



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

MONICY ARAUJO SILVA

VISUALIZANDO A GUERRA: arte e cultos odínicos na Escandinávia dos séculos VI ao XI

JOÃO PESSOA

2025

MONICY ARAUJO SILVA

VISUALIZANDO A GUERRA: arte e cultos odínicos na Escandinávia dos séculos VI ao XI

Trabalho apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões da Universidade Federal da Paraíba para a obtenção do título de doutora em Ciências das Religiões.

Linha de Pesquisa: Abordagens Filosóficas, Históricas e Fenomenológicas das Religiões.

Orientador: Prof. Dr. Johnni Langer

JOÃO PESSOA

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catálogo e Classificação

S586v Silva, Monicy Araujo.

Visualizando a guerra : arte e cultos odínicos na
escandinávia dos séculos VI ao XI / Monicy Araujo
Silva. - João Pessoa, 2025.

210 f. : il.

Orientação: Johnni Langer.

Tese (Doutorado) - UFPB/CE.

1. Religião - Arte. 2. Fenomenológicas das
Religiões. 3. Religiões Nórdicas antigas. 4. Abordagens
filosóficas. I. Langer, Johnni. II. Título.

UFPB/BC

CDU 2:7(043)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

VISUALIZANDO A GUERRA: ARTE E CULTOS ODÍNICOS NA ESCANDINÁVIA DOS
SÉCULOS VI AO XI.

MONICY ARAUJO SILVA

Tese apresentada à banca examinadora formada pelos seguintes especialistas.



Johnni Langer
(orientador)



Alberto Robles Delgado
(membro-externo)

Documento assinado digitalmente
gov.br SANDRO TEIXEIRA MOITA
Data: 01/08/2025 12:31:32-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Sandro Teixeira Moita
(membro-externo)



Pablo Gomes de Miranda
(membro-externo)



Vitor Chaves de Souza
(membro-interno)

Aprovada em 30 de julho de 2025.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pois tudo acontece na forma e no tempo dele.

Nestes agradecimentos não cabem todas as pessoas que me ajudaram de forma direta ou indireta nos caminhos que me trouxeram até aqui, mas sou profundamente grata a todas as palavras e ações de cada um, pois foram fundamentais nessas trilhas até aqui. De maneira muito especial, agradeço aos meus pais.

Agradeço profundamente ao meu orientador, que orientou não só esta pesquisa, mas toda minha vida acadêmica e por acreditar e incentivar novamente a construção de mais um trabalho. Ao grupo de pesquisa NEVE pelas várias trocas de conhecimento que possibilitaram a construção desta pesquisa.

De maneira muito especial e carinhosa agradeço a Raquel de Lourdes de Miranda Guedes Pinheiro pela acolhida e cuidados que teve comigo durante os meses da minha gravidez durante o doutorado.

Agradeço ainda, ao Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões, coordenadores e docentes que ajudaram na construção desse estudo e aos funcionários pela ajuda na solução dos problemas burocráticos. Por fim, à CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Financeiro, pelo apoio financeiro dado a essa pesquisa.

Para minha deusa, Ártemis.

He rides across land, sea, and air from the land of the living

To the land of the dead.

...

He is the bringer of the valiant dead from the battlefield to Valhalla!

Carry we who die in battle

Over land and sea

Across the rainbow bridge

To Valhalla

Odin's waiting for me

...

On his back the war God Odin rides

Sword and magic spear held high

Ride down from Asgard

To the battlefield

Bringer of the Valiant Dead

Who died but never yielded

Carry we who die in battle

Over land and sea

Across the rainbow bridge

To Valhalla

Odin's waiting for me

Manowar- Sleipnir (2007)

RESUMO

Ao lado do aspecto marcial e das questões religiosas, a arte e as figurações são sem dúvida, as características mais discutidas e analisadas no que diz respeito à Escandinávia. Sendo uma área rica em imagens, que vão desde pinturas rupestres, passando pelas pedras ilustradas, que são exclusivas da ilha de Gotland, e pelas pedras rúnicas, chegamos até às figuras tridimensionais de metal e às imagens feitas em metal, ferro, ouro e bronze, como as bracteatas que, aqui, serão objetos de análise, bem como as outras citadas. Ainda que toda a Escandinávia seja ricamente ilustrada, nas pesquisas feitas sobre o assunto, alguns períodos estão mais presentes em face de outros, seja por relevância à pesquisa, seja pelas poucas imagens obtidas sobre determinado período e, na presente pesquisa, estamos fazendo um recorte que vai do século VI ao século XI. A análise dos vestígios materiais e das Religiões Nórdicas Antigas, passa por diversos interesses e intenções que cada autor pretende com sua pesquisa, nesta, buscamos compreender a representação de guerreiros e o contexto religioso ou ritual no qual essas imagens foram feitas e difundidas, pois ainda que essas imagens não sejam expressões diretas da realidade, entendemos que elas nos ajudam a entender as nuances dessas religiões e podemos compreender o uso feito desses objetos. Para a construção desta pesquisa, partimos da hipótese de que as representações de guerreiros nos monumentos e artefatos estão relacionadas ao contexto religioso e ritual, além disso, essas representações estão ligadas a ritos de batalhas reais, demonstrando um vínculo marcial com o deus *Óðinn*, e ainda como hipótese secundária, da presente pesquisa, entendemos que as figurações mostram outros aspectos do culto odínico. Partido dessas hipóteses, a presente pesquisa tem como objetivo principal, compreender as formas de representação dos guerreiros e o contexto religioso ou ritual, no qual as imagens foram feitas e difundidas e como um dos objetivos secundários, analisar os aspectos religiosos e guerreiros na arte e nos achados arqueológicos, demonstrando um vínculo marcial com os espíritos animais e com o deus *Óðinn*, revelando um outro aspecto importante da Religiões Nórdicas Pré-Cristã voltadas para a guerra.

Palavras-chave: Cultura Material; Arte; Religião; Guerra; Bracteatas.

ABSTRACT

Alongside the martial aspect and religious issues, art and figurations are undoubtedly the most discussed and analyzed characteristics about Scandinavia. Being an area rich in images, ranging from cave paintings, through illustrated stones, which are exclusive to the island of Gotland, and runic stones, we reach three-dimensional metal figures and images made in metal, iron, gold and bronze, such as the bracteates that, here, will be the object of analysis, as well as the others mentioned. Although all of Scandinavia is richly illustrated, in the research done on the subject, some periods are more present than others, either due to their relevance to the research or due to the few images obtained from a given period and, in the present research, we are making a cut that goes from the 6th century to the 11th century. The analysis of material remains, and Ancient Nordic Religions involves different interests and intentions that each author intends with their research. In this research, we seek to understand the representation of warriors and the religious or ritual context in which these images were made and disseminated, because even though these images are not direct expressions of reality, we understand that they help us understand the nuances of these religions and we can understand the use made of these objects. To construct this research, we started from the hypothesis that the representations of warriors in the monuments and artifacts are related to the religious and ritual context, furthermore, these representations are linked to real battle rites, demonstrating a martial link with the god *Óðinn*, and also as a secondary hypothesis, of the present research, we understand that the figurations show other aspects of the Odinic cult. Based on these hypotheses, the present research has as its main objective to understand the forms of representation of warriors and the religious or ritual context in which the images were made and disseminated. As a secondary objective, to analyze the religious and warrior aspects in art and archaeological findings, demonstrating a martial link with animal spirits and the god *Óðinn*, revealing another important aspect of Pre-Christian Nordic Religions focused on war.

Keywords: Material Culture; Art; Religion; War; Bracteates.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: ÖG 178-VADSTENA (FRENTE E VERSO).	52
FIGURA 2: ÖG 178-VADSTENA ((IK 377,1.)	53
FIGURA 3: ÖG 178-VADSTENA (EM DESENHO PARA VISUALIZAÇÃO DAS RUNAS)	54
FIGURA 4: BRACTEATA DE TJURKÖ (DR BR75).	55
FIGURA 5: DETALHE DA INSCRIÇÃO DA BRACTEATA DE TJURKÖ (DR BR75).	56
FIGURA 6: ACHADOS DE BRACTEATAS DE OURO ESCANDINAVAS.	57
FIGURA 7: MAPA DE BRACTEATAS CONTINENTAIS, NUMERADOS DE ACORDO COM IK.	58
FIGURA 8: FAMÍLIA DE DESIGN B7, CHAMADAS DE BRACTEATAS FEMININAS.	62
FIGURA 9: BRACTEATA TIPO A	67
FIGURA 10: BRACTEATA TIPO B.	68
FIGURA 11: BRACTEATA TIPO C.	68
FIGURA 12: BRACTEATA TIPO D.	69
FIGURA 13: BRACTEATA TIPO M	70
FIGURA 14: BRACTEATA TIPO M.	70
FIGURA 15: ESTILO ANIMAL DE SALIN.	74
FIGURA 16: IK 58 BRACTEATA DE FUNEN (DR BR42).	78
FIGURA 17: BRACTEATA DE FUNEN (DR BR43).	79
FIGURA 18: DR BR61 SJÆLLAND 2 (IK98).	81
FIGURA 19: BRACTEATA DE VINDELEV- FRENTE (SÉCULO V).	82
FIGURA 20: BRACTEATA DE VINDELEV- VERSO (SÉCULO V).	83
FIGURA 21: DEMAIS OBJETOS ACHADOS ENCONTRADOS JUNTOS ÀS BRACTEATAS.	85
FIGURA 22: O TESOURO DE VINDELEV. FOTO DO MUSEU VEJLE.	86
FIGURA 23: VINDELEV X4. RAIO-X DE SIGNE NYGAARD, KONSERVERINGSCENTER VEJLE.	88
FIGURA 24: DISTRIBUIÇÃO DE TODAS AS REPRESENTAÇÕES COM ELMOS COM CHIFRES.	91
FIGURA 25: EXEMPLOS DO PRIMEIRO SUBGRUPO.	92
FIGURA 26: EXEMPLO DO SEGUNDO SUBGRUPO.	93
FIGURA 27: EXEMPLOS DO TERCEIRO SUBGRUPO.	95
FIGURA 28: EXEMPLOS DO QUARTO SUBGRUPO.	96
FIGURA 29: EXEMPLO DO QUINTO SUBGRUPO.	97
FIGURA 30: EXEMPLO DO SEXTO SUBGRUPO.	97
FIGURA 31: PAINÉIS DE ELMOS COM MOTIVO DE UM GUERREIRO COM LANÇAS.	98
FIGURA 32: BAINHA DE ESPADA DE GUTENSTEIN, ALEMANHA.	99

FIGURA 33: DETALHE DO ELMO DE VALSGÄRDE 7.	100
FIGURA 34: PLACA DO ELMO DE TORSLÜNDA, ÖLAND. PERÍODO VENDEL.	100
FIGURA 35: PLACAS DE ELMO DE TORSLÜNDA, ÖLAND, SUÉCIA. SÉCULOS VI- VIII, PERÍODO VENDEL.	101
FIGURA 36: ELMO DE VALSGÄRDE 7, UPPLAND, SUÉCIA, SÉCULO VII.	103
FIGURA 37: ELMO DE VALSGÄRDE 7, UPPLAND, SUÉCIA, SÉCULO VII.	103
FIGURA 38: RECONSTRUÇÃO DO ELMO DE SUTTON HOO.	104
FIGURA 39: RECONSTRUÇÃO DO ELMO DE SUTTON HOO.	104
FIGURA 40: REPRESENTAÇÃO DE UMA AVE NA FRONTE DO ELMO DE SUTTON HOO.	106
FIGURA 41: ESTELA DE GOTLAND BRO KYRKA I (TIPO A) NA PAREDE DA IGREJA (FOTO DE M. EGELER).	109
FIGURA 42: CRONOLOGIAS DOS VÁRIOS EDITORES.	112
FIGURA 43: QUATRO TIPOS DE ESTELAS SEGUNDO ANDRÉN.	114
FIGURA 44: FORMATO GERAL DAS ESTELAS.	114
FIGURA 45: ESTELA G21 ARDRE KYRKA VIII, GOTLAND, SUÉCIA, SÉCULO IX-X.	121
FIGURA 46: ARDRE VIII SOB A TÉCNICA RTI. FOTÓGRAFO: BENGT A. LUNDBERG.	123
FIGURA 47: DETALHE 'CENTRAL' DA ESTELA G21 ARDRE KYRKA VIII, GOTLAND, SUÉCIA, SÉCULO IX-X.	124
FIGURA 48: DETALHE DA PARTE SUPERIOR (COM MODIFICAÇÕES) DA ESTELA G21 ARDRE KYRKA VIII, GOTLAND, SUÉCIA, SÉCULO IX-X.	125
FIGURA 49: ESTELA GP 390 STENKYRKA LILLBJÄRS III, PARÓQUIA DE STENKYRKA. SÉCULO VII-X.	128
FIGURA 50: DETALHE INFERIOR (COM MODIFICAÇÕES) DA ESTELA GP 390 STENKYRKA LILLBJÄRS III	130
FIGURA 51: GP 339 RUTE ST. VALLE 2.	131
FIGURA 52: IMAGEM DE FRAGMENTO DE PEDRA DE STORA VALLE NA PARÓQUIA DE RUTE EM GOTLAND (GF C9212:20; RAÄ RUTE 23). IMAGEM RTI, MODO DE RENDERIZAÇÃO APRIMORAMENTO.	132
FIGURA 53: IMAGEM RTI RETOCADA COM ÊNFASE.	132
FIGURA 54: DETALHE SUPERIOR (COM MODIFICAÇÕES) DA ESTELA GP 390 STENKYRKA LILLBJÄRS III	134
FIGURA 55: ESTELA GP0258 (LÄRBRO TÄNGELGÅRDA I).	137
FIGURA 56: ESTELA GP0258 (LÄRBRO TÄNGELGÅRDA I); MODIFICADA, DETALHE SUPERIOR	139
FIGURA 57: LÄRBRO TÄNGELGÅRDA I, DETALHES TRAÇADOS NA FOTO DE L. ESHLEMAN.	140

FIGURA 58:GP 253 LÄRBRO STORA HAMMARS I, PARÓQUIA DE LÄRBRO, SUÉCIA, (700-1000 D.C.).	142
FIGURA 59:GP 253 LÄRBRO STORA HAMMARS I, PARÓQUIA DE LÄRBRO, SUÉCIA, (700-1000 D.C.); MODIFICADO, DETALHE INFERIOR	143
FIGURA 60:GP 253 LÄRBRO STORA HAMMARS I, PARÓQUIA DE LÄRBRO, SUÉCIA, (700-1000 D.C.); MODIFICADO, DETALHE CENTRAL.	144
FIGURA 61:GP 253 LÄRBRO STORA HAMMARS I, PARÓQUIA DE LÄRBRO, SUÉCIA, (700-1000 D.C.); MODIFICADO, DETALHE SUPERIOR	146
FIGURA 62: PLANTA DE PEDRAS RÚNICAS COLOCADAS COMO FUNDAMENTOS PARA OS PILARES DO PRESBITÉRIO DA CATEDRAL GÓTICA EM UPPSALA.	153
FIGURA 63: PERFIS DE SERPENTES DE ANNE-SÖFIE GRÄSLUND.	155
FIGURA 64: TIPOS DE CRUZES.	158
FIGURA 65: U678 SKOKLOSTER KYRKA.	160
FIGURA 66: U678 SKOKLOSTER KYRKA.	161
FIGURA 67: ESQUEMA COMPLETO DA U678 SKOKLOSTER KYRKA MOSTRA AMBOS OS LADOS.	162
FIGURA 68: U1034 TENSTA KYRKA.	164
FIGURA 69:RUNSTEN SÖ 112.	165
FIGURA 70: SÖ 86.	166
FIGURA 71:SLM D1-152 – RUNSTEN I SLÄBRO, NYKÖPING.	166
FIGURA 72: VG56 KÄLLBY, KÄLLBYÅS, DETALHE DA FIGURAÇÃO.	168
FIGURA 73: VG56 KÄLLBY, KÄLLBYÅS.	169
FIGURA 74: ÖG 181 LADO A.	173
FIGURA 75: ÖG181 LEDBERG FACE OESTE.	174
FIGURA 76: ÖG181 LEDBERG LADO B.	175
FIGURA 77: ÖG181 LEDBERG, DETALHE LADO B.	178

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
TABELA 1: ESTILOS DE ARTE PRÉ-VIKING	3
TABELA 2: ESTILOS DE ARTE DA ERA VIKING	4
QUADROS CRONOLÓGICOS DOS OBJETOS EM ANÁLISE	16
CAPÍTULO 1: RELIGIÕES NÓRDICAS PRÉ-CRISTÃ: CONCEITO, TEORIA E MÉTODO	18
1.1 RELIGIÕES NÓRDICAS ANTIGAS	19
1.2 APONTAMENTOS TEÓRICOS	28
1.3 SOBRE O MÉTODO	35
1.4 USO DE OBJETOS E IMAGENS NA RELIGIÃO	40
CAPÍTULO 2- PROTEÇÃO NA GUERRA: BRACTEATAS E PLACAS DE ELMOS	47
2.1 BRACTEATAS: CRONOLOGIA E ANÁLISE	59
FLUXOGRAMA 1: TIPOLOGIAS FEITAS NO SÉCULO XIX	60
FLUXOGRAMA 2: TIPOLOGIA CLÁSSICA E OUTRAS TIPOLOGIAS PARALELAS	60
2.1.1 CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM AS IMAGENS	67
2.1.2 CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM AS RUNAS	71
2.2 BRACTEATAS: DR BR42, DR BR43, SEELAND II E DE VINDELEV	73
2.3 PLACAS DE ELMOS DO PERÍODO VENDEL	89
CAPÍTULO 3- VISUALIZANDO A GUERRA: ESTELAS DE GOTLAND	108
3.1 AS ESTELAS DE GOTLAND: CLASSIFICAÇÃO	111
3.2 ESTELAS DE GOTLAND: UMA ANÁLISE	116
3.3 ESTELA GP 21 ARDRE KYRKA VIII	121
3.4 ESTELA GP 390 STENKYRKA LILLBJÄRS III	128
3.5 ESTELA GP0258 (LÄRBRO TÄNGELGÅRDA I)	137
3.6 ESTELA GP 253 LÄRBRO STOLA HAMMARS I	142
CAPÍTULO 4- MONUMENTOS: AS PEDRAS RÚNICAS	149
4.1 PEDRAS RÚNICAS: CONTEXTO HISTÓRICO, CRONOLOGIA E DISTRIBUIÇÃO	150
4.2 PEDRAS RÚNICAS: QUESTÕES DE ANÁLISE	155

5.1 U678 SKOKLOSTER KYRKA	160
5.2 VG 56 KÄLLBY, KÄLLBYÅS	168
5.3 ÖG 181 LEDBERG	173
CONSIDERAÇÕES FINAIS	180
BIBLIOGRAFIA	188
<i>FONTES PRIMÁRIAS</i>	188
<i>OBRAS DE REFERÊNCIA</i>	189
MATÉRIA EM SITE E SITES DE CONSULTA	198

INTRODUÇÃO

A partir do século XX, observamos um aumento no número de pesquisas, no Brasil, sobre religiosidades da Europa antiga e medieval, principalmente sobre as Religiões Nórdicas Antigas, com as primeiras produções acadêmicas sobre o tema começando ainda na década de 1950. Entre as décadas de 1960 a 1990 temos praticamente uma ausência em pesquisas acadêmicas sobre a religiosidade nórdica, porém, a década de 1990 trouxe novas luzes ao estudo acadêmico da Escandinávia medieval, principalmente pela multiplicação de especialistas, centros de pesquisa e traduções de manuais sobre história e cultura dos nórdicos e a popularização da temática por meio da tradução de algumas fontes e estudos sobre mitologia nórdica e a tradução de produções estrangeiras (Langer, 2016, p. 914). A partir dos anos 2000, temos um aumento significativo de trabalhos em português sobre a temática.

O fascínio pela sociedade nórdica durante a Era Viking, fomentou diversos trabalhos, incluindo pesquisas sobre vestuário, configuração social, alimentação, diversos outros assuntos e principalmente, religião e guerra. O fascínio por esses últimos temas se dá, seja pelo interesse em trabalhar as deidades (que vão figurar em filmes ou em outros veículos de massa), seja pelo crescimento do paganismo ou pela motivação de recriar em algum nível os armamentos ou táticas de guerra empreendida por eles. Os trabalhos, então, vão girar em torno de cada um desses aspectos, analisando-os de forma separada e pormenorizadas, entretanto, ao olharmos para essa sociedade, principalmente durante o período mencionado, percebemos que ambos as temáticas estão imbricadas de tal forma que nos parece estranho não serem utilizados como temática principal em mais trabalhos acadêmicos. Nos voltando para as Ciências das Religiões, no Brasil, percebemos que grande parte das pesquisas voltadas para as religiões, possuem, principalmente, um foco voltado mais para as questões espirituais, ritualísticas, para a relação entre agentes religiosos e a comunidade, bem como também, a dicotomia entre o sagrado e o secular, e menos voltado para o imbricamento tratado nesta pesquisa.

A presente pesquisa parte de uma inquietação e da necessidade de um maior número de pesquisas que explorem tanto religião, quanto guerras nessas sociedades antigas, já que tendemos a ver ambos os aspectos como algo separado ou distante. Dessa forma, esta análise, surge também de uma inquietação advinda da dissertação de mestrado, nesse sentido, vamos buscar, na perspectiva material das Religiões Nórdica Antigas, elementos que nos ajudem a

compreender a interação entre as representações dos guerreiros e os aspectos religiosos que estão retratados na arte religiosa feita pelos escandinavos, bem como a sociedade lidava com essa cultura material, que era até certo ponto voltada para a guerra e para a religião.

Em grande parte das sociedades antigas não havia uma clara divisão entre guerra e religião e entre estes e os demais aspectos da sociedade e ainda na modernidade ou pós-modernidade essa delimitação ainda se apresenta de forma borrada. Junto à capacidade de produzir e transmitir cultura, a experiência religiosa é a marca mais distintiva da humanidade e assim como a guerra, a religião¹ é parte constituinte e muitas vezes fundamental para as sociedades e em algumas delas, ela pode até direcionar ações no âmbito político. A relação entre religião e guerra é muito complexa e essa complexidade, surge da ambiguidade das atitudes religiosas em relação à guerra, haja vista que, assim como os diversos aspectos da vida cotidiana e da paisagem possuem diversos elementos religiosos, a guerra também os possui. Esta relação não é percebida apenas em ritos ou rituais, mas também é visto na materialidade das religiões. O estudo da materialidade, em Ciências das Religiões, não é recente, porém, ainda não há muitos trabalhos voltados para este aspecto das religiões, sendo preferido outros aspectos, como os rituais, por exemplo, além de outros aspectos imateriais das religiões.

O ritual e o mundo sobrenatural - a “religião”, em certo sentido - era tão importante para o combate nas lutas quanto à afiação das espadas (Price, 2002, p. 26-27) e isso ficou claro também pela presença de símbolos e aspetos bélicos retratados na arte feita por essa sociedade. Ao lado da guerra, sem dúvida um dos aspetos mais lembrados, ao tratar dos escandinavos, são os achados arqueológicos e artísticos produzidos por eles. Segundo Oliveira (2017), a arte foi um traço bastante marcante na sociedade escandinava e abrangeu um leque de materiais, sendo presente em todos os espaços da vida cotidiana, assim, presente na religião e em certa medida na guerra. Os estilos, motivos e materiais estavam diretamente ligados à tendência e ao contexto histórico no qual foram produzidos e através da cultura material perceberemos esses aspectos. Mesmo recebendo influências externas, há uma notória

¹ Entendemos a religião aqui como um aspecto cultural de cada sociedade, sendo um fenômeno com características específicas em cada época e período, logo, mutável em alguns aspectos. (Adendo nosso).

expressão de um estilo propriamente escandinavo nas execuções artísticas, essas primeiras expressões vão remontar ao século V².

Para Oliveira (2017), os estilos das produções foram posteriormente divididos de forma cronológica, porém a cronologia é flexível, já que ainda que uma nova tendência surgisse, a anterior não deixaria de existir ou era esquecida, ou seja, ainda que cada estilo possuísse características sobressalentes, ele não estava totalmente desvinculado do estilo anterior ou posterior. Nesse sentido, costuma-se dividir, ainda que cronologicamente, as produções em estilos distintos. Em 1904, Bernhard Salin criou uma sistematização, desta forma, temos três estilos distintos de produções artísticas escandinavas anteriores à Era Viking propriamente dita, seriam expressões de arte pré-viking que serviram de base para os seis estilos da Era Viking. Nas tabelas abaixo descrevemos os estilos para melhor entendimento deles:

TABELA 1: ESTILOS DE ARTE PRÉ-VIKING

Estilos Pré-viking (ornamentação animal germânica)	Datação	Características
Estilo I	Séculos V-VI	Inspirado em modelos romanos, com uma arte naturalista de ótima qualidade. Utiliza uma técnica derivada do <i>chip-carving</i> .
Estilo II	Fim do século VII	Baseada em animais não naturalistas em forma de fita usados para formar padrões entrelaçados. Estes padrões entrelaçados se expandiram e passaram a representar o javali e o corvo, junto com animais como cavalo e cavaleiro.

² A tradição da ornamentação animal germânica, que formaria a base da arte viking, pode ter sido criada na Dinamarca no final do século V, em resposta à decoração então usada em metalurgia (Graham-Campbell, 2021).

Estilo III (estilo Broa)	Início da Era Viking (VIII)	Foi subdividido em três grupos (C, D e E), alguns autores, como Graham-Campbell (2021), definem esse estilo apenas como ‘estilo E’. Possui animais estilizados de forma mais abstrata, introduzindo a <i>gripping beast</i> , o estilo lança as bases para o desenvolvimento da arte viking.
---------------------------------	-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: produzida pela autora

TABELA 2: ESTILOS DE ARTE DA ERA VIKING

Estilos de arte da Era Viking	Datação	Características
Estilo Oseberg	Fim do século VIII	Presença do elemento <i>gripping beast</i> de forma mais clara. Não é caracterizado por inovações de motivos, mas sim, por ajustes nas formas do estilo Broa.
Estilo Borre	Meados do século IX	Mantém o elemento <i>gripping beast</i> , mas há adaptações para preencher os espaços. Este estilo está mais presente em trabalhos feitos em metais. Desenvolvimento do estilo de anel encadeado, que é caracterizado por adornos encadeados seccionados por cabeças de animais formando figuras geométricas.
Estilo Jelling	Fim do século XI- XII	Arranjo mais aberto e fluido do animal, porém os animais aparecem retorcidos; Cálice de Thyra inaugura o estilo e foi encontrado na região de Jelling, Dinamarca. Grande inovação nas representações artísticas.

Estilo Mammen	Século X-XI	<p>Ascensão dos motivos vegetais.</p> <p>Recebe o nome devido a uma lâmina de machado ornamentada;</p> <p>Inserção de espirais nos corpos dos animais</p>
Estilo Ringerike	Fim do século X-XI	<p>Motivos animais e vegetais possuem a mesma importância, sendo vistos com a mesma importância;</p> <p>Pequenos cachos inseridos nos animais são os elementos marcantes desse estilo.</p>
Estilo Urne	Século XI-XII	<p>Recebe esse nome pelos detalhes esculpidos na igreja de Urnes, Noruega;</p> <p>Estilização dos corpos de animais e popularização de serpentes e dragões como principal característica.</p> <p>Presente também em pedras rúnicas.</p>

Fonte: produzido pela autora baseado em Oliveira, 2017 e Graham-Campbell, 2021

Assim, temos o estilo I, estilo II, estilo III (‘estilo Broa’), estilo Oseberg, estilo Borre, estilo Jelling, estilo Mammen, estilo Ringerike e estilo Urne. Destacamos aqui o estilo I, que compreende os séculos V e VI e corresponde a obras inspiradas nos modelos romanos, utilizando uma técnica derivada do *chip-carving*³. Neste estilo estão os medalhões chamados de bracteatas, que serão utilizadas como fonte nesta pesquisa. As ornamentações da arte viking, possivelmente tinham um significado religioso e simbólico, sendo assim, não eram meramente decorativas.

Ao tratarmos de arte, tocamos em um conceito sensível, principalmente quando as fontes trabalhadas são provenientes da Antiguidade ou do Medievo. Nesses casos, devemos

³ A técnica seria “esculpir em lascas”, nela são retiradas lascas, pedaços pequenos de uma superfície plana para formar desenhos em relevo.

ressaltar que, o entendimento moderno do que seria ‘arte’ pode não ser cabível para as expressões criadas por aquelas sociedades ou podem não abarcar, na totalidade, as produções criadas pelas sociedades trabalhadas. Graham-Campbell (2021, p.12-13), aponta que o próprio termo ‘Arte Viking’ pode não ser apropriado para tratar a arte produzida por essa sociedade, já que a arte, no contexto aqui trabalhado, não se restringe a “belas artes”, ou seja, uma ‘arte’ que vai ser apenas observada, visualizada, aqui, a arte foi feita para ser utilizada, sendo, portanto, uma arte funcional, além de ser, também, decorativa, feita com fino acabamento. Ainda assim, a questão da arte durante o Medievo, se mostra de forma complexa, e para a presente pesquisa estamos entendendo como arte, as ornamentações e imagens criadas pelas sociedades, aqui em recorte, tendo sempre em vista que a arte produzida não era meramente ilustrativa e bem como as imagens, ela possuía objetivos e significações. Como aponta Pereira (2010), arte e bem como imagens, no Medievo, é um assunto complexo, pois elas iam além de uma função didática, ou seja, eram feitas para além da função de ensinar os iletrados. Olhando para as pedras rúnicas, analisadas no capítulo 4, elas tinham também uma função memorialista, as bracteatas, analisadas no capítulo 2, tinham funções principalmente religiosas, mas também políticas em certa medida.

Todas as imagens, e a arte produzida têm sua razão de serem feitas, elas exprimem e comunicam sentidos, sendo carregadas de valores simbólicos e podem cumprir funções religiosas, políticas ou ideológicas, prestando-se, dessa forma, a usos pedagógicos, litúrgicos e mesmo mágicos. Segundo Schmitt (2007), tornou-se lugar-comum dizer que entramos numa “civilização da imagem”, entretanto, ainda segundo ele, a cultura ocidental, por suas ligações com as civilizações antigas e mais ainda com o cristianismo medieval, há muito tempo situa as imagens no centro de seus modos de pensar e de agir. Olhando para a pesquisa, aqui pretendida, podemos observar que não entramos “na civilização das imagens”, entendemos que ela está ativa desde a Antiguidade, tendo em vista que a produção de imagens ocorreu nas mais diferentes sociedades e épocas, o que podemos observar é que há certa predileção no uso de fontes literárias em relação às fontes visuais e à cultura material. Nesse sentido, a não utilização de imagens e da cultura material como fonte se dá, em muitos casos, com a dificuldade de leitura que pode ser feita sobre o material, principalmente de um passado mais recuado no tempo e espaço. Daí a falta de entendimento e não percepção de que as imagens estão presentes em vários níveis, locais e nichos das sociedades em todos os tempos.

As imagens são mais que simples representações, elas são transmissoras de ideias, com um vocabulário e validade próprios, frequentemente complementares aos textos escritos, mas de certa forma independente deles. O uso de imagens, enquanto fontes em si, e não de forma secundária ou ainda de forma complementar ou ilustrativa, ainda passa por certas dúvidas quanto ao uso, principalmente em função do elemento interpretativo, porém há que se levar em consideração o alto conteúdo simbólico presente em pinturas, esculturas e outros objetos semelhantes. Assim, o conteúdo simbólico é um dos aspectos mais relevantes das fontes visuais, especialmente quando buscamos compreender o pensamento e a mentalidade de uma época.

O vocabulário próprio das imagens não é estático ou absoluto e varia de acordo com a sociedade e muda ao longo do tempo, desta forma, como as palavras, as imagens são usadas para transmitir uma mensagem e ao trabalharmos com elas, devemos levar em consideração o vocabulário visual do público-alvo (Bradley, 2012), haja vista, que cada sociedade “lê” as imagens preservadas de outras culturas e sociedades, a partir do seu referencial histórico e cultural. Tendo o vocabulário como um plano de fundo, devemos nos atentar para a interpretação que cada imagem terá, sempre levando em consideração a sociedade e o recorte de cada pesquisa. Inicialmente, as imagens de outras culturas são geralmente incompreensíveis e as interpretamos esteticamente ou de acordo com as ‘visões’ de nossa própria sociedade, mas isto poderia ser uma má interpretação da mensagem e ainda ignorar a função pretendida. Nesse sentido, as imagens não apenas se adaptam aos seus contextos, bem como também, nos ajudam a moldar esse contexto e a influenciar as tradições, o que nos leva a entender que as imagens são metáforas e podem ser alteradas ou perder seu significado original, devido a mudanças no contexto e na mentalidade, e este é um dos desafios da presente pesquisa, compreender o significado das imagens dos guerreiros e dos símbolos relacionados à guerra na arte religiosa.

A construção de um vocabulário de metáforas visuais proposta por Bradley (2012), nos dá um suporte metodológico por nos proporcionar um aprofundamento na compreensão da imagem e do contexto, ou seja, nos ajuda a compreender as ideias, intenções, atitudes e preocupações da sociedade que produziu aquelas imagens. Esse aprofundamento nos permite apreender diversos aspectos, como crença e costumes populares, por exemplo, a partir das imagens e outras representações visuais religiosas, que muitas vezes derivam de imagens “primárias”, isso mostra que ainda que muito tenha sido suprimido ou perdido, ainda podemos ter uma ideia das crenças e atitudes populares e da elite. Como explanado anteriormente, as

imagens frequentemente foram usadas para ilustrar um ponto, confirmar outras fontes ou mesmo de forma imprecisa, fora do contexto, como decoração ou ainda como uma confirmação de fontes escritas mais tradicionais, porém é crescente o uso de fontes visuais como protagonistas, o que nos leva a exigência de uma metodologia cuidadosa e específica.

Como aponta Bradley (2012), as imagens são uma boa maneira de mapear como as ideias e atitudes variam de um lugar para outro, tendo em vista que cada sociedade tem seu próprio estilo e sua maneira de ver as coisas, o que afeta o uso das imagens em vários aspectos. Ao utilizarmos as imagens como fonte principal ou primária, devemos levar em consideração que as imagens estão vulneráveis à destruição e danos intencionais ou não, como, por exemplo, à degradação natural e podem, ainda, ser alteradas para se adequarem ao modo de ver de outras épocas, tornando-as 'adequadas' às ideias do período. Essas mudanças podem indicar uma alteração nas ideias ou atitudes, já a permanência de um tipo de imagem pode demonstrar que uma determinada atitude permaneceu inalterada. Além do que já foi explicitado acima, outro ponto importante no que diz respeito ao uso das fontes visuais, seria o meio no qual a imagem foi criada, tendo em vista que ele também pode afetar a forma como uma cena é representada, assim é necessário observar o meio em que as imagens foram feitas e a partir disto, outras fontes primárias podem ser um meio de verificar e reaverificar uma interpretação, de modificar ou mesmo revisá-la completamente.

A interação entre mundo e expressão, entre contexto e imagem, ilumina ambos, ou seja, a imagem ajuda a ver o ponto de vista daqueles que a fizeram, e sem o contexto, a imagem perde muito de seu significado. Deste modo, é importante não apenas olhar para uma imagem isoladamente, mas sim dentro de seu contexto iconográfico, pois há sempre a tendência de ver cada imagem isoladamente, porque a nossa forma de ver, atual, se baseia menos em imagens como texto, formas de comunicação e mais como ilustração ou decoração (Bradley, 2012). Entendemos, nesta pesquisa, que as imagens podem nos mostrar modos de pensamento e no caso aqui pretendido, podem nos mostrar como a guerra estava inserida nessa sociedade para além do combate propriamente dito.

Ainda no âmbito do método aqui escolhido, a Cultura Visual, enquanto um campo disciplinar em ascensão, que trata do estudo das expressões de crença tangíveis e perceptivas, ou seja, as expressões visuais e mentais, nos dá um suporte para esta pesquisa. Segundo Harvey (2011), essa abordagem busca entender como as ideias, doutrinas e convicções são articuladas visualmente, para os de dentro e para os de fora, das comunidades religiosas e ainda, as maneiras pelas quais a cultura visual constrói e molda ativamente os conceitos

religiosos. Para além disso, esse campo busca compreender o significado da cultura visual para as religiões e seu culto, fazendo comparações entre os artefatos visuais e suas ideias em relação aos referentes textuais e dos artefatos com os contextos culturais, geográficos e históricos. Para esta pesquisa, esse método se mostra de grande importância e relevância por ter justamente como objetos de estudo, artefatos de arte, objetos de artesanato, dentre outros, que foram adaptados ou adotados para fins de culto, ensino, comemoração e propaganda, tendo em vista, que buscamos, aqui, compreender quais outras funcionalidades haviam como, por exemplo, nos adornos usados.

Como apontado por Harvey (2011), não existe um paradigma único para uma investigação metodológica da cultura visual da religião, porém, existe a convicção de que a expressão visível de uma cultura religiosa é tanto um repositório e uma articulação de pensamento, identidade, valores, ideias e prioridades, como também representações textuais e orais de determinada cultura, buscando deslocar, dessa forma, um pouco as atenções quase exclusivas da cultura literária e oral das religiões. Pretendemos, nesta pesquisa, justamente deslocar essa atenção dada de forma majoritária para as fontes literárias e orais, ou seja, compreender a relação entre as imagens dos guerreiros e os aspectos religiosos na cultura material. Assim, a presente abordagem metodológica examina imagens e objetos associados à doutrina e crença, comportamento religioso, comemoração, memória, culto, cerimônias e rituais das religiões. A religiosidade humana raramente está separada do ambiente material, através do qual é expressa, e conceber a cultura material e a cultura religiosa como esferas opostas ou mutuamente exclusivas da experiência e atividade humanas, é limitar nossa compreensão de ambos os campos. À nível popular, as religiões do mundo são frequentemente caracterizadas pelas suas marcantes identidades materiais. Essa materialidade, se refere à compreensão pelas quais a vida, as ações e as experiências religiosas estão intimamente ligadas aos aspectos materiais do mundo. Em face disto, a arqueologia é um campo útil para tal exame porque, como observado acima, está principalmente preocupada com a materialidade humana.

O exame da religião material inclui todos os objetos que constituem uma religião vivida, os seus usos e os seus papéis. A religião material não é apenas um exame de como as coisas materiais refletem ou são moldadas pela religião vivida, ou como as pessoas religiosas entendem as ‘coisas’ religiosas (como a iconografia, as relíquias, a arte e assim por diante), mas também, como apontado por Droogan (2013), a religião material seria um reconhecimento de “o que as próprias imagens, objetos ou espaços o fazem, como envolvem

os crentes e que poderes possuem”. Além disso, este trabalho identifica uma série de maneiras pelas quais a religião é incorporada na cultura material, especialmente na cultura material do passado arqueológico. Isto refere-se principalmente à forma como os objetos do passado arqueológico podem ser percebidos como sendo religiosamente potentes e ativos pelas comunidades no presente.

