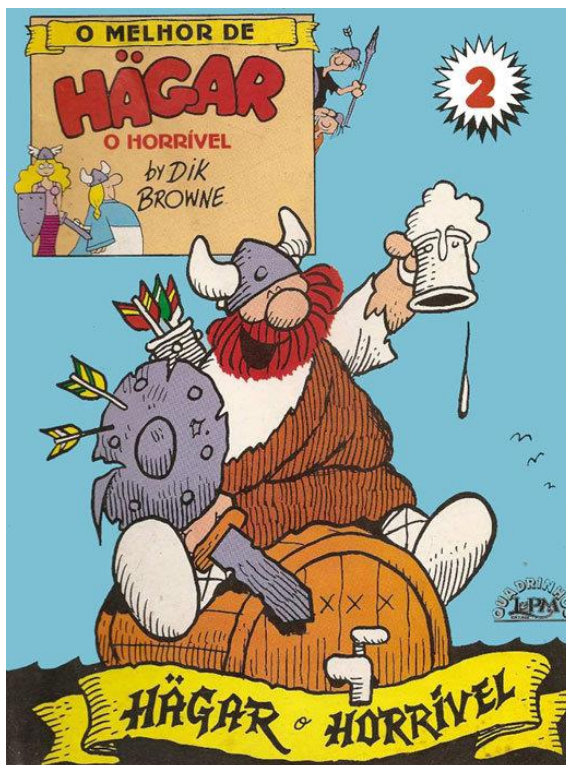


Figura 23: Capa do Cartoon “Hagar o Horrível”, Compilação das Melhores Tirinhas (ed. 1987)
 Fonte: PIXEL, King Features. Hagar 2 O livro de Ouro do Hagar. Publicação eventual. Fevereiro, 2016

Por fim, temos representações na pintura, como, por exemplo, o quadro Midvinterblot de Carl Larsson (1915), demonstrando a imagem construída do viking. A pintura retrata uma lenda da mitologia nórdica, na qual o rei sueco Domalde é sacrificado para evitar a fome (Figura 24).



Figura 24: Imagem – Midvinterblot – Carl Larsson, 1915
 Fonte: Googles Arts & e Culture, 2022.

Apesar desses diversos exemplos de produções culturais que retrataram, fidedignamente ou não, a cultura viking, o interesse e a curiosidade sobre esse povo explodiram com a *Série Viking*, lançada em 2013. Daí também o nosso interesse, como ficou demonstrado ao longo desta pesquisa, por essa produção cinematográfica, foco do nosso recorte temático.

Para cumprir nossos objetivos e a para alcançarmos a resolução de nosso problema de pesquisa, seguimos o seguinte itinerário e alcançamos as seguintes conclusões. No primeiro capítulo, discorremos sobre a religiosidade viking do culto a Odin no mundo real do contexto histórico já mencionado, assim como nos tempos de hoje. Trabalhamos de forma a nos atermos apenas até onde se estende a natureza de Odin e sua área de influência sobre a guerra, seja essa influência visível, seja invisível. Aprofundamo-nos na natureza guerreira marcial do deus Odin.

No segundo capítulo, contextualizamos a cultura viking no mundo real do período Medieval na Escandinávia durante a Era Viking, ano de 793-1263, tendo como base principal a obra *Heimskringla*, de Snorri Sturluson, que a escreveu no período de 1230. Conceituamos as noções básicas dos vikings e discorremos sobre suas crenças acerca da cosmogonia, o surgimento do nosso mundo e sua cultura no seu contexto histórico.

No terceiro capítulo, a temática foi centrada na *Série Vikings* e no cinema como método de pesquisa histórica. É aqui que foi detalhada, de forma específica, a parte do cinema e da análise fílmica da *Série Vikings*, utilizando-nos da abordagem cinema-história. Fizemos uma análise minuciosa quanto à presença do paganismo nórdico, desde o primeiro episódio, da primeira temporada – “Ritos de passagem”, até o episódio quinze, da quarta temporada – “Todos os seus anjos”, para que, então, pudéssemos ponderar nossas considerações finais acerca deste trabalho.

Na *Série Vikings*, a religião é um componente fundamental de quase todos os episódios. A maior parte do drama emocional depende de questões de fé. A religião dos povos nórdicos é central no enredo, direcionando as decisões dos personagens, como o caso citado da noção de Valhalla e de uma boa morte, por exemplo, que está permeado no conteúdo da série, sendo a principal preocupação de todo o viking.

Os vikings conforme também retratado na série do Netflix se preocupavam demais com sua morte, o que era uma obsessão para o personagem Ragnar Lotbrok querer planejar de que forma seria sua morte, se seria um viking que

mereceria o paraíso, ou se morreria senil em um leito doméstico afetado pela velhice e demência, ou se abatido por uma doença ou se por acidente irrelevante. Era desejado por todo o viking morrer em batalha de forma a se eternizar como lenda, deixar um legado de feitos notórios e, principalmente, apresentar-se diante dos deuses em pós-vida de maneira espetacular, para merecer o paraíso em Valhalla.

Foi possível, neste estudo, constatarmos que a cultura viking na atualidade tem o viés da compreensão do receptor, o qual possui papel ativo na narrativa histórica, promovendo um caráter dinâmico e dialógico, como afirma Martindale e Hardwick (2015), levando a continuidades e rupturas, distorções e alterações do precioso legado cultural viking. Ante a análise de uma obra fílmica contemporânea produzida com uma fidelidade histórica despretensiosa, sem um severo rigor acadêmico e científico, pudemos, utilizando-nos dos recursos teórico-metodológicos advindos do cinema-história, abordar um tema mais amplo e profundo acerca da religiosidade de um povo. A cultura viking é de grande e preciosa influência na identidade dos povos do Reino Unido e do Norte da Europa, e seu interesse gerado na atualidade é bem perceptível. É fato que a temática viking repercute no cinema e nas produções culturais como parte de muito do que consumimos hoje.

Pudemos concluir previamente que a sociedade viking, em seu contexto escandinavo, no seu dado tempo do ano da era comum de 793-1263, durante o que chamamos de Era Viking, constituía-se de um povo com sua cultura, suas tradições familiares, seus costumes, suas leis e seus próprios ritos de passagem, ritos de transição e seus diversos rituais. As práticas culturais desse povo eram carregadas de sua peculiar visão de mundo inerente à própria realidade vivida, assim como de seus valores. A partir dessa perspectiva de âmbito cultural elucidada neste trabalho, sanando algumas dúvidas acerca de estereótipos comuns, conseguimos situar o leitor no contexto cultural viking escandinavo.

Caminhamos até aí para que, então, pudéssemos avançar para a perspectiva espiritual e teológica da religião viking pré-cristã, seus tabus, sua moralidade, a ausência de seus dogmas teológicos, sua crença nos pós-morte em Valhalla e para tudo o que advém desse conjunto de religiões pagãs que constituem a crença nos deuses do norte, o Culto a Odin. Somente, então, encerramos esta investigação e respondemos às indagações do objeto principal de nossa pesquisa em tempo atual, que é a *Série Vikings* no âmbito da abordagem do cinema-história, como orientava Marc Ferro (2009). O diálogo com o cinema-história é acompanhado de uma análise

fílmica da *Série Vikings* em busca de identificarmos todos os elementos da religiosidade pagã nessa composição fílmica, desde o primeiro episódio, da primeira temporada (ritos de passagem), ao décimo quinto episódio, da quarta temporada (todos os seus anjos), quando morre o personagem Ragnar Lotbrok. Nesse recorte, foi possível identificarmos algumas cenas com teor de religiosidade pagã em torno do Culto a Odin e nas quais, durante a análise, pudemos decompor sete cenas muito complexas em todos os seus pormenores teológicos.