A guerra e a religião são traços culturais que se entrelaçam desde tempos mais antigos, haja vista que a história está cheia das chamadas ‘guerras santas’. Segundo Popovski (2009), guerras interreligiosas ou ‘sagradas’ existiram por séculos, mesmo que os ensinamentos religiosos condenem as guerras. Os ensinamentos religiosos, podem dar justificativas claras para a guerra quando todas as outras medidas fracassam, assim, ainda que ambas, guerra e religião, sejam estudadas ou ignoradas em maior ou menor grau, elas ainda fazem parte da vida humana, da história humana, do passado, do presente e do futuro, como apontado por Popovski (2009, p. 11). As religiões como um todo importam, pois, as suas conformações acabam por preservar ou manter aspectos culturais da sociedade nas quais estão estabelecidas. Price (2002), nos atenta para o fato de entendermos a guerra somente como algo logístico, com elementos táticos, estratégicos e estruturados e não incluirmos nenhum aspecto religioso, como se tal, fosse um elemento separado ou que não entrasse nesse esquema. A violência é cada vez mais reconhecida não apenas como uma faceta proeminente da vida cotidiana durante a Era Viking⁴, mas também como uma faceta profundamente enraizada nas estruturas sociopolíticas, jurídicas e religiosas (Price; Raffield, 2023). As guerras, o caráter guerreiro, os aspectos táticos e armamentos, de certa forma, são pesquisados com mais frequência quando se trata de nórdicos, haja vista que, os nórdicos, durante a Era Viking, são lembrados principalmente por suas incursões, aspectos guerreiros e pilhagens que resultavam em combates, porém, as expressões de arte produzidas durante o período estão encharcadas de aspectos voltados para a guerra ou em entrelace com os aspectos religiosos. Nas Religiões Nórdicas Antigas, a vida cotidiana e a paisagem estão conectadas, ou seja, o ambiente estaria repleto de interpretações culturais.

Um ponto importante a ser discutido e aprofundado no capítulo 1, se refere ao entendimento e delimitação do que estamos entendendo por Religiões Nórdica Antigas. De

⁴ A sociedade escandinava desta época é frequentemente descrita como marcial ou militarizada, porém nos séculos anteriores à Era Viking, já se pode ver uma forma ostentosa de identidade marcial entre as elites da Escandinávia. Essa identidade pode ser vista nas armas e equipamentos recuperados durante escavações em cemitérios como Valsgärde e Vendel, na Suécia (Price and Raffield, 2023).

uma maneira geral, alguns pesquisadores preferem o termo *Forn Siðr*⁵ (traduzido como antiga tradição) para designar as práticas religiosas que ocorriam durante a Era Viking. Outros, em menor número, utilizam o conceito de religiosidade nórdica, a fim de expressar essa diversidade de crenças (Davidson, 2004). Na presente pesquisa, optamos por utilizar o termo Religiões Nórdicas Antigas e as entendemos como um conjunto de práticas complexas, outra forma de olhar para o mundo, um entendimento que é alheio ao que o Cristianismo⁶ entende por religião. Podemos compreender a relação entre elementos bélicos, ou relacionados à guerra, e a religião nos achados arqueológicos como, por exemplo, nos amuletos mágicos produzidos pelos escandinavos. Eles foram utilizados para proteção do portador contra infortúnios ou conceder algum poder especial e, segundo a arqueologia, tanto os germânicos antigos quanto os escandinavos faziam uso de amuletos. Esses amuletos eram de origem animal, vegetal ou mineral (pedaços de ossos, conchas, mandíbulas de animais, raízes, fragmentos de âmbar etc.), porém, o mais comum era que fossem fabricados com metal (Langer, 2015), como as bracteatas que utilizamos como fontes para a presente pesquisa e que explicaremos no capítulo 2.

Alguns pesquisadores veem a associação entre divindades e amuletos como duvidosas e outros que os amuletos não se relacionariam diretamente com proteção mágica, mas estabeleceriam uma conexão com uma deidade em particular. À exemplo, pequenos martelos do deus Thor foram utilizados como pingentes-amuletos (em contraposição aos crucifixos) como símbolos da fé pagã durante o processo de conversão da Escandinávia, e armas em miniaturas e pequenas pontas de lança podem significar a conexão com a devoção a *Óðinn*, como é visto nas bracteatas. De maneira geral, o uso masculino estava relacionado como/para proteção marcial e o uso feminino estava voltado para fins mágicos de fertilidade. Nesse sentido, inegavelmente a arte pré-cristã estava de alguma forma baseada ou ligada a conceitos religiosos. Ainda como exemplo, temos as imagens das placas dos elmos do Período Vendel e

⁵ *Siðr* tem um significado muito mais amplo em nórdico antigo, incluindo religião, fé, moralidade, costume e tradição. O termo compreende visões e valores tradicionais sobre como as coisas deveriam ser feitas. O contexto histórico e uma longa perspectiva temporal são, portanto, fundamentais para interpretar *Forn Siðr* (Jennbert, 2011).

⁶ Aqui estamos nos referindo ao Cristianismo que foi introduzido na Escandinávia, ao que estava em contato com essa sociedade durante o período aqui tratado. Não obstante, o entendimento das religiões praticadas durante o período também se mostra como algo alheio para o Cristianismo praticado na atualidade, tendo em vista que alguns autores dentro das Ciências das Religiões observam as religiões pagãs, como subreligiões ou ainda estando em um patamar inferior em relação às “religiões institucionalizadas” ou ainda as religiões reveladas.

outros equipamentos guerreiros que vão ter ligação com o deus *Óðinn* ou com conceitos específicos do culto dele, conforme explicaremos no capítulo 2.

A pesquisa tem como um de seus objetivos, compreender a relação entre guerreiro-divindade-imagem religiosa por meios de achados arqueológicos e monumentos pétreos, sendo os achados: as bracteatas, placas de elmos do Período Vendel e os monumentos: as pedras rúnicas e as estelas de Gotland. As bracteatas são um tipo de medalhão produzido na Idade do Ferro Germânica⁷, entre os séculos V e VI, sendo que a maioria possuía ilhós (ganchos) como indicativo de um ornamento para ser usado no pescoço. Segundo Ayoub (2017), provavelmente eram utilizadas por aristocratas, já que a maioria era feita de ouro, e este sempre foi um item caro. Elas foram divididas, por estudos arqueológicos, em 7 tipos, levando em consideração os motivos gravados, classificados dessa forma em A, B, C, D, E, F e M. Foram achados mais de 970 bracteatas dos tipos A, B, C, D, E e F, destas, cerca de 135 possuem inscrições rúnicas com caracteres do *futhark* antigo. Ainda segundo Ayoub (2017), as gravações rúnicas das bracteatas demonstram a importância da arte de gravar runas como instrumento de ação mágica que favorece o contato entre os homens e o sagrado por meio da gravação desses artefatos. Cerca de 270 bracteatas do tipo E (pertencentes ao Período Vendel, logo, posteriores à maior parte das bracteatas que são da Era das Migrações) foram encontradas apenas na ilha de Gotland, e foram feitas em prata e bronze, diferentemente das demais que foram feitas em ouro. Ainda segundo Ayoub (2017), os achados de bracteatas em depósitos singulares ou até mesmo em depósitos múltiplos, de no máximo vinte bracteatas, nos indicam uma padronização para o início do período da Idade do Ferro Germânica. Esses depósitos ocorreram por toda a Escandinávia durante a Idade do Ferro Germânica, contando com certas padronizações que nos indicam uma utilização ritualística. Assim, as imagens de deuses e as inscrições de proteção nas bracteatas indicam sua conexão com atividades ritualísticas.

Também utilizaremos como fonte, as placas dos elmos encontrados em enterramentos do Período Vendel. Nessas peças, podemos perceber representações figurativas complexas que incluem figuras humanas e, acima de tudo, uma forte presença de animais selvagens, nesse sentido, para a pesquisa, destacamos as placas dos elmos de Valsgärde, Torslunda e

⁷ Período que abrange o intervalo entre os séculos V d. C. e VIII d. C. É subdividido em duas partes: período das migrações (séc. VI d. C. ao VIII d. C.) e dependendo do referencial geográfico, Período Vendel, na Suécia; Período Merovíngio, na Noruega; Idade do Ferro Germânica tardia, na Dinamarca (séc. VI d. C. ao VIII d. C.).

Sutton Hoo. Nestas peças, alguns motivos iconográficos de animais relacionados ao xamanismo nórdico são frequentemente representados: a serpente, o pássaro e os grandes animais, que protegem o guerreiro em seu trânsito para o outro mundo, além destes, outros motivos também são frequentes como as placas ornamentais representando cenas míticas e incluindo seres híbridos, como o ‘lobo-guerreiro’, ou homens vestidos com peles de animais selvagens de grande porte (urso e javali).

O período Vendel é a última fase da Idade do Ferro escandinava, na Suécia, e descreve os séculos imediatamente antes da Era Viking, começando entre 550–800 a.C. A iconografia nos elmos do período Vendel, sinaliza um guerreiro lutando sob a proteção de *Óðinn*, sendo essas imagens baseadas em uma tradição mitológica. As imagens com um homem flanqueado por ursos ou sob a forma de urso é um motivo recorrente nas imagens guerreiras do período Vendel. Segundo Gaimster (1998), o conceito de “*rettungsepiphanien*”, que seria a manifestação da ajuda divina na batalha, seria central para a compreensão das imagens dos guerreiros e ainda segundo ele, podemos observar um paralelo dos significados cristãos e germânicos dessas imagens. Gaimster (1998), nos atenta para o fato de que a manifestação de deuses nas batalhas e nas vitórias agourentas são vistas desde o mundo antigo e vão permanecer no mundo cristão. Levando em consideração a tradição mitológica, na qual eram baseadas, podemos observar alguns aspectos e atributos do deus *Óðinn* e nesta pesquisa, buscaremos compreender, como esses aspectos estão representados e como estão relacionados à guerra e à religião. À exemplo, na guerra, *Óðinn* era conhecido por ser capaz de mudar de forma, para animais e de acordo com algumas interpretações, *Óðinn* pode ser visto em forma de pássaro em um dos painéis de um elmo do período Vendel.

Ainda sobre as fontes aqui analisadas, no capítulo 3, usaremos outros vestígios materiais que contém imagens⁸, que vão nos ajudar a construir a temática pretendida, as Estelas pintadas da ilha de Gotland (Suécia). Nas Estelas, encontramos alguns símbolos religiosos e cenas de grande importância para os nórdicos e muitos estavam diretamente relacionados à guerra e às questões cosmológicas. As Estelas são exclusivas da ilha de Gotland e contém cenas da mitologia, do cotidiano e figuras artísticas e são datadas entre os séculos VII e XI d. C. As estelas de Gotland eram pintadas desde o período pré-Viking e

⁸ Na Escandinávia da Era Viking, as imagens, com conteúdo religiosos, estariam presentes no cotidiano, das vestimentas às embarcações. Ainda sobre os nórdicos, as imagens são usadas como *exemplum*, referenciais de identidade para uma sociedade baseada na guerra e na obtenção de favores divinos após a morte (Fuglesang, 2006).

possuem formato semelhante a cogumelos em seu topo, o que para alguns demonstraria relação com a fertilidade (Langer, 2015, p. 362). Alcançam mais de quatro metros de altura e foram criadas como monumentos funerários, glorificando e gravando a memória do falecido, sendo erigidas próximo a cemitérios politeístas, em frente ou próximas a sepulturas, ou em locais tradicionais de passagem e deslocamento humano. Além disso, foram erigidas em número de duas ou três não distante de estradas e pontes. Os temas mais comuns registrados nas estelas são: míticos (como a narrativa do roubo do hidromel, cavalos e guerreiros entrando no outro mundo, o cavalo de *Óðinn* e o próprio deus, entre outros), símbolos religiosos (como símbolos odínicos e navios) e cenas históricas (representações de batalhas e funerais, cenas de sacrifício humano, enforcamento ritualístico e cenas de práticas mágico-religiosas ofensivas de caráter odínico).

Segundo Langer (2006), as estelas de Gotland tiveram uma função “pedagógica” intencional, em termos de imaginário religioso, confirmando ideias e reforçando aspectos do culto odínico. Elas estruturaram, ainda, a imagem e a fé de que guerreiros mortos em batalha poderiam adentrar ao salão do deus *Óðinn*, recompensando sua vida marcial. Elas foram utilizadas como memórias, comemoração da morte de uma grande personalidade, como glorificação, fins propagandísticos, circunstâncias da morte de alguma figura histórica, registros familiares, possessões e herança genealógica (Page, 2000). A interpretação poderia ser feita em duas ou três etapas dependendo da densidade iconográfica, e segundo Langer (2015), utiliza-se a hipótese de que a interpretação se dava de baixo para cima, levando em consideração que a base era maior e ia se estreitando para cima e para corroborar essa ideia, geralmente as gravuras superiores representam o salão do Valhöll, o destino dos guerreiros, ou, em cenas mais históricas, o funeral do morto. Dentre os símbolos frequentemente encontrados nas estelas estão principalmente os **símbolos solares** (que estavam relacionados com o deus dos céus, à viagem da alma após a morte e relacionados principalmente ao deus *Óðinn*), **lanças, espadas e animais** (principalmente cavalos, cães, lobos, pássaros e serpentes). Praticamente todos os animais citados nas fontes literárias, e que foram representados imgeticamente na Era Viking, são diretamente associados ao deus *Óðinn* (Langer, 2015). E como nos atenta Langer (2015), como toda imagem religiosa, elas testemunham uma atmosfera coletiva prezando uma faceta importante da religiosidade escandinava, que é a inserção do indivíduo em um clã ou linhagem familiar, sendo, o destino, inserido dentro de um censo de ‘fatalidade coletiva’ típica do mundo germânico.

Tendo como base os artefatos arqueológicos, esta pesquisa tem como objetivo principal, compreender as formas de representação dos guerreiros e o contexto religioso ou ritual, no qual as imagens foram feitas e difundidas, buscando evidenciar a ligação dessas representações com os aspectos religiosos presente nos artefatos, bem como interpretar as representações guerreiras e os vários significados das imagens nos achados arqueológicos e como um dos objetivos secundários, analisar os aspectos religiosos e guerreiros na arte e nos achados arqueológicos. Para a construção dessa pesquisa, partimos da seguinte hipótese: as representações de guerreiros nos monumentos e artefatos estão relacionadas ao contexto religioso e ritual, sendo, dessa forma, um outro aspecto do culto odínico praticado pelas elites desde o Período das Migrações até o final da Era Viking. Além disso, uma outra hipótese, deste trabalho, seria que as representações de guerreiros que incorporam animais podem estar ligadas a ritos de batalhas reais, demonstrando um vínculo marcial com o deus *Óðinn*, revelando um outro aspecto importante das manifestações religiosas pré-cristãs voltadas para a guerra. Dessa forma, as representações aqui analisadas, mostram outros aspectos do culto desta deidade, como proteção e inspiração para as batalhas e o uso dessas imagens como amuletos mágicos.

Abaixo, estão representados dois quadros cronológicos contendo todos os objetos em análise nesta pesquisa, para que eles sejam localizados no tempo e espaço, tendo em vista o grande recorte temporal e a grande variedade de fontes aqui trabalhadas.

QUADROS CRONOLÓGICOS DOS OBJETOS EM ANÁLISE

Idade do
Ferro
Germânica
(séculos V
a VIII d.C.)

Período Vendel

- Placas de elmos do Período Vendel
- Elmo de Torslunda (província de Öland, Suécia, século VII)
- Elmo de Sutton Hoo (Sutton Hoo, Inglaterra, século VII)
- Elmos do cemitério de Valsgärde (século VII-VIII)

**Período das Migrações
(VI-VIII d.C.)**

- Bracteatas de Funen, Dinamarca (séculos V-VI)
 - Bracteata de Vadstena, Suécia (século V)
 - Seeland-II-C, Dinamarca (séculos V-VI)
 - Bracteata de Vindelev, Dinamarca (século V)
 - Pedra de Lillbjärs III, Gotland, Suécia, século VIII.
- Lärbro Stola Hammars I, Suécia, século VIII.



Era Viking (VIII- XI d.C.)

Estelas de Gotland

Estela Ardre VIII, Gotland, Suécia, século IX.

Estela Klinte Hunninge I, Gotland, Suécia,
século IX.

Pedras Rúnicas

U 678- Skoklosters. Uppland, Suécia.

VG56 Källby, Källbyås. Suécia: Västergötland.

Ög 181. Ledberg, Östergötland, Suécia.

CAPÍTULO 1: RELIGIÕES NÓRDICAS PRÉ-CRISTÃ: CONCEITO, TEORIA E MÉTODO

A guerra entre os escandinavos permanece sendo um traço muito marcante ao se tratar dessa sociedade durante a Era Viking. Durante todo o período, as Religiões Nórdicas Antigas estiveram intrinsecamente ligadas à guerra praticada pelos escandinavos. Esta ligação se dava para além dos sacrifícios e favores pedidos para os deuses relacionados à guerra, estavam presentes também nos objetos utilizados pelos guerreiros que se lançavam nas incursões. Tratamos de ‘religiões’ aqui, o que era praticado durante a Era Viking, por serem dinâmicas e por haver mudanças ao longo do tempo e possuir diversas variações regionais. Essas variações podem ser rastreadas ou vistas nas evidências da cultura material deixada pelos escandinavos.

Os artefatos, assim como os sacrifícios e enterros, também carregam significados religiosos, haja vista que muitos desses objetos já foram feitos com um caráter, um significado, uma intenção religiosa, o que nos permite analisar não só os vestígios dos sistemas de crenças, mas também como a sociedade lidava com a experiência material desses objetos nos demais âmbitos da vida cotidiana. Ainda que a presença vívida de materiais na cosmologia nórdica, que é preservada na forma literária, seja pouco explorada, como aponta Knutson (2019), pesquisas mais recentes, buscam observar a presença material na transmissão oral dos mitos nórdicos, o que nos leva a uma leitura arqueológica dos mitos nórdicos que permite a compreensão dos esquemas míticos, dos esquemas religiosos do mundo nórdico, ou seja, os artefatos materiais podem carregar representações de crenças coletivas. Nesse sentido, a interdisciplinaridade crescente, observadas nas disciplinas literárias e históricas, nos ajuda na interpretação do papel desses objetos na sociedade escandinava. Além disso, Knutson (2019), nos atenta ainda para o fato de que, os objetos informam e reforçam múltiplas camadas de escolha sejam elas estéticas, expressas nos estilos produzidos pelos escandinavos desde a Idade do Ferro, sejam de crença e status em uma sociedade.

Nesse cenário, os estudos de materialidade vêm em crescente ascensão buscando explicar o papel dos objetos dentro das sociedades, em seus mais diversos âmbitos e como eles influenciam na cultura, nas religiões e nas ações humanas ao longo do tempo. Os objetos podem agir e influenciar os seres humanos, e a troca dos próprios objetos promove a construção das relações sociais. Dessa forma, o estudo dos objetos não é meramente informativo, mas vital para qualquer estudo das estruturas míticas que medeiam e influenciam

o comportamento humano, sendo importante ressaltar a interação social do público com a transmissão dos contos míticos pelos materiais.

1.1 RELIGIÕES NÓRDICAS ANTIGAS

A Ciências das Religiões dedica-se de maneira não normativa ao estudo histórico e sistemático de religiões concretas em suas múltiplas dimensões, manifestações e contextos socioculturais (Usarski, 2013, p. 51), vendo a religião como um produto humano e não como uma revelação divina. Desta forma, os seres humanos sempre e necessariamente produzem religiões (ou coisas que se assemelham a elas), por assim dizer, o que vale tanto para o “homem das cavernas” como para o nosso “homem moderno” (Cruz, 2013, p. 47). Desta forma, as crenças religiosas, mitos e religiões são definidos dentro de universos históricos, culturais e sociais específicos, nesse sentido, entendemos a religião nórdica como parte cultural da sociedade, que em algumas regiões da Escandinávia apresentava mudanças nos cultos e ritos a determinadas divindades, assim esta pesquisa, busca ver as práticas religiosas dos escandinavos dentro do seu contexto histórico, buscando perceber e compreender de que maneira essas práticas estavam ligadas à guerra, com uma noção de um ‘empoderamento sobrenatural da violência’, no que tange a maneira como a preparação física da guerra foi apoiada por uma estrutura de rituais destinados a produzir sucesso na batalha (Price, 2002).

Neste programa de pós-graduação, a pesquisa está inserida na linha de pesquisa, abordagens históricas, fenomenológicas e antropológicas, e nesse sentido, entendemos que a pesquisa pode utilizar um olhar histórico e métodos da História das Religiões, que pode ser considerada a disciplina que está na gênese das Ciências das Religiões. O núcleo da disciplina seriam as religiões (Torres-Londoño, 2013, p. 217), tendo particularidades e especificidades não observadas em outras áreas da história, mesmo que sejam de interseção. Tal particularidade está no uso de instrumentos analíticos para abordar o objeto, “religião”, fortemente modelados pelas características do objeto em si e não pela tradição da disciplina história ou do saber histórico (Torres-Londoño, 2013, p. 218). Assim, a disciplina faz o estudo das religiões inseridas na história.

Dar uma definição do que é religião é um ponto importante e delicado nas pesquisas feitas em Ciências das Religiões, tendo em vista que não temos um conceito geral e fechado sobre o que ela é, mas sim um conceito delimitado e específico à cada pesquisa. No mundo

nórdico pré-cristão, a exemplo de outras áreas culturais, não existia um termo linguístico específico para religião (Langer, 2023, p. 18). Para Schjødt (2020, p. 1) “difícilmente é possível dar uma definição de religião que possa ser aceita por todos os estudiosos do campo da religião”, não havendo, para ele, um conceito certo ou errado, mas um conceito que vai estar adequado à pesquisa proposta, sendo importante então a utilidade que o conceito vai ter e isto estaria ligado e dependente à finalidade para o qual vai ser utilizado.

Partindo das religiões praticadas na Escandinávia Pré-Cristã como plano de fundo, Schjødt (2020, p. 2-3), define religião como um termo que abrange uma determinada cosmovisão e suas consequências para o homem e a sociedade, sendo o mundo dividido em “Outro Mundo” e “este mundo”⁹ e interdependentes entre si. Essa interdependência seria expressa nas ações desempenhadas, feitas tendo como base tradições religiosas, como jogar uma lança sobre o exército inimigo visando a vitória e para que os guerreiros caídos fossem para o Valhöll, bem como a semeadura, a colheita, por exemplo. Assim, ele define a religião como:

“[...] uma visão de mundo segundo a qual existe um Outro Mundo diferente daquele em que nós, os humanos, vivemos aqui e agora, e segundo a qual a comunicação é possível entre esses mundos; e a forma como pensamos e agimos neste mundo é mais ou menos influenciada pelo que acontece no Outro Mundo, tanto ao nível da sociedade como ao nível do indivíduo (Schjødt, 2020, p. 6)”.

Essa definição, um pouco mais ampla, implica dizer que a religião pode estar presente, ou ainda surgir em todas as circunstâncias numa sociedade religiosa, e durante o período aqui estudado, a religião estava presente nas mais diversas atividades e âmbitos da vida individual e em sociedade. Segundo Andrén (2020, p. 205), o termo Religiões Nórdicas Pré-Cristã designa principalmente as tradições religiosas do sul da Escandinávia e da Islândia antes da conversão cristã, sendo essas tradições definidas pela literatura islandesa medieval e alguns textos latinos e árabes. Além disso, devemos levar em consideração as questões espaciais e temporais, bem como também os encontros culturais com grupos de regiões mais distantes, o que nos leva a compreender que, as tradições religiosas não eram coerentes ou inalteradas, mas mutáveis dependendo dos diferentes elementos, das mudanças internas, relacionamentos externos e encontros culturais recorrentes. Assim, uma religião consistiria em um sistema

⁹ O autor utiliza aqui estes termos, por ser mais aquedado que “sagrado” e “profano”, pois a utilização do termo “sagrado”, para os ocidentais, tem a conotação de algo sempre positivo, enquanto o termo “Outro Mundo” também pode ter um caráter negativo. Além disso, ao se tratar da Escandinávia Pré-Cristã, há vários “Outros Mundos” que se opõem ao mundo dos humanos, que seria “este mundo”.

coerente e lógico de crenças e práticas que fosse partilhado por todos numa determinada comunidade religiosa (Schjødt, 2020, p. 13-14). Isto, tem como consequência adicional, que não é tão simples falar de uma religião, como acreditávamos anteriormente, porque, à parte, das grandes religiões universais, como o Cristianismo e o Islamismo, a maioria das religiões, no passado, não tinham barreiras estanques entre si, de modo que seria difícil delinear onde uma religião se tornou outra religião. Isto significaria dizer que é problemático reconstruir uma religião, não só por causa de uma situação de origem difícil, mas ainda mais porque a religião em si não é um conjunto definido de ideias e práticas.

Para a Antropologia Cultural, a religião seria uma crença no sobrenatural, mas atuando como uma força coercitiva de uma sociedade. Um fato comum a todas as religiões é que ela nunca é estática. Segundo Silva (2010), religiões são representações culturais que aspiram à universalidade e são determinadas por aqueles que as elaboram e não são neutras, pois impõem, justificam, legitimam projetos, regras, condutas etc., devendo cada pesquisador, levando em consideração sua pesquisa, identificar a maneira pela qual, em diferentes tempos e lugares, um determinado fenômeno religioso é construído, pensado, lido e faz parte da dinâmica cultural de cada sociedade. As definições existentes de religião abrangem um amplo espectro e variam de definições simples, até definições muito mais complexas. Segundo Pals (2015) definir ‘religião’ como uma “crença em um Deus ou deuses”, seria uma definição muito específica ou muito teológica para ser usada em relação a certas pessoas ou a grupos específicos, sendo a utilização de um termo mais abstrato, como, ‘sagrado’, por exemplo, uma forma de englobar todo o âmbito e a história da religião no mundo, em vez de tradições de apenas um lugar, época ou tipo.

Alguns pesquisadores vão buscar definir a religião olhando mais para um termo funcional, olhando para a forma como ela opera na vida humana, ou seja, o conteúdo das crenças ou práticas das pessoas, estaria em primeiro plano. A tarefa de explicar o que é ‘religião’ se apresenta de forma complexa para os mais diversos pesquisadores em todas as áreas e, indubitavelmente, o termo vai sofrer atualizações para englobar novos entendimentos do que ela seria ou para ampliar conceitos antes já definidos. Esse último caso, acontece com a ‘religião nórdica antiga’ que deixou de ser um termo escrito no singular para se apresentar todo no plural, como foi aprofundado no tópico acima. Para Pals (2015), a complexidade em explicar o que ela seria, passa por teorias que buscam entender a ‘religião’ mostrando sua origem, o que pode querer dizer diversas coisas, desde teorias que buscam apenas o caráter substantivo ou funcional, teorias que enfatizam o papel do sentimento e do pensamento

humano, até teorias funcionalistas que se esforçam para olhar além ou por trás dos pensamentos de pessoas religiosas, buscando encontrar algo mais profundo e oculto. Dessa forma, ele reforça que a intenção de se definir o que seria a ‘religião’ sempre será uma tarefa complexa e difícil, tendo em vista que partimos de diversos lugares sociais e temos diversos objetivos em cada pesquisa realizada e em se tratando das religiões praticadas na Antiguidade e Medieval, a tarefa se torna ainda mais complexa.

A partir do século XIX, a religiosidade nórdica antiga seria a “fé dos ases” ou “religião dos ases”, denominado posteriormente de *Asatru*, que seria uma doutrina originada dos germanos antigos, cujo sistema religioso foi preservado pela *Edda Poética* e *Edda em Prosa*, e a fé e os costumes religiosos comuns a todos os povos escandinavos e preservados nos manuscritos islandeses da Idade Média Central (Langer, 2016, p.120). Essa religiosidade teria sido caracterizada por uma falta de unidade e um complexo dinamismo. Para Langer (2016, p.134), a religiosidade nórdica antiga deve ser entendida como um sistema complexo, repleto de tradições orais, míticas, mágicas e imaginárias, que vão muito além do ritual, mesmo fazendo parte de um sistema não centralizado, dogmático e institucional. Conforme discutido anteriormente, ‘religião’ é um termo muito debatido na academia nos âmbitos conceituais e teóricos e sem um consenso entre os estudiosos. Se levarmos em consideração o que compreendemos contemporaneamente por ‘religião’, a cultura pré-cristã não possuía esse entendimento moderno de religião, fé, adoração ou oração, sendo uma religiosidade empírica e sem dogmas. Além disso, devemos levar em consideração, que contemporaneamente, grande parte dos conceitos dados para o que seria ‘religião’ ou o que entendemos por ela, nas sociedades antigas, partem das práticas e do entendimento das grandes religiões institucionalizadas, Cristianismo ou Islamismo, por exemplo. A Religião Nórdica Antiga¹⁰ (*Old Norse religion*) ou religião escandinava pré-cristã (*Pre-christian religion in Scandinavia*) são dois conceitos historiográficos usados para se referir às crenças religiosas adotadas pelos povos que habitaram os territórios, que hoje, compreendem a Dinamarca, Noruega, Suécia e Islândia, conhecidos como Escandinávia (Langer, 2016).

Tendo como base o entendimento que, na Escandinávia não havia uma ‘unidade religiosa’, ou seja, havia diferentes ritos e cultos dependendo do nível social bem como

¹⁰ “Religião Nórdica Antiga” se refere a um conceito plural, abarcando diferentes manifestações religiosas que coexistiram não só nas Escandinávia antiga e medieval, mas também nas colônias onde os escandinavos se assentaram e interagiram com as populações nativas e nas trocas culturais estabelecidas durante o comércio com a Europa Continental, Leste Europeu e Ásia (Miranda, 2020, p. 427).

variações locais, além de uma vasta área geográfica, Nordberg (2019), propõe três configurações religiosas¹¹ principais na Escandinávia compreendendo o final da Idade do Ferro até a Era Viking. Essas configurações seriam, para ele, um meio de compreender as variações religiosas que ocorriam na Escandinávia. Uma primeira configuração seria uma religiosidade ligada às fazendas, à comunidade rural, uma segunda dos locais de caça e pesca e a configuração religiosa da instituição dos bandos de guerra, militar. Importante frisar a camada cronológica entre essas configurações religiosas, nesse sentido, podemos entender que as três configurações aconteceram de forma paralela da Idade do Ferro até a Era Viking. Além disso, se haviam variações regionais, muito provavelmente houve também variações dentro dessas configurações propostas, já que havia diversas crenças e tradições praticadas.

A sociedade escandinava da Idade do Ferro, era basicamente uma sociedade composta por comunidades familiares e de linhagem, assentadas em fazendas e uma área de assentamento local. A configuração religiosa em um nível mais rural, da comunidade da fazenda, envolvia mais ou menos todas as pessoas, ou seja, mulheres e homens de todas as idades e classes sociais. Seria uma religiosidade em um sentido amplo, porém ao mesmo tempo em um sentido mais restrito. Amplo no que diz respeito à manutenção da vida boa, como ordem cósmica e regeneração, estabilidade social e paz, e fases do ciclo da vida (gravidez, casamento e morte, por exemplo), sendo, portanto, uma religião mais doméstica. E num sentido mais restrito o culto estava voltado para deuses ligados à fertilidade e à manutenção do bem estar das pessoas e da terra, já que ela era fonte de alimentos. Nesse aspecto, vemos um culto maior ao deus Thor¹² e a deusa Freyja e ao deus Freyr, por exemplo, além de uma variedade de divindades e espíritos locais relacionados à casa, à fazenda e às terras aráveis.

A configuração religiosa relacionada às áreas de caça e pesca, provavelmente envolvia a maior parte das pessoas de alguma forma. Embora essa configuração possa ser apenas hipotética, tendo em vista que há poucas fontes textuais e arqueológicas especialmente relacionadas à caça e pesca em tempos pré-cristãos, não significa que essa configuração

¹¹ Aqui o autor entende configurações religiosas como complexos simultâneos de crenças religiosas, práticas religiosas e quadros de experiência que estão relacionados a certos contextos socioculturais correspondentes, formas de subsistência e ambientes culturais-ecológicos espaciais (Nordberg, 2019, p.340).

¹² Ainda que as narrativas mitológicas que envolvam guerras tragam, de forma majoritária, o deus Thor como personagem ‘central’ ou empreendedor dela, na Escandinávia, seu culto estava mais voltado para colheitas do que para o âmbito bélico, como são retratados em filmes, séries e HQs. Por ser o deus trovão, seria invocado no sentido de obter bons ventos para as incursões, por exemplo.

também não possa ter existido já que apenas ritos e práticas ligadas, principalmente às elites, sobreviveram. Segundo Nordberg (2019), a religião vivida na Escandinávia pré-cristã era parte integrante da vida cotidiana e era fortemente associada ao sustento diário. Nessa configuração, os ritos estariam ligados ou relacionados à presságios ou práticas mágicas por exemplo, e ao relacionamento com seres sobrenaturais relacionados à caça e pesca.

A configuração ligada aos bandos de guerra ou guerreiros é uma das configurações que mais interessa a essa pesquisa, por envolver os objetos dos agentes ativos dessa configuração, os guerreiros. Esse nível religioso, estava ligado às elites e poderia ser até considerado um grupo seletivo já que a maioria das pessoas do final da Idade do Ferro e Escandinávia da Era Viking não costumava mudar para essa configuração religiosa (Nordberg, 2019). Esse nível é sem dúvida, o que mais possui fontes arqueológicas e literárias. No Período das Migrações, seria uma instituição central entre todos os povos germânicos, e na Escandinávia houve a manutenção dessa posição durante a Era Viking, sendo essa importância vista nos mais diversos trabalhos feitos sobre a Escandinávia durante esse período.

Essa configuração leva impreterivelmente ao culto do deus *Óðinn*, sendo uma relação religiosa profunda entre ele e os membros da comunidade guerreira, além disso, ele era o deus de preferência da instituição real e aristocrática dos bandos de guerra. Ainda que na mitologia nórdica, o próprio *Óðinn* só lute em duas ocasiões, na guerra contra os Vanir onde lança sua lança através dos inimigos (esse ato vai ser preservado e representado nas sagas e nas estelas de Gotland, analisadas no capítulo 3) e no Ragnarök, onde Fenrir o devora, sua ligação com os guerreiros se daria em um nível mental, ou seja, daria aos guerreiros o êxtase (*berserkr* e *ulfheðnar*) e aos governantes daria conselhos sobre tropas e estratégia (Schjødt, 2011). Dessa forma, em relação aos governantes, *Óðinn* oferece habilidades individuais e estratégicas, enquanto para os guerreiros são forças coletivas, “extáticas”. Para ser admitido no grupo de guerreiros, os jovens deveriam passar por certos ritos de iniciação e ainda que esses ritos sejam frequentemente secretos, segundo as fontes, eles constituíam uma parte vital da iniciação guerreira e centrava em um drama ritual. Esse ritual, segundo Schjødt (2007) era

“[...] um ritual que provavelmente incluiu uma ampla gama de diferentes atos. Muitos desses atos estão ausentes em nossas fontes, mas pelo menos dois rituais devem ter estado lá, a saber, a morte ritual simbolizada pela morte com uma lança e a aquisição de conhecimento numinoso. Também é provável que uma luta simbólica com um urso (provavelmente na forma de um berserkr) tenha sido um elemento do ritual (Schjødt, 2007, p. 151)”.

Esse seria o principal ritual que definiria a relação entre *Óðinn* e àqueles que eram seus homens escolhidos, que se juntariam a ele no Valhalla¹³. Ele era considerado, como dito, um deus da elite e dos guerreiros com muitos rostos e facetas, sendo um deus que dá presentes, mas também toma de volta. Ele aparece nos mitos em três aspectos principais: como governante dos mortos, como deus da batalha e como deus da inspiração, magia e sabedoria, sendo essas características e poderes variados, presentes nos seus mais de 200 nomes. Além dessas atribuições, *Óðinn* era um sedutor, um trapaceiro e um mestre da feitiçaria. A feitiçaria está presente em quase todos os aspectos do deus. A ideia de oculto e de revelação permeia todos os aspectos da personalidade de *Óðinn*, até mesmo como um deus da batalha, e esses aspectos se manifestam como trapagens e mentiras que podem promover conflitos em todos os níveis, desde brigas familiares até incitar sociedades para a guerra. Muitos feitiços associados a ele no *Hávamál*, são para uso em batalha (Davidson, 1988, p. 79). Arelado, ainda, à ideia da guerra, ele era visto também como o deus do êxtase e da inspiração, nesse sentido, poderia inspirar os guerreiros em batalha a um estado de raiva frenética em que não temiam nada e não sentiam dor. Ele personificaria, então todas as habilidades que eram consideradas virtuosas e cobiçadas na cultura guerreira. Segundo Nordberg,

“Quando as batalhas entre senhores da guerra aristocráticos são retratadas na poesia escáldica nórdica antiga, os guerreiros caídos e ensanguentados nos campos de batalha são frequentemente descritos usando conceitos que também ocorrem na terminologia sacrificial religiosa, indicando um aspecto religioso da violência (2019, p. 350)”.

Se por outro lado, matar inimigos no campo de batalha pode ser concebido como oferendas de sacrifício ao deus da guerra, por outro lado, a morte no campo de batalha pode ser percebida como a recompensa final do guerreiro. Por meio de uma morte violenta em batalha, os guerreiros iniciados de *Óðinn* finalmente alcançariam o Valhalla (essa recompensa é um dos temas principais retratados nas estelas de Gotland, que serão vistas no capítulo 3). Essas configurações demonstram que a religião politeísta vivida no final da Idade do Ferro e na Escandinávia durante a Era Viking, não era um sistema uniforme ou homogêneo, como já dito em outros momentos, seja na sociedade como um todo ou nas crenças religiosas e comportamento individual de cada pessoa. A religião era uma parte integrante da vida diária das pessoas e, sendo parte integrante de todos os aspectos da vida, estava imbricada também

¹³ *Valhöll* (salão dos mortos) é o termo utilizado para designar a moradia de *Óðinn* em Asgard, lugar onde os guerreiros mortos em batalha são recebidos (Langer, 2023, p. 69).

quando o assunto era guerra. Nesse sentido, a religião deve ser considerada como ‘religiões’, sendo consideradas, dessa forma, como um guarda-chuva, onde diferentes cenários e ambientes moldariam diferentes expressões religiosas, e que indivíduos e grupos poderiam se mover entre eles.

Ainda que houvesse a existência de diferenças geográficas, linguísticas e culturais, entre as sociedades do início da Idade do Ferro, do Período das Migrações e da Era Viking, há um ponto ‘em comum’ ou que liga as práticas religiosas, sendo esse ponto a ideologia de uma aristocracia guerreira, uma ideologia militar de elite que praticava o culto a Wodan, ainda no Período das Migrações e depois a *Óðinn* já durante a Era Viking, dessa forma, essa ideologia de uma elite que praticava um culto guerreiro ligado a uma deidade específica¹⁴, figurou do Período das Migrações até o final da Era Viking. Segundo Langer (2024, p. 34), geralmente as crenças germânicas antigas foram divididas em dois grupos de culto, sendo elas as que envolviam a fertilidade e a guerra. Esses cultos à guerra ocuparam um lugar privilegiado a partir da Idade do Ferro germânica, onde os cultos estavam centrados em três divindades: *Wodan* (uma das deidades guerreiras, que também era associado ao comércio e a condução das almas dos mortos para o mundo subterrâneo), *Tiwaz* (domínios sob o campo de batalha) e *Donar* (símbolo de força física e combate). Aqui há uma suplantação de deuses cultuados para a guerra.