Comprovamos a hipótese de que a crença em Odin e os mitos em torno desse deus influenciavam diretamente o comportamento, a atitude, as escolhas do viking histórico objeto deste estudo e a sua representação na *Série Vikings*. Sabemos que existem diversas áreas afins ao se tratar de uma religião, áreas que permeiam toda uma cultura e suas mentalidades. Desde a crença no pós-morte pela morte honrosa em batalha (que é característica de um povo tipicamente guerreiro), à mitologia explicando o surgimento do cosmos e das coisas, a religião permeia também uma série de aspectos culturais, como o matrimônio, a relevância da mulher na sociedade, a crença no destino e no livre arbítrio, a estrutura familiar, as formas de agradecer aos deuses pela boa colheita, e assim por diante.

Acredita-se de forma veemente que um mito seja realidade, quando, na verdade, ele é apenas uma explicação metafórica da origem do mundo ou das coisas do mundo. Quanto ao mito, ele não necessita ser verídico ou científico, apenas preencher a lacuna da compreensão da origem ou natureza deste algo no mundo. Como resultado disso, percebemos em quão elevado nível essa crença em Odin influenciava o comportamento, as atitudes e escolhas daquele povo. É importante destacarmos que, no período por nós destacado, não havia uma divisão clara entre guerra e religião. O ritual e o mundo sobrenatural – a “religião”, em certo sentido – era tão importante para o combate nas lutas quanto à afiação das espadas.

Assim, as religiões nórdicas antigas sendo o culto a Odin se infiltram em todo o estilo de vida e na lógica das mentalidades do povo escandinavo viking. Com diversas áreas e assuntos do cotidiano pela utilização dos mais diferentes costumes e ritos mesclados ao fator espiritual e religioso, tudo isso tinha a religião de Odin como pano de fundo. Fundamental, ainda, é salientarmos que, ao longo da história das produções audiovisuais e das demais manifestações artísticas, as representações de cenas religiosas, dos rituais e dos festivais da cultura nórdica pré-

cristã, sobretudo aquelas ligadas a Odin, são praticamente inexistentes, segundo Langer (2016). Essa lacuna gerou, por muito tempo, um imaginário negativo sobre os vikings, considerados, até então, como exóticos e macabros.

Tal imaginário começa a mudar, ademais, com o lançamento e o sucesso da *Série Vikings*, desconstruindo determinados estereótipos e trazendo à tona reflexões sobre a cultura escandinava em geral. No entanto, não devemos alimentar certas ilusões. A *Série Vikings* cuida de observar o passado com uma lente atual. O atual homem viking é composto por elementos fantásticos que mais se baseiam na contemporaneidade da qual esse viking foi imaginado, mais em valores e mentalidades da época em que essa imagem foi fabricada do que no viking real que havia na história, situado em tempo e espaço na Idade Média, na região da Escandinávia. Como pode ser observado, por exemplo, a questão de gênero dos dias de hoje, vimos, na personagem fictícia *Lagertha*, a dama de escudos retratada como tão poderosa e influente ou mais do que os guerreiros vikings de sua época. Também foi possível observarmos a carga ideológica que essa imagem pode carregar, uma vez que até mesmo a imagem original do bárbaro foi criada para diferenciar os povos que não se enquadravam no mundo clássico, passando a retratar os povos não civilizados e não cristianizados (RAMINELLI, 2002, pg. 97).

O viking dos “espetáculos midiáticos” carregam ideologias, em que se verifica a persistência das antigas ideologias de cunho civilizatório, ou seja, de dicotomia entre civilização e barbárie, entre o “nós” europeus cristãos e civilizados e o bárbaro estrangeiro de língua estranha e de cultura “atrasada”, estereótipos esses que nunca são neutros de intencionalidades (LANGER, 2001), isso para se entender o que os europeus civilizados não são e o que os bárbaros são, numa espécie de alteridade às avessas.

Como pudemos perceber, a *Série Vikings* nos traz um conjunto de questões e reflexões necessárias para pensarmos sobre o passado de uma cultura e a maneira como ela é lida no presente. A presente pesquisa, nesse sentido, é um esforço de contribuirmos para esse esclarecimento, além de ser um tratamento acadêmico e analítico sobre o universo ficcional viking e sua relação com a história real. No interior da nossa delimitação temática e com os objetivos propostos, acreditamos ter cumprido com nosso propósito de dar maior inteligibilidade à *Série Vikings* à luz dos recursos analíticos da teoria e da metodologia da História. Claro que nosso intento não foi o esgotamento de todas as nuances e os detalhes, mas, em essência,

conseguimos chegar às respostas satisfatórias que poderão ser ponto de partida para futuras pesquisas²⁰.

Por fim, registramos que o estudo de um universo ficcional, como o da *Série Vikings*, ajuda-nos a compreender tanto o passado histórico que ele busca reconstituir e representar quanto o nosso presente, com seus olhares sobre esse mesmo passado e seus usos ideológicos e culturais. Utilizando-nos de uma obra lúdica e apaixonante, tão aclamada pelo público e pela crítica, por intermédio do método de pesquisa cinema-história de Marc Ferro (2009), pudemos puxar o fio do novelo para um tema histórico complexo e de imensa profundidade por sua enorme repercussão histórica, que é a religiosidade pagã do povo viking escandinavo, o Culto a Odin, nosso objeto central neste estudo, tangenciado pela *Série Vikings*. Série essa que aborda a religiosidade pagã de maneira muito positiva, pintada com nítidas cores e representada por personagens vívidos e cheios de identidade, com alegria, camaradagem e entusiasmo, orgulhosos de suas tradições, de sua cultura e de seus deuses, todos esses elementos retratados, como um verdadeiro espetáculo, em vívidas cenas e extraordinários momentos.

²⁰ Inclusive, paralelamente à construção da presente dissertação, publicamos e apresentamos um conjunto de artigos sobre a temática de nosso mestrado em diversos congressos e colóquios regionais e nacionais. Tais trabalhos dialogam diretamente com a presente dissertação, sendo um complemento às análises apresentadas aqui.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. (1947). In: ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- AMINOAPPS. *Os nove mundos*. Disponível em: https://aminoapps.com/c/mitologicpt/page/blog/os-nove-mundos-da-mitologia-nordica/n48Y_8kiLuMqN7E7lvqxJ6rZb0zxM30g5 > Acesso em 30 jan 2023.
- AUMONT, J. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1993.
- BARROS, José D'Assunção. *O Projeto de Pesquisa em História: da escolha do tema ao quadro teórico*. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- BAUMAM. Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BENSEL, Richard F. Valor and Valkyries: Why the State Needes Valhalla in Polity Forum. *Politics, History, and The State of the State*, v. 40, n. 3, July 2008. Disponível em: <http://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1057/pol.2008.2?journalCode=pol>>. Acesso em: 26 jun. 2022.
- BREMEN, Adão de. Hiltory of the archibishops of Hamburg-Bremen. New York: Columbia University Press, 1959 IN LANGER, Johnni. *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2018.
- BREMEN, Adam. *Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum*. Transcrito por G. Waitz. Hanôver: Imprensis Bibliopolii Hanniani, 2014.
- BUONO, (2019). Disponível em: *Aventuras na História* (uol.com.br). Acesso em: 2023.
- CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. Trad. de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CONAN, o Bárbaro. Figura 21: Cena do Filme de 1983. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3QXzFOfp2_4 , 2023> Acesso em 30 jan 2023.
- COSTA, Fabio Antonio. O humor e a crítica em Hagar, o Horrível, de Dik Browne, no Jornal Folha de São Paulo (1973-1974). 2013. 119 f. *Dissertação* (Mestrado em História) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.
- CHRISTIANSEN, Eric. "AfterDeath". The norsemen in the Viing Age. Londres:2006 IN : LANGER, Johnni. *Dicionário de Mitologia Nórdica*. São Paulo: Hedra, 2015.
- CROATTO José Severino. *As Linguagens da Experiência Religiosa*. São Paulo: Paulinas, 2010.
- DAVIDSON, Hilda Ellis Rodrick. *Deuses e Mitos do Norte da Europa*. São Paulo: Madras, 2004.