Com a ausência de uma estrutura organizadora e reguladora, os ritos, mitos, crenças e tradições eram muito variáveis, os quais se modificavam conforme a região, a categoria social e o gênero do praticante. Os acadêmicos escandinavos contemporâneos utilizam majoritariamente, o termo ‘Religiões Nórdicas Antigas’ para uma série de crenças, práticas e rituais mantidos durante a Era Viking, tendo essas religiões, influências de tradições germânicas, celtas, fino-úgricas e sámis¹⁵. A religião nesse período seria de natureza étnica, com um grande dinamismo envolvendo variações sociais e regionais com múltiplas trocas e intercâmbio com culturas não escandinavas, existindo ainda comunidades de fé baseadas tanto em culturas quanto em instituições sociais, tendo a experiência religiosa nórdica estruturada como uma visão de mundo (Langer, 2017, p. 592).

¹⁴ A aristocracia embora fizesse alguns ritos ou cultos a outras deidades, como o deus Thor ou Freyr, dependendo da localização geográfica, de forma majoritária, os cultos ligados ao exercício da guerra estavam, sem dúvidas ligados ao deus *Óðinn*.

¹⁵ Também conhecidos como lapões são povos que habitam o norte da Finlândia, Suécia e Noruega, na região chamada Lapônia. Consistem em povos seminômades, caçadores, pescadores e pecuaristas. Suas crenças religiosas apresentam uma forte carga de elementos xamânicos.

Segundo Gräslund (2008), na língua nórdica antiga, não havia uma palavra específica para religião, sendo *Siðr*¹⁶ o conceito mais próximo (que significa “costume”), mostrando como a religião era integrada na vida diária, ao contrário de hoje, quando a religião é frequentemente separada da vida secular, sendo então uma parte natural de todas as ocupações. Nesse sentido, para ela, a Religião Nórdica Antiga não deve ser considerada um fenômeno estático, mas como uma religião dinâmica que mudou gradualmente ao longo do tempo e, sem dúvida, teve muitas variações locais. Para Jennbert (2011), o termo ‘Religião Nórdica Antiga’ causa problemas, pois foi criado nas línguas escandinavas em conexão com a cristianização. O conceito de religião em si, para ela, seria igualmente complicado de usar, uma vez que se refere à crença e não ao ritual, não ao que as pessoas fazem. Fontes nórdicas falam da antiga religião, em termos de *Forn Siðr*, ‘costume antigo’, com conotações de tradição e prática regular, ou *heiðinn siðr*, ‘costume pagão’. Os rituais, dessa forma, não teriam sido considerados atos exclusivamente religiosos, mas fazendo parte da ideologia e estrutura política da sociedade. Nesse sentido, segundo Langer (2023), os Escandinavistas, atualmente, têm preferido usar o termo no plural para designar as práticas e variações.

Não há um consenso quanto ao termo “religião” entre os pesquisadores e as discussões romperam com a concepção unitária e fenomenológica que dominavam os estudos sobre religiosidades no fim do século XX. A partir dessas novas discussões, percebemos a ausência de uma unidade nórdica, havendo um complexo dinamismo visto no confronto entre fontes escritas e a cultura material e se aplicado ao olhar das Ciências das Religiões podemos analisar esse cenário sob o conceito da nebulosa, onde o termo “Religião” não abarca todas as expressões e manifestações religiosas praticada pelos nórdicos durante a Era Viking, haja vista que, as percepções sobre continuidades, mudanças e variações regionais são muito presentes durante o período e diferente do que se observa em outras sociedades. Segundo Langer (2023), essas variações religiosas, socialmente direcionadas, adicionam camadas complexas no mosaico das práticas e crenças entre os escandinavos antigos e medievais. Nesse sentido, as maiores dificuldades no estudo da Religiões Nórdicas Antigas, podem estar na crítica às fontes que, por serem tardias e escassas, dificultam o estabelecimento de um confronto comparativo.

¹⁶ Alguns autores usam ainda o conceito “*Forn Siðr*” que seria ‘costume antigo’. Para Jennbert (2011), *Forn siðr*, que seria “costume antigo”, envolveria humanos e animais inteiros ou em partes, não havendo tradições duradouras, estáveis ou imutáveis na era pré-cristã, dessa forma, as práticas não deveriam ser percebidas como uma categoria sagrada separada na Escandinávia pré-cristã.

Os debates conceituais acerca desse tema estão diretamente ligados ao próprio conceito de religião, pois ainda que não haja um conceito fechado para religião, nenhum conceito abarca completamente todas as expressões/designações religiosas, porém, ainda assim, é importante delimitar o referencial utilizado para “delimitar”, em cada estudo em questão, o que estamos entendendo por religião, no caso da presente pesquisa, estamos tendo como referencial a História das Religiões, onde a religião é um fenômeno que muda de acordo com o contexto histórico e cultural de cada sociedade e período. No que se refere às pesquisas feitas sobre as Religiões Nórdicas Antigas, o denominador comum entre elas é que a religiosidade teria sido caracterizada por uma falta absoluta de unidade e um complexo dinamismo. Dessa forma, as Religiões Nórdicas Antigas devem ser entendidas como um sistema complexo, repleto de tradições orais, míticas e mágicas que iriam muito além do ritual, mesmo fazendo parte de um sistema não centralizado, dogmático e institucional e nesse sentido, a perspectiva material da religião deve buscar entender a visão de mundo pré-cristã, ligada à uma relação dinâmica e variável das expressões religiosas na área escandinava. O conceito, portanto, abrange aspectos cognitivos e práticos, ideológicos e religiosos.

1.2 APONTAMENTOS TEÓRICOS

Já foi explicitado que não é possível separar a religião de outras atividades como política e economia nas sociedades antigas, o que reflete também nos usos de objetos cotidianos recuperados pela pesquisa arqueológica. O foco arqueológico no uso da cultura material, como um meio social ativo, abriu a possibilidade de estudar a religião arqueologicamente. Segundo Jennbert (2011):

“Algumas décadas atrás, estudos sobre rituais e religião na vida cotidiana na fazenda e seus arredores imediatos eram raros. Isso provavelmente se devia a uma visão estreita do sagrado em relação ao profano nas formas de pensar ocidentais. A vida econômica era entendida como uma questão funcional que não era afetada por rituais ou fé e, portanto, não estava envolvida nos lugares sagrados. Com uma visão mais ampla das relações entre o sagrado e o profano, restos de fazendas, vilas e paisagens do passado são integrados aos estudos de religião”.

A partir disso, precisamos olhar para os estudos acerca de cultura material, para compreender melhor a forma como essas religiões estão inseridas nos objetos em análise nesta pesquisa. Os estudos de cultura material estão em crescimento emergente e com uma metodologia em desenvolvimento, devemos levar em consideração que existem vários

métodos em outros campos aplicados à materialidade. Como nos aponta Carp (2011), a religião é intrinsecamente material e os estudos de cultura material permitem e exigem que os pesquisadores descrevam e interpretem os aspectos materiais da religião. A cultura material refere-se, então, a tudo que é perceptível e cultural, não apenas os artefatos, mas também os contextos, processos e habilidades de uso e produção que circundam e nos ajudam a interpretar os artefatos (Carp, 2011). Nesse sentido, a arqueologia das religiões nos parece ser de grande importância para a pesquisa.

Segundo Langer (2015), a temática religiosa não é uma novidade nos estudos arqueológicos, desde a década de 1960 as fontes arqueológicas são usadas nos estudos de religiosidade nórdica, mas somente a partir dos anos 2000, com acadêmicos dinamarqueses, que reflexões teóricas e conceituais mais profundas foram feitas. A religião, então, sempre ocupou espaço investigativo, mas ainda sem uma preocupação teórica mais profunda com relação aos vestígios religiosos. Andrén (2014) nos aponta uma mudança de perspectivas na interface entre os textos e a cultura material, trazendo diferentes visões das possibilidades interpretativas da cultura material. Os primeiros estudos envolvendo as Religiões Nórdicas Antigas, vão ser feitos ainda no século XIX, como os trabalhos de C.J. Thomsen (1855) e J.J.A. Worsaae (1870) que fizeram interpretações de bracteatas de ouro e ainda com o estudo de Henry Petersen (1876- sendo o estudo arqueológico mais completo) que fez uma pesquisa de rituais e crenças pagãs entre os escandinavos, fazendo uma discussão e examinação dos elos fundamentais entre objeto e referências nos textos islandeses.

Apesar desses estudos, a arqueologia ainda exercia um papel secundário e um tanto quanto passivo no estudo das Religiões Nórdicas Antigas nesse período. Ainda segundo Andrén (2014), na primeira metade do século XX, a arqueologia teve a literatura islandesa como plano de fundo mental para as interpretações arqueológicas da Idade do Ferro e principalmente da Era Viking, nesse período vão ser produzidos trabalhos arqueológicos orientados mais historicamente. Esses trabalhos usaram as referências textuais islandesas para iluminar problemas arqueológicos e não como contribuição para compreensão geral das antigas tradições. Nesse período, a arqueologia foi usada principalmente para estudar a tecnologia, e em menor escala, a economia e organização social e de maneira quase rara em religião e mentalidade. A religião era mais uma categoria residual para coisas que não poderiam ser explicadas de outra forma (Andrén, 2014).

Nas décadas de 1960, 1970 e início de 1980, poucas pesquisas arqueológicas vão ser feitas no campo dos estudos das Religiões Nórdicas Antigas, pelo afastamento da ‘arqueologia

processual' das questões religiosas. Somente após as décadas de 1989 e 1990 com a 'arqueologia pós-processual' que a religião, ainda que em menor medida, retornou como questão importante de pesquisa, e com o interesse da arqueologia em mentalidade e religião, resultados totalmente novos sobre a religião escandinava pré-cristã foram alcançados e abriram novos caminhos para as pesquisas, inclusive a pesquisa aqui pretendida. O trabalho interdisciplinar também significou que o conceito de cultura material e sua relação com religião, mito, cosmologia e ritual foram intensamente discutidos. Na arqueologia anterior, a cultura material era vista como traços passivos de tecnologia, economia e condições sociais, enquanto as tradições religiosas eram uma espécie de categoria residual para tudo o que não podia ser explicado.

Desde a virada contextual nas décadas de 1980 e 1990, a perspectiva sobre a materialidade mudou de várias maneiras fundamentais (Andrén; Jennbert; Raudvere, 2004). A cultura material passa a ser vista como algo que afeta a vida das pessoas, podendo receber significado e podendo representar ideias complexas. A mudança na visão da cultura material significa que os artefatos podem desempenhar um papel diferente e mais ativo no estudo das Religiões Nórdicas Antigas, porém a relação entre as fontes escritas e os objetos ainda é complexa. Segundo Andrén; Jennbert; Raudvere (2004), as ligações entre os poemas e os artefatos são indiretas e, portanto, devem ser vistas principalmente como analogias entre si, haja vista que, a distância temporal e espacial, entre a Islândia do século XIII e a Escandinávia da Idade do Ferro significa que os textos nunca contêm descrições dos contextos reais que podem ser estudados arqueologicamente. Em vez disso, trata-se sempre de comparar estruturas semelhantes entre si.

A arqueologia pode nos oferecer um novo caminho para entender as religiões antigas extrapolando os limites das fontes escritas. Segundo Davidson (1993), no caso das religiões do norte da Europa, a maior parte das evidências literárias surge bem depois da aceitação do Cristianismo, e em muitas vezes já se passaram séculos desde o abandono da antiga fé. Ao contrário das fontes escritas, túmulos, lugares sagrados e material iconográfico, podem remeter diretamente ao tempo em que a religião antiga ainda tinha significado. A arqueologia também pode ajudar a estabelecer uma datação confiável para um costume ou expressão de crença, especialmente quando alguns objetos como moedas, armas, ou broches são achados nos túmulos, já que podem ser ligados a uma série existente de tipos já datados por trabalhos anteriores (Davidson, 1993).

Além disso, outros métodos de datação modernos podem ser utilizados. Ao mesmo tempo, a arqueologia pode trazer à tona, a qualquer momento, uma nova descoberta que nos faça rever suposições anteriores quando um novo material é encontrado. Nesse sentido, uma das questões que envolvem os achados relacionados a cultos e práticas religiosas do passado, incluem o fato de algumas cerimônias não deixarem vestígios suficientes, o que poderia nos levar a conclusões precoces sobre sacrifícios e ritos, por exemplo. Resguardando todas as ressalvas, a arqueologia, sem dúvidas, pode nos aproximar das imagens religiosas do passado pré-cristão, nos permitindo ver, por exemplo, como os objetos em um túmulo eram deixados após a realização dos últimos ritos, o que as fontes literárias, certamente não nos permitem. Segundo Davidson (1993),

“Uma das contribuições mais valiosas da arqueologia para o nosso conhecimento das religiões do passado é o seu poder de confirmar ou lançar nova luz sobre relatos de crenças e costumes em fontes escritas cuja confiabilidade tem sido questionada. Quando diferentes fontes de evidências são reunidas, podemos nos aproximar de uma compreensão do ritual e das imagens”.

Dessa forma, a arqueologia se mostra como um meio, capaz de ampliar nosso conhecimento acerca das práticas religiosas do passado, trazendo novas evidências, o que gera mais busca de conhecimento. A Arqueologia das Religiões, como aponta Langer (2015, p.27) oferece um novo patamar de discussões sobre metodologias e teorias nas investigações sobre os rituais e as religiosidades e a própria noção dos conceitos sobre religiões são discutidas em novos horizontes. Com isso, as pesquisas envolvendo a materialidade das antigas crenças na Escandinávia pré-cristã podem ser conduzidas a partir da escolha de novos temas, como a relação entre aspectos funcionais e cosmologia, a ideologia que envolveu os funerais e sepultamentos, novas questões de gênero e identidade, ritos de passagem, entre muitos outros. Nesse sentido, a Arqueologia das Religiões oferece perspectivas instrumentais para se analisar descobertas de vestígios em épocas que não havia possibilidades de se efetuar maiores contextualizações. A perspectiva material da religiosidade nórdica deve buscar entender a visão de mundo pré-cristã, assentada especialmente numa relação dinâmica e variável do fenômeno religioso na área escandinava, não mais como uma visão de religião confessional, centralizada e dogmática, mas uma concepção que procure essencialmente caracterizá-la como submetida a constantes variações no tempo, espaço e categorias sociais (hibridismos), mas ao mesmo tempo, concedendo certa unidade coerente a ela enquanto experiência cultural.

Ainda sobre Arqueologia das Religiões, algumas críticas são feitas quanto à postura tradicional da arqueologia de tratar qualquer objeto desconhecido e exótico como sendo

“religioso”, além de criar um método, um padrão, mais rigoroso para separar os ritos religiosos dos seculares, a partir dos vestígios materiais, a Arqueologia das Religiões parte de uma perspectiva social das escavações, sendo uma das primeiras a delimitar conceitos para estudos de campo, propondo indicadores arqueológicos para os rituais, onde a iconografia é a técnica mais promissora para estudar antigos sistemas de fé. O crescente interesse, nos últimos anos, da arqueologia em ideologia, mentalidade e religião trouxe resultados totalmente novos sobre a religião escandinava pré-cristã. Uma questão que está presente nos estudos nórdicos de cultura material são as relações temporais e espaciais entre forma e conteúdo, uma relação não constante e cujo significado depende das condições sociais e culturais. Neste sentido, além de apenas informar novos dados aos pesquisadores, os estudos arqueológicos da religiosidade nórdica oferecem novos caminhos interpretativos e metodológicos, indispensáveis a todos aqueles que procuram entender melhor o papel dos mitos e crenças no mundo medieval (Langer, 2015, p. 27).

Ainda sobre os aspectos teóricos, a História Cultural das Religiões nos fornece aqui mais um apoio necessário para o objeto e o campo especificados desta pesquisa. Para a História das Religiões, a religião é um dispositivo de representação cultural, onde religião e crenças religiosas só podem ser definidas em determinados contextos espaciais e temporais (Silva, 2011). Para Peters (2015), a religião e a religiosidade são produtos culturais de uma determinada época e região, nesse sentido poderíamos dizer que toda religião seria um produto histórico, culturalmente condicionado pelo contexto e capaz de condicionar o próprio contexto, levando em consideração que as formas religiosas (símbolos, crenças, práticas, hierarquias, organizações) não são formas essenciais e exclusivas, mas sim criações humanas que assumem diferentes sentidos ao longo de um recorte temporal, considerando a sua historicidade (Bellotti, 2011, p.29). As crenças religiosas, mitos e religiões são definidos dentro de universos históricos, culturais e sociais específicos, nesse sentido, buscaremos entender as práticas religiosas dos escandinavos dentro do seu contexto histórico visando perceber e compreender de que maneira essas práticas estavam ligadas à guerra. A respeito do estudo dos fenômenos religiosos, Silva (2011), nos atenta para o uso e sentidos dos termos que em determinada situação geram crenças, ações, instituições, condutas, mitos, ritos etc. Não se trataria de estudar a religião, mas religião (ou religiões) como produtos culturais e, do ponto de vista metodológico, trabalhar com análises do ponto de vista histórico. A identidade religiosa estabeleceria parâmetros culturais que influenciam as práticas cotidianas, os lugares, as relações, as posições hierárquicas, as atitudes e as representações (Silva, 2011).

Uma das contribuições trazidas por esta pesquisa, juntamente com outros trabalhos, seria a ajuda na construção e fortalecimento da teorização sistemática sobre guerra e religião, pois como apontado por Horowitz (2010, p. 205-6), esta é uma sistematização ainda em estágios iniciais, ainda em andamento. Nessa pesquisa usaremos, teoricamente, o conceito de guerra do ponto de vista de dois autores: John Keegan na obra *Uma história da guerra* (lançada em 1993 na Inglaterra e no Brasil em 1995) e em certa medida a compreensão de guerra de Carl Von Clausewitz, em sua obra *Da Guerra* com o intuito de compreender, no que tange aos escandinavos, suas formas de guerrear, além de teorias sobre a guerra. Clausewitz entende a “guerra como uma continuação da política por outros meios”, em contrapartida Keegan percebe a guerra como um fenômeno cultural, sempre uma expressão de cultura e em algumas sociedades, é a própria cultura. Ao usar aqui ambos os autores, devemos ter a devida atenção com a definição de cada um. Em certa medida a interpretação de Clausewitz pode ser falha ou incompleta, mas temos que levar em consideração o meio no qual ele estava inserido que o levava a perceber a guerra desta forma, por outro lado devemos perceber que a guerra não é somente um fenômeno cultural, levando-se em consideração que a cultura de uma sociedade não é constituída somente pelo aspecto guerreiro e nem a guerra pode ser tomada como sinônimo de cultura como escreve Keegan.

Para Hassner (2010, p. 203), entender a ligação entre religião e guerra numa linguagem causal, implicaria em correr o risco de exagerar e subestimar a influência das religiões. Segundo ele, o principal efeito da religião na guerra é constitutivo, e não causal, ou seja, a religião moldaria principalmente a identidade dos atores e como eles concebem a guerra, seu significado e contexto, podendo afetar a maneira como os participantes falam, raciocinam ou justificam conflitos. Entretanto, compreendemos que em alguns casos a religião tem um efeito causal e constitutivo. Nesse sentido, devemos compreender como a religião, ocasionalmente, influencia o comportamento humano ou permeia todos os aspectos dele, como a tomada de decisões, por exemplo, identificando assim seu papel na guerra, o que requer explorar seu impacto em todas as áreas. Ainda segundo Hassner (2010, p. 204),

“Limitar o papel da religião ao causal, portanto, coloca a barra muito alta: arrisca-se a exagerar o efeito da religião na guerra e ignorar os diversos caminhos, a não ser desencadear a guerra, através da qual a religião pode influenciar a violência. Em vez de conceber a religião como um fator desviante que força o comportamento a sair do caminho racional, os estudantes de religião e violência devem pensar nisso como um fator onipresente, pertinente onde quer que atores que também sejam membros de uma comunidade religiosa se envolvam em violência”.

As tradições religiosas têm sido historicamente envolvidas e acusadas de intolerância ou cruzadas, e as religiões frequentemente se defenderam contra tais acusações ao contra-atacar outras tradições por provocarem guerras. Assim, as tradições religiosas ao longo de muitos séculos experimentaram tensões, tentativas de dominação, hostilidades, assassinatos e guerras. Pode-se analisar e comparar essas diferenças circunstanciais e tentar monitorar o surgimento de certas normas compartilhadas de guerra que evoluem das tradições religiosas (Popovski, 2009). A história é cheia de guerras e talvez de uma forma não esperada, as religiões também possuem a presença delas. Podemos dizer que a guerra satura a cultura popular (como por exemplo, peças e filmes, histórias em quadrinhos e jogos de computador). A relação entre guerra e religião é um tema que suscita bastante interesse, ainda que esta relação seja relativamente recente nos estudos de Ciências das Religiões, como dito anteriormente. Mais interesse ainda se dá do porquê ela é tão atraente e porque, em alguns momentos é associada à religião. Juergensmeyer (2020), chama atenção para “quando o som de tambores de guerra é ouvido, a linguagem da guerra é acompanhada por retórica religiosa” e olhando para a história podemos ver os deuses e Deus envolvidos, algumas vezes, nas guerras travadas pelo mundo.

O autor, faz uma reflexão interessante sobre o porquê da intersecção entre guerra e religião acontece. Segundo ele, a guerra fornece uma visão alternativa atraente da realidade em um momento de discórdia social. A guerra daria uma outra maneira de explicar as coisas, de dar sentido à falta de sentido da realidade, e a realidade alternativa da religião é surpreendentemente semelhante à realidade alternativa da guerra. Nesse sentido, a religião, assim como a guerra, pode pegar o medo da discórdia e não apenas mascará-lo, como pode fornecer um modelo de ação pelo qual se pode superar as forças que levam à discórdia e, assim, banir o medo. A visão de mundo religiosa é como a visão de mundo da guerra de outras maneiras também. Assim, tanto a guerra quanto a religião apresentam uma ordem alternativa de tensão existencial e disputa moral que abrange quaisquer anomalias aparentes na vida, sendo que a guerra oferece uma forma mundana de realidade alternativa, enquanto a religião fornece uma visão de ordem transcendente da realidade.

Por trás dessa narrativa, está a suposição de que a religião tem a capacidade de levar as pessoas à guerra e entendemos que ideias religiosas radicais podem levar à violência. A ideia de que a religião leva à violência se tornou quase um mantra. Guerra e religião desempenham papéis na imaginação humana que são tão semelhantes que poderiam facilmente reforçar um ao outro. Ambos fornecem percepções alternativas de ordem, maneiras de ver o mundo que

absorvem anomalias e explicam por que o caos e a desordem existem. A guerra frequentemente utiliza a religião, e a religião frequentemente incorpora imagens de guerra (Juergensmeyer, 2020).

Existem diversas maneiras de pensar a ligação entre guerra e religião. Em um primeiro momento, quando a guerra se liga a religião, geralmente queremos dizer que em determinadas ocasiões, imagens, ideias e organizações religiosas são empregadas para reforçar noções de guerra. Em um segundo momento, quando a religião se liga a guerra, em um movimento contrário, geralmente queremos dizer que em alguns momentos, imagens de guerra são criadas para reforçar ideias sobre religião. A relação entre religião e guerra depende de qual percepção da realidade é a dominante. Em praticamente todas as guerras (especialmente uma grande guerra que ameaça a própria existência de um povo e sua cultura) Deus é alistado em ambos os lados. Nesse sentido, em tempos turbulentos de guerra, podemos ver que Deus está do lado de um ou do outro do campo de batalha, sendo reivindicado por cada líder. Segundo Juergensmeyer (2020), a religião é uma aliada atraente em tempos de guerra porque fornece uma série de benefícios. A linguagem religiosa pode demonizar os oponentes e valorizar os líderes do próprio lado. A religião forneceria, então, uma justificativa moral para matar e recompensas eternas para os mártires. As instituições religiosas oferecem uma rede pronta para recrutamento e fornecem as bênçãos das autoridades morais. Assim, a guerra pode ser vista como parte da promessa de salvação essencialmente transformadora da religião.

1.3 SOBRE O MÉTODO

As imagens são mais que simples representações, elas são transmissoras de ideias, com um vocabulário e validade próprios, frequentemente complementares aos textos escritos, mas de certa forma independente deles. Segundo Bradley (2012), as imagens possuem um vocabulário próprio, sendo este, não estático ou absoluto, variando de acordo com a sociedade e mudando ao longo do tempo e assim como as palavras, as imagens são usadas para transmitir uma mensagem e devem levar em consideração o vocabulário visual do público-alvo. Um ponto importante que merece atenção ao se trabalhar com imagens, é a interpretação que fazemos delas. Inicialmente, as imagens de outra cultura são geralmente incompreensíveis e as interpretamos esteticamente ou de acordo com as ‘visões’ de nossa própria sociedade, mas isto seria uma má interpretação da mensagem e ainda ignorar a função pretendida. Nesse

sentido, as imagens não apenas se adaptam aos seus contextos, como também ajudam a moldar esse contexto e a influenciar as tradições. As imagens seriam, então, metáforas e podem ser alteradas ou perder seu significado original devido a mudanças no contexto e na mentalidade, e este é um dos desafios da presente pesquisa, compreender o significado das imagens dos guerreiros e dos símbolos relacionados à guerra na arte religiosa.

A construção de um vocabulário de metáforas visuais proposta por Bradley nos dá um suporte metodológico por nos proporcionar um aprofundamento na compreensão da imagem e do contexto, ou seja, busca compreender as ideias, intenções, atitudes e preocupações da sociedade que produziu as imagens. O uso de imagens enquanto fontes em si, e não de forma secundária ou ainda de forma complementar ou ilustrativa, ainda passa por certas dúvidas quanto ao uso, por causa do elemento interpretativo, porém há que se levar em consideração o alto conteúdo simbólico presente em pinturas, esculturas e outros objetos semelhantes. Nesse sentido, o conteúdo simbólico é um dos aspectos mais relevantes das fontes visuais, especialmente quando buscamos compreender o pensamento e a mentalidade de uma época.

Muito pode ser aprendido sobre crença e costumes populares a partir de imagens góticas e outras lembranças religiosas, que muitas vezes derivam de imagens “primárias”, isso mostra que ainda que muito tenha sido suprimido ou perdido, ainda se pode ter uma ideia de crenças e atitudes populares e da elite. Como explanado anteriormente, as imagens frequentemente foram usadas para ilustrar um ponto, confirmar outras fontes ou mesmo de forma imprecisa, fora do contexto, como decoração ou ainda como uma confirmação de fontes escritas mais tradicionais, porém é crescente o uso de fontes visuais como fontes principais e com isso há a exigência de uma metodologia cuidadosa. Como aponta Bradley (2012), as imagens são uma boa maneira de mapear como as ideias e atitudes variam de um lugar para outro, haja vista que cada sociedade tem seu próprio estilo, sua maneira de ver as coisas, afetando no uso das imagens em vários aspectos. As imagens estão vulneráveis à destruição e danos intencionais ou não, por degradação natural e podem ainda ser alteradas para se adequarem ao modo de ver de outras épocas, tornando-as ‘adequadas’ às ideias do período. Essas mudanças podem indicar uma mudança de ideias ou atitude, já a permanência de um tipo de imagem pode mostrar que uma determinada atitude básica permaneceu inalterada.

Além do que já foi explicitado acima, outro ponto importante no uso das fontes visuais diz respeito ao meio no qual a imagem foi criada. Ele também pode afetar a forma como uma cena é representada, assim é necessário observar o meio em que as imagens foram feitas.

Nesse sentido, outras fontes primárias podem ser um meio de verificar e reaverificar uma interpretação, de modificar ou mesmo revisá-la completamente. A interação entre mundo e expressão, entre contexto e imagem, ilumina ambos, ou seja, a imagem ajuda a ver o ponto de vista daqueles que a fizeram, e sem o contexto, a imagem perde muito de seu significado. Assim, é importante não olhar para uma imagem isoladamente, mas sim dentro de seu contexto iconográfico, pois há sempre a tendência de ver cada imagem isoladamente, porque a nossa forma de ver atual se baseia menos em imagens como texto, formas de comunicação, e mais como ilustração ou decoração (Bradley, 2012). Entendemos, nesta pesquisa, que as imagens podem nos mostrar modos de pensamento e no caso aqui pretendido, podem nos mostrar como a guerra estava inserida na sociedade escandinava para além do combate propriamente dito.

Para Harvey (2011), a cultura visual nos permite ter abordagens para estudar os aspectos da religião que são tangíveis aos olhos ou “vistos” na imaginação, permitindo aos pesquisadores interpretar esses aspectos materiais da religião não apenas como artefatos, mas também como uma personificação de ideias, intenções e interpretações. Nesse sentido, é compreendido que muitas imagens e artefatos que compõem a cultura visual da religião são produzidos por indivíduos a fim de propagar sua causa, servir como auxílio ao ensino e para comemorar eventos e todos esses fins podem ser observados nas fontes escolhidas para esta pesquisa. Não existe um paradigma único para uma investigação metodológica da cultura visual da religião, porém existe a convicção de que a expressão visível de uma cultura religiosa é tanto um repositório e uma articulação de pensamento, identidade, valores, ideias e prioridades como as representações textuais e orais de determinada cultura, buscando deslocar dessa forma, um pouco as atenções quase exclusivas da cultura literária e oral das religiões (Harvey, 2011). O que pretendemos aqui, dessa forma, é compreender a relação entre as imagens dos guerreiros e os aspectos religiosos na cultura material. Assim, com o auxílio da metodologia da cultura visual e material, a presente abordagem examina imagens e objetos associados à doutrina e crença, comportamento religioso, comemoração, ensino, culto, cerimônias e rituais das religiões.

Há um crescente interesse acadêmico no que diz respeito ao estudo da cultura material e, como já explicitado anteriormente, as religiões como um todo produziram muito deste material que deve ser explorado cada vez mais. Segundo Prown (1982), o estudo desses artefatos possui uma metodologia particular, que seria baseada na proposição de que estes artefatos são fontes primárias para o estudo da cultura material e não apenas ilustrações, nesse

sentido, a cultura material seria o estudo, por meio de artefatos, das crenças, dos valores e ideias de determinadas sociedades, em determinado tempo, e em um olhar mais focalizado para esta pesquisa, as crenças, ideias e objetivos pretendidos no uso das bracteatas e nas imagens que vão ser retratadas nas Estelas e pedras rúnicas além das imagens gravadas nas placas dos elmos. É necessário uma atenção no que diz respeito à utilização do termo ‘cultura material’, haja vista que o termo é frequentemente usado para se referir aos artefatos e também ao corpo material¹⁷ como um todo que será usado para fazer determinado estudo, nesta pesquisa, utilizaremos o termo como um modo de investigação cultural que usa os objetos, aqui bracteatas, estelas, pedras rúnicas e placas de elmos, como fonte primária para o objetivo aqui pretendido e tendo sempre em vista que os objetos feitos pelos homens refletem, conscientemente, direta ou indiretamente as crenças dos indivíduos que fizeram, compraram ou usaram estes objetos.

Inicialmente as pesquisas arqueológicas centraram-se nos artefatos, sendo os objetos a própria essência da arqueologia no século XIX e no início do século XX, entretanto os artefatos já não são mais o foco central das pesquisas arqueológicas, tendo em vista que as pesquisas, agora, fazem também análises de paisagens e povoações, assim como também de novos métodos de datação das ciências naturais. Porém, ainda assim os artefatos continuam a desempenhar um papel importante na arqueologia. Os artefatos têm um outro aspecto interessante, sendo este a possibilidade de movimentação dessas peças, o que resulta em possíveis mudanças nos significados que foram atribuídos a cada um durante o período em que eram utilizados. No contexto das Religiões Nórdicas Antigas, muitos artefatos são ainda mais importantes porque incluem diferentes formas de imagens.

O uso da cultura material nos estudos das Religiões Nórdica Antigas tem seus pontos fortes e fracos, inicialmente, pode ser difícil determinar, a partir de vestígios materiais de atos ritualizados, se os rituais estavam conectados a um discurso religioso ou não (Lundborg, 2004). Além disso, pode haver uma variação na tradição oral, o que significaria a identificação de diferentes motivos e figuras. Nesse sentido, o papel da materialidade em toda uma cultura oral, significaria que os artefatos podem ser uma fonte verdadeiramente primária para narrativas, concepções e padrões de ação no mundo nórdico. Dessa forma, podemos observar que há um grande potencial para encontrar novas perspectivas acerca das Religiões

¹⁷ A cultura material também inclui outros objetos além dos artefatos feitos pelo homem, como ossos humanos e animais, especialmente, bem como também os restos de plantas, tornaram-se cada vez mais importantes na pesquisa arqueológica (Andrén, 2020).

Nórdicas Antigas utilizando a cultura material, embora as limitações dos objetos devam receber alguma atenção.

Os artefatos têm grande relevância para as pesquisas, não apenas pelo valor dos materiais que foram usados, mas por incorporarem e transmitirem as crenças, sobrevivendo até o presente. Neste ponto é importante dar relevância ao material com os quais os objetos foram fabricados, objetos fabricados com metais preciosos e/ou com técnicas admiradas pela elite tem maior chance de sobrevivência e preservação, levando a uma associação de valor ao objeto. O ponto principal, ao entendermos sobre cultura material é compreendermos que os sistemas de crenças culturais, os padrões de crença de uma sociedade, em um determinado tempo e lugar estão refletidos nesses objetos, ou seja, as configurações ou propriedades de um artefato correspondem a padrões produzidos pelas sociedades do qual faziam parte, havendo, desta forma, todo um universo cultural dentro de cada objeto. Dessa forma, a cultura material como apontado por Prown (1982), trata da interpretação de sinais culturais transmitidos por artefatos, sendo estes objetos signos que transmitem significados, sendo uma forma de linguagem, podendo, como as palavras, comunicar um significado específico fora de si mesmo.

Outra questão que envolve os estudos de cultura material, e nesse caso, nos voltando para as Religiões Nórdicas Antigas, seria que alguns períodos relevantes não preservam edifícios, apenas vestígios mais ou menos visíveis, ou apenas objetos feitos de madeira, tecido ou couro e objetos em metal, que são preservados em melhor forma, mas com diferentes estágios de decomposição em função da corrosão (Andrén, 2020). Essa seria a face fragmentária da cultura material do passado, sendo essa fragmentação vinda de processos tanto naturais quanto culturais, sendo essa uma das críticas feitas às fontes arqueológicas. Outra questão apresentada por Andrén (2020), seria que a cultura material é literalmente muda, ainda que vários arqueólogos durante as décadas de 1980 e 1990 argumentassem que os objetos poderiam ser lidos como textos, atualmente é reconhecido que os objetos são mudos. Porém, não significa que eles não podem ser lidos, e de forma eficiente, significaria apenas que as estratégias de leitura são diferentes para ultrapassar a mudez inerente aos objetos.

Para isso, ele propõe a utilização de três estratégias diferentes, sendo elas: uma leitura a partir de contextos, uma leitura a partir de padrões e outra a partir de analogias¹⁸. As analogias podem ser usadas em certas partes da pesquisa arqueológica, desde a compreensão das funções, que os objetos poderiam ter, até a interpretação de tradições religiosas ou da ordem social. Uma analogia geralmente feita nos estudos que envolvem cultura material, são aquelas feitas entre fontes escritas e imagens, artefatos, e uma das interpretações resultantes dessa analogia seria a identificação, o que significa que os textos podem referir-se a objetos, indivíduos, edifícios ou locais reais que são investigados arqueologicamente. Mas, essas leituras, no entanto, mudaram ao longo do tempo, em função das diferentes tendências teóricas desenvolvidas dentro da arqueologia. Durante o século XX, a importância do contexto específico da cultura material se tornou cada vez mais recorrente e em algumas análises, as funções e os significados da cultura material só são possíveis de discutir com a ajuda de contextos espaciais claros, como uma casa, uma sepultura ou um depósito de zonas úmidas (Andrén, 2020, p. 137-138).

1.4 USO DE OBJETOS E IMAGENS NA RELIGIÃO

Fontes arqueológicas, toponímicas e iconográficas, cobrem importantes lacunas na pesquisa sobre a religião nórdica antiga, em especial sobre detalhes ritualísticos, acerca dos locais de culto e das particulares locais ilustrando a pluralidade do conceito (Miranda, 2020, p. 428) e olhando para os objetos dessa pesquisa, podemos observar as práticas de culto realizadas pelas elites, sendo essas práticas ligadas e/ou voltadas para a guerra e ao deus *Óðinn*. Ao longo das últimas décadas, os estudos testemunharam uma “virada material” nas disciplinas literárias e históricas. A correlação entre a mitologia e o seu impacto no ritual tem sido discutida há muito tempo em estudos antropológicos específicos de casos. No caso das imagens, elas agem como sendo transmissoras de ideias, possuindo um vocabulário próprio, como dito anteriormente, e este vocábulo não é estático ou absoluto e varia juntamente com a sociedade e muda ao longo do tempo, pois assim como as palavras, as imagens são usadas para transmitir uma mensagem e devem levar em consideração o vocabulário visual do público-alvo.

¹⁸ Importante ressaltar que as analogias podem ser um campo minado e podemos acabar incorrendo em erros ao fazer uma analogia forçada entre um determinado objeto ou imagem (Andrén, 2020).

As imagens de outras culturas são geralmente incompreensíveis, logo interpretamos esteticamente em um primeiro olhar, ou ainda de acordo com as normas de nossa própria sociedade, porém isto é interpretar mal sua mensagem e ignorar a função pretendida por aquela imagem, como dito anteriormente. Desta forma, as imagens não apenas se adaptam aos seus contextos, mas também ajudam a moldar esse contexto no qual estão inseridas e influenciam as tradições, logo, um caminho para se entender a mensagem que foi pretendida por aquela imagem, seria o aprofundamento da compreensão da imagem e do contexto dela, compreendendo as ideias, intenções, atitudes e preocupações da sociedade que produziu as imagens e nesta pesquisa buscamos compreender as representações guerreiras e os vários significados das imagens, como proteção e inspiração nas batalhas, quando usadas como amuletos mágicos ou evidenciar as representações guerreiras e os aspectos religiosos quando representadas nas estelas, pedras rúnicas e elmos.

As imagens são marcas e até mesmo referências do passado, seriam o passado aprisionado, cabendo ao pesquisador libertar os significados pretendidos pelos fabricantes delas e tentar compreender o que elas ‘diziam’ durante o período em que foram feitas e para quem. Podemos dizer que o homem aprendeu a aprisionar normas e significações do seu tempo por meio das imagens, sobre isso Baitello Junior explica que o

“o homem, sendo um animal muito inquieto, percebeu, aprendeu, com outros animais, que, deixando marcas em objetos, marcava sua presença, deixava a informação de sua presença em sua ausência. Assim, começa a fazer desenhos em pedras, em ossos, em árvores, deixando seus sinais e, portanto, usando objetos fora do seu corpo para a sua comunicação. Entre um corpo que emite um sinal e um corpo que recebe o sinal, existe um objeto, um meio de campo, uma mídia – uma pedra, uma árvore, um osso, um papel, uma parede de caverna. Usando um objeto para transmitir seus sinais, sua informação, o homem consegue criar a presença na ausência, conseguindo perpetuar-se no tempo, criando um tempo virtualmente infinito. Podemos dizer que o homem consegue vencer a própria morte, deixando os sinais produzidos por seu corpo. Uma das primeiras formas de mídia secundária são as representações nas cavernas, as imagens e a sua transformação em pictografia e depois em escrita (Baitello Junior, 2014)”.