DUBOIS, Thomas A. *The Nordic Religions in the Viking Age*. Philadelphia: University of Pennsylvania press, 1999.

MAPA DA ESCANDINÁVIA ATUAL. Disponível em: <https://www.fuiviagens.com.br/mapa-escandinavia-e-baltico> . Acesso em 30 jan 2023.

FERNANDES, José Lucas Cordeiro. *“In sorte diaboli”*: cultura escrita e a construção do imaginário de demonização do pagão na Brennu-Njáls Saga (SÉC. XIII). 2016. 269 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico ou Profissional em 2016) - Universidade Estadual do Ceará, 2016. Disponível em: <http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=84465>. Acesso em: 26 jan. 2023.

FERREIRA, Andressa F. *A religião em Vikings*. In Dossiê: Série Vikings. Notícias Asgardianas 10. NEVE – Núcleo de Estudos Vikings Escandinavos, 2015.

FERRO, Marc. *Cinematográfico: um olhar sobre a história*. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. da Unesp, 2009.

FLOKI. *Personagem Floki na Série Viking*. Figura 10: Imagem. Disponível em: <https://nerdbreak.com.br/2017/06/01/vikings-floki-o-viking-mistico/> (2023). Acesso em 30 jan 2023.

GAIMAN, Neil. *Mitologia Nórdica / Neil Gaiman*. Tradução de Edmundo Barreiro. 2. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2018.

GOOGLES ARTS & CULTURE. Midwinter's Sacrifice. Carl Larsson1914/1915, Figura 24. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/midwinter-s-sacrifice-carl-larsson/FgHwZjBuY9GDjA> . Acesso em: 30 jan. 2023.

GUÐMUNDSDÓTTIR, Aðalheiður. Gunnar and the Snake Pit in Medieval art and Legend. *Speculum*, v. 87, n. 4, p. 1015-1049, 2012.

HEIMER, Ivoni Richter. *Trabalhos Acadêmicos: modelos, normas e conteúdos*. São Leopoldo: Oikos, 2014.

HIRST, Michael. *Vikings History Productions, distributed by MGM Television (2011-2020)*.

HULTGÅRD, Anders. The Religion of the Vikings. In: BRINK, Stefan (Ed.). *The Viking World*. London/New York: Routledge, 2008. p. 212-218.

HUNT, Lynn. *A Nova História Cultural*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JOMSVIKING. *Disco da Banda Amon Amarth*. Figura 22. Disponível em: <https://mwmetalworld.wordpress.com/2016/06/18/resenha-amon-amarth-jomsviking-2016/>. Acesso em 30 jan 2023.

KEEGAN, John. *Uma história da Guerra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

KRISTINA; RAUDVERE, Catharina (Eds.). *Old Norse religion in long-term perspectives: origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academy Press, 2006.

LAGNY, Michèle. Le “genre historique”. In: QUARESIMA, Leonardo. *La nascita dei generi cinematografici*. Università degli Studi di Udine, ForumUdine, p. 329- 352, 1999.

LANGER, Johnni. “Blót/Sacrifício escandinavo”. In: LANGER, Johnni (Org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015.

LANGER, Johnni. *Dicionário de Mitologia Nórdica*. São Paulo: Hedra, 2015.

LANGER, Johnni. Paganismo Nórdico. In: LANGER, Johnni (Org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015.

LANGER, Johnni. Fé, exotismo e macabro: algumas considerações sobre a Religião Nórdica Antiga no cinema. *Revista Ciências da Religião*, 2016.

LANGER, Johnni. *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2018.

LANGER, Johnni. Contestação de uma Historiografia dos Estudos Nórdicos Brasileiros. *SCANDIA: JOURNAL OF MEDIEVAL NORSE STUDIES N. 2, NEVE: Nucleus of Vikings and Scandinavian Studies*. Posgraduate Program of Religious Studies of the Federal University of Paraíba (UFPB), 2019.

LANGER, Johnni. Os Vikings e o Estereótipo do Bárbaro no Ensino de História. *História & Ensino*, Londrina, v. 8, p. 85-98, out. 2002.

LINDOW, John. *O livro da Mitologia Nórdica*. Tradução de Lukas Gabriel Grzybowski. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

LONGBOAT. *Um Drakkar Viking em Atividade*. Figura 5. Dominaelmar (2020).

MALINOWSKI, Bronislaw. *Magia, Ciencia Y Religión*. Título original: *Magic, Science and Religion, and Other Essays*, Planeta-Agostini, 1948.

MALTAURO, Marlon Angelo. Os Vikings invadem a TV: Algumas abordagens sobre história e ficção. In Dossiê: Série Vikings. *Notícias Asgardianas 10*. NEVE – Núcleo de Estudos Vikings Escandinavos, 2015.

MARTINDALE, Charles; HARDWICK, Lorna. Reception. In: MARTINDALE, Charles; HARDWICK, Lorna. *The Oxford Classical Dictionary*. Oxford: Oxford University Press, 2015. Disponível em: <https://oxfordre.com/classics/view/10.1093/acrefore/9780199381135.001.0001/acrefore-9780199381135-e-5507?rkey=Zl7s5H&result=1>>. Acesso em: 7 abr. 2021.

MAPA, da Suécia Medieval e o Mar Báltico – *Segundo O Heimskringla*. Figura 6. Sturluson e Finlay, 2011.

MAPA da Dinamarca Medieval – *Segundo o Heimskringla*. Figura 7. Sturluson e Finlay (2011).

MAPA da Noruega Medieval – *Segundo Heimskringla*. Figura 8: Sturluson e Finlay (2011).

MCGUIGUAN, Neil. *Ælla and the Descendants of Ivar: Politics and Legend in the Viking Age*. *Northern History*, v. 52, n. 1, p. 20-34, 2015.

MENHIR, Capa de *CD* do álbum Ziuwari, Banda Menhir, 2001.

MIRANDA, Pablo Gomes de. Guerra e Identidade: um estudo da marcialidade no Heimskringla. *Dissertação* (Mestrado em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2014.

NÓVOA, J.; FRESSATO, Soleni B.; FEIGELSON, Kristian (Orgs). *Cinematográfico: um olhar sobre a história*. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. Da Unesp, 2009.

OHLMARKS, Åke. *Studien Zum Problem des Schamanismus*. Lund: Gleerup, 1939.

OLIVEIRA, Leandro; SILVA, Monicy Araujo. A fúria berserkr: a relação entre violência e religião no contexto da Religião Nórdica Antiga. *Sacrilegens*, Juiz de Fora, v. 17, n. 1, p. 276-301, jan./jun., 2020.

OLIVEIRA, Leandro. Malditas Serpentes: Um comentário sobre a cena do suplício do Poço. in Dossie: Série Vikings. *Notícias Asgardianas 10*. NEVE – Núcleo de Estudos Vikings Escandinavos, 2015.

PALAMIN, Flávio Guadagnucci. *Artigo do N.E.V.E. Floki, Loki e Outras Representações*, ago./dez., 2015.

PATRIOTA, Rosangela. O Teatro e o Historiador: Interloquções entre linguagem artística e pesquisa histórica. In: PATRIOTA, Rosangela. *A história invade a cena*. São Paulo: Hucitec, 2008.

PIERCE, Charles B. *O Viking*” Charles B. Pierce Film Productions, 1978.

PIXEL, King Features. *Hagar 2 O livro de Ouro do Hagar*. Figura 23. Publicação eventual. Fev., 2016.