Para ele a produção das imagens ampliaria o tempo e espaço, o alcance comunicativo do homem, porém, o próprio tempo pode ser um obstáculo para manter e transportar as informações contidas nas imagens, para sociedades posteriores. Assim, para que haja comunicação, é preciso superar as dificuldades e os obstáculos das longas distâncias. A imagem é entendida por ele como uma forma de escrita, pelo fato de a escrita nascer de uma simplificação dos registros iconográficos, dos desenhos e das pinturas. A relação entre as duas seria indissolúvel, já que ambas pertencem ao universo do visual. A distribuição de símbolos e imagens, cria grandes complexos de vínculos comunicativos, o que cria realidades que não

apenas podem interferir na vida das pessoas como de fato determinam seus destinos, moldam sua percepção, impõem-lhes restrições, definem recortes e janelas para o seu mundo (Baitello Júnior, 2014).

As imagens, então, podem ser vistas como instrumento de comunicação, divindade, e podem assemelhar-se ou confundir-se com o que representam. Visualmente imitadora, ela pode enganar ou educar, e sendo um reflexo, pode levar ao conhecimento. Segundo Joly (1996), “imagem” é algo que se assemelha a outra coisa, seria uma analogia material ou imaterial, visual ou não ou ainda natural ou fabricada de algo. A intenção é sempre representar algo como memória, por exemplo. Essa analogia leva as imagens à categoria das representações, podendo ser levada a ser percebida como signo, uma representação analógica. No que tange a esse aspecto, Joly (1996), chama atenção para a distinção entre os diversos tipos de imagens, sendo elas fabricadas ou gravadas¹⁹. Por serem vistas como uma representação, o uso e análise das imagens podem suscitar dúvidas e certa resistência por parte dos autores. Um dos principais questionamentos levantados ao se utilizar essas fontes é: o que o autor quis dizer com ela? Nesse sentido, se considerarmos a imagem como uma mensagem visual, composta com diversos tipos de signos diferentes, devemos considerar que ela é uma linguagem, logo uma ferramenta de expressão e de comunicação (Joly, 1996). Dessa forma, as imagens são expressões e comunicações de uma mensagem feitas para outras pessoas, porém a mensagem está posta de uma forma visual e não escrita.

Joly (1996), nos atenta, ao que diz respeito a isso, que a função da imagem visual é importante para a compreensão do seu conteúdo. Anteriormente foi discutido que a leitura das imagens de outros períodos e época pode se mostrar um desafio, pois muitas vezes a lemos a partir do nosso olhar (contemporâneo e ‘viciado’ em alguns momentos), porém se levarmos em consideração os destinatários e as funções das imagens, podemos entender melhor o que essa mensagem visual quer dizer, além disso, as referências que podem ter essas imagens podem nos ajudar na compreensão. Assim, para distinguir o destinatário e a função de uma mensagem visual, são necessários critérios de referência. Nesse sentido, ela propõe dois métodos operatórios: o primeiro consiste em situar os diversos tipos de imagens no esquema da comunicação e o segundo, em comparar os usos da mensagem visual com os das principais produções humanas destinadas a estabelecer uma relação entre o homem e o mundo.

¹⁹ Aqui a autora faz menção às imagens expressas por meios virtuais.

Outra precaução quando se tenta determinar a função de linguagem ou comunicativa da imagem é distinguir a função explícita da função implícita, a qual pode ser muito diferente. A observação do uso da mensagem visual analisada, assim como seu papel sociocultural, pode mostrar-se muito preciosa a esse respeito. Esse desvio pela evocação, na qualidade de modelo, das funções da linguagem insiste no fato de que a função comunicativa de uma mensagem visual, explícita ou implícita, determina com força sua significação. Portanto, é imperativo levar isso em conta no caso de uma análise da imagem. O uso de imagens, como fontes de estudos, geralmente suscita algumas dúvidas, além das que foram ditas anteriormente, também no que diz respeito ao seu uso por causa do elemento de interpretação, já que pinturas, esculturas e outros artefatos semelhantes possuem um alto conteúdo simbólico este conteúdo é um dos aspectos mais relevantes das fontes visuais, especialmente quando tentamos compreender o pensamento e a mentalidade de determinada época e sociedade.

Segundo Bradley (2012), as representações, do período medieval, quase sempre dão a visão predominante, pelo menos de um grupo entre o qual circulavam e além disto, muito pode ser aprendido sobre crença e costumes populares a partir de coisas como, imagens votivas, objetos usados por praticantes das religiões e outras lembranças religiosas ainda que muito tenha sido suprimido ou perdido, ou seja, ainda pode-se ter uma ideia de crenças e atitudes populares e da elite. Rastreando alguns aspectos das Religiões Nórdicas Antigas por meio de evidências da cultura material, observamos que os sacrifícios, enterros e os artefatos também carregam significados religiosos (Gräslund, 2008). Os objetos possuem então uma influência apreciável nas narrativas mitológicas nórdicas. Os mitos sugerem que os escandinavos entendiam os objetos como agentes ativos, evidências que podem ser vistas na atribuição de nomes pessoais para designar o seu estatuto divino.

A Escandinávia, como um todo é rica em imagens, mas alguns períodos têm mais representações que outros. Segundo Andrén (2020, p.161), o período de 200 a.C. a 200 d.C., seria um período não icônico por haver poucas imagens de origem escandinavas produzidas, como por exemplo, o caldeirão de Gundestrup que foi produzido no sudoeste da Europa. Diversas imagens escandinavas vêm sendo utilizadas nas pesquisas que tratam das Religiões Nórdicas Pré-Cristãs, principalmente em pesquisas com um viés arqueológico, o que leva a uma ênfase maior ao contexto das imagens. Andrén (2020, p. 162), aponta que, ainda que a maioria das primeiras imagens da Escandinávia estejam preservadas ainda hoje, as análises feitas sobre elas se baseiam em documentações dessas imagens, sendo apresentadas principalmente como desenhos e fotos, o que leva ao problema de discussões feitas acerca

delas, já que as análises não são baseadas nas imagens originais. O ponto aqui seria a dificuldade de observação de alguns detalhes presentes nessas imagens, porém a tecnologia para a visualização delas avançaram significativamente, como a fotometria, digitalização à laser, por exemplo, o que permite uma visualização de detalhes antes imperceptíveis, e nesse ponto os trabalhos desenvolvidos por Sigmund Oehrl a partir de 2019, nos quais ele traz novos detalhes antes não visualizados nas Estelas da Ilha de Gotland, por meio do uso de lasers, por exemplo, nos permite a visualização de novos detalhes.

Óðinn é uma das deidades com maior quantidade de fontes iconográficas desde o final da Antiguidade (Langer, 2023, p.75). Da Era das Migrações até o Período Vendel, na Escandinávia, há dois tipos principais de representações, sendo uma primeira, de figuras humanoides portando lanças e elmo com chifres com terminações em pássaros e uma segunda de pingentes de bronze e relevos nas placas de elmos, onde essas imagens podem ser tanto de *Óðinn* quanto de guerreiros que faziam culto para ele. A cultura material, visual, da Escandinávia está encharcada de imagens animais, principalmente de aves e canídeos. Essas imagens vão estar presentes nos mais diversos achados arqueológicos e, nos objetos aqui em análises, veremos muitas imagens desses referidos animais. Na cultura material da segunda metade do primeiro milênio, existem muitas aves: aves em coleiras de cavalo, broches em forma de pássaros, pássaros em pingentes, motivos de falcões em golas. Nas estelas de Gotland, há diversas representações de aves. As aves de rapina, os falcões e os gaviões são frequentemente considerados um símbolo da caça aristocrática e da falcoaria. As águias, no entanto, são vistas como um símbolo de poder, tendo uma longa tradição na arte europeia, desde o Império Romano e das tribos germânicas do Período das Migrações, especialmente os godos (Gräslund, 2008).

A conexão entre a águia e *Óðinn* é muito frequente, de acordo com os poemas eddicos (ele se transformou em águia), e escudos e broches²⁰ em forma de águia podem ser símbolos da proteção de *Óðinn*. Segundo Gräslund (2008), a distribuição do motivo da águia coincide principalmente com a área controlada pelos reis de Uppsala, essa distribuição também mostra uma ligação do culto odínico às elites. Outras aves, provavelmente cisnes, são representadas nas estelas de Gotland. Além das aves, os canídeos são frequentemente representados na arte desse período, sendo os lobos uma figura recorrente. Lobos e águias, são símbolos comuns de força e poder em muitas culturas, logo, também são símbolos frequentemente usados por

²⁰ Há broches em forma de águia do Período Vendel, joias femininas com a mesma aparência, encontrados principalmente no leste da Suécia e na ilha de Gotland (Gräslund, 2008).

governantes. Olhando para as religiões praticadas na Escandinávia, o lobo também é visto relacionado ao culto do deus *Óðinn*. As aves, e aqui principalmente os corvos e os lobos, podem ser interpretados como espíritos auxiliares (Price, 2002). Águias aparecem como animais de crista em muitos dos capacetes do Período Vendel, tanto reais quanto retratados em lâminas metálicas.

O uso de imagens como documentação, deve levar em conta a questão da imagem e seu contexto, o que implica dizer que as imagens podem ser datadas não só por meio do estilo presente, mas também pelo contexto ou espaço que se encontram e por métodos das ciências naturais. As análises estilísticas mais detalhadas foram feitas na arte animal do século IV ao VII, porém imagens de períodos anteriores como a Idade do Bronze, por exemplo, são geralmente mais difíceis de datar. Analisar por meio do contexto implica datar a partir de onde são encontradas como em sepulturas ou nos diferentes tipos de depósitos, sendo que, se os contextos incluem moedas, as datas podem ser estabelecidas de forma muito precisa das primeiras deposições possíveis de objetos (Andrén, 2020, p. 165). Além disso, algumas imagens podem ser datadas direta ou indiretamente por dendrocronologia²¹ ou por datação por carbono 14.

Ainda que as imagens não sejam expressões diretas da realidade, como dito anteriormente, elas são uma fonte indireta de muitos fenômenos históricos e podem ser analisadas de muitas maneiras diferentes. Como ilustrações da cultura material, as imagens são usadas para estudar diversos aspectos da história e em alguns casos podem ser comparadas a objetos reais. Andrén (2020, p. 169), nos apresenta um panorama de tradições interpretativas feitas ao se analisar as imagens. Em uma interpretação mais tradicional, desenvolvida principalmente durante os séculos XIX e início do XX, a análise interpretava as imagens como transmissoras de representações iconográficas com significados fixos, ou seja, elas expressavam narrativas conhecidas de textos escritos. As primeiras análises feitas das imagens escandinavas foram feitas a partir deste modelo, sendo as imagens do final da Idade do Ferro relacionadas à tradição literária islandesa e aos textos de Adam de Bremen e *Saxo Grammaticus*, porém a maioria estavam ligadas às tradições orais que mudavam no tempo, espaço e contextos sociais. Outra forma de análise diz respeito às perspectivas funcionais, ou seja, buscava compreender o porquê de algumas imagens serem usadas em algumas circunstâncias e espaços e lugares e outras não. Além dessas, há também uma análise

²¹ Ramo da ciência que se dedica ao estudo da datação dos anéis de crescimento para analisar os padrões temporais e espaciais.

estrutural como expressões de mentalidades nos mais diferentes tempos e espaços (Andrén, 2020, p. 170).

De maneira geral, ainda há a necessidade de um maior aprofundamento nos detalhes e nas variações das imagens, bem como uma maior análise dos contextos espaciais, porém, ao se usar as imagens podemos analisar os diferentes aspectos das Religiões Nórdicas Antigas, como, por exemplo, as representações de mitos e figuras mitológicas. Nesse sentido, segundo Andrén (2020), as imagens vão constituir referências necessárias no tempo e espaço para diferentes motivos narrativos, sendo importantes para o estudo das religiões do período Pré-Cristão, nos fornecendo uma melhor compreensão das variações temporais, regionais e sociais das Religiões Nórdicas Antigas. A percebida irrelevância da cultura material para os estudos da religião pode resultar parcialmente de uma percepção, rastreável no Cristianismo, pelo menos desde a Reforma, de que a religião é espiritual, realizada através da mente e da alma, experimentada e expressa através da fé interior e crença, e não se preocupa principalmente com objetos ou externalidades. Pensadores de fora dos campos da arqueologia e dos estudos da religião trazem diferentes perspectivas sobre como a cultura material pode interagir com a sociedade e ser um agente vital na criação da vida religiosa, tanto no passado como no presente.

CAPÍTULO 2- PROTEÇÃO NA GUERRA: Bracteatas e Placas De Elmos

As bracteatas, segundo Davidson (1993), são uma possível fonte de informações sobre os seres do mundo divino que se inicialmente eram como imitações dos medalhões romanos, mas rapidamente se desenvolveram em linhas originais baseadas na tradição escandinava. O fato de tantas sobreviverem atesta o valor atribuído a elas, além de terem sido usadas como amuletos. Foram encontradas em túmulos de homens e mulheres, embora com mais frequência em túmulos de mulheres, e em tesouros de ouro ou prata, enquanto exemplares isolados foram achados em locais demarcados.

Várias bracteatas apresentam inscrições rúnicas, grande parte delas são difíceis de decifrar, embora elas possam parecer ser fórmulas mágicas para aumentar o poder das bracteatas. O pássaro, frequentemente encontrado, é interpretado por alguns autores como uma cópia da águia romana e seria associado ao corvo de Wodan/*Óðinn*. A terminação do elmo em uma cabeça de um pássaro, seria indicação de uma das habilidades de *Óðinn*, nesse caso, sua capacidade de assumir a forma de um pássaro, enquanto há também uma associação do cavalo, nas bracteatas, ao culto germânico de Wodan. Algumas bracteatas do grupo B (abaixo explicaremos cada um dos tipos) são interpretadas como representando o assassinato de Balder, outras como uma ilustração inicial da amarração do lobo pelo deus Tyr.

Houve uma mudança gradual na estrutura da sociedade escandinava, onde uma nova aristocracia estava se formando e baseando grande parte da sua capacidade de governar, seus valores e capacidade de obter e manter a riqueza, na guerra, o que levou a uma ênfase na relação entre *Óðinn* e os novos reis e guerreiros aristocráticos. Segundo Rood (2017), do final da Idade do Ferro Germânica até o início da Era Viking, houve a formação e desenvolvimento dos motivos animais e outros estilos de arte escandinavos que se tornaram uma expressão cultural da elite guerreira nórdica. As bracteatas atestam um longo contato cultural e comercial entre os habitantes do norte europeu, mas a área de maior concentração são as ilhas dinamarquesas, seguidas do báltico e sul da Suécia (Langer, 2024). Elas se tornaram um dos principais ícones materiais dos grupos guerreiros do Período das Migrações, e segundo Langer (2024, p.45), se tornaram um elemento de identidade na cultura material, preconizado pelos elementos de etnicidade destes grupos, articulando o novo sistema de valores e poderes em uma unidade simbólica. Apesar de haver variações regionais nas crenças religiosas germânicas, a difusão das bracteatas apontam uma uniformidade em torno do culto de um

deus específico e dos mitos e simbolismos em sua representação. Além disso, elas são um instrumento político utilizado em associação com crenças religiosas (Hedeager, 2011).

Os locais de descoberta das bracteatas são possíveis locais de culto, onde esse culto pode ter sido praticado. A conexão entre poder político e religioso seria então, reforçada. Segundo Nordgren (2004), o culto ao imperador romano pode ter inspirado as primeiras bracteatas, porém, posteriormente elas seguiram um desenvolvimento próprio como parte da religião germânica. Esta ideia de representação foi provavelmente transferida mais tarde para os deuses germânicos e assim o portador do amuleto poderia esperar ajuda do deus quando estivesse em perigo. Ainda segundo ele, alguns motivos apontam para o xamanismo e, como outros autores, interpreta a figura frequentemente montada em um animal semelhante a um cavalo e complementada com um pássaro, como *Óðinn*. Nesse sentido, ele entende as representações como uma conexão positiva entre bracteatas, xamanismo e o culto de *Óðinn*, mas também outros deuses foram, como dito anteriormente, sugeridos e um pássaro não deve necessariamente significar os pássaros de *Óðinn*.

Hedeager (2011), reforça a ideia de que, nas bracteatas, podemos ver várias cenas retratadas que podem ser uma ilustração de mitos centrais na mitologia nórdica, por exemplo, a morte do deus Balder, ou o sacrifício do deus Tyr e chama atenção, ainda, para alguns detalhes contidos nas bracteatas, as colocando como repositoras do xamanismo. Segundo ela, a mudança de forma, ou seja, uma pessoa disfarçada de pássaro, juntamente com seguidores animais, seria um componente recorrente no universo iconográfico das bracteatas e constituiria um elemento central do xamanismo entre os nórdicos. Ainda que o termo não esteja presente em fontes nórdicas, por ser um conceito analítico moderno, as práticas relacionadas a ele foram escritas de outras formas para caracterizar o termo, por exemplo, o *seiðr* (canto) de caráter divinatório e xamânico e o *galdr* (sons mágicos) utilizado em curas e encanamentos.

Sobre a prática mágica no mundo escandinavos, devemos entender que o papel da prática da magia no universo mental escandinavo era fundamental. A magia escandinava seria a arte de fornecer o poder que assombra e interfere em nosso mundo. Ela possuía usos distintos, os quais forneciam benefícios como cura, proteção, sorte, adivinhação, força, coragem, saúde, conhecimento, ou poderia causar malefícios como ferimentos, doenças, má sorte, acidentes, maldições (Price, 2002). De maneira geral, a magia se dividia entre defensivas e ofensivas, no que se refere à intencionalidade. Em algumas fontes o *seiðr* utiliza o ato de cantar como constituinte de alguns feitiços.

O *galdr* também é um tipo de magia e tinha certa ligação com o *seiðr*, levando em consideração que *Óðinn* é o criador do *galdr* e praticante do *seiðr*. O *galdr* nas fontes literárias escandinavas era utilizado para curas, adivinhações, proteções e malefícios. Era utilizado ainda para controle de condições climáticas (a favor ou contra quem canta), para aprisionar ou desfazer outros encantos que ‘prendiam’ o guerreiro (Langer, 2015, p. 202). O *galdr* diferentemente do *seiðr* sobreviveu após a cristianização por seu caráter mais individualista, privado, mas ainda de ampla diversidade permitindo sua sobrevivência ao adaptar-se à mentalidade cristã.

O *seiðr*, sendo uma das diversas formas de práticas religiosas que existiam na Era Viking, estava relacionada diretamente com as estruturas religiosas e inserida na vida das comunidades de caráter rural da Escandinávia entre os séculos VIII a X (Langer, 2015, p. 451). Assim como outros termos, seu significado é polêmico. Para Régis Boyer, o termo tem raízes indo-europeias e significaria ‘canto’ ou ‘vínculo’, porém, de maneira geral, grande parte dos pesquisadores vincula a palavra a outros termos semelhantes no germânico antigo denotando uma ideia de corda, laço, cordão e aparece também numa ideia de amarrar, atrair e puxar se levarmos em consideração a poesia escáldica. Mais do que qualquer outra coisa, o *seiðr* parece ter sido uma extensão da mente e suas faculdades (Price, 2002, p.64). Além disso, estava intimamente ligado à evocação de espíritos e outros seres de vários tipos, que poderiam estar vinculados à vontade do feiticeiro e depois mandados a fazer sua proposta.

Dentre as descrições das habilidades mágicas de *Óðinn*, apresentadas na *Ynglinga Saga*, o *seiðr* é apenas uma categoria dentre várias. *Óðinn* utilizava o *seiðr* para ter grande poder, conhecer o futuro, trazer morte, azar, doença e até mesmo para controlar a inteligência dos homens, porém, os homens que praticavam tal magia eram acometidos de certa fraqueza e ansiedade, trazendo vergonha e efeminação, fazendo com que o *seiðr* fosse praticado majoritariamente por mulheres (Langer, 2015, p. 452). Mesmo em seu contexto de campo de batalha, em vez de violência direta, envolveu principalmente a obscuridade do julgamento, o congelamento da vontade e a hesitação fatal (Price, 2002, p.64). O *seiðr*, então, foi usado para atacar outros em forma de espírito, para remover a sorte de uma pessoa e levá-los à loucura, para enviar o *gandir* em um ataque noturno, mesmo como uma arma na guerra entre as famílias divinas. O que podemos observar, em relação ao *seiðr*, é que há uma predisposição à violência, mesmo na estrutura fundamental do *seiðr*, especialmente em seu uso por *Óðinn*. O uso agressivo dele poderia operar em muitos níveis, começando com o pessoal e o individual,

podendo também ser usado para causar infelicidade, ou para instalar uma sensação geral de inquietação, às vezes era de uma forma tão grave que perturbava seriamente a vítima.

Os atos de *seiðr* quase nunca são realizados para o benefício direto do conjurador de feitiços. Na maior parte dos relatos, o praticante de *seiðr* é trazido para a história por outro personagem mais proeminente ou principal, que o paga ou lhe oferece hospitalidade. Nos relatos onde o *seiðr* é realizado em benefício ou interesse do conjurador, esses atos são nefastos ou de magia de batalha (Perabo, 2014, p.13). Nesse sentido, o *seiðr* poderia ser usado tanto para propósitos benéficos quanto para os maléficos. Pode ser realizado tanto à noite como durante o dia, mas aparentemente tal fator não desempenhou um fator importante na realização do ritual. Na maioria das vezes, o praticante agiria em nome de alguém e poderia até receber pagamento por seu serviço, mas na maioria das vezes não era o caso (Perabo, 2014, p. 14).

As fontes escritas para as primeiras divindades germânicas são muito limitadas antes do período Viking. Os relatos de escritores romanos geralmente vinculavam os cultos germânicos, sempre que possível, com os das divindades romanas. Assim, a principal divindade germânica no início do período romano, Tiwaz, foi identificado por Tácito com o deus Marte, porque Tiwaz era um deus da guerra. Tiwaz era, portanto, provavelmente o deus supremo do céu para os primeiros germânicos. Mas seu governo sobre o campo de batalha era incontestável (Todd, 2004). Uma forma do nome do deus Tyr, aparece em runas antigas em armas, porém, posteriormente, na Escandinávia, ele seria substituído pelo deus *Óðinn*, o senhor do campo de batalha. Seguindo um voto estranho e incomum, os homens foram enforcados em árvores com laços em volta do pescoço. A dedicação de inimigos derrotados e seus equipamentos ao deus ou deuses da guerra ocorre frequentemente nas fontes da Idade do Ferro Romana e da Escandinávia pagã posterior (Todd, 2004).

Retomando as bracteatas, a representação de uma ligação entre o cavalo e o deus *Óðinn* advém das fontes literárias, onde o deus possui um cavalo de oito patas, Sleipnir. Ao mesmo tempo, a conexão entre ele e seus guerreiros dedicados também pode ser atestada nas fontes literárias. Nordgren (2004), chama atenção que, a nossa identificação das representações, depende do fato de que os modelos iconográficos são construídos a partir de uma percepção convencional dos sinais iconográficos portadores de significado, sendo baseados em suas funções, levando em consideração um contexto cultural maior, e esse contexto seria baseado em uma forma geralmente conhecida, principalmente literária.

Segundo Hedeager (2011), os estilos animais podem refletir, consciente ou inconscientemente, estruturas cosmológicas cognitivas em sociedades nórdicas pré-cristãs, tanto no continente quanto na Inglaterra. O nível mítico, por outro lado, é representado pela mensagem visual óbvia, com a iconografia e a representação oral referindo-se à mesma “história”. Dessa forma, o nível mítico reconhecido pode ser encontrado na arte iconográfica da Idade do Ferro, especialmente nas bracteatas. As primeiras interpretações feitas sobre as bracteatas, sugeriam que as representações nas do tipo C (abaixo cada um dos tipos será especificado) eram sem dúvidas representações do deus *Óðinn*, principalmente acompanhado pelo pássaro, que é interpretado como sendo um corvo, e sobre a figura do que pode ser um cavalo, entretanto a descoberta de Vindelev (analisada mais a frente neste capítulo) e o sucesso na tradução das runas contidas nela, lançam luz para uma outra interpretação, dessa vez, a representação seria de um homem a cavalo, podendo estar acompanhado do deus *Óðinn* sob a forma de pássaro, tal como o mito, ou sendo acompanhado por um de seus corvos mesmo. A representação da lança remete à lança de *Óðinn*, que seria um de seus atributos.

As raízes e a inspiração da arte germânica são diversos. As primeiras obras sobreviventes que podem ser designadas como distintamente germânicas datam do final do II a.C. e início do III a.C., um período formativo para muitos aspectos da cultura germânica (Todd, 2004, p. 132). O que sobrevive é, eminentemente, o trabalho em metal, um meio no qual os artesãos germânicos posteriores produziram algumas das melhores obras de arte da Europa medieval. Isso não significa que o artesanato fino não tenha sido buscado em outros materiais, apenas que muito pouco sobreviveu em outras mídias.

Os motivos principais das bracteatas são figuras, sinais simbólicos e algumas runas. Por terem designs recorrentes e, baseando-se neles, foi desenvolvido um sistema de classificação, abaixo representados de forma genérica na figura. Assim, os estudos arqueológicos, como dito anteriormente, as dividiram em 7 tipos: A, B, C, D, E, F e M. Esses tipos serão vistos em específico mais abaixo. A classificação das bracteatas foca principalmente nas características estilísticas e no desenvolvimento de cada estilo, porém a maioria dos pesquisadores reconhece seus motivos como representações mitológicas, desta forma, as bracteatas seriam consideradas como amuletos mágicos. Algumas representações foram relacionadas a deuses e figuras mitológicas que são conhecidas a partir de fontes escritas posteriormente.

Mais de 970 bracteatas dos tipos A, B, C, D, E, F foram descobertas (sendo as do tipo C com maior número de achados) e cerca de 135 possuem inscrições rúnicas com caracteres

do *Futhark* antigo²², sendo as inscrições mais notáveis encontradas nas bracteatas de Seeland-II-C (oferecendo proteção de viagem para quem a usa), de Vadstena (contém uma lista do *Futhark* antigo combinada com uma inscrição mágica em potencial) e a bracteata de Tjurkö (apresentando uma inscrição em verso escáldico). Além destas, cerca de 270 do tipo E são conhecidas, sendo feitas no Período Vendel e produzidas em Gotland em prata ou bronze (Gaimster, 1998). Abaixo, as bracteatas de Västena e Tjurkö e os mapas mostram as distribuições dos locais onde foram encontradas as bracteatas, sendo grande parte delas encontradas em sepulturas femininas.



Figura 1: ÖG 178-Vadstena (frente e verso).

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

²² O Antigo *Futhark* ou *Futhark* germânico (II-IX), de origem germânica, foi usado em território germânico e escandinavo. Era formado por 24 letras (ou runas) e foi difundido da Suíça até a Suécia. Entre 700-800 a.C. houve mudanças linguísticas no alfabeto levando a uma redução no número de sinais de 24 para 16 sendo chamado de novo *fupark*.



Figura 2: ÖG 178-Vadstena ((IK 377,1.)

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>



Figura 3: ÖG 178-Vadstena (em desenho para visualização das runas)

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>



Figura 4: bracteata de Tjurkö (DR BR75).

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>



Figura 5: detalhe da inscrição da bracteata de Tjurkø (DR BR75).

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

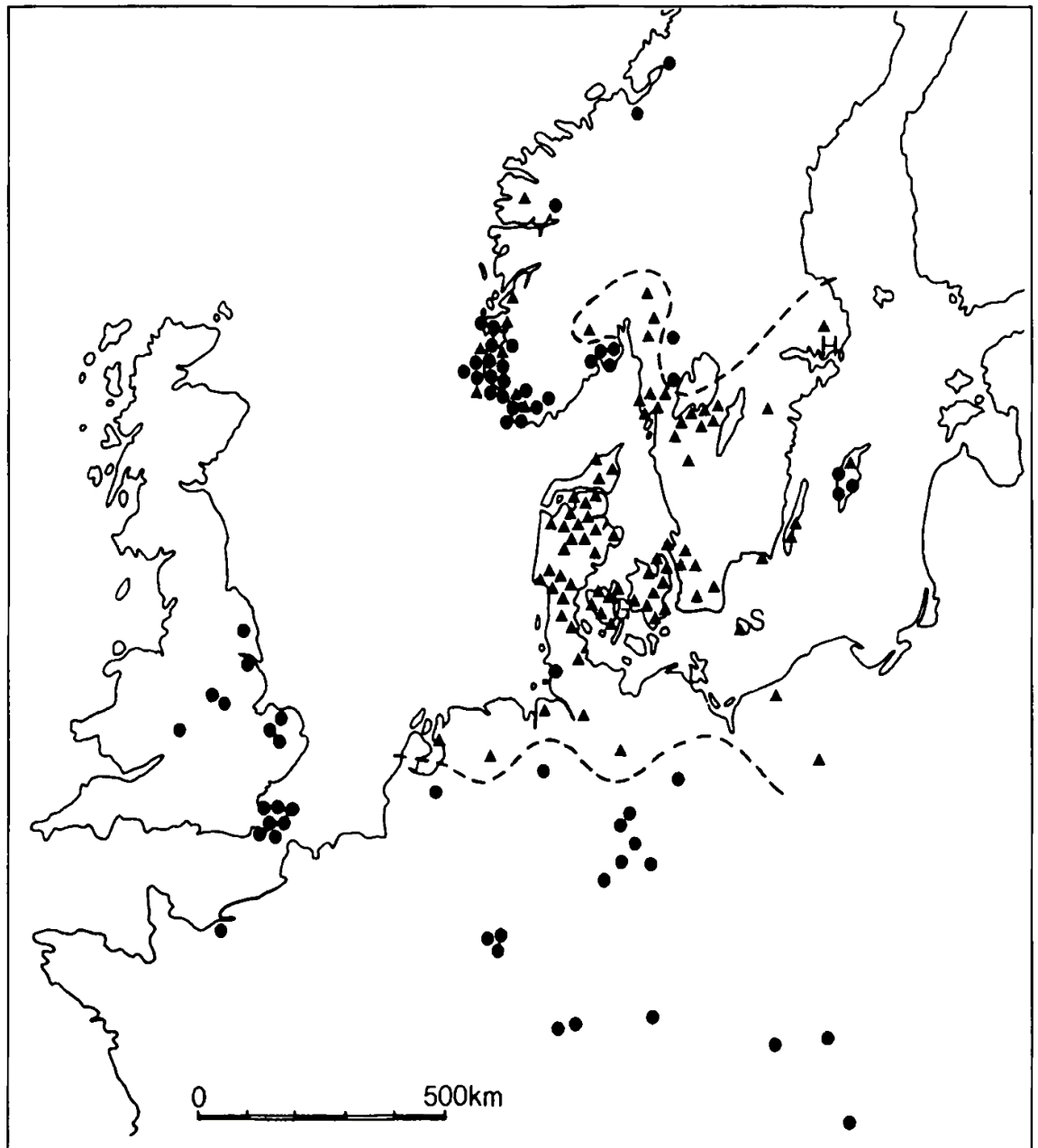


Figura 6: Achados de bracteatas de ouro escandinavas.

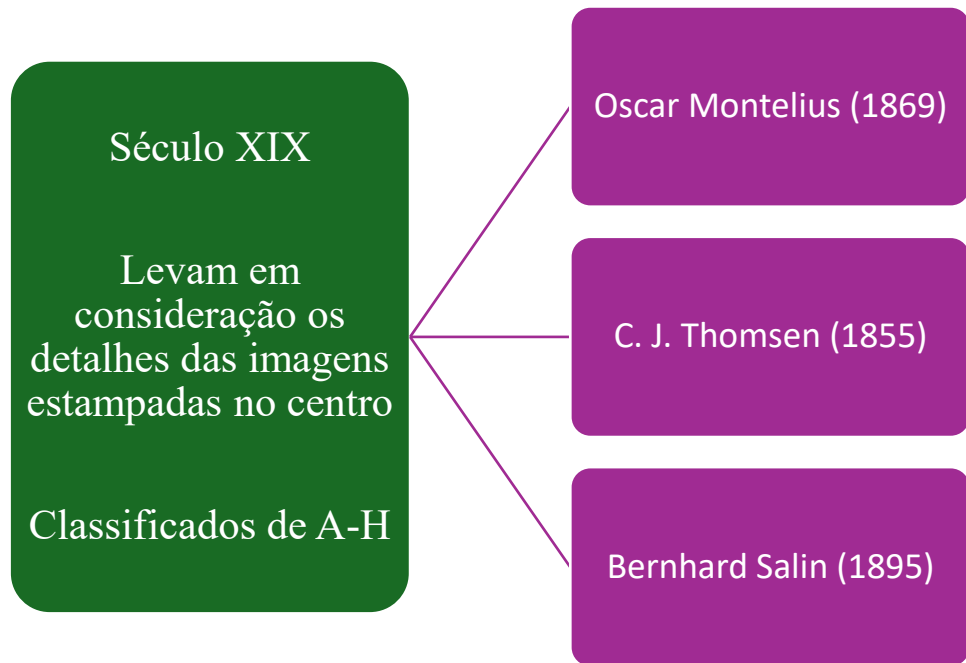
Legenda: Círculo = achado em sepulturas, triângulo = tesouro. Fonte: Gaimster (1998, p.24).

2.1 BRACTEATAS: CRONOLOGIA E ANÁLISE

Diversos trabalhos foram feitos com o intuito de fornecer uma cronologia para as bracteatas objetivando fornecer bases mais sólidas para pesquisas futuras. As primeiras cronologias criadas pautaram as bases para grande parte das interpretações que temos hoje sobre elas, porém novas pesquisas feitas buscaram revisitar essas análises para fornecer novos olhares sobre esses achados. Algumas cronologias e tipologias conhecidas foram feitas baseadas nas imagens presentes nas bracteatas (sendo essa a de maior utilização nos trabalhos), presença de runas, tipos de cabeças (Axboe, 1999) e bracteatas femininas (Pesch, 2011). De maneira geral, as pesquisas dividem as bracteatas em cinco grupos tipológicos: A, B, C, D e F ou sete grupos tipológicos: A, B, C, D, E, F e M. Os vários tipos serão vistos ao longo deste capítulo. Além disso, alguns autores subdividiram as bracteatas em grupo principais e subgrupos, por exemplo, Mats Malmer, 1963, dividiu as bracteatas em subgrupos, indicando certos elementos tipológicos. Apenas as bracteatas do tipo C, foram divididas em 8 grupos principais com subgrupos. Abaixo dois fluxogramas²⁴ com algumas tipologias feitas para as bracteatas.

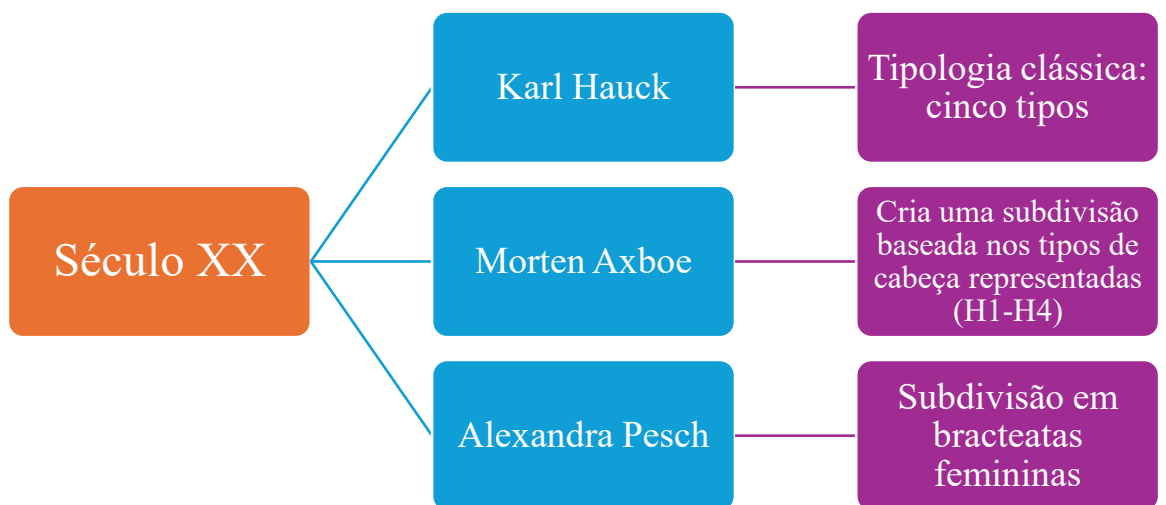
²⁴ Os fluxogramas deste trabalho têm como intuito facilitar a visualização das diversas divisões feitas para as bracteatas, dessa forma, as análises não partem deles ou são usados como meio para tal, sendo assim, todos os fluxogramas e quadros são apenas uma ferramenta utilizada para facilitar a leitura.

FLUXOGRAMA 1: TIPOLOGIAS FEITAS NO SÉCULO XIX



Produzido pela Autora

FLUXOGRAMA 2: TIPOLOGIA CLÁSSICA E OUTRAS TIPOLOGIAS PARALELAS



Produzido pela Autora

Axboe (1999), propôs uma cronologia distinguindo entre uma cronologia interna e uma externa. A interna seria relativa e baseada em um tratamento tipológico das variáveis contidas nas próprias imagens, e a externa integraria as bracteatas à cronologia geral do Período das Migrações. Além disso, a cronologia interna, baseada na tipologia, seria uma cronologia da produção das peças, enquanto a cronologia externa, envolve o período de uso dos objetos encontrados juntos e daí temos o problema do tempo de produção comparado ao tempo de deposição. Nessa datação, ele propõe outra cronologia, adicional, para as bracteatas dos tipos A, B e C e chama atenção para a questão da datação delas, nesse sentido, a datação dependeria da datação geral do início do Estilo I da arte germânica.

As imagens nas bracteatas incluem muitos detalhes diferentes: cabeças ou figuras humanas, animais, inscrições e sinais decorativos ou simbólicos como suásticas, triskelions etc. Para sua cronologia, ele divide os motivos encontrados nas bracteatas em detalhes: olhos, orelhas, penteados, diademas etc. para obter os tipos de seriação na qual ele vai dividir as bracteatas nos grupos H1-H4. Essa cronologia mostra uma predominância do relevo plano na primeira metade do desenvolvimento, e o alto relevo vai se tornando cada vez mais importante e dominante no Grupo H3. No grupo H4, a escultura em lascas aparece como um desenvolvimento distinto e tardio. As cabeças humanas no grupo H1 são próximas aos protótipos romanos, exibindo um penteado arredondado bastante naturalista, sem acréscimos no pescoço. Os diademas do Grupo H1-H2 são frequentemente criados de formas bastante elaboradas. O Grupo H2 adiciona novos tipos de penteados com um estilo de cabelo emaranhado ou arrepiado. Posteriormente, as cabeças de animais/pássaros vão ser colocadas no pescoço. O penteado arredondado romano quase desapareceu no Grupo H3 e os diademas aparecem principalmente em formas estilizadas. O último grupo, H4, é caracterizado pelo uso frequente de entalhes em relevo, com um penteado característico, horizontal, onde o cabelo começa horizontalmente sobre a testa, além de ter um olho triangular, porém diademas completos não são mais encontrados. Embora cronologias alternativas sejam criadas por alguns autores, em destaque aqui duas, a cronologia feita por Karl Hauck continua tendo uma primazia e essas outras cronologias acabam por se encontrarem dentro ou de forma interseccional entre elas. No caso desta, criada por Axboe, que tem como foco as cabeças e outros detalhes, há dentro dela a presença das bracteatas dos tipos A, B e C, em todos os quatro grupos.

A outra cronologia, em destaque no esquema acima, trata das bracteatas femininas, aqui o feminino não se trata das representações que contêm cada bracteata. Elas são um grupo

de sete imagens produzidas a partir de cinco matrizes diferentes, pertencentes à chamada família de desenhos B7 (mostrada na imagem abaixo), que consiste em achados no sudoeste da Alemanha, na região de Saale e um único achado escandinavo na ilha dinamarquesa de Fünen.



Figura 8: Família de design B7, chamadas de bracteatas femininas.

Fonte: Pesch, 2011, p.384.

Como dito anteriormente, as tipologias criadas por outros autores, estariam inseridas dentro dos tipos já definidos por Hauck, a questão seria apenas de ampliação ou especificação de determinados tipos. No caso dessas bracteatas, chamadas de femininas, são bracteatas do tipo B, cada uma representando, por definição, uma figura humana completa. As representações nas bracteatas femininas são interpretadas como sendo a representação de uma deusa com poderes mágicos. Nos casos em que a proveniência é conhecida, elas provêm de sepultamentos, apenas o achado dinamarquês fazia parte de um grande tesouro de bracteatas. Tradicionalmente, a figura desse design é interpretada como “feminina”, e os atributos em particular indicam que ela é um membro de alto status na sociedade. Todas seriam variações de uma figura antropomórfica voltada para a frente, com um penteado complexo (Pesch, 2011).

Ao levarmos em consideração os estilos presentes nas bracteatas, percebemos que as imagens não são meramente ornamentais. Todos os tipos tinham um caráter de amuleto além de seu valor como ornamentos. Segundo Pesch (2011), eles foram feitos no estilo da época, mas é concebível que seu desenvolvimento estilístico possa ter sido impedido pelo seu uso como amuletos. A interpretação do uso com essa função se configura como uma interpretação robusta ao serem entendidas e decifradas as runas que elas contêm. Segundo Wicker (2014), cerca de 20% das bracteatas possuem algum tipo de inscrição, e até 2010, das 1003 bracteatas, 222 com inscrições e 153 matrizes únicas eram conhecidas. A maior parte das inscrições são feitas em *futhark* antigo, mas às vezes usam letras corrompidas ou imitações baseadas em inscrições que aparecem em moedas e medalhões do período romano tardio. Embora muitas das inscrições sejam legíveis, apenas algumas são interpretáveis. Para Wicker (2014), as inscrições feitas nas bracteatas não serviriam como legendas para as imagens, ao mesmo tempo, a questão sobre se as inscrições estariam relacionadas de forma evocativa às imagens contidas nelas, permaneceu.

Ao longo das pesquisas feitas sobre as bracteatas, diversas interpretações foram feitas acerca das imagens contidas nelas. Importante destacar que, majoritariamente, as interpretações possuem enfoque nas imagens, pois as inscrições são muito difíceis de interpretar ou não são muito coerentes, como dito anteriormente, ainda assim poucos exemplares possuem as inscrições ‘traduzidas’, traremos um exemplo mais abaixo. As primeiras pesquisas sobre as bracteatas iniciam ainda no século XIX, incluindo Bernhard Salin (1895), que fez a classificação dos tipos de arte produzidos antes da Era Viking (assunto tratado na introdução e neste capítulo). Essas primeiras pesquisas focavam na classificação tendo como base os detalhes das imagens representadas no centro das bracteatas, deixando as outras figurações em segundo plano. Uma das interpretações mais antiga e ainda utilizada em grande parte dos trabalhos, é a interpretação feita por Karl Hauck.

Conforme dito anteriormente, grande parte dos autores interpretam a maioria das imagens como representações do deus *Óðinn*, e outros deuses da mitologia nórdica, ainda que seja de consenso, que as primeiras bracteatas, tenham tido como modelo os medalhões romanos. Nos últimos anos, algumas interpretações novas foram propostas como alternativas para à interpretação de Hauck ou como complementares à dele. Os estudos questionaram o esquema iconográfico feito por ele, bem como propuseram outros esquemas que levassem em consideração outros aspectos ou que encaixassem de forma mais satisfatória as descobertas, e ainda outras pesquisas propuseram uma interpretação multivalente da iconografia das

bracteatas. Um dos principais questionamentos feitos à interpretação de Hauck, diz respeito a leitura dele de que a figura humana central seja o deus *Óðinn* em algumas figurações, principalmente porque as bracteatas, em sua maioria, tipicamente mostram apenas um pássaro em vez de dois, como geralmente é mencionado nas fontes²⁵.

Outros autores concordam em parcial com a interpretação dada por Hauck sobre *Óðinn* nas bracteatas. Como citado anteriormente, Hedeager (2011), concorda com a interpretação de Hauck, porém para ela, elas seriam uma evidência do xamanismo odínico em vez de uma magia de cura proposta por ele. Ainda segundo ela, as imagens seriam do deus *Óðinn* como um xamã indo para o Outro Mundo e novamente há o questionamento da ausência de um segundo pássaro nas imagens, de maneira geral, as bracteatas ilustrariam o êxtase e a jornada para o Outro Mundo. Outras interpretações propõem que há semelhanças entre os cultos de *Óðinn* e o deus Mitra na iconografia das bracteatas.

Segundo essas propostas, o culto ao deus *Óðinn* na Idade do Ferro, teria sido influenciado pelo culto a Mitra pelo contato com os soldados romanos nas províncias. Wicker (2014), também chama atenção para um ponto em comum presente na maior parte das interpretações e se mostra muito relevante para a pesquisa em questão. A iconografia que está presente nas bracteatas é uma iconografia militar e segundo ela, as bracteatas foram feitas para homens em um contexto militar, ainda que alguns exemplares tenham sido encontrados em sepulturas femininas. Segundo alguns autores, algumas foram utilizadas por mulheres²⁶ como amuletos e nessa vertente, elas foram dadas como presentes que poderiam ser usadas como meio de facilitar alianças e trocas de riquezas. E ainda como aponta Gaimster (1998), a função delas mudou à medida que passaram a ser associados às mulheres.

As bracteatas inicialmente eram vistas como moedas ou como discos de ouro, porém já é consenso entre os pesquisadores que elas eram usadas como pingentes, em função dos ilhós. Uma questão que permeia os estudos das bracteatas, se refere a função que elas exerciam. Os primeiros trabalhos a viam como pingentes, como dito, e seriam usadas como um amuleto pagão, sendo essa função bastante aceita pelos autores, em função do local onde as bracteatas foram achadas nas sepulturas, a saber: no pescoço dos mortos. Nesse caso, ainda que algumas tenham sido encontradas em tesouros, ou enterradas em locais não demarcados, a

²⁵ A interpretação de que apenas um pássaro ser representado, sugere que ele seja o deus *Óðinn* sob a forma de pássaro, funcionando como um auxiliar ou psicopombo. Essa interpretação também é dada nas representações de apenas um pássaro que aparece nas estelas de Gotland.

²⁶ Pelo menos na Inglaterra e no continente, onde foram descobertas em sepulturas femininas, juntamente com contas e outros pingentes (Wicker, 2014).

função de amuleto não perde a verdade, já que alguns autores veem esses atos como um indicativo de boa sorte, esperavam benesses. Segundo Axboe (2001), as bracteatas tinham duas funções principais sendo elas, religiosas e sociais. Em um aspecto mais amplo está o uso enquanto amuleto, um aspecto que pode já ter sido usado desde os medalhões romanos. Esta função está estreitamente ligada ao deus *Óðinn* (a maior parte das interpretações considera que, na maioria das bracteatas, a figura central seja este deus), embora outros deuses também apareçam como o deus Balder e o deus Tyr. Dessa forma, a função religiosa estava ligada a ele, e nesse ponto, o uso por homens poderia denotar proteção e o uso por mulheres, além de serem presentes e denotarem relações políticas, poderiam estar ligadas ao uso do *seiðr*, e aqui seria uma questão ambígua, pois ainda que o *seiðr* fosse praticado majoritariamente por mulheres, *Óðinn* também fazia uso dele e era uma de suas habilidades.

As funções sociais estariam ligadas à política, e elas poderiam ser um dos meios pelos quais a elite buscava demonstrar *status* usando e sacrificando²⁷ joias de ouro, como colares e bracteatas (Axboe, 2001). Elas seriam um meio político dentro da elite na Escandinávia, sendo utilizadas como um meio de fortalecimento e trocas políticas. Dessa forma, as bracteatas seriam mais do que meras joias comuns, por seu conteúdo simbólico, e ainda, refletiriam tanto um *status* social elevado, quanto as conexões entre a Escandinávia e o exterior. Elas seriam, então, sinais políticos distribuídos como presentes dentro de uma elite dominante (Andrén, 2020, p. 182). Partimos, aqui do entendimento de que as bracteatas tinham muito mais funções religiosas, onde há uma ligação estreita entre o portador e a deidade representada, sendo, desta forma, um amuleto usado com conotações religiosas. Ainda acerca disso, Axboe (2001), considera o poder de amuleto como a função primária das bracteatas, mas, ao mesmo tempo não discerne diferentes funções. Para ele:

“Os usuários de bracteates dificilmente viam qualquer contradição entre “amuleto”, “símbolo de status”, “presente” ou “marcador étnico”. Como pingentes, os amuletos bracteates também eram belas peças de joalheria e, como qualquer objeto de ouro, eram manifestamente um sinal de riqueza e status (Axboe, 2001, p.125)”.

Dessa forma, se não podemos separar ou delimitar, marcar muito bem as fronteiras entre guerra e religião, já que as sociedades do período não faziam essa divisão, não podemos demarcar com total certeza se elas eram usadas apenas para um fim ou outro. Elas podem ter sido usadas para ambas as finalidades em medidas iguais ou não. E fazendo um paralelo com objetos cristãos, Axboe (2001), compara as bracteatas às cruzes de ouro medievais, onde elas

²⁷ O ato de sacrificar armas e objetos está presente em diversas sociedades antigas.

poderiam ser dadas tanto para homens quanto para mulheres, e se usada por alguém em um cargo político elevado, o cargo seria pela graça de Deus, bem como também poderia ser usado para afastar o mal.

2.1.1 CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM AS IMAGENS

Abaixo um dos tipos de classificação feitas para as bracteatas, os esquemas a seguir buscam facilitar a visualização e entendimento de cada classificação. Importante compreender que algumas bracteatas vão estar presente em mais de um tipo de classificação, portanto há uma intersecção entre algumas classificações.

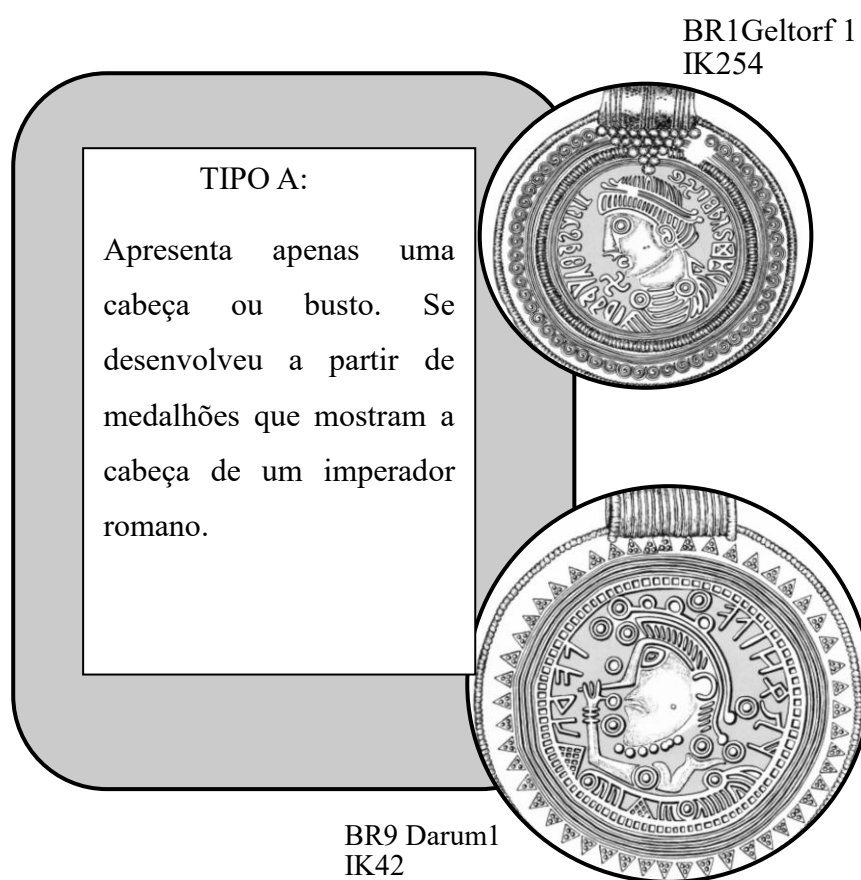


Figura 9: Bracteata Tipo A

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

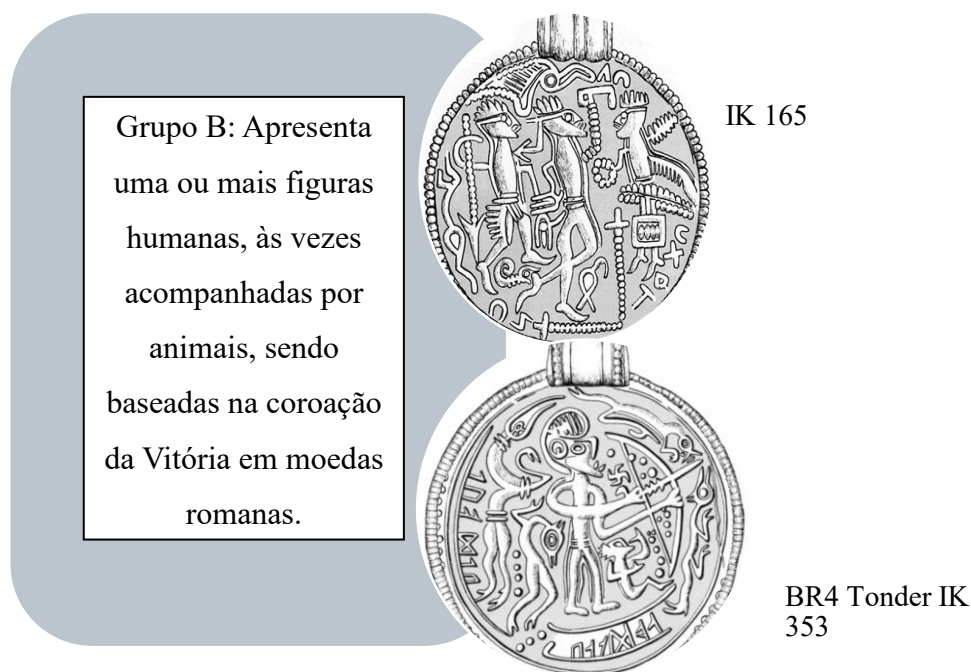


Figura 10: Bracteata tipo B.

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

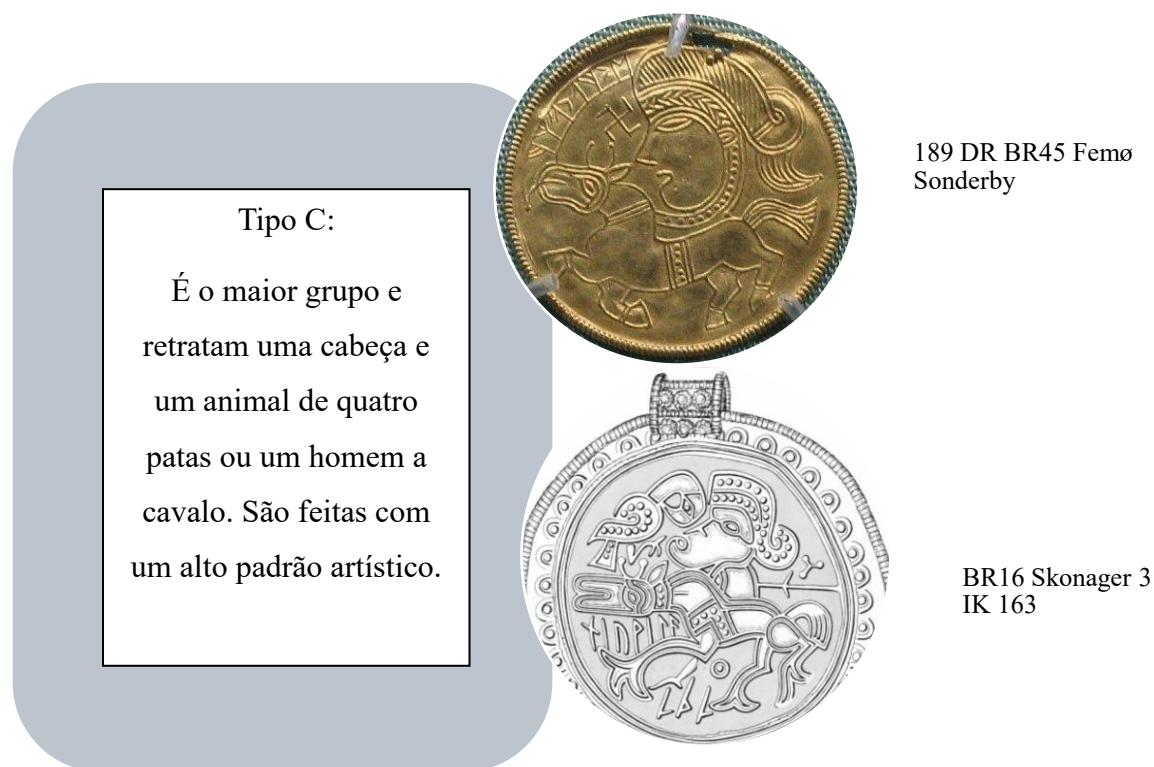


Figura 11: Bracteata tipo C.

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

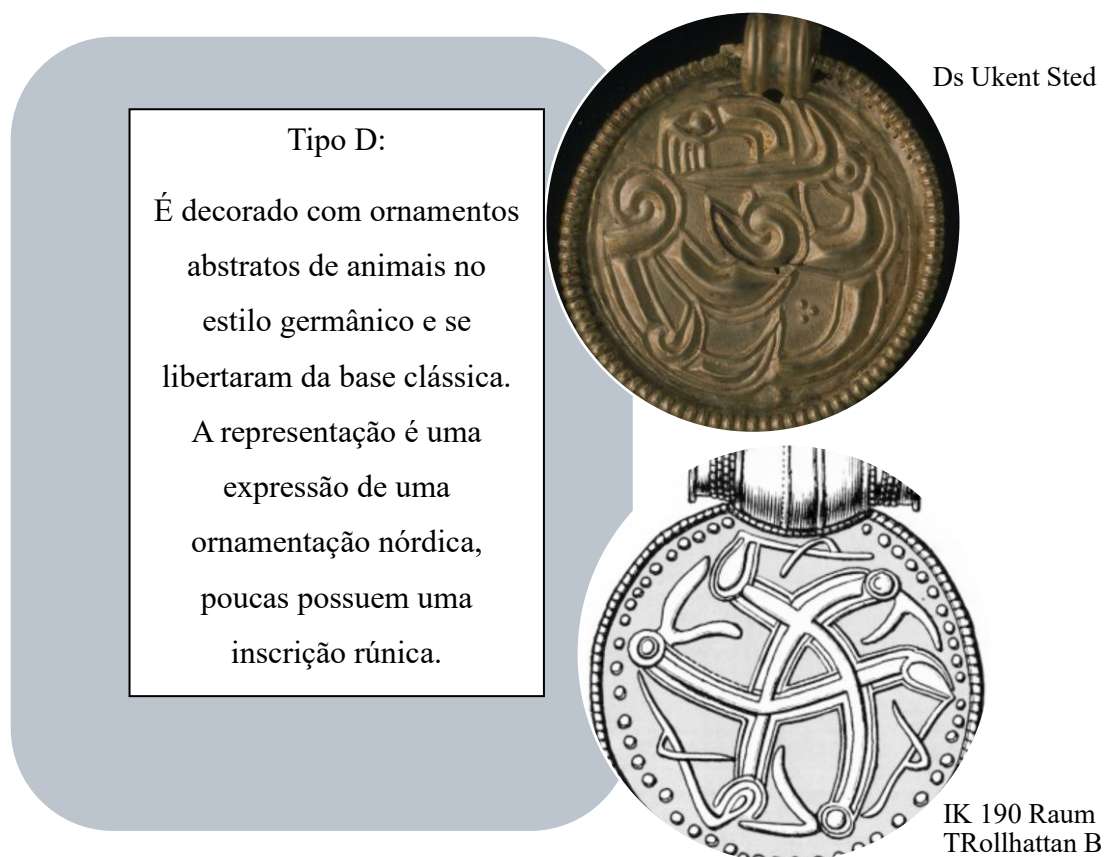


Figura 12: Bracteata tipo D²⁸.

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

²⁸ Uma descoberta importante, feita a partir de detecções de metais, mostra uma bracteata de imagens abstratas de animais do Tipo D, de Stavnsager, na Dinamarca que exibe runas. Anteriormente, inscrições rúnicas só foram encontradas em bracteatas do Período de Migração Escandinava, dos Tipos A, B e C, todos exibindo motivos humanos, no entanto, nenhuma bracteata do Tipo D, que mostra apenas animais, havia sido observada com escrita até esta descoberta (Wicker, 2021).

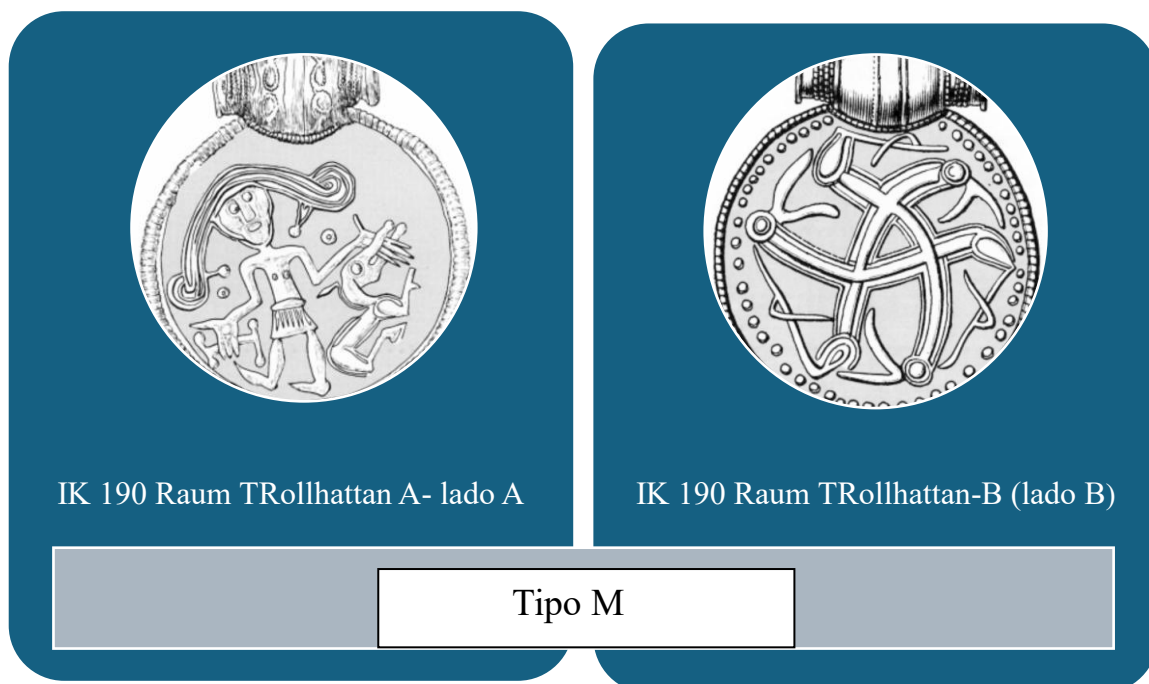


Figura 13: Bracteata tipo M

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

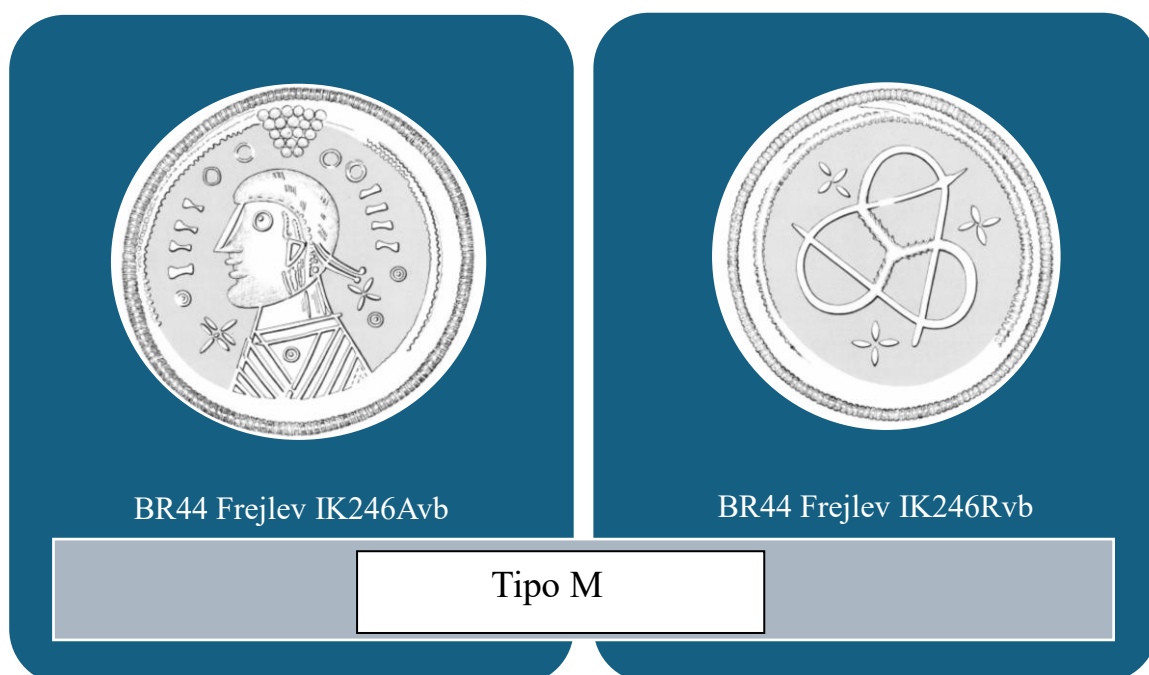




Figura 14: Bracteata tipo M.

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

As bracteatas do tipo M são congêneres, ou seja, elas têm diferentes marcações positivas em ambos os lados.

2.1.2 CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM AS RUNAS

Tipo	Característica	Exemplo
Grupo runológico 1	Inscrições praticamente incorruptas	 <p>DR BR55</p>
Grupo runológico 2	Inscrições com algumas palavras corrompidas	 <p>183DR BR53 Maglemose-2</p>
Grupo runológico 3	Inscrições completamente distorcidas, muitas vezes misturadas com os caracteres	 <p>BR DR14 Skonager1</p>

Grupo runológico 4	Inscrições com caracteres ilegíveis, muitas vezes misturados com letras latinas ou runas corrompidas	 <p>BR1 Geltorf1 IK254</p>
Grupo runológico 5	Inscrições compostas por letras latinas misturadas com runas	 <p>IK_125_Björnsholm</p>

Todas as imagens se encontram em: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

2.2 BRACTEATAS: DR BR42, DR BR43, SEELAND II E DE VINDELEV

Além da marcialidade dos escandinavos, a arte é um outro traço marcante dos nórdicos e sempre referenciado em pesquisas e nas culturas de massa. A arte produzida por eles abrangeu diversos materiais e estava presente nos mais diversos espaços da vida cotidiana e inclusive no âmbito da guerra. Segundo Oliveira (2017, p. 67) os diversos estilos, motivos e materiais, estavam diretamente ligados com a tendência e o contexto histórico de sua produção. Ainda que as expressões artísticas remontem ao século V, é somente a partir da Era Viking que as expressões propriamente escandinavas são datadas. No que diz respeito às datações, é importante ressaltar que a divisão cronológica feita desses estilos, ainda que seja relativamente flexível, por ocuparem uma posição temporal de difícil precisão, tendo em vista que expressões anteriores continuavam coexistindo com as novas, elas nos dão direcionamento nas pesquisas, assim há uma divisão cronológica das produções em estilos distintos.

As expressões de arte anteriores à Era Viking, que são as bases para as produzidas durante o período, são divididas em três estilos diferentes de acordo com Bernhard Salin, que leva em consideração os estilos animais (fig. 15). A arte anterior à Era Viking (400-800 d.C.) tem como característica, principalmente, o trabalho em metal ornamentado na forma de acessórios de vestimenta, amuletos e equipamentos guerreiros, estando associados aos estilos animais. A ornamentação animal foi uma das expressões artísticas mais significativas na Escandinávia durante o final da Idade do Ferro, segundo Lundborg (2004), ela tinha forma de teias enigmáticas de corpos semelhantes a animais, em forma de faixas, recortadas, dispersas ou unidas, estando presente em uma variedade de objetos diferentes, como armas, equipamentos para cavalos, joias, pedras e igrejas.

Apesar da variação estilística ao longo do tempo e do espaço, a ornamentação animal foi produzida continuamente desde o final da Idade do Ferro Romana até a Alta Idade Média, no século XIII. O uso permanente, com as variações ocorridas em cada período, indica que a ornamentação estava fortemente carregada de significados específicos de cada cultura. A ornamentação animal foi produzida desde a era pré-cristã até os tempos oficialmente cristãos, o que levanta questões sobre a relação entre a expressão artística específica e a mudança nas religiões. Segundo Lundborg (2004), se por um lado, a ornamentação animal pode ter sido criada como uma expressão originalmente pagã, cujos significados mudaram durante o processo de cristianização, por outro lado, por meio de contatos e trocas com sociedades

cristãs primitivas, as imagens e valores cristãos podem ter influenciado as expressões desde o início.

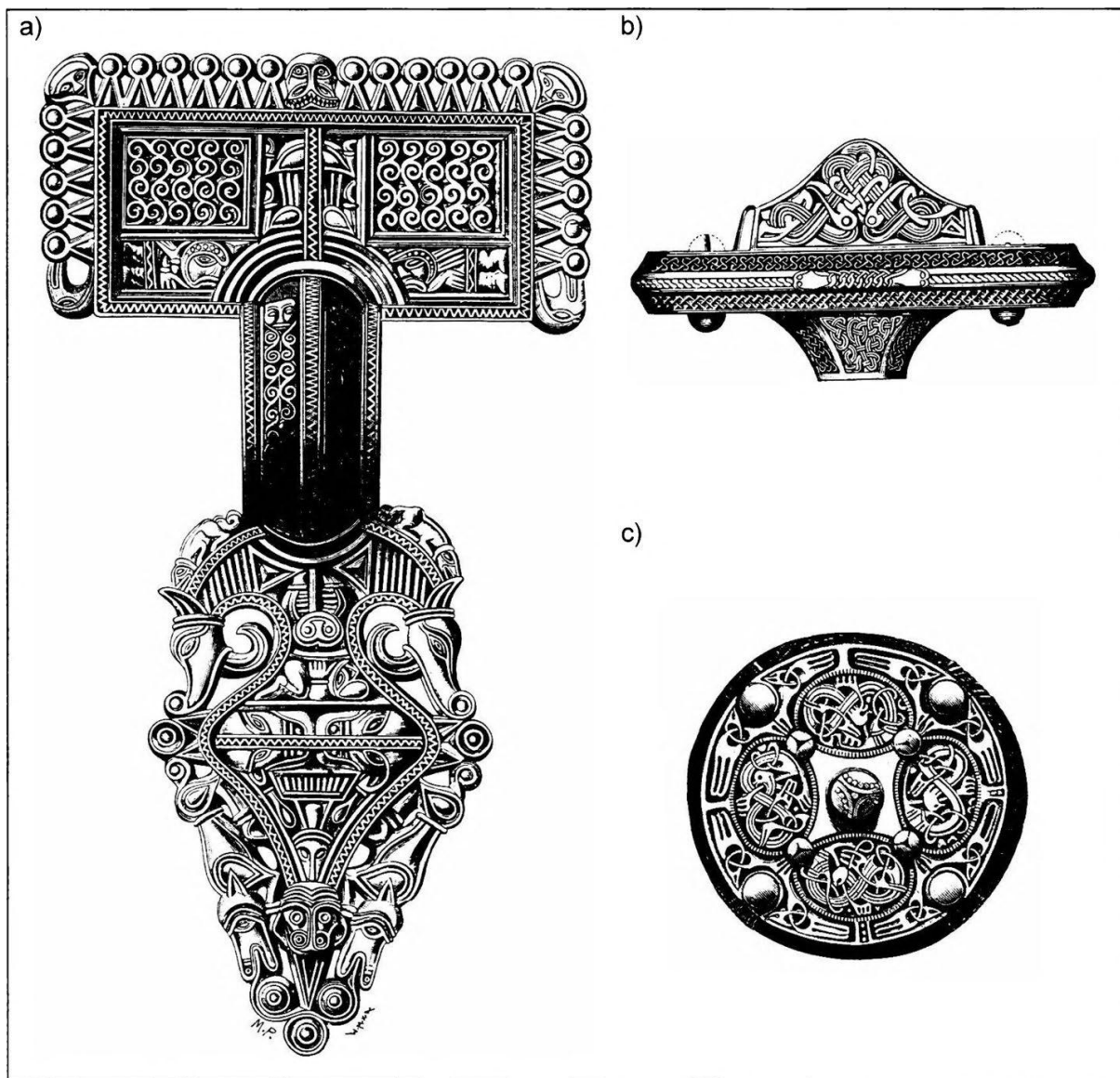


Figura 15: Estilo animal de Salin.

Legenda: a) Estilo I; b) Estilo II; c) Estilo III. Escala: 4:5. (Fonte: Gaimster, 1998, p.2).

O Estilo I foi produzido principalmente entre os séculos V e VI e compreende as confecções que se inspiram nos modelos romanos, com arte naturalista e uma alta qualidade na execução dos motivos, utilizando a técnica derivada do *chip-craving*, um grande exemplo desse estilo são as bracteatas ou bracteates, objetos da presente pesquisa. O Estilo II aparece no final do VI e é marcado por formas abstratas e extrema tortuosidade e originalidade, traços

inovadores que serão mantidos durante os séculos seguintes, passando por todo o Período das Migrações, Período Vendel e toda a Era Viking. O Estilo III foi produzido já no início da Era Viking e possui um nome específico, Estilo Broa, sendo contemporâneo ao Estilo Oseberg²⁹ e introduzindo o *gripping beast*³⁰, que seria um elemento decorativo de um animal que utiliza suas patas para segurar um objeto, o próprio corpo ou algum outro elemento decorativo. O Estilo Animal é, de certa forma, o design corporativo das elites da Germânia, que usavam essas imagens para enfatizar sua própria identidade e se dissociar de outras culturas.

As bracteatas, que se encaixam no Estilo I, eram objetos carregados junto ao corpo e utilizadas individualmente, apresentando propriedades mágicas e sobrenaturais, além disso eram manipuladas para diversos fins como proteção e sorte e visam garantir sucesso ou manter seus portadores imunes. As bracteatas seriam amuletos e teriam sido feitos por uma razão específica e definida, sendo exclusivamente defensivos, por isso foram confeccionados para criar uma aura protetora para o ser portador, entretanto, a análise dos símbolos e demais imagens representadas nesses objetos, requer cuidado para não incorrerem no erro de uma análise fenomenológica, nesse sentido, há a necessidade de ver o contexto histórico de produção e uso já que cada contexto cultural tem especificações históricas, antropológicas e artísticas, como observamos anteriormente, que determinam o uso e o significado.

Os amuletos foram usados por muitas sociedades diferentes em muitas épocas diferentes e no mundo moderno, temos amuletos na forma de meias da sorte, por exemplo ou medalhões da sorte, tal como o fizeram nas sociedades anteriores. As pessoas sempre usaram amuletos, para obter boa sorte ou como proteção contra o perigo, mas o significado simbólico dos amuletos, quando entendido, pode nos dar alguma indicação de quais deuses ou poderes deveriam ajudar e proteger (Gräslund, 2008). A adoração e a crença na ajuda dos deuses podem ser reconhecidas pela ocorrência de seus atributos específicos presentes neles. Algumas discussões são feitas em torno do termo, e acerca disso, MacLeod; Mees nos atentam para que:

²⁹ Primeiro estilo de arte produzido já durante a Era Viking, iniciando no final do século VIII. Recebeu esse nome em função do local onde foi encontrado um navio-sepulcro com as decorações características do estilo, na atual Noruega. A quilha da embarcação define o estilo de forma clara e segundo Oliveira (2017, p.69), esse elemento marca de forma definitiva a separação entre este estilo e o Vendel, marcando a mudança do ornamento da fita em forma de serpentina do Período Vendel para a musculosidade nodosa do Estilo Oseberg.

³⁰ Elemento decorativo constituído da reprodução de um animal que utiliza duas patas para segurar alguma coisa próxima, podendo ser as bordas do objeto, o próprio corpo, outras feras ou qualquer outro elemento decorativo (Oliveira, 2017).

“havia várias palavras nativas para “amuleto” nas antigas línguas germânicas, embora nenhuma delas retenha esse significado hoje. O substantivo do inglês antigo *þweng* ‘banda, amuleto’, por exemplo, está relacionado com o inglês moderno *correia* e obviamente significava originalmente algo amarrado ou usado (pode ser baseado em *ligadura*, um termo latino para ‘amuleto’ com um significado semelhante). Outra palavra, o alto alemão antigo *zoupargiscrîp*, que significa literalmente “escrita mágica”, é semelhantemente uma descrição física, desta vez, presumivelmente, de um filactério contendo escritos religiosos dobrados – afinal, o termo só é conhecido em contextos clericais (MacLeod; Mees 2006, p. 4)”.

Uma segunda vertente, em vez disso, busca caracterizar o amuleto a partir de descrições dos poderes dos amuletos, mais comumente baseados em palavras que indicam saúde ou boa sorte (que na antiga tradição germânica eram frequentemente consideradas a mesma coisa), como o nórdico antigo *heill* e inglês antigo *lybesn*, ambos derivados de palavras que originalmente significavam ‘saúde’, mas que passaram a se referir a ‘magia’ (MacLeod; Mees, 2006 p. 4). No entanto, poderes mágicos podem ser atribuídos a todos os tipos de objetos, não somente aqueles que contém inscrições rúnicas.

Como explicado anteriormente, elas foram divididas por tipos em comum, porém outras formas de agrupamento podem ser feitas como, por exemplo, agrupando-as de acordo com o motivo e o conteúdo mitológico, o que nos leva a fazer uma interpretação tendo como base os conceitos mitológicos mostrados em cada uma, sendo centrada no conhecimento e poder xamânico do deus *Óðinn*. As bracteatas aqui analisadas estão compiladas na tabela abaixo:

<i>Objeto</i>	<i>Símbolos e figuração</i>	<i>Local e tipo de depósito</i>	<i>Datação</i>
Bracteata de Funen (DR BR42)	Cavalo, pássaro, runas e <i>Óðinn</i> / guerreiro	Funen, Dinamarca; túmulo	Séculos V e VI
Bracteata de Funen (DR BR43)	Cavalo, suástica, triquetra, runas, <i>Óðinn</i> / guerreiro	Funen, Dinamarca; túmulo	Séculos V e VI
Bracteata de Seeland II	Cavalo, lança, <i>Óðinn</i> / guerreiro, runas	Zelândia, Dinamarca	Século V
Bracteata de Vindelev	Cavalo, suástica, runas, cavaleiro, yggdrasil	Vindelev, Dinamarca; tesouro	Século V

Segundo Hedeager (2011), a iconografia nas bracteatas, em contraste com a dos broches, refere-se a cenas da mitologia nórdica, girando em torno do deus da guerra, do deus *Óðinn*, significando, portanto, que o panteão nórdico e sua mitologia conhecida por meio de textos posteriores do início da Idade Média escandinava já estavam presentes no Período das Migrações. As bracteatas foram interpretadas como um meio político, usadas em situações nas quais as relações políticas foram forjadas por ocasião de grandes festas realizadas em associação com cerimônias religiosas e demonstrações de lealdade.

A área de Gudme (na ilha dinamarquesa de Funen), onde foram encontradas as bracteatas DR BR42 e DR BR43, desempenhou um papel importante no desenvolvimento das bracteatas de ouro e na sua iconografia, ainda que não tenha sido o único lugar na Escandinávia com tal papel. O local contém um número significativo de topônimos com alusões à religião pré-cristã, onde muitos desses nomes de lugares são “sagrados” e, com base em tais evidências toponímicas, pode-se concluir que a área também tinha significado religioso. Ainda segundo Hedeager (2011), a riqueza dos achados em combinação com nomes de lugares sagrados sugere que o local não era apenas um local central para o comércio, mas também havia conotações sagradas, sendo um local que abrigou importantes rituais e sacrifícios.

Para os arqueólogos, as bracteatas de Funen, na Dinamarca, indicam a representação do deus *Óðinn* acompanhado de seu cavalo e de um de seus corvos, além de estar com seus cabelos em forma de tranças e enfeitado por pérolas formando um diadema, segundo Ayoub (2013, p. 100), o trançado era um símbolo do poder aristocrático e para Hedeager (2011, p. 207-209), nas bracteatas estariam representadas o poder xamânico do deus *Óðinn* conectado a uma aristocracia.



Figura 16: IK 58 Bracteata de Funen (DR BR42).

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

Nesta bracteata a figura masculina é atribuída ao deus *Óðinn* acompanhado por um corvo e um cavalo, atribuído ao Sleipnir, além de uma inscrição rúnica. Segundo Ayoub (2013, p. 101), as inscrições rúnicas seriam: “*houaz lapu aaduaaaliia a*”, onde a palavra *Houaz*, tendo como base a interpretação do Museu da Dinamarca, significa “The High One”

ou “O Altíssimo” e é um dos nomes do deus *Óðinn*. A outra bracteata de Funen corrobora a interpretação da figura masculina ser o deus *Óðinn* principalmente por estar acompanhado de uma suástica e uma triquetra³¹ (esses símbolos geométricos são associados ao deus *Óðinn*).



Figura 17: Bracteata de Funen (DR BR43).

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

As figurações delas estão intrinsecamente ligadas ao deus *Óðinn* e seu culto, sendo importante lembrar que estão representadas nelas os atributos dele, a saber: o cavalo de oito patas Sleipnir, os dois corvos Hugin e Munin e sua lança, que pode ser visualizada na bracteata de Seeland II. Todos estes atributos possuem uma significação, o que nos ajuda a compreender não só a ligação com *Óðinn*, como também o porquê de terem sido impressos nas bracteatas, já que estas seriam usadas como amuletos, como uma proteção. Na Escandinávia, o cavalo era um animal muito sacrificado durante os cultos, além de ser o

³¹ Esses símbolos serão melhor analisados no capítulo 3.

animal que conseguiria fazer a viagem entre as muitas esferas humana e a divina e, por esse motivo, muitos cavalos foram encontrados em diversos enterramentos, sendo considerado, portanto, um psicopompo que levaria os guerreiros até o Valhalla³². A função de Sleipnir pode ser observada na *Edda Poética* e na *Edda em Prosa* (OBRA ANÔNIMA, *Edda Poética, Baldrs draumar*, estrofe 2; Sturluson, Snorri, *Edda em Prosa, Gylfaginning* 8). Os corvos como bastante difundido, significam a memória e o pensamento, e durante a Era Viking viajavam grandes distâncias e sempre estavam presentes nos campos de batalha quando esta terminava (Ayoub, 2013, p. 100). O ato de oferecer proteção aos guerreiros é frequentemente atrelado a *Óðinn*, nesse sentido, enquanto dava proteção e força a alguns guerreiros, outros ele os fazia morrer nos campos de batalha. Curiosamente, os escaldos que descrevem esses eventos mortais, frequentemente usam conceitos que pertencem primariamente a uma terminologia sacrificial ritualística (Price, 2002, p. 52).

Seu outro principal atributo pode ser visto na bracteata de Seeland II, uma bracteata do tipo C, do Período das Migrações no século V.

³² A interpretação do cavalo como um “meio de transporte” está muito presente nas análises feitas das Estelas de Gotland, que serão objetos de análise no capítulo 3.

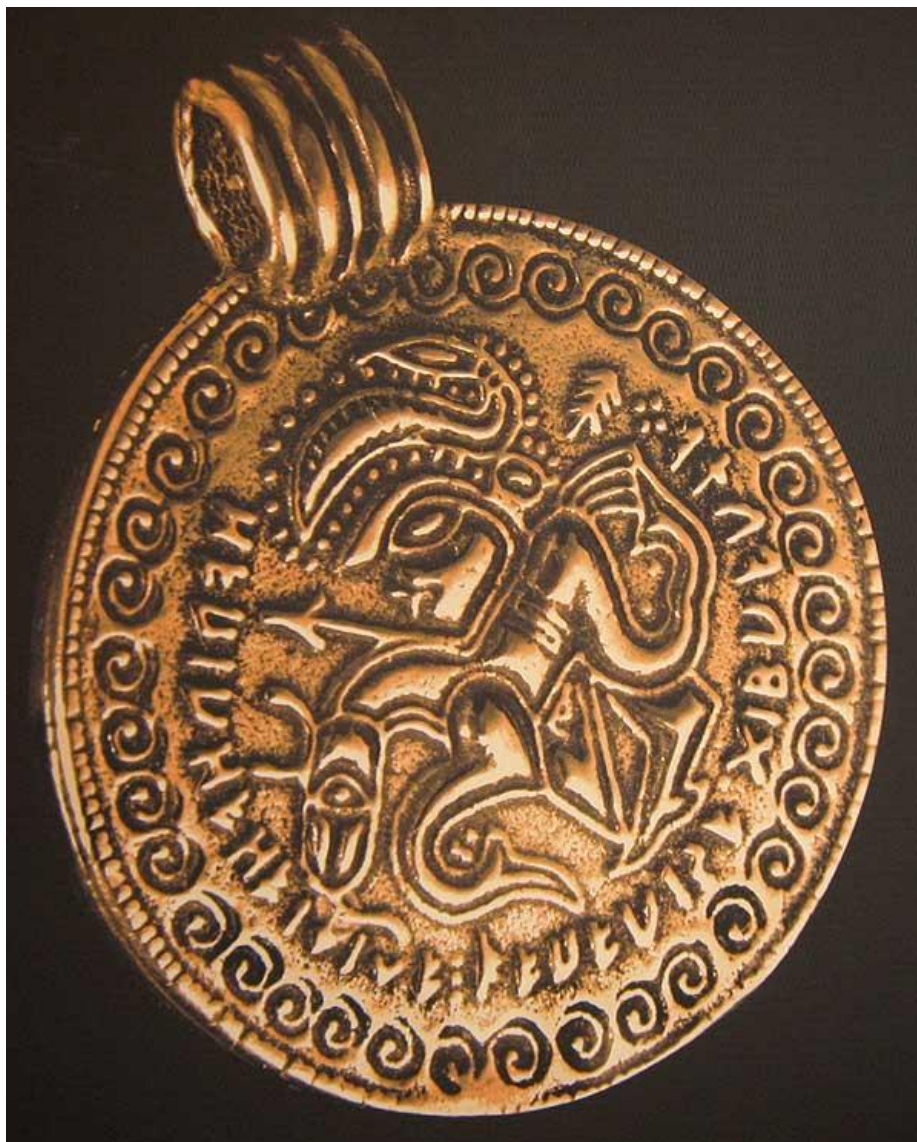


Figura 18: DR BR61 Sjælland 2 (IK98).

Fonte: <https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

De acordo com as fontes literárias, os mortos em batalha foram dedicados a *Óðinn*, e o costume de lançar uma lança sobre o inimigo no início de uma batalha pedindo por vitória, está ligado ao culto do deus e é razoavelmente bem atestado. O símbolo da lança, seu principal atributo, era evidentemente importante para o culto de *Óðinn*, e na *Ynglinga Saga* 9, Snorri afirma que *Óðinn* foi marcado com uma lança quando na hora da morte e exigiu que seus seguidores o imitassem. Segundo Davidson (1969), o símbolo de uma lança para um deus de batalha pode ser muito antigo e possivelmente estava ligado ao deus Týr antes de passar a ser atributo de *Óðinn*. A lança Gungnir poderia determinar a vitória pela direção que

tomou sobre o campo de batalha. Como outros objetos mágicos, ela foi fabricada pelos anões de acordo com o *Skáldskaparmál* 9 e 33 e possuía runas gravadas na ponta. Em várias lanças recuperadas em escavações arqueológicas temos a presença de runas gravadas e além delas, também há gravações de círculos e suásticas, que as relacionam diretamente ao culto de Wotan (Langer, 2015, p. 223).

Uma confiança imprudente na batalha era um dos dons de *Óðinn*. Sobre o simbolismo da ação, Schjødt (2006, p. 891), nos diz que não é coincidência o uso recorrente desse tipo de arma para marcar um morto e/ou dá-lo a *Óðinn*. Ainda segundo ele, a lança é um atributo de *Óðinn* e como é bem conhecido, o próprio *Óðinn* foi atingido por uma lança quando estava pendurado na *Yggdrasil* e da mesma forma o rei Víkar é sacrificado a ele após ser atingido também. Isto torna provável que matar com uma lança e/ou estrangulamento esteja relacionado, no nível simbólico, ao culto de *Óðinn*, quer estejamos falando de sacrifícios ou iniciações (Schjødt, 2006, p. 891).

Outra importante bracteata encontrada em 2020 nos ajuda a corroborar a interpretação de que elas eram importantes amuletos usados como forma de obter proteção e desta forma, ligados ao culto odínico, sendo ela, a bracteata de Vindelev.



Figura 19: Bracteata de Vindelev- frente (século V).

Fonte: <https://www.sciencenorway.no/archaeology-ntb-english-runes/a-gold-coin-that-changes-history-oldest-known-reference-to-the-norse-god-Óðinn-found-in-denmark/2166998>



Figura 20: Bracteata de Vindelev- verso (Século V).

Fonte: <https://www.sciencenorway.no/archaeology-ntb-english-runes/a-gold-coin-that-changes-history-oldest-known-reference-to-the-norse-god-Óðinn-found-in-denmark/2166998>

A bracteata de Vindelev foi encontrada junto a um tesouro na Jutlândia, na Dinamarca, que contém cerca de um quilo de joias antigas e moedas que provavelmente foram enterradas na Idade do Ferro, há 1.500 anos, porém, contém objetos muito mais antigos, incluindo moedas datadas do início do século V. Vindelev fica a cerca de 8 km a nordeste do famoso sítio arqueológico de Jelling, com seus monumentos reais do século X d.C. O achado consiste em quatro medalhões romanos (múltiplos), 13 bracteatas, um pingente com incrustações de vidro e uma bainha; juntos, esses objetos somam 794 g de ouro (Axboe, 2022).

O tesouro de Vindelev é considerado o primeiro achado, na Escandinávia, com mais de um medalhão romano. Além disso, é o primeiro tesouro registrado que incluiu medalhões e bracteatas. O tesouro de Vindelev inclui nove bracteatas do tipo A (das quais duas são idênticas) e quatro bracteatas do tipo C. Conforme visto acima, geralmente, a bracteata do tipo A apresenta apenas um busto “imperial”, no entanto, um pequeno grupo de matrizes muito antigas mostram retratos duplos com os dois “imperadores” compartilhando mantos e broches (Axboe, 2022). Duas das bracteatas de Vindelev são desse tipo, que anteriormente eram conhecidas apenas na região central e oriental de Funen.

As inscrições na bracteata foram difíceis de interpretar, tanto devido ao desgaste, quanto ao fato de estarem em uma língua que se desenvolveu muito ao longo dos séculos. A bracteata contém a inscrição: “Ele é o homem de *Óðinn*”. O que significa que os deuses da mitologia nórdica já eram conhecidos no início do século V, ou seja, 150 anos antes do que se pensava. Segundo o linguista Krister Vasshus (2023), a interpretação do que está escrito nesta bracteata, se mostra como um grande avanço para a interpretação desse período, com a presença deste novo material linguístico, e novas palavras que não foram registradas anteriormente, trazendo, segundo ele, uma nova visão sobre a prática da religião para este período.

Antes disso, a inscrição mais antiga com o nome de *Óðinn* foi encontrada em uma fivela descoberta em Nordendorf, no sul da Alemanha, na última metade do século VI. Ainda segundo ele, a inscrição seria uma prova “em preto e branco”, sendo, portanto, uma grande descoberta já que esse tipo de inscrição é extremamente raro. De acordo com a runóloga do Museu Nacional da Dinamarca, Lisbeth Imer, a inscrição seria a primeira vez que o nome de *Óðinn* é mencionado nesse contexto, tendo em vista que a grande maioria das inscrições rúnicas, nas bracteatas, não faz sentido linguístico, sendo apenas palavras curtas e sagradas ou ainda, cópias distorcidas de alguma inscrição que faziam sentido anteriormente, porém foi perdido, o que nos leva à interpretação que essas bracteatas foram utilizadas por guerreiros como uma forma de receber auxílio e proteção do deus *Óðinn*.



Figura 21: Demais objetos achados encontrados juntos às bracteatas.

Fonte: <https://www.sciencenorway.no/archaeology-ntb-english-runes/a-gold-coin-that-changes-history-oldest-known-reference-to-the-norse-god-Óðinn-found-in-denmark/2166998>

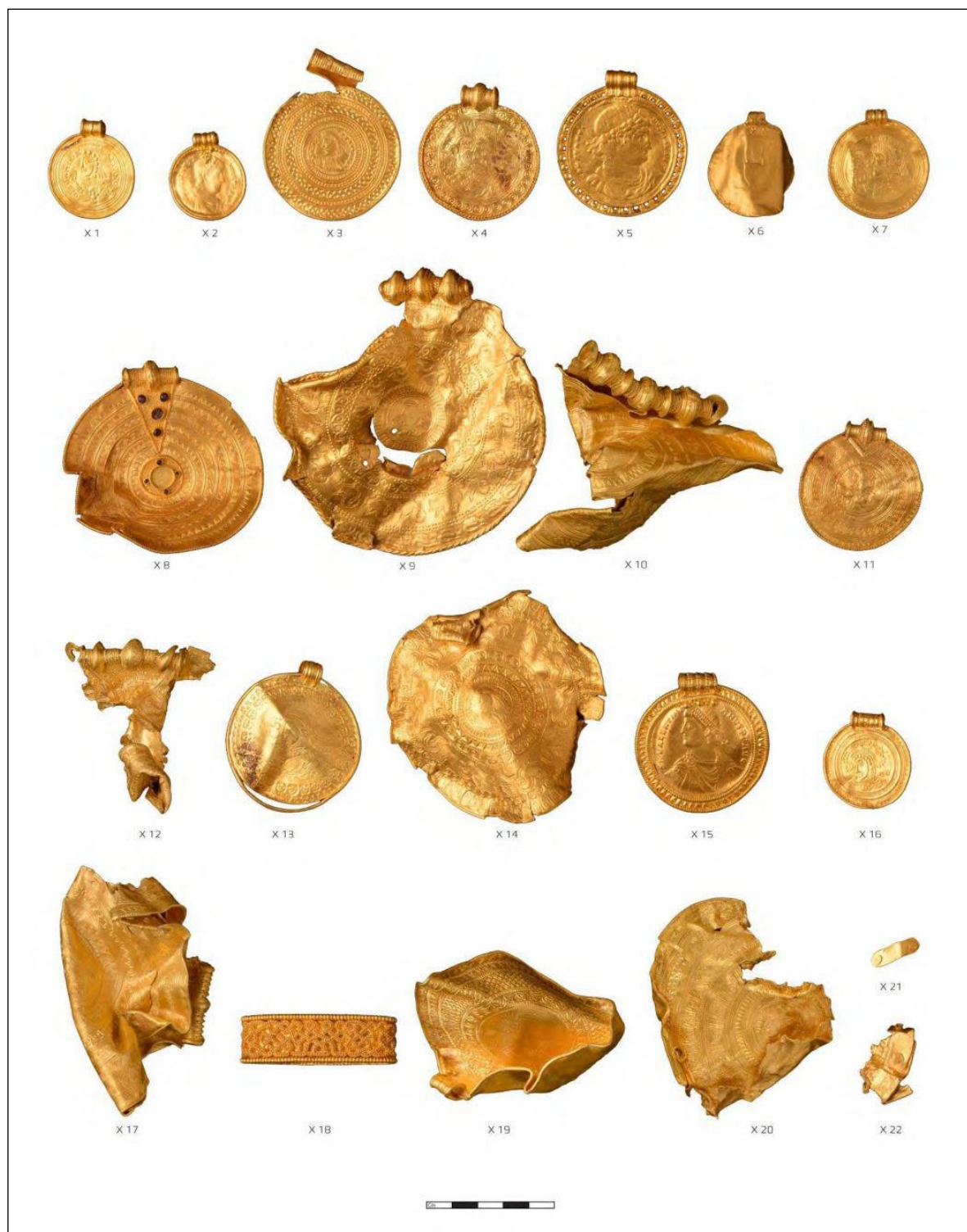


Figura 22: O tesouro de Vindelev. Foto do Museu Vejle.

Fonte: Axboe, 2022, p. 55.

Cronologicamente, o tesouro é enigmático, por parecer ser uma deposição fechada, e ainda assim, os objetos abrangem cerca de 200 anos. Os medalhões foram cunhados durante a

metade do século IV d.C. As bracteatas são todas bastante antigas, datando provavelmente de 450-490 d.C. (Axboe, 2022). Os objetos estariam em três grupos cronológicos distintos. O tesouro de Vindelev é de um tipo mais antigo que a Era Viking e até a descoberta dele, não havia indícios de quaisquer achados especiais na área.

Várias das bracteatas de Vindelev apresentam designs novos e inovadores, como matrizes idênticas, que mostram o busto com um vestido com um padrão incomum, possivelmente representando uma armadura de cota de malha ou escamas, além disso há uma figura humana, com um chifre na mão. Outra bracteata dos achados de Vindelev, que se mostra importante para a pesquisa, é a bracteata do tipo C x4³³. Segundo Axboe (2022), essa bracteata, ilustrada na figura abaixo, possui um elo importante com Funen e uma contribuição valiosa para a interpretação das bracteatas, sendo muito semelhante a bracteata IK 58 (vista anteriormente nesta pesquisa), porém, alguns detalhes minuciosos fazem a diferenciação entre elas.

³³ Essa categorização é utilizada por Axboe (2022) para uma melhor identificação e visualização delas no tesouro, já que ainda não estão catalogadas da mesma forma que as bracteatas já conhecidas.



Figura 23: Vindelev x4. Raio-X de Signe Nygaard, Konserveringscenter Vejle.

Fonte: Axboe, 2022, p. 59.

Na cabeça do animal quadrúpede, ambos apresentam a inscrição rúnica *houaR* que pode ser lida como “O Altíssimo”, um nome de louvor usado para *Óðinn* em fontes posteriores, ligando o motivo a este deus. A descoberta de Vindelev, nos aproxima ainda mais da interpretação de Hauck, ao perceber essas imagens como sendo representações do deus *Óðinn*, ao mesmo tempo que também nos aproxima da interpretação de que representariam alguém dedicado a ele. Além disso, esses achados, em específico as bracteatas de Vindelev, por serem maiores, mais pesadas e mais ricamente adornadas do que a maioria das outras descobertas, denotam que devem ter pertencido a pessoas de posição muito elevada e com ligações ao culto odínico.

2.3 PLACAS DE ELMOS DO PERÍODO VENDEL

Do Período das Migrações à Era Viking, podemos encontrar diversas representações de humanos em forma de animal, principalmente nos elmos encontrados em Vendel, Valgärde e Sutton Hoo, além das placas de elmos de Torslunda. Segundo Hedeager (2011), as figurações mais retratadas são as do ‘guerreiro lobo’, mas em pele de javali. Os próprios elmos, como um todo, exibem um simbolismo animal completo: na crista, encontram-se o javali e a ave de rapina. As figuras de animais, no entanto, fazem parte, em maior medida, da composição do elmo. No elmo de Sutton Hoo, por exemplo, as cobras estão posicionadas como uma crista, do pescoço à ponte do nariz, enquanto a ave protege o rosto na frente, com o bico reforçando a proteção da ponte do nariz. As asas compõem os arcos das sobrancelhas do elmo e as pontas das asas repousam sobre as têmporas.

Do Período Vendel à Era Viking são observadas diversas representações de figuras com elmos com chifres que terminavam com a representação de pássaros ou animais, ou ainda representações de figuras desempenhando um tipo de ‘dança ritual’ sendo principalmente atrelada à guerra, porém, sempre é necessário o cuidado na interpretação, pois as representações podem tê- sido usadas de formas diferentes. Helmbrecht (2007/2008), divide as representações em subgrupos de forma cronológica e com base nas diferenças existentes entre eles, segundo ela, no Período Vendel, as imagens estão ligadas a uma esfera masculina de guerreiros de elite e durante a Era Viking, o motivo também era usado por mulheres. Além disso, as estatuetas com o motivo desempenhavam um papel importante em determinados locais centrais, o que indicaria uma mudança na prática ritual da religião.

Grande parte dessas representações desempenham um papel de ilustração para as narrativas sobre as religiões pré-cristãs observadas no período. A grande maioria das representações do Período Vendel e da Era Viking, possuem muitas interpretações possíveis e algumas poucas representações, podem ser interpretadas iconograficamente com alguma certeza, sendo ligadas às fontes escritas como, por exemplo, as representações da mitologia ou contos heroicos, como a pesca da serpente por Thor ou cenas das narrativas sobre Sigurd Fafnisbani, já que essas imagens mostram muitos elementos e detalhes importantes que também são enfatizados nos textos. Em contrapartida, as representações figurativas humanas não podem ser imediatamente identificadas.

Como explicitado anteriormente, a cultura da Período Vendel e da Era Viking na Escandinávia, eram baseadas, em grande parte, na tradição oral, o que implica dizer que nas culturas orais, as imagens tinham outras funções diferentes das culturais. Em particular, elas poderiam cumprir propósitos que, de outra forma, seriam cumpridos por textos escritos e foram utilizadas como arquivos materiais duráveis, guardando e ajudando a relembrar narrativas e memórias que de outra forma, poderiam ter sido modificadas e esquecidas rapidamente, de acordo com as circunstâncias e, além disso, algumas possivelmente receberam capacidades mágicas (Helmbrecht 2007/2008).

Nesse sentido, as representações poderiam ser, não apenas ilustrações passivas, mas poderiam ser vistas como habitadas por um poder sobrenatural, implicando dizer que alguns atos mágicos poderiam ter sido realizados com a ajuda de imagens. Acerca desse assunto, Helmbrecht (2007/2008), nos atenta para o fato de muitas religiões monoteístas, por meio de seus estudiosos especializados, condenarem a veneração de imagens e atrelar esse ato a um “costume politeísta”. Estas representações, nas sociedades orais, seriam então uma forma de tradição oral, que não deve ser considerada como um *corpus* passivo de ilustrações referentes a conhecimentos e ideias já fixadas na forma escrita tendo uma função ativa diferente, como dito anteriormente ao tratarmos de arte, na introdução.

Partindo do ponto de vista do contexto dessas imagens, a combinação de um determinado motivo e do objeto escolhido para aplicá-lo, não parece ter sido feito de forma aleatória, já que alguns motivos só ocorrem em determinados tipos de objetos, o que nos ajuda na interpretação da sua utilização. Observando em que objetos e em que contextos elas aparecem, podemos discernir os diferentes grupos sociais, pelos diferentes usos feitos das imagens, e assim, agrupá-las de acordo com os motivos representados, a cronologia e o contexto no qual foram achados. Tendo como guarda-chuva esses critérios, Helmbrecht (2007/2008, p.34), os divide em seis subgrupos bem demarcados, sendo apresentados no mapa a seguir, de acordo com seu local de achado.

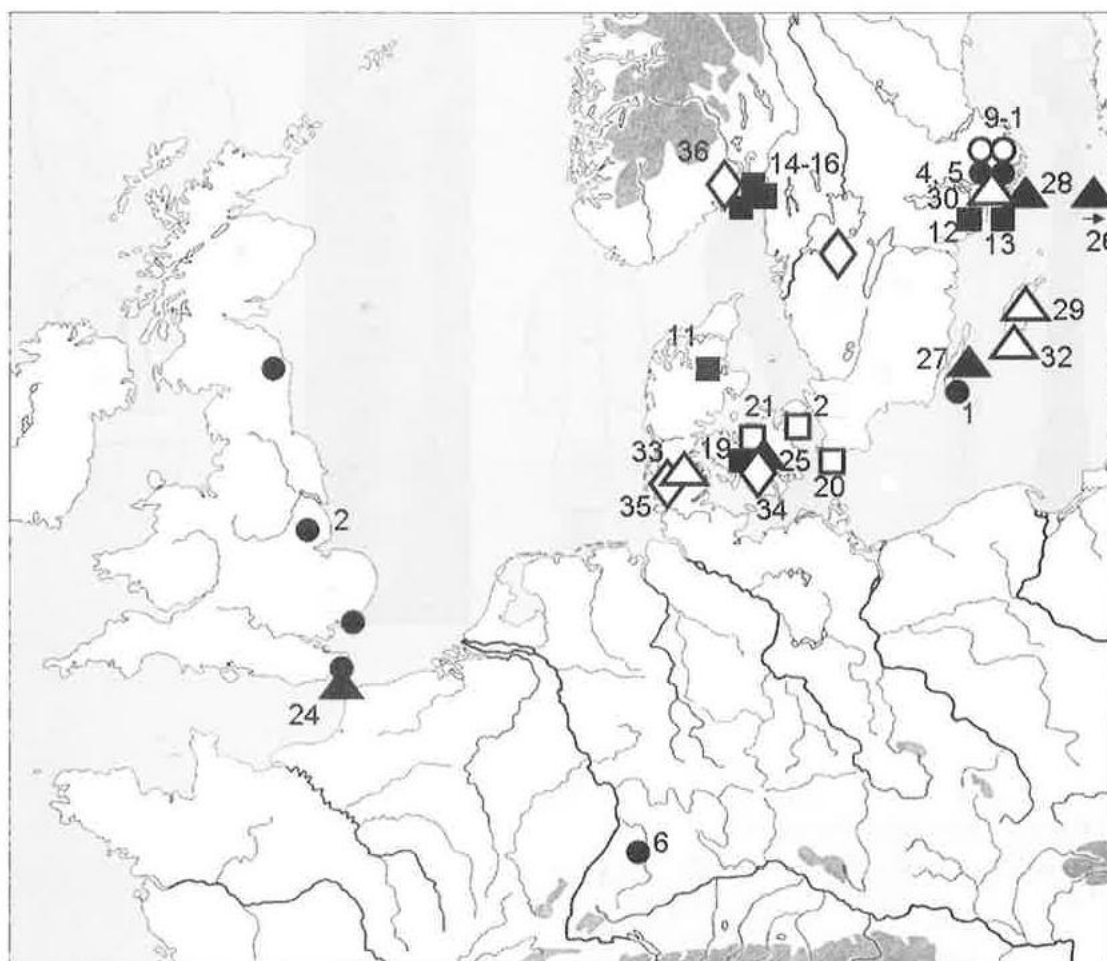


Figura 24: Distribuição de todas as representações com elmos com chifres.

Legenda: ● Subgrupo 1; ○ Subgrupo 2; ■ Subgrupo 3; □ Subgrupo 4; ▲ Subgrupo 5; Subgrupo 6; ◇ outros. Fonte: Helmbrecht (2007/2008).

O primeiro subgrupo, (representados abaixo, na figura 25), compreende os chamados “dançarinos de armas” do Período Vendel. Nas cenas, seus joelhos estão dobrados e parecem estar correndo ou dançando e existem cabeças de pássaros bem discerníveis nas extremidades dos chifres, sendo um subgrupo que ocorre apenas em relevo plano, em placas metálicas fundidas ou prensadas. As placas foram fixadas em elmos decorados com painéis ou outras peças de equipamento de armamento masculino. Os objetos com esse motivo foram encontrados em túmulos de homens, principalmente no leste da Escandinávia, sendo também bastante comum na Inglaterra Anglo-Saxônica durante a “Era de Sutton Hoo”. O segundo subgrupo é pequeno e estava ligado ao primeiro subgrupo, sendo sua característica mais marcante, a presença das “figuras auxiliares” em cenas com um cavaleiro montado e outras pequenas figuras. Essas figuras aparecem correndo ou dançando atrás do cavaleiro próximo

ao cavalo. Os objetos são painéis de chapa metálica de dois elmos, que foram encontrados em sepulturas ricamente equipadas do Período Vendel, em Uppland, Suécia.

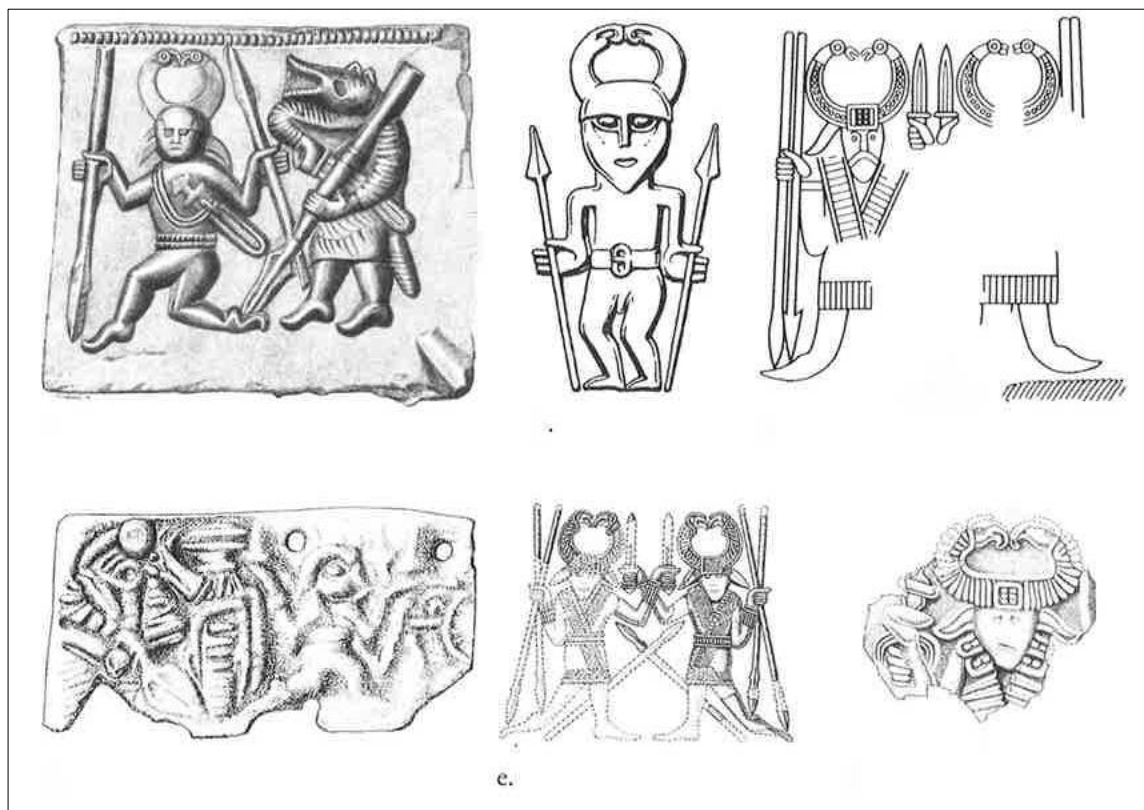


Figura 25: Exemplos do primeiro subgrupo³⁴.

Fonte: Helmbrecht (2007/2008, p.35).

³⁴ a. Die, Torslunda, Oland.

b. Fivela de cinto, Finglesham.

c. Chapas metálicas prensadas no capacete, Valsgärde 7.

d. Chapa metálica prensada, Obrigheim, Alemanha.

e. Chapa de metal prensada no elmo, Sutton Hoo (Museu Britânico).

f Chapa metálica prensada (de elmo?).

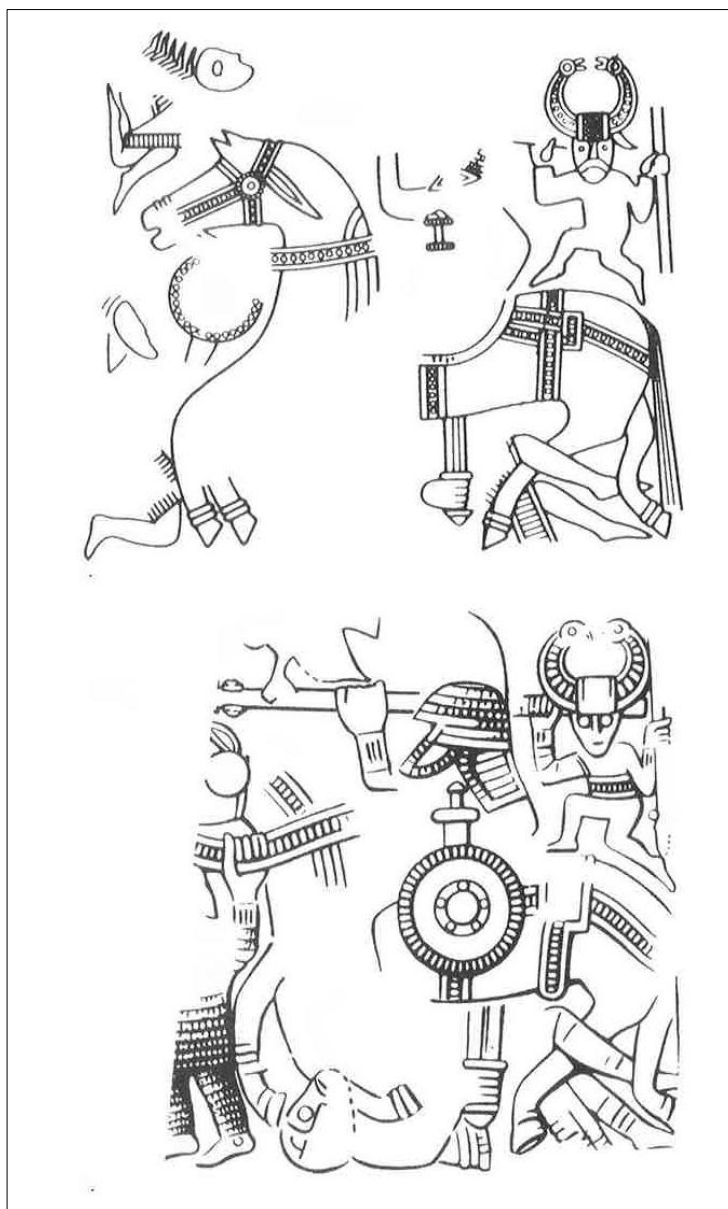


Figura 26: Exemplo do segundo subgrupo.

Fonte: Helmbrecht (2007/2008, p.36).³⁵

O terceiro subgrupo (figura 27) já é visto durante a Era Viking, sendo chamados de guerreiros da Era Viking e podem ocorrer como figuras únicas ou como parte de cenas. Diferentemente das imagens do Período Vendel, as figuras nesse período possuem pernas apenas ligeiramente dobradas ou retas, e as cabeças dos pássaros nas extremidades dos chifres são protuberâncias pouco claras ou inexistentes. Como atributos, eles vêm acompanhados por

³⁵ Chapas metálicas prensadas no capacete, Valsgärde 7
Chapas metálicas prensadas no capacete, Valsgärde 8.

um bastão ou um par de bastões ou lanças, o que também não ocorre nas imagens do Período Vendel. Segundo Helmbrecht (2007/2008), este subgrupo, só foi encontrado na Escandinávia, mas não na Inglaterra ou no continente, em pingentes fundidos, têxteis e moedas, sendo encontrados isoladamente ou em túmulos de mulheres. O quarto subgrupo (figura 28) é composto por estatuetas individuais fundidas tridimensionalmente e feitas para representar pessoas do sexo masculino em pé (sem movimento). Os chifres no elmo, neste caso, não mostram a cabeça de um animal e possuem hastes sugerindo que foram fixadas em outro artefato, porém, seu uso real é desconhecido. Esses objetos são achados perdidos, mas vários deles provêm de locais considerados “centrais” de importância suprarregional e o seu padrão de distribuição mostra uma concentração no sul da Escandinávia. Além disso, esse tipo de figuração surge após o Período Vendel, quando o deus *Óðinn* passou a ser associado visualmente com os dois corvos.

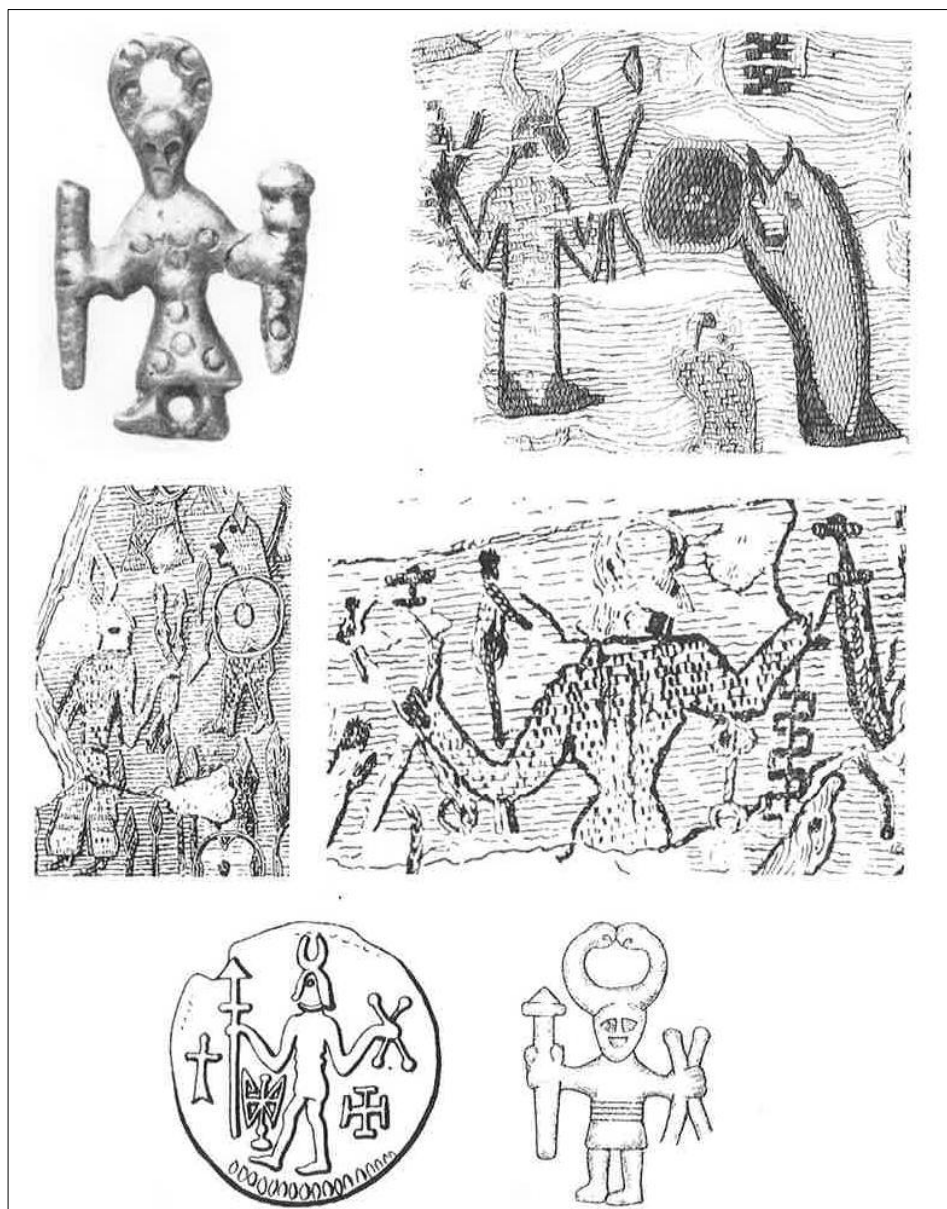


Figura 27: Exemplos do terceiro subgrupo³⁶.

Fonte: Helmbrecht (2007/2008).

³⁶ De cima para baixo e da esquerda para a direita: a. Pingente, Birka gr. 571.
 b. Oseberg: parte do fragmento têxtil 15.
 c. Oseberg: parte do fragmento têxtil 3.
 d. Oseberg: parte do fragmento têxtil 1.
 e. Moeda, local desconhecido.
 f. Pingente, Ekhammar.



Figura 28: Exemplos do quarto subgrupo³⁷.

Fonte: Helmbrecht (2007/2008).

O penúltimo subgrupo (figura 29) também é composto de ornamentações que foram colocadas ou faziam parte de outros objetos, porém, tal como o quarto subgrupo, o uso exato desses objetos é desconhecido. Nestes objetos, as pontas dos chifres têm terminações claras de cabeças de pássaros e elas se tocam, de maneira que formam um anel. São localizados, cronologicamente, como pertencentes aos séculos VII e IX, tendo ampla distribuição na Inglaterra, Escandinávia e Rússia. Os chifres com aves predatórias, nas ornamentações de elmos, são símbolos do deus da guerra, com denominações de “cabeça de águia” em fontes medievais. Durante a Era Viking, a arte, a religiosidade e a literatura oral fizeram da águia o símbolo máximo da expressão divina da guerra, da soberania e do poder militar (Langer, 2020, p. 520-522). O último subgrupo (figura 30), possui cabeças de pássaros inclinadas para baixo e foram encontradas, diferentemente de todos os outros subgrupos, em diferentes cabos de ferramentas principalmente no leste da Escandinávia.

³⁷ Da esquerda para a direita: a. Figura, Uppåkra.
b. alfinete ou estatueta com cabeça de fungo, Tisso.
c. Estatueta, Hakonsgird, Bornholm.

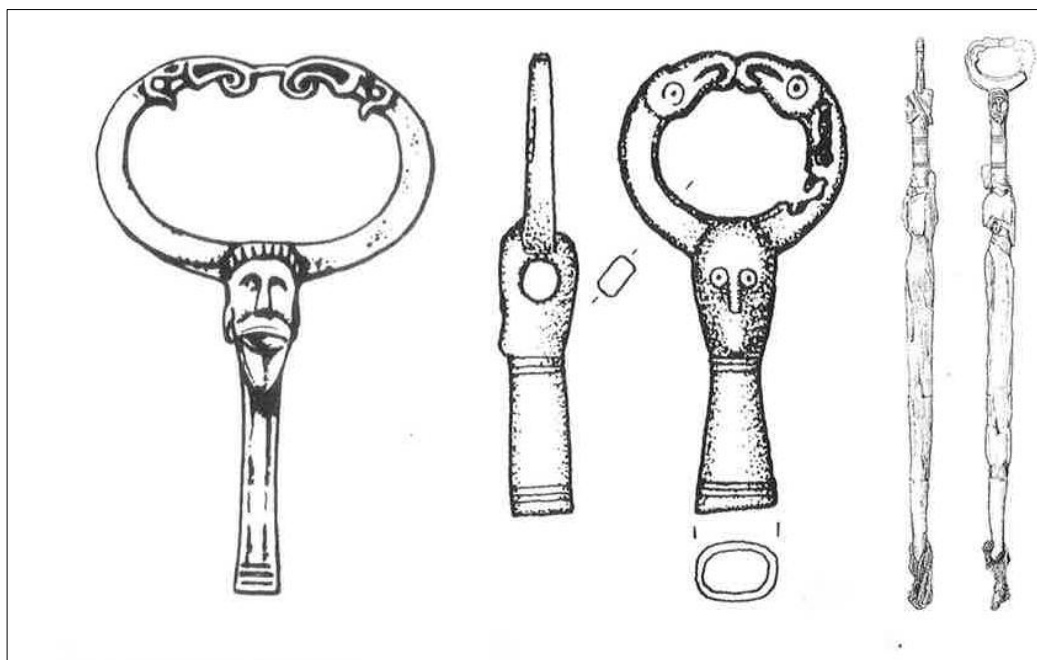


Figura 29: Exemplo do quinto subgrupo³⁸.

Fonte: Helmbrecht (2007/2008).

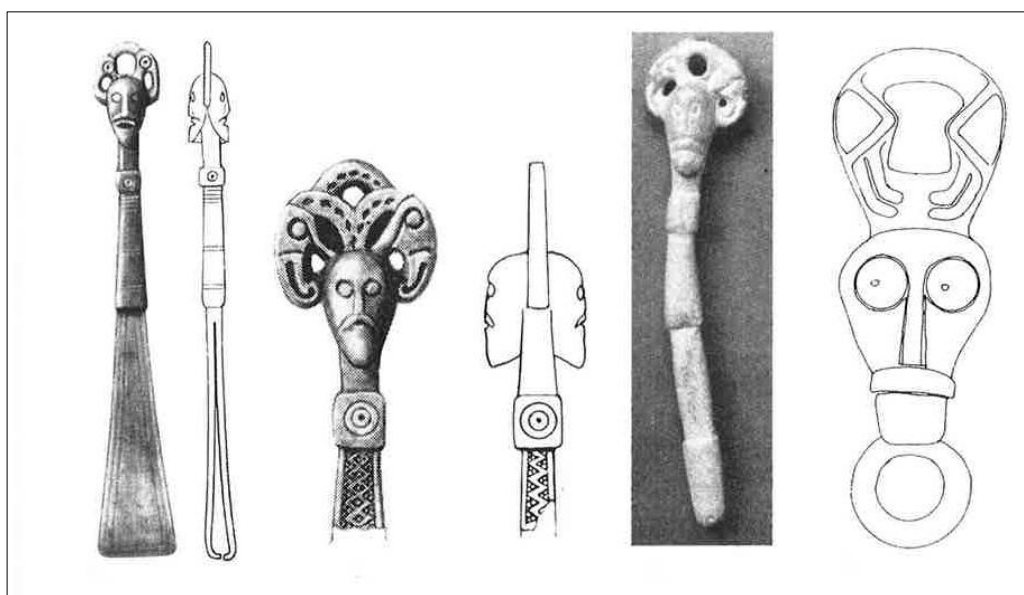


Figura 30: Exemplo do sexto subgrupo³⁹.

Fonte: Helmbrecht (2007/2008)

³⁸ Da esquerda para a direita: a. Staraja Ladoga.

b. Gitebo.

c. Agulha (?), Dover.

³⁹ Da esquerda para a direita: a. Pinça, encontro local desconhecido, Gotland.

b. Fragmento de pinça, Ihre, Gotland.

c. Chave (?), Gamla Uppsala.

d. Molde, Ribe.

As imagens dos primeiros subgrupos foram fixadas em objetos importantes do armamento masculino, principalmente nos elmos, e os locais onde foram encontrados esses objetos, do Período Vendel na Escandinávia, são quase exclusivamente túmulos de homens ricamente mobiliados. Os elmos que serão analisados aqui, de Valsgärde e Sutton Hoo, são túmulos de barco e incluíam um esplêndido equipamento guerreiro, como espadas, lanças, escudos, equipamentos para cavalos e outros animais. Os guerreiros enterrados pertenciam a um nível social muito elevado. Ao utilizar os painéis ilustrados nos elmos, os indivíduos mostraram que faziam parte de uma comunidade com um ‘código-sinal’ comum, e assim expressaram e construíram sua identidade como guerreiros de elite (Helmbrecht, 2007/2008). As imagens pertenceriam então, à uma expressão simbólica e física da ideologia do “guerreiro ideal”, manifestada também através do excessivo equipamento enterrado e dos conjuntos completos de armas.

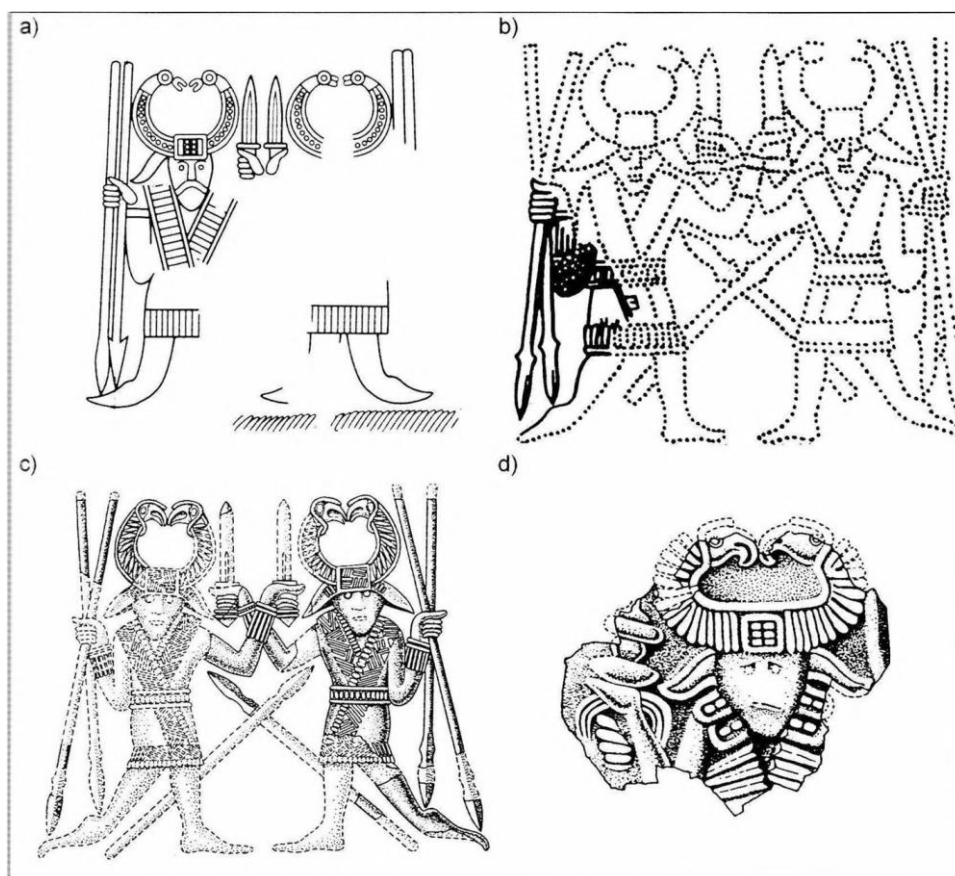


Figura 31: Painéis de elmos com motivo de um guerreiro com lanças.

Legenda: a) Valsgärde 7; b) Monte Uppsala E; c) Sutton Hoo; d) Caenby, Lincolnshire.

Fonte: Gaimster (1998, p. 68).

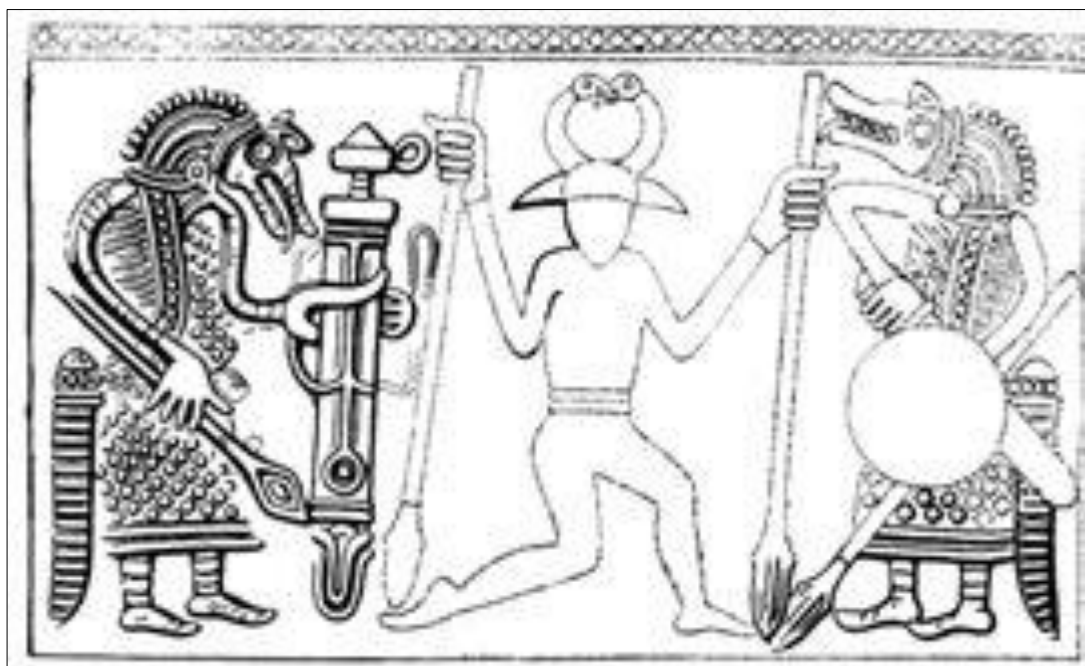


Figura 32: Bainha de espada de Gutenstein, Alemanha.
Fonte: Hedeager (2011, p. 76).

Em um olhar mais focalizado nas fontes preteridas para a presente pesquisa, observamos que os motivos com guerreiros em um movimento de ‘dança’ e acompanhados por animais, foi comumente conhecido, como visto no mapa acima mencionado, sendo essas representações conhecidas desde o Período Vendel e para alguns pesquisadores a caracterização das figuras de pássaros, estava claramente ligada aos corvos Hugin e Munin e consequentemente ligados ao deus *Óðinn*, sendo essa conexão muitas vezes corroboradas por meio do uso das fontes medievais. Além da conexão com os corvos, outras ligações com o deus são feitas também como, por exemplo, a perda de um de seus olhos em troca do conhecimento e sabedoria das runas. Segundo Price (2014), essa conexão pode ser vista nos elmos de Sutton Hoo e no elmo de Valsgärde e numa placa de Torslunda.

É bastante aceito e difundido entre os pesquisadores que as representações presentes nas placas de elmos estão atreladas ou associadas ao deus *Óðinn* ou ao seu culto. Em algumas análises, essas figuras são interpretadas como sendo dos *Ulfheðnar* ou os *Berserkir*, já que nas representações aparentam usar uma pele de animal, mas também são representados nus, elas apresentariam, então, uma conexão com a elite guerreira em função do êxtase que explicaria a postura dançante.

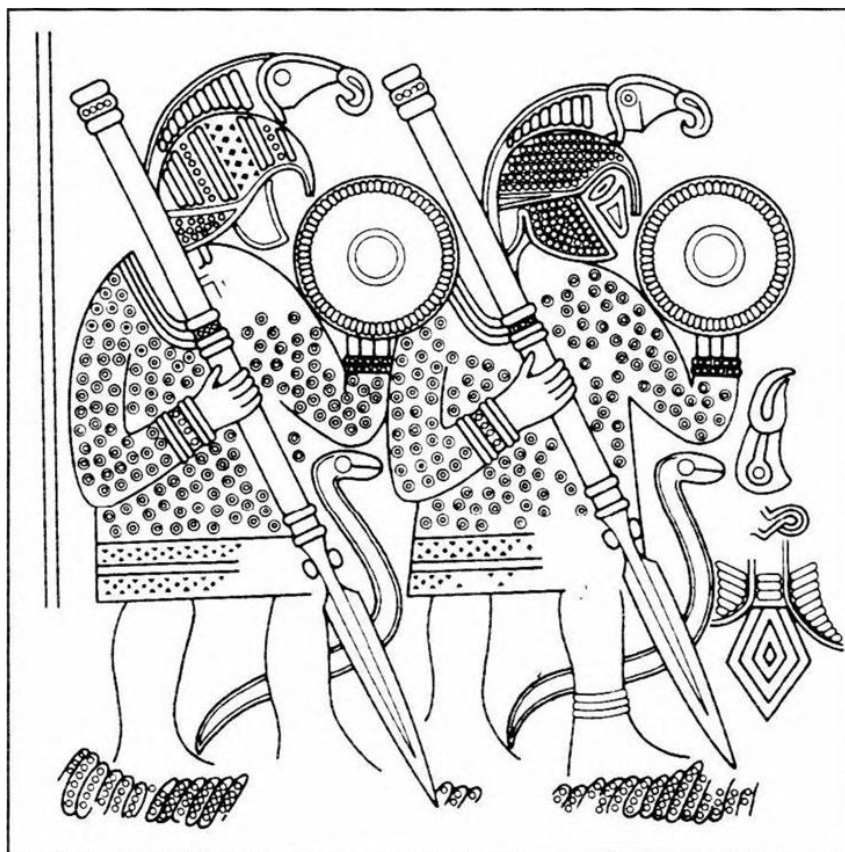


Figura 33: Detalhe do elmo de Valsgärde 7.
Fonte: Hedeager, 2011



Figura 34: Placa do elmo de Torslunda, Öland. Período Vendel.
Legenda: Placa de bronze representando um guerreiro com duas lanças, utilizando um elmo com cifres com pontas de pássaro, acompanha o guerreiro, uma figura animal provavelmente um urso ou lobo. Fonte: reprodução.



*Figura 35: Placas de elmo de Torslunda, Öland, Suécia. Séculos VI- VIII, Período Vendel.
Fonte: Hedeager, 2011.*

As representações mostram dois tipos de guerreiros: um com pele de animal e outro com elmo com chifres em um movimento de dança. Geralmente, a dança, a nudez e o uso de máscaras (na Idade do Ferro na Escandinávia), são considerados elementos importantes da fase liminar nos rituais de iniciação, especialmente na fase da vida dos jovens, quando estes, passam pela transformação da infância para a idade adulta. As representações do Período Vendel poderiam mostrar cenas de tais iniciados durante a dança e durante os rituais, eles usavam elmos com chifres e cabeças de pássaros para estabelecer a conexão com *Óðinn* e seus corvos. Essa conexão com *Óðinn*, toca num conceito muito atrelado ao culto dele, o xamanismo. Na análise aqui pretendida, o aspecto marcial do xamanismo é o aspecto mais relevante, este aspecto envolve poderes de ataque, defesa, dano e invulnerabilidade (Wade, 2016). Este lado marcial poderia ser rotulado como “magia de guerra”, sendo uma violência

orquestrada ou defendida através da magia, usada alternadamente para prejudicar ou para curar.

Segundo Pentz (2023), a dança representada nas imagens de Torslunda, pode ter raízes anteriores à Idade do Ferro, podendo essa dança marcial ritualística ter servido como um ritual de iniciação e preparação para a batalha, através do qual os guerreiros invocavam o poder de Óðinn para “enlouquecer”, ou seja, alcançar uma loucura ou fúria de batalha extática. Alguns pesquisadores, correlacionaram, ainda, as imagens do elmo, do Período Vendel, com os tópicos recorrentes de guerra, destino e morte heroicas, vistos nas fontes literárias. Os animais representados nas imagens anteriores, podem ser vistos como uma metáfora de deuses, sublinhando uma afinidade entre humanos e animais, resultando em transformações xamânicas que estão relacionadas aos *Ulfheðnar* e aos *Berserkir*.

O urso era *fylgja* para os xamãs mais poderosos das regiões da Eurásia e para os maiores heróis mitológicos da literatura nórdica antiga e inglesa antiga, pois era um *kenning* frequente para Óðinn. A posição ritual, central e especial, que o urso ocupava na Escandinávia, durante os tempos pré-cristãos, pode ser observado de muitas maneiras, nos enterros de ursos, nas peles de urso em sepulturas, assim como garras de urso perfuradas e dentes de urso são encontrados frequentemente em sepulturas muito ricas. Garras de urso em túmulos noruegueses do Período das Migrações são interpretadas como expressões simbólicas de *hamskifte* relacionadas às características xamânicas de um culto de Óðinn (Hedeager, 2011). Podemos ver reproduções iconográficas do urso, na matriz da placa do elmo de Torslunda (Figura 34), em uma placa do elmo de Valsgärde 7 e em uma lança na sepultura de Vendel. Tendo em mente o significado de um urso abatido no culto xamânico, podemos traçar uma ligação com a expressão de um culto ao urso ligado a um determinado lugar.

Um paralelo feito entre as representações do Período Vendel e da Era Viking, diz respeito ao fato do elmo fazer parte de um equipamento considerado apropriado para um guerreiro ‘ideal’, do mais alto nível social, onde possivelmente também houve uma função importante no culto. Além disso, algumas representações possuem apenas um olho, ligando-as novamente ao deus Óðinn, sendo esse olho arrancado com um cinzel ou instrumento semelhante após a peça estar terminada. Alguns pesquisadores entendem o ato de riscar o olho, como uma imagem simbólica dos guerreiros ao adquirir conhecimento e sabedoria durante a iniciação. Esse ato provavelmente estava inserido em um ato ritual fazendo alusão à forma como Óðinn ganhou sabedoria e conhecimento, nesse sentido, os objetos desempenhariam um papel importante e ativo no ritual, quando perdiam os olhos.

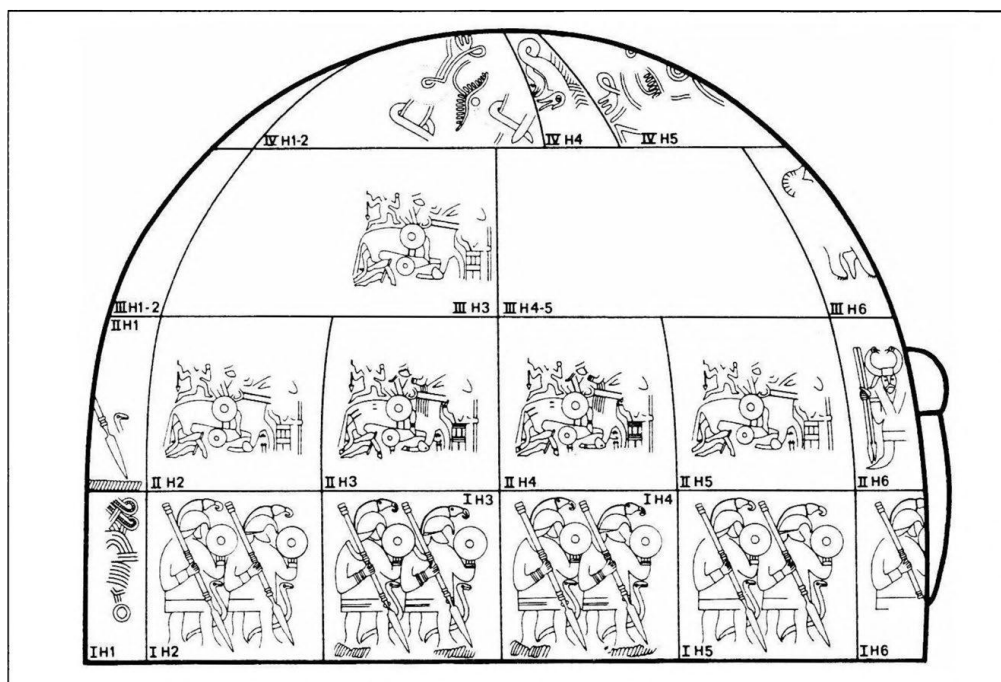


Figura 36: Elmo de Valsgärde 7, Uppland, Suécia, século VII.

Legenda: Desenho esquemático da disposição dos diferentes painéis, em um dos lados. Fonte: Helmbrecht, 2017.

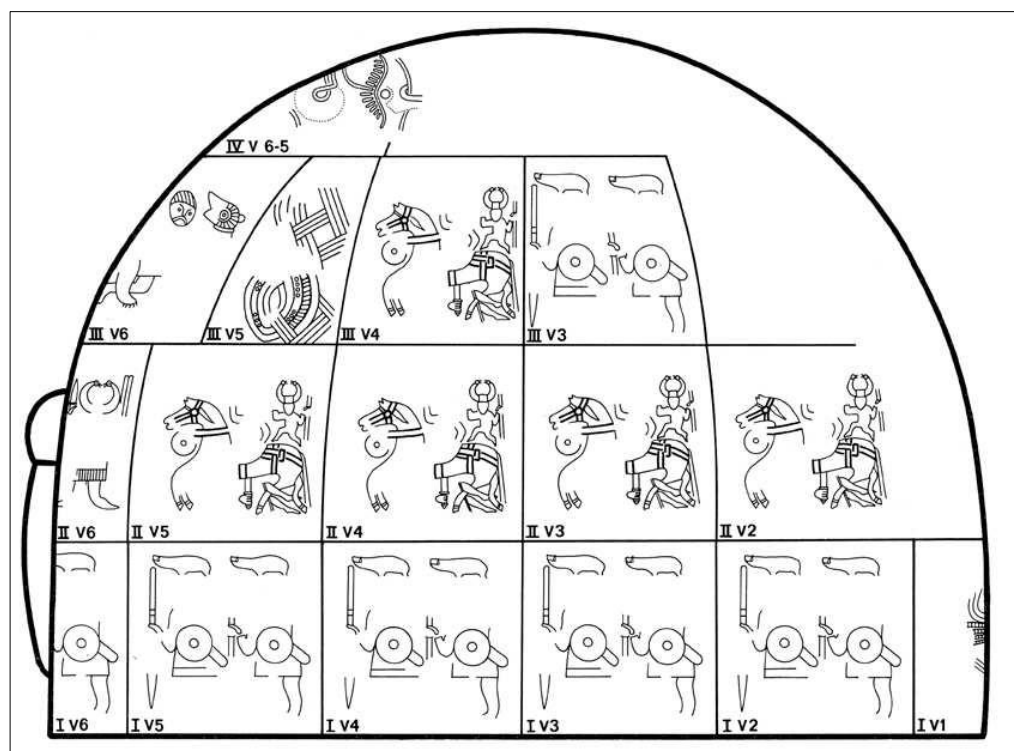
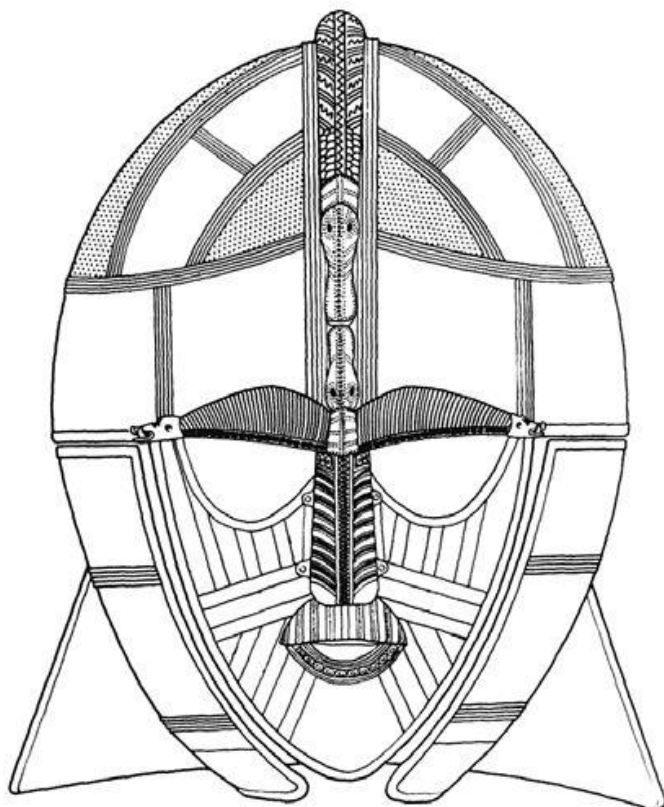


Figura 37: Elmo de Valsgärde 7, Uppland, Suécia, século VII.

Legenda: Desenho esquemático da disposição dos diferentes painéis. Fonte: Helmbrecht, 2017.



*Figura 38: Reconstrução do elmo de Sutton Hoo.
Fonte: Hedeager (2011, p. 78).*



*Figura 39: Reconstrução do elmo de Sutton Hoo.
Reprodução*

As representações de guerreiros com elmos com chifres e portando lanças e/ou sendo acompanhados por uma figura animal, se desenvolveram ao longo do tempo, ligadas a uma esfera masculina de guerreiros de elite nas sociedades pré-Viking e alcançando um uso mais amplo durante a Era Viking, demonstrando que os reis teriam realizado alguns rituais com armas antes da batalha. Nesse sentido, as representações nos mostram como um motivo poderia ter sido usado em diferentes épocas e por diferentes esferas. Durante o Período Vendel, as imagens faziam parte de um código de sinais dos guerreiros de elite do sexo masculino, que tinham ligações estreitas com *Óðinn* e que estabeleceram uma rede de contatos que cobria a Escandinávia, especialmente Uppland, a Inglaterra Anglo-Saxônica e algumas partes do Continente.

As representações provavelmente não mostram o próprio *Óðinn*, mas guerreiros realizando um ritual ligado a ele. Na Era Viking, os guerreiros de elite escandinavos transferiram os seus contatos de longa distância do continente para o leste (Helmbrecht, 2007/2008). No início do século IX, o motivo não era mais usado em armas de indivíduos, mas em moedas emitidas por governantes. A partir do século IX, objetos com representações de elmos com chifres também foram utilizados e até produzidos por mulheres. As mulheres enterradas com imagens de elmos com chifres pertenciam à elite social e há claros indícios de que realizavam atividades rituais. A dinâmica da utilização da imagem mostra que existem diversas possibilidades de interpretação iconográfica, dependendo do contexto. Isto pode ser visto como uma característica das sociedades orais dos períodos Vendel e Era Viking. Assim, as representações podem evidenciar o lado marcial do xamanismo com guerreiros em danças rituais ou metamorfos.

A relação entre a dança ritual, que é observada nas diversas placas do elmo de Sutton Hoo, e o culto odínico pode ser comprovada ao olharmos para as religiões praticadas durante o período. Do Período das Migrações até a Era Viking, podemos encontrar representações de humanos em forma animal, principalmente as que estão fixadas nos elmos dos túmulos de guerreiros em Vendel, Valsgärde em Uppland e no túmulo de Sutton Hoo, bem como a iconografia nas placas de elmo em Torslunda, Öland, como analisado anteriormente. Além da representação de urso ou lobos comumente descritas nas placas, Hedeager (2011) e Price (2014), nos atentam para outras figurações de animais que estão presentes no elmo de Sutton Hoo, por exemplo, as cobras como uma crista que vão desde o pescoço até a ponte do nariz, enquanto o pássaro protege o rosto na frente, com seu bico reforçando a proteção da ponte do

nariz. Suas asas constituem os arcos das sobrancelhas do elmo, e as pontas das asas repousam nas têmporas, como mostrado na figura abaixo.

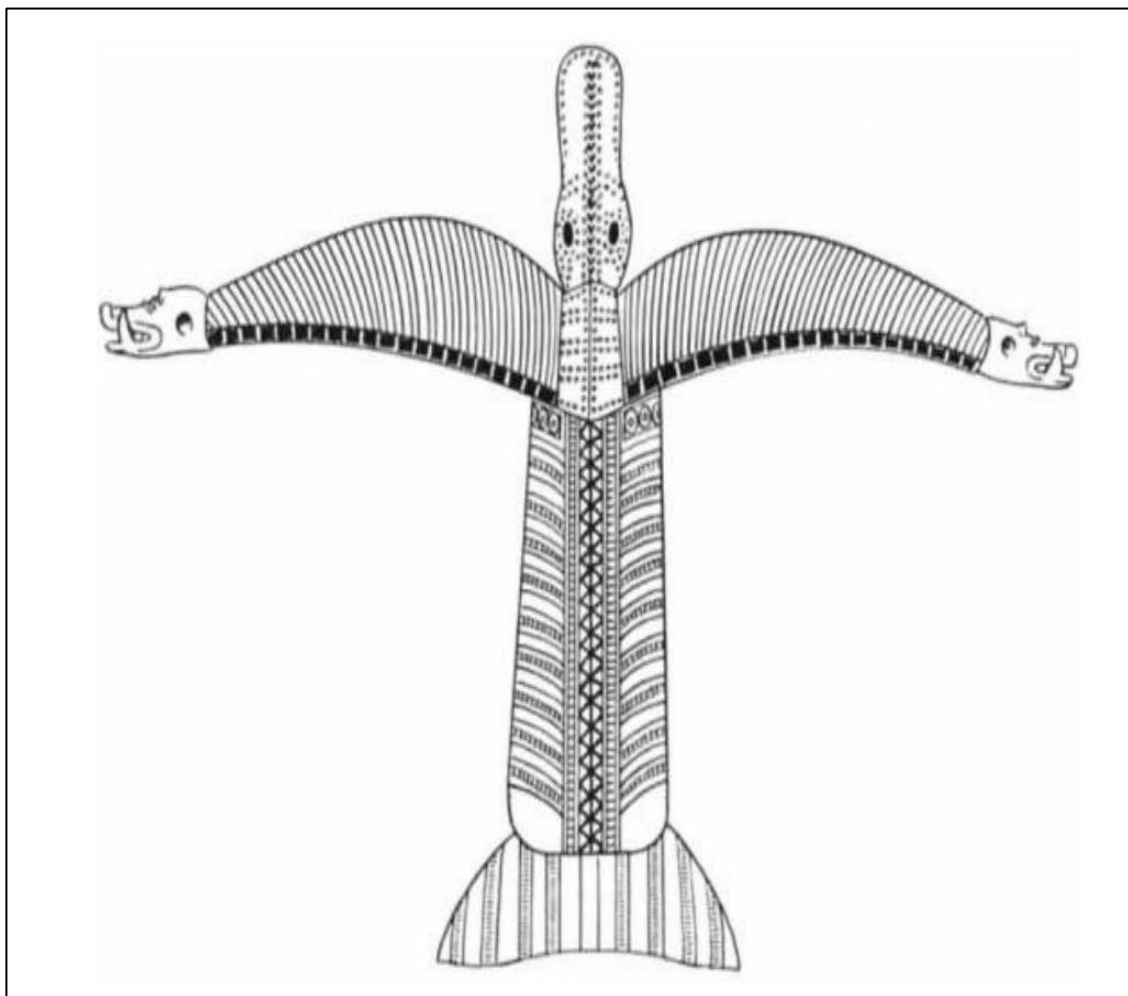


Figura 40: Representação de uma ave na frente do elmo de Sutton Hoo.

Fonte: Price (2014)

Em muitos grupos xamanísticos da Eurásia, o pássaro e o lobo são ‘espíritos-guia’ xamânicos tradicionais e a cosmologia nórdica antiga não se desvia disso. É de acordo com esta tradição que, as criaturas animais de Óðinn são os dois corvos, Hugin (‘pensamento’) e Munin (‘mente/memória’), e os dois lobos, Freki e Geri. Entre um número total de 156 nomes alternativos (*kennings*) para Óðinn, conhecidos na literatura nórdica antiga, onze referem-se à mudança de forma: duas águias, quatro ursos (um garanhão-lobo-urso) e cinco corvos. Assim, águia/pássaro, lobo e urso são espécies animais recorrentemente ligados à Óðinn e tanto o pássaro como o lobo são motivos representados de forma reiterada na expressão artística do

final da Idade do Ferro. Dessa forma, Sutton Hoo, com o seu equipamento único, ilustra a conexão inseparável dos animais com a elite pagã nórdica e Anglo-Saxônica do século VII (Hedeager, 2011). Nesse sentido, os humanos poderiam ser representados em forma animal do Período de Migrações até a Era Viking e os rostos humanos são incorporados em figuras de animais, sendo os animais inseparáveis da elite guerreira e das cenas religiosas retratadas.

CAPÍTULO 3- VISUALIZANDO A GUERRA: ESTELAS DE GOTLAND

Cada sociedade, em seu determinado período, produziu imagens que possuíam especificidades sincrônicas, de base cultural, histórica e social. Os materiais iconográficos, além de permitir uma nova concepção sobre a mitologia preservada até os dias atuais, também nos permite, principalmente, um novo olhar sobre as tradicionais fontes escritas. As imagens de diferentes períodos foram encontradas nos mais variados contextos de localização e podem ser associadas a diversas atividades. À primeira vista, as pedras figurativas pareceriam monolíticas, grandes e pesadas, mas devemos lembrar que são objetos móveis, que foram manipulados de várias maneiras ao longo dos séculos. Mais de 500 estelas de todos os tipos foram encontradas na ilha de Gotland sendo encontradas principalmente reutilizadas e inseridas nos pisos e paredes de igrejas de pedra medievais na ilha (conforme ilustrado na imagem abaixo).

As igrejas de pedra foram construídas entre meados do século XII até meados do século XIV incorporando pedras de vestígios antigos nas proximidades como material de construção (Andreeff; Potter, 2014, p. 669), onde o lado ilustrado era frequentemente colocado para fora, provavelmente para serem vistas, porém a significação simbólica da colocação desta forma, ainda é discutido pelos pesquisadores da área. Elas foram encontradas ainda, sendo reutilizadas em sepulturas pré-cristãs do século X e início do século XI. Segundo Andreeff; Potter (2014, p. 670), apenas cerca de 15 estelas ainda são encontradas na paisagem no local em que foram originalmente erguidas.



Figura 41: Estela de Gotland Bro Kyrka I (tipo A) na parede da igreja (foto de M. Egeler).

Fonte OEHL, Sigmund (2019, p. 95).

As estelas não devem ser consideradas como singularidades na paisagem, pelo contrário, elas eram parte integrante da antiga paisagem cultural de Gotland. Essas estelas foram erguidas ao lado de rotas de comunicação, como estradas, e muitas vezes pareciam ter denotado limites entre fazendas e comunidades. As imagens contidas nas Estelas possibilitam a comparação e/ou a complementação de informações não contidas nas sagas, por exemplo, ou possibilitam ainda, o questionamento de informações contidas nas fontes islandesas escritas durante o período cristão pós Era Viking (séc. XII d. C.). O significado das estelas ao longo dos séculos tem sido multifuncional e mutável, a saber: como marcação territorial, um memorial, preservador da tradição oral, local de sepultamento e artefato de carga religiosa.

As estelas desempenharam um papel fundamental na sociedade de Gotland no final da Idade do Ferro e no início do período medieval, elas eram um ponto focal para a comunicação social e ideológica entre as pessoas do seu tempo. Nesse sentido, buscaremos compreender, neste capítulo, como elas estruturaram a imagem e a fé de que guerreiros mortos em batalha poderiam adentrar ao salão do deus *Óðinn*, recompensando sua vida marcial e como as representações de batalhas e funerais, o enforcamento ritual de um prisioneiro de guerra e

cenas de práticas mágico-religiosas ofensivas, de caráter odínico, e outras foram preservadas, bem como compreender como elas estavam ligadas ao culto do deus *Óðinn*, levando em consideração que, segundo Oehrl (2019), a jornada dos mortos, sua escolta ao além e sua chegada lá aparentemente são o tema principal na iconografia das estelas de Gotland. Além desses elementos alguns outros símbolos são representados nas estelas. A tradição de erguer esses memoriais marcantes continuou no período cristão, algumas das pedras posteriores retratavam alguns detalhes de mitos e episódios tratados nas sagas (Todd, 2004). Além disso, a iconografia desses monumentos pode fornecer percepções completamente novas sobre as religiões praticadas, registrando motivos que não são conhecidos literalmente pela tradição.

As primeiras estelas provavelmente foram inspiradas em pedras memoriais do Império Romano no sul da Europa. Algumas possuem motivos e padrões de ornamentação que são semelhantes às pedras sepulcrais e mosaicos mediterrâneos, indicando modelos de províncias romanas (Oehrl; Helmbrecht. Iconography. In: Gotlandic Picture Stones – The online edition). Algumas têm um grande disco giratório como peça central, acompanhado por dois discos menores que podem ter sido imitados a partir de símbolos do sol e da lua em lápides romanas, juntamente com variações como espirais, rosetas e pequenas figuras de homens e animais fantásticos (Davison, 1993).

Na maioria das vezes, são interpretadas da perspectiva da mitologia nórdica antiga, enquanto as primeiras pedras podem se referir a uma cosmologia com o sol em foco (Andrén, 1993), já as pedras posteriores apresentem a jornada dos guerreiros mortos para Valhöll e sua recepção. As imagens e decorações refletiriam influências e contatos estrangeiros e o processo de cristianização. No início da Era Viking, por volta do século VIII, foram introduzidas imagens elaboradas de navios, geralmente no painel mais baixo das pedras, e outros painéis foram adicionados mostrando cenas de ação. Os navios são de considerável importância e serão discutidos mais abaixo. As imagens, representadas nas estelas, não estão sozinhas, elas seriam remanescentes de um mundo maior de imagens esculpidas em madeira, tecidas em tecidos e assim por diante. Sob essa perspectiva, as estelas pertenceriam a uma tradição de expressão artística, tradições orais e sistemas de crenças que eram comumente compreendidos em grande parte do norte da Europa (Andreeff, 2007).

A cultura material é crucial na formação cotidiana, bem como nas interações, experiências e práticas. Estudos materiais também podem fornecer uma visão sobre a vida e as práticas de diversos grupos sociais. Por meio da cultura material, identidades sociais podem ser construídas. A categorização social pode ser baseada em gênero, status social, etnia e

identidade cultural ou religiosa. No registro material, essas identidades podem ser estudadas por meio de assentamentos, artefatos, costumes funerários e rituais, entre muitas outras fontes.

3.1 AS ESTELAS DE GOTLAND: CLASSIFICAÇÃO

As estelas da ilha de Gotland (Picture Stones ou Carved Stones, na terminologia arqueológica em inglês e em sueco e alemão o termo é *Bildsteine*) possuem uma rica iconografia sobre temas míticos da Escandinávia Viking, sendo erigidas desde o final da Idade do Ferro, passando pelo Período das Migrações (séc. VI d. C. ao VIII d. C.) até o final da Era Viking (1066 d.C.), sendo a mais antiga esculpida datando aproximadamente entre 400 e 600 d.C.⁴⁰. Elas seriam mais que peças excepcionais da arte escandinava antiga, mas também testemunhos únicos do final da Idade do Ferro e da comemoração e identidade gotlandesa, algumas delas ainda estão em seus locais originais na paisagem, colocadas perto de estradas antigas, amplamente visíveis e outras foram erguidas próximas a túmulos (Oehrl, 2022).

As estelas eram provavelmente multifuncionais e possuíam diversos significados, que variavam ao longo do tempo e do contexto em que eram utilizadas. Isso as colocam como um dos tipos de artefatos mais interessantes na ilha Gotland para o estudo da mudança e interação ideológica. Os motivos nas estelas têm sido usados para explicar as mudanças religiosas e ideológicas que ocorreram em Gotland (Andreeff, 2007). Segundo Andrén (1993, p. 33-34), não são apenas imagens, elas são também artefatos, localizados em uma paisagem cultural e, às vezes, possuem textos, escritos em runas. Sendo artefatos, e nesse sentido, cultura material, podemos voltar ao que foi dito sobre o papel da cultura material como forma de transmissão e preservação da mitologia nórdica. Esse papel, para Andrén (1993), seria de memorização baseada em ação, em imagens e objetos usados em diferentes ações e não apenas em textos ou narração. Assim, as imagens e os objetos, como dito anteriormente, teriam mais que um mero papel ilustrativo e formariam partes ativas em tradições narrativas ao enfatizar e preservar certos motivos ou estruturas.

⁴⁰ Segundo Andrén, esta seria uma cronologia relativa, sendo bem aceita entre os pesquisadores, não havendo desta forma, uma cronologia absoluta ou fechada de alguns tipos (Andrén, 1993, p. 35).

Algumas divisões foram feitas tendo como base a cronologia de construção e o formato das estelas, sendo a cronologia mais clássica e conhecida feita por Sune Lindqvist (1941-42) e todas as outras posteriores se basearam nela, em certa forma, porém com algumas modificações, conforme ilustrado na imagem abaixo:

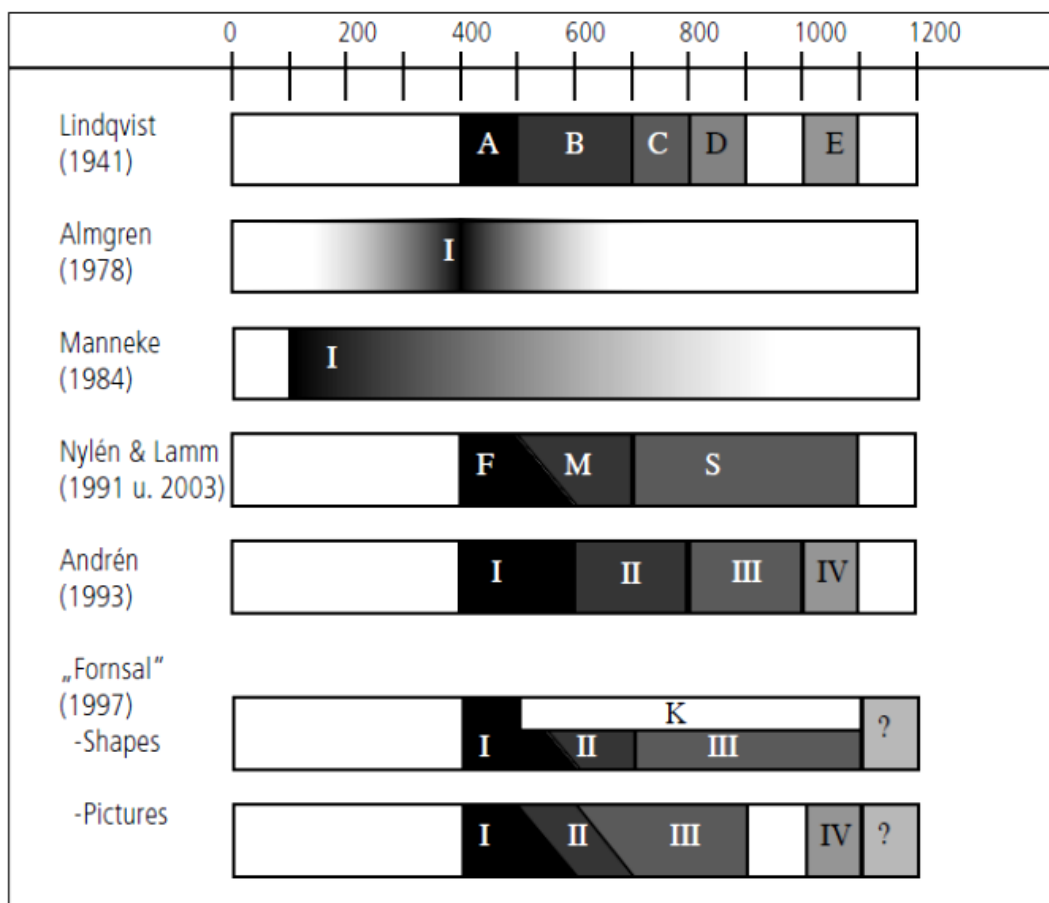


Figura 42: Cronologias dos vários editores.

Legenda: Lindqvist, 1941 (Althaus, 1993 adota o sistema); Almgren, 1978; Manneke, 1984; Nylén e Lamm, 1991 (e 2003); Andrén, 1993; 'Fornsal' segundo Öhrmann, 1997 (Fornsal de Gotland).

Fonte: Guber (2016, p.14).

Na divisão clássica, de Sune Lindqvist (que tem como base o formato e a cronologia), as estelas estão divididas em grupos A-E e alguns subgrupos, com a seguinte datação aproximada: A: século V-VI, B: século VI-VII, C: século VIII, D: final do século VIII, E: século XI. Dependendo do autor, essa categorização é simplificada ou limitada por levar em conta diferentes critérios, como forma externa e/ou decoração, além de uma diferenciação cronológica, resultando em diferentes cronologias. Conforme ilustrado na imagem acima, alguns pesquisadores dão datações diferentes ou sobrepostas à de Sune Lindqvist. Algumas

pesquisas consideram o Grupo A como tendo uma datação anterior, enquanto as estelas dos Grupos C e D⁴¹ teriam datações mais amplas e poderiam chegar até o século X e as do Grupo E podem ter sobrevivido até a primeira metade do século XII (Åhfeldt; Källström; Widerström, 2011). Nesse sentido, ainda que haja uma sobreposição de datas feitas pelos autores a ordem feita por Lindqvist de A-E, ainda é válida e a usaremos como datação neste trabalho.

Além de uma classificação cronológica, as estelas também recebem uma classificação quanto ao formato apresentado, bem como também pelas imagens que estão presentes nelas conforme ilustrado nas imagens a seguir:

⁴¹ Lisbeth Imer apresenta um novo estudo cronológico para os grupos de pedras pictóricas C e D e conclui que não há evidências de diferenciação cronológica entre esses dois grupos e os data do oitavo ao décimo século (Åhfeldt; Källström; Widerström, 2011).

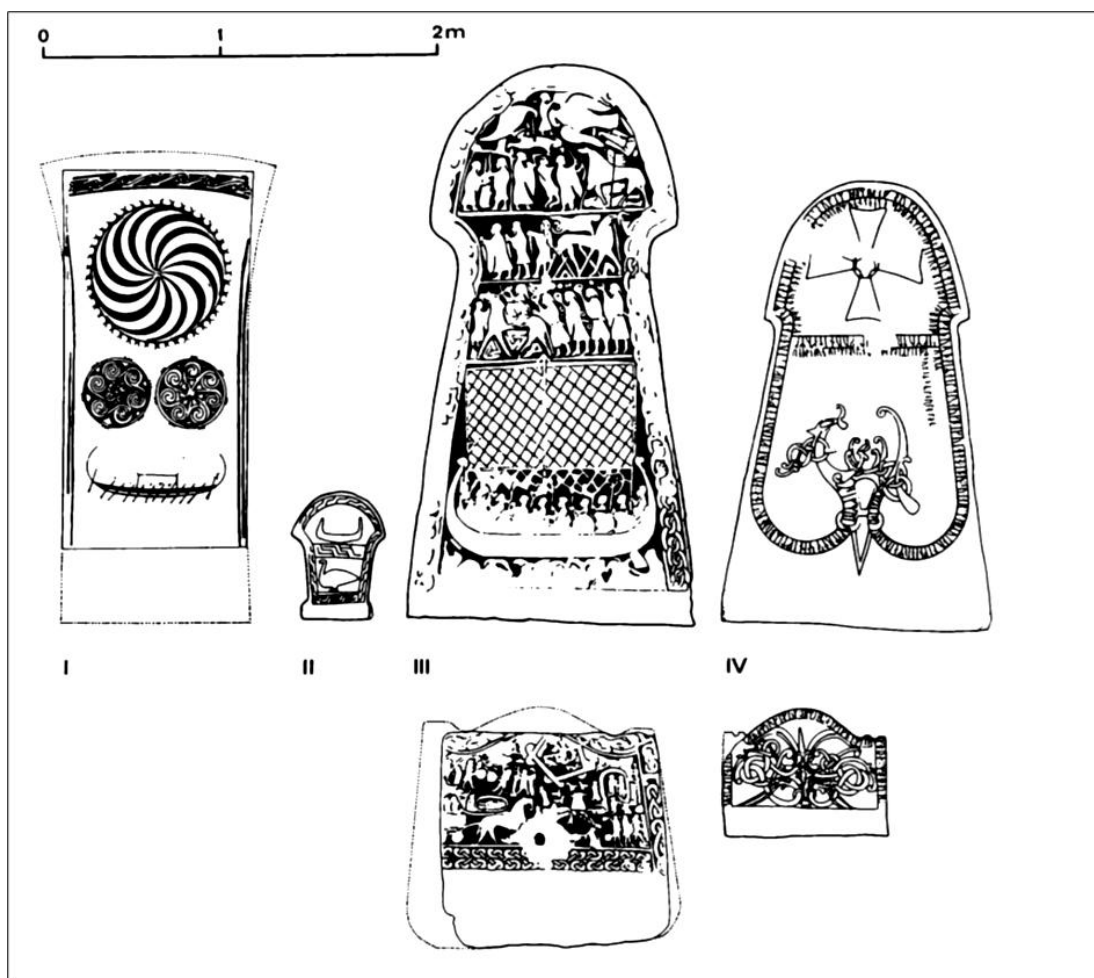


Figura 43: Quatro tipos de Estelas segundo Andrén.
Fonte: Andrén, 1993.

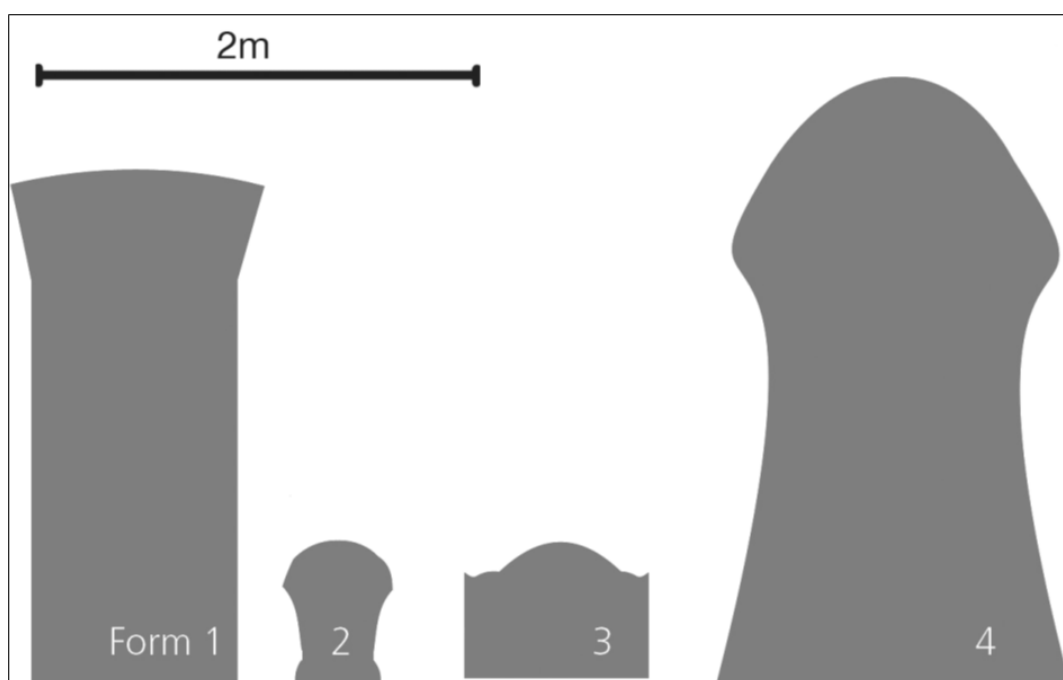


Figura 44: Formato geral das Estelas.
Fonte: Guber (2016, p.14).

Segundo a divisão de Sune Lindqvist (A-E) a datação aproximada do tipo A (forma I nas imagens acima), estaria entre os séculos V–VI, o tipo B (forma II nas imagens acima) século VI–VII, o tipo C (forma III nas imagens acima), estaria datado do século VIII, o tipo D (também o tipo III nas imagens acima), seria do final do século VIII, o tipo E (forma IV nas imagens acima), seria datado do século XI. Assim, duas tipologias cronológicas foram criadas, uma tendo como base a forma das estelas e outra feita com base nas imagens contidas em cada. A tipologia criada baseada nas formas apresentadas, se sobrepõe à tipologia feita de acordo com as imagens apresentadas por elas.

No que diz respeito à forma apresentada pelas estelas (apenas a forma externa delas, sem levar em consideração os motivos presentes nelas) há quatro categorias definidas pelos pesquisadores, a saber: uma primeira com uma forma de lâmina de machado (tipo I nas imagens anteriores), uma segunda que são denominadas de pedras anãs, pela altura apresentada por elas (tipo II nas imagens anteriores), uma terceira categoria denominada de caixa ou de borda e principalmente estelas com o formato de buraco de fechadora ou cogumelo (apresentado na figura 43 os dois tipos) e uma quarta categoria, em forma de cogumelo ou com um formato fálico (ocorrem dois tipos nessa categoria, apresentado na figura 43).

As estelas do tipo I possuem poucas imagens, contendo geralmente um barco na parte inferior, uma ou duas cenas de batalhas além de algumas figuras, como círculos e espirais. As estelas do tipo II, assim como as do tipo I, possuem poucas imagens, apenas um barco, um pássaro ou outro animal. Segundo Andrén (1993), as estelas do tipo III, diferentemente dos outros dois tipos anteriores, foram erguidas como pedras memoriais e não possuem conexões com sepulturas e ambos os formatos possuem muitas imagens como barcos, guerreiros a cavalo e armados, mulheres com cornos, cenas de batalhas e vários animais, além disso, algumas estelas contêm inscrições rúnicas curtas.

Segundo Åhfeldt; Källström; Widerström (2011), os dois tipos de sistemas cronológicos, citados anteriormente, podem ser vistos nos dois primeiros grupos de estelas, tendo em vista que, o conteúdo dos motivos pode ser entendido paralelamente à mudança da forma externa, entretanto, eles chamam atenção para a grande mudança de conteúdo nas imagens contidas nas estelas do terceiro tipo, porém, há a manutenção da forma externa. O significado das formas é amplamente discutido, principalmente as estelas do tipo C e do tipo D (segundo a classificação de Sune Lindqvist), por terem um formato de buraco de fechadura, cogumelo ou um falo. As estelas que possuem os formatos semelhantes a cogumelos levaram

a duas principais interpretações, sendo a primeira ligando esse formato a ritos de fertilidade e a segunda interpretação, considerando um sentido fálico a elas (Andrén, 1993).

As estelas foram erguidas individualmente ou em grupos de várias. Segundo Andrén (1993), nos casos em que a posição original é conhecida ou preservada, as estelas parecem ter sido colocadas em zonas de transição, entre terras cultivadas e terras “selvagens”. Nesse sentido, para o autor as estelas funcionariam como portas, meios de passagem para aquele que foi homenageado nelas, o que indicaria um arquétipo para limites e transições, especialmente em contextos mortuários, sendo assim, consideradas mediadoras entre a natureza e a cultura, bem como entre a vida e a morte. As estelas foram criadas como monumentos funerários, gravando e glorificando a memória de um falecido e foram colocadas junto a cemitérios pagãos (em frente ou próximos a sepulturas) ou em locais de passagem e deslocamento humano (Langer, 2015, p. 90). Elas foram, ainda, utilizadas como memórias, comemoração da morte de uma grande personalidade, como glorificação, fins propagandísticos, circunstâncias da morte de alguma figura histórica, registros familiares, possessões e herança genealógica.

As estelas de Gotland, se diferem de demais estelas encontradas em outras regiões nórdicas, por serem predominantemente imagéticas e com raras presenças de escrita. Em outras regiões, as pedras, possuem majoritariamente inscrições rúnicas (chamadas assim de pedras rúnicas), com referências imagéticas isoladas ou circunstanciais da mitologia. As estelas representam um bom ponto de partida para interpretações ideológicas da prática mortuária, devido a esse importante papel desempenhado pelas imagens na transmissão mitológica. Em um sentido restrito, as imagens também podem ser consideradas expressões “entre” objetos e textos. No caso das estelas todas essas expressões estão ligadas entre si, o que significa que as imagens podem ser colocadas centralmente para interpretações posteriores da prática mortuária (Andrén, 1993).

3.2 ESTELAS DE GOTLAND: UMA ANÁLISE

Segundo Oehrl (2022), as imagens contidas nas estelas de Gotland, oferecem uma fonte única para estudos da cultura material do final da Idade do Ferro, como as vestimentas masculinas e femininas (penteados e roupas), arquitetura, armamentos e combate, caça e pesca e, em particular, a tecnologia naval (vela), além de, principalmente, serem uma

importante fonte para os estudos dos cultos e das Religiões Pré-cristãs escandinavas. As principais cenas contidas nas estelas eram de cunho mitológico e tinham basicamente uma função pedagógica, ou seja, buscavam ensinar as noções da mitologia, que estavam basicamente em uma tradição oral, para grande parte da população que era iletrada. Acerca disso, Oehrl chama atenção para o fato das estelas:

“constituírem um complexo iconográficos sem comparação na Escandinávia da Idade do Ferro. Criadas em um tempo amplamente pré-letrado, esses monumentos representam uma fonte inestimável para a cultura e religião nórdica pré-cristã– elas são evidências autênticas de um mundo amplamente intangível de ideias (Oehrl, 2022, p. 202. Tradução nossa)”.

Apesar do grande número de pedras, seus significados iconográficos não foram estabelecidos com certeza na maioria dos casos. Isso se deve em parte ao mau estado de conservação de muitas pedras, e em parte devido às dificuldades em conectar as imagens às fontes escritas (Helmbrecht, 2012, p. 83). As representações nas estelas gotlandesas são frequentemente difíceis de identificar, os relevos baixos e os entalhes rasos foram degradados pelo intemperismo ou até mesmo por pegadas, quando foram reutilizadas como parte de um piso da igreja (Oehrl, 2012, p. 91), dificultando, desta forma, a visualização completa das imagens entalhadas. O avanço tecnológico proporcionou o uso de técnicas mais modernas, como a macrofotografia, o RTI⁴² e a digitalização 3D por fotometria⁴³, para a visualização das imagens e dos desenhos contidos nas pedras nos dando novas perspectivas de interpretação e um aprimoramento do trabalho inicial feito por Sune Lindqvist que em sua edição de 1941/1942 das pedras, traçou as figuras com tinta para torná-las visíveis.

A digitalização 3D permite que pesquisadores examinem e documentem o objeto de todos os ângulos possíveis, para ampliar detalhes e aplicar iluminação diferente fazendo com que a estrutura da superfície dos monumentos possam ser renderizadas de diferentes maneiras, melhorando a visibilidade dos detalhes. O RTI gera uma imagem de alta definição, que pode então ser analisada individualmente e iluminada continuamente na tela, aplicando um feixe de luz virtual. As características da superfície podem ser alteradas por meio de um conjunto de

⁴² Reflectance Transformation Imaging (RTI), no inglês. Método que envolve uma câmera estática e uma fonte de luz em movimento para criar digitalmente um mapa normal – uma imagem codificada por cores que pode ser usada para simular digitalmente a superfície das pedras da imagem (Andreeff; Potter, 2014). Esta técnica foi inventada pela Hewlett Packard e desenvolvida para fins de conservação do patrimônio arqueológico e cultural pela organização sem fins lucrativos Cultural Heritage Imaging, na Califórnia (Oehrl, 2019).

⁴³ A fotogrametria usa duas ou mais imagens sobrepostas de um objeto capturadas de ângulos diferentes para determinar sua forma 3D por triangulação. Assim, modelos 3D foto realistas podem ser produzidos apenas a partir de uma série de fotos digitais (Oehrl, 2022).

modos de renderização, e as informações de cor podem ser desbotadas (mais ou menos) completamente (dependendo da superfície e da intensidade da tinta secundária) (Oehrl, 2022). Isso cria uma ferramenta surpreendente que torna possível distinguir e documentar as menores texturas, mesmo quando elas não podem ser vistas a olho nu. O RTI e os modelos 3D, podem se complementar e possibilitar a descoberta de características que eram muito difíceis ou impossíveis de interpretar no original e que dificilmente poderiam ser documentadas usando meios convencionais, possibilitando também, muitas das releituras feitas por Sigmund Oehrl e que levam a novas descobertas iconográficas.

Desta forma, o uso de métodos digitais, como RTI e modelagem 3D, permitiram uma documentação mais objetiva das estelas de Gotland. Estas novas técnicas nos auxiliam na identificação e documentação, de uma maneira mais confiável, de detalhes que anteriormente eram completamente desconhecidos, assim, nos possibilitando releituras totalmente novas de interpretação iconográfica. Oehrl (2017) chama atenção para o fato de que, essas imagens contidas nas pedras, refletem a visão individual e a estimativa de uma única pessoa e que estudos posteriores perceberam que certas partes e detalhes das pedras podem ser interpretadas de várias maneiras, ultrapassando as percepções únicas das ilustrações de Lindqvist.

Segundo Kitzler Åhfeldt (2013), a digitalização 3D pode ajudar a revelar detalhes nas estelas que tornam as identificações de animais e seus atributos mais óbvias ou mudar o significado totalmente, além de ser útil para a leitura e interpretação de inscrições e ornamentos nas superfícies desgastadas, assim a digitalização 3D, se torna uma ferramenta útil para uma análise iconográfica minuciosa, tendo em vista que ela fornece resultados melhores do que aqueles produzidos pela tradicional iluminação lateral. A digitalização 3D forneceria uma documentação de alta qualidade, ou seja, as imagens poderiam ser preenchidas e interpretadas em um modelo 3D, tendo em vista que a técnica empregada por Lindqvist (de pintar diretamente a estela) foi bastante debatida e criticada. Uma das principais críticas seria que a pintura confunde e prejudica o observador, além de possivelmente destruir restos de cores originais. Além disso, segundo Kitzler Åhfeldt (2013), uma outra crítica mais séria sobre a técnica de Lindqvist, seria que a pintura em calcário é irreversível devido à estrutura porosa da superfície, fazendo com que a interpretação do pintor seja imposta a outros para sempre.

A organização das imagens nas estelas é um ponto de partida importante, no que tange à análise delas, a ordem apresentada, poderia denotar uma “sequência mitológica”. A

interpretação das estelas com um maior número de imagens era feita em duas ou três etapas e a sequência de interpretação começava da base até o topo, em função de a base ser maior e ter desenhos de tamanhos mais pronunciados e o topo apontar para cima e ter uma superfície menor dando uma ideia de superioridade às imagens contidas nesse segmento da estela (Langer, 2015, p. 91). Cada seção das estelas seria separada por “nichos” de imagens divididas por linhas horizontais. Segundo Langer (2015, p. 364), os temas mais comuns nas estelas de Gotland são: míticos, de símbolos religiosos e de cenas históricas. Dentre os primeiros estão a narrativa do roubo do hidromel, cavalos e guerreiros chegando ao Valhalla, recepção das valquírias aos mortos em batalha, Gunnar no fosso das serpentes, entre outras. Sobre os símbolos religiosos podemos citar os símbolos odínicos (triquetra, valknut, triskelion e espirais, que estariam ligados ao culto do deus), navios e símbolos estéticos. Quanto às cenas históricas, explicitamos as representações de batalhas e funerais, cena de sacrifício humano, o enforcamento ritual de um prisioneiro de guerra, cenas de práticas mágico-religiosas ofensivas de caráter odínico e outras.

Langer (2015, p. 101), nos apresenta três níveis de interpretação das imagens míticas nas estelas durante o período pré-cristão que são: em um primeiro nível, homenagens às façanhas do falecido, que incluiriam seus atos valorosos como chefe e guerreiro Viking; em um segundo nível, a valorização dos mitos e das narrativas relacionadas ao deus *Óðinn* e seu culto e em um terceiro nível, a importância simbólica da aristocracia guerreira, que de certo modo foi associada a elementos odínicos e desta forma, divinizada. Ainda segundo Langer (2015, p.101-02), estes níveis de interpretação em conjunto acabaram legitimando a supremacia política e social da aristocracia perante a população, legitimação esta, que perdurou até o período já cristão, visto que as estelas não foram destruídas pelos evangelizadores, sendo preservadas principalmente nas igrejas (como visto na primeira imagem deste capítulo).

As estelas do tipo C, que serão objeto de análise nesta pesquisa, têm um formato fálco com o lado pictórico mostrando um conjunto bastante esquemático de figuras e cenas divididas em painéis horizontais, sendo sempre esculpidas apenas de um dos lados. Elas possuem uma repetição do mesmo tipo de motivos gravados de cima para baixo, cavaleiro e cavalo, figuras femininas portando cornos, grupo de guerreiros e navio à vela. O navio presente nas estelas pode aparecer em separado ou integrado às outras imagens. Ao aparecer numa conformação em separado, o navio geralmente aparece na parte inferior da pedra, combinado a uma ou mais imagens acima do navio. O motivo do navio também pode estar

conectado com a viagem da vida após a morte. Ao aparecer integrado, por outro lado, não é tão dominante, porque geralmente é menor, aparecendo junto com outras cenas em um grande painel de imagem. No tipo D, esses motivos também são comuns, mas não na mesma ordem fixa que é o caso do tipo C. Segundo Andreeff; Potter (2014, p. 670) é característico do tipo D, que as cenas sejam borradas e interligadas entre si, muitas vezes dificultando a distinção de uma cena da outra.

Esses dois tipos, têm maior interesse dos estudiosos e são os mais ricos em iconografia. Muitas estelas mostram imagens retratando sequências mitológicas, e estas são divididas em cenas, sendo as mais comuns de navios e um dos motivos mais comuns nas pedras durante a Era Viking, o cavaleiro sendo saudado por uma mulher com um chifre (que geralmente é interpretado como a recepção do morto no Valhalla). Desta forma, o sentido padrão das estelas seria a glorificação das façanhas guerreiras do falecido e sua ligação com o mundo odínico apontando para o fato de a aristocracia de Gotland, ter constituído um culto no qual predominavam a exaltação às valquírias e a entrada direta ao Valhalla por parte do guerreiro homenageado (Langer, 2015, p. 100), por isso estão ausentes mitos relacionados aos fazendeiros, religiosidades do cotidiano das plantações e criação de animais, por exemplo.

3.3 ESTELA GP 21 ARDRE KYRKA VIII



Figura 45: Estela G21 Ardre Kyrka VIII, Gotland, Suécia, século IX-X.

Fonte: <https://gotlandicpicturestones.se/s/index/item/2068>

A estela de *Ardre Kyrka VIII* é feita de calcário (como a maioria delas) e hoje encontra-se no Museu Histórico de Estocolmo, em uma exposição permanente. Seguindo a tipologia de Lindqvist, esta é uma estela do tipo C/D, entre os séculos IX e X⁴⁴, com um formato do tipo cogumelo, com uma construção mais larga nas laterais. A borda inclui quatro tipos diferentes de ornamentos de nós. Ela foi encontrada em 1900 sob o chão da nave da igreja de Ardre, durante obras de restauração, em conjunto com outras 7 estelas, totalizando ao todo 8, onde a de Ardre VIII, estava posicionada no centro em relação às outras. Importante ressaltar que as outras 7 estelas possuem inscrições rúnicas, sendo a Ardre VIII a única sem inscrições desse tipo⁴⁵.

Como grande parte das estelas, há a presença de algumas figuras recorrentes, como a figura de um cavaleiro, animais, figuras femininas, o barco e aves ou pássaros. Seguindo a sequência de análise indicada por Langer (2015, p. 101), a parte de baixo da estela tem diversas figurações da mitologia e cenas do cotidiano. As figurações mitológicas, representariam a pesca da serpente pelo deus Thor, no canto inferior esquerdo, além de uma representação do ferreiro *Vølundr* e, segundo algumas análises de Oehrl (2019), há algumas representações da deusa Sigyn e do deus Loki, entretanto, ainda que este nicho da estela seja ricamente impresso com algumas cenas mitológicas e outras representações ligadas à mitologia, esta parte não será analisada nesta pesquisa. Abaixo uma foto após a utilização da técnica de RTI feita por Oehrl.

⁴⁴ Segundo Kitzler Åhfeldt, a datação creditada à estela de Ardre VIII, está ligada intimamente (tendo sido feitas em uma mesma oficina) à estela de Alskog Tjängvide. (Laila Kitzler Åhfeldt, GP 21 Ardre kyrka VIII. Type and dating. In: Gotlandic Picture Stones- The online edition. <https://www.gotlandicpicturestones.se/s/index/item/2068> (acessado em 18 de março de 2025)).

⁴⁵ As inscrições presentes nas outras estelas (o que às fazem entrar na denominação de pedras rúnicas) fazer referência à uma mãe, uma filha e a um marido, um homem, além de uma possuir o nome do escritor das runas. Algumas das outras pedras são menores, chamadas de pedras cistas, segundo Andrén (1993) e eram feitas principalmente para mulheres.



Figura 46: Ardre VIII sob a técnica RTI. Fotografia: Bengt A. Lundberg.

Fonte: Oehrl, 2019.

O centro da estela (em recorte aproximado na imagem seguinte) apresenta um barco que está logo abaixo da figura do cavaleiro e de uma divisão feita com um intrincado desenho.

Ao lado dele há algumas figuras, interpretadas como sendo figuras masculinas⁴⁶, intrincadas, como dois homens ajoelhados com algum elemento ao centro e mais abaixo duas figuras dentro de um lugar delimitado. Oehrl (2019), interpreta essa cena como sendo um possível juramento entre guerreiros, no qual também pode ser visto uma ligação com o culto do deus *Óðinn*. A cena do barco representaria uma incursão, na qual se almeja a vitória, e nesse cenário não apenas uma vitória em batalha, como também, poder ser escolhido por uma *Valkyrja* para ir ao Valhalla. Na maioria das estelas a figura do barco geralmente é interpretada como um meio de transporte dos mortos ou o caminho percorrido pelo guerreiro até chegar ao Valhöll.



Figura 47: Detalhe 'central' da Estela G21 Ardre Kyrka VIII, Gotland, Suécia, século IX-X.

O barco e o guerreiro, segundo Helmbrecht (2012), podem mostrar feitos da vida do falecido enquanto ele ainda estava vivo, ou podem ser igualmente mitológicos, como um meio de transporte. Na estela, o barco pode ser interpretado como este meio de transporte que o levou até ao Valhalla que estaria representado na parte de cima da estela. Ainda segundo Helmbrecht (2012), barcos e cavalos eram meios exclusivos de transporte e transmitiam

⁴⁶ A diferenciação dos gêneros das figuras nas estelas é feita geralmente pelo tipo de vestimenta, pela atividade que está desenvolvendo, atributo e pela apresentação dos cabelos. Geralmente as mulheres possuem o cabelo comprido com a representação de um nó e estão representadas com vestidos longos e largos e às vezes, aparecem portando um chifre para beber.

mensagens de honra e alto status, elementos que eram considerados importantes em um contexto comemorativo⁴⁷. Seguindo a análise da estela, o topo da estela apresenta o maior número de imagens em conexão com a presente pesquisa.



Figura 48: Detalhe da parte superior (com modificações) da Estela G21 Ardre Kyrka VIII, Gotland, Suécia, século IX-X.

Algumas iconografias são limitadas e exclusivas das estelas da ilha de Gotland, o famoso motivo de um cavaleiro sendo recebido por uma mulher (desarmada) com um chifre, sendo esse motivo frequentemente interpretado como um guerreiro morto sendo recebido no Valhöll por uma *Valkyrja*. Segundo (Helmbrecht, 2012), em outras partes da Escandinávia, a mulher carrega armas, e às vezes até mesmo o cavaleiro é uma mulher. Este é um motivo bem conhecido em pingentes no sul da Escandinávia e nos assentamentos vikings nas Ilhas Britânicas. No detalhe acima destacado, a figura de um cavaleiro sobre um cavalo de oito patas, parecendo portar uma arma é a figuração que mais chama atenção na parte superior desta estela. Acima do cavaleiro, podemos observar o que interpretamos como um corpo

⁴⁷ Em contextos de enterramentos ambos os elementos também são importantes na Escandinávia, ainda que não tenham enterramentos em formato de barco em Gotland (Helmbrecht, 2012).

humano retorcido, um guerreiro caído (circulado em vermelho), com uma lança à frente/acima dele (circulado em preto) e o que pode ser interpretado como um pássaro desenhado como se visto de cima, voando (circulado em amarelo). Esses dois últimos elementos estão em uma seção borrada, mas ainda assim podem ser discernidos. Em frente ao cavalo há o que parece ser um edifício e uma cena com pessoas carregando um objeto comprido e uma figura masculina portando uma arma.

A figura do cavaleiro é comumente interpretada como sendo a figura do deus *Óðinn* por estar montado no cavalo com oito patas, porém, também pode ser interpretada como sendo um guerreiro caído chegando no Valhalla montado em Sleipnir, tendo em vista que uma de suas capacidades é cruzar a fronteira entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Segundo Kitzler Åhfeldt (GP 21 Ardre Kyrka VIII. Iconography. In: Gotlandic Picture Stones – The online edition), a interpretação da figura montada a cavalo, como sendo um guerreiro caído, é a mais comum deste motivo e ocorre de maneira frequente no topo das estelas de Gotland do tipo C/D (classificação de Lindqvist). Em algumas estelas (como as analisadas abaixo), esta figuração é acompanhada pela figura de uma mulher segundo um chifre. Ainda segundo a autora, a junção deste motivo com a figuração de corpos humanos retorcidos, lança voando sobre o cavaleiro e o pássaro voando à frente do cavaleiro, indicam que se trata da chegada de um guerreiro caído ao Valhöll.

A lança é uma das figurações mais recorrentes nas estelas, junto à figuração do barco e do guerreiro a cavalo. Não obstante, como dito no segundo capítulo, a lança é um dos atributos do deus *Óðinn* e era representada para marcar aqueles guerreiros dedicados a ele ou para pedir proteção e/ou vitória nas batalhas. O símbolo da lança era evidentemente importante para o culto do deus *Óðinn*⁴⁸, e conectando a figuração da lança na estela, com as fontes escritas, como, por exemplo, na *Ynglinga Saga* 9, observamos essa importância para o culto e a relevância dessa representação nas estelas. Segundo Kitzler Åhfeldt (GP 21 Ardre Kyrka VIII. Iconography. In: Gotlandic Picture Stones – The online edition), a lança identifica os guerreiros mortos em batalha e os corpos, como dedicados a *Óðinn* e observando a Ardre VIII a lança aponta para o que parece ser uma estrutura com três portas⁴⁹, interpretada como sendo o Valhalla.

⁴⁸ Nas fontes escritas há menções ao lançamento de lanças relacionado ao deus *Óðinn* e em algumas, ele próprio realiza o ato, guiando a direção dela, como na *Völuspá* 24 e na *Hlqðskviða* 27-28.

⁴⁹ Os números 3, 6 e 9 estão relacionados ao culto odínico, segundo as fontes escritas.

O pássaro na estela aparece voando, também, em sentido à estrutura com as três portas e geralmente é interpretado como sendo um corvo, porém, há também interpretações em que essa ave possa