PORTO, Maria Emília Monteiro; MIRANDA, Pablo Gomes. Discutindo o Xamanismo no Mito e na Literatura Escandinava: uma breve revisão historiográfica. *Revista Brasileira de História das Religiões*, ANPUH, ano VIII, n. 23, 2015.

POSTER da Série Vikings da Netflix Figura .9. Vikings season 3 poster – *Google Search*: Vikingos, Ragnar lothbrok vikings, Series y películas (2020).

PRICE, Neil. *The Viking Way: Religion and War in the Late Iron Age of Scandinavia*. Uppsala: Uppsala University Press, 2002.

QUEIROZ, Renato da Silva. O herói-trapaceiro: reflexões sobre a figura do trickster. *Revista Tempo Social*, São Paulo, v. 3, n. 1-2, 1991.

RAGNAR Lothbrok da Série Vikings. *Figura 11*. (Vikings), a História Real: Sua Vida. Disponível em: <www.mitoselendas.com.br>. Acesso em 30 jan 2023.

- RAMINELLI, Ronald José . Do conhecimento físico e moral dos povos. *Mare Liberum*, Lisboa, v. 21-22, p. 185-207, 2002.
- REAVES, William. *The Cult of Freyr and Freyja*. 2008. Disponível em: <www.academia.edu/9715739>. Acesso em: 26 jun. 2022.
- RICHARDS, Julian D. *The Vikings: a very short introduction*. Oxford University Press, 2005.
- RUST, Leandro Duarte. *Os Vikings: Narrativas da Violência na Idade Média*. Petrópolis: Vozes, 2021.
- SAUDERS, Robert A. Primetime Paganism: Popular- Culture Representations of Europhilic Polytheism in “Game of Thrones” and “Vikings”. *Correspondences*, p. 121-157, 2014.
- SAUDERS, Robert A. Primetime Paganism: Popular - Culture Representations of Europhilic Polytheism in “Game of Thrones” and “Vikings”. *Dossiê Brindando aos Deuses*, p. 9, 2015.
- SLAUSON, Irv. *The Religion of Odin. Published by Viking House, 1978.*
- SILVA, Daniele G.G.; ALBUQUERQUE M. da Cunha. Para Uma Recepção do Medieval: A Temática Viking No Heavy Metal (1988 – 1990). *Revista de História Comparada*, Pelotas, v. 10, n. 1, p. 216- 261, 2016.
- SILVA, Mirelly Maciel. *O Estereótipo Viking no Cinema: as representações do mito do Ragnarök nos filmes da contemporaneidade*. João Pessoa: Ed. da UFP, 2019.
- SNYDER, Zack. 300. *Filme épico*. Warner Bros. Pictures. EUA, 2007.
- STAECKER, Jörn. Heroes, kings, and gods. In: ANDRÉN, Anders; JENNBERT, Cristina; REUDVERE, Catharina (eds). *Old Norse religion in long-term perspectives: origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academy Press, 2006.
- STURLUSON, Snorri; FINLAY, Alison. *Heimskringla I: the beginnings to Óláfr Tryggvason, (escrito em 1230)*. *Viking Society for Northern Research*, London, 2011.
- TEMPLIN, N. J. *The Mission of Odinism*. Published by Viking House, 1978.
- TOOLEY, Clive. *Shamanism in Norse Myth and Magic*. Academia Scientiarum Fennica: Helsinque, 2009. vol. I – II.
- TRACY, Larissa. Violência e Ritual. Notícias Asgardianas. *Boletim do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos – Dossiê: Série Vikings*, n. 10, p. 15, ago./dez., 2015.
- VIKING JOURNEY IMAGES. *Published December 13, 2016*. Figura 4: Rotas Vikings

Disponível em <https://msblaustein.wordpress.com/2016/12/13/tuesdays-homework-121316/vikings-journey-image/> Acesso em 30 jan 2023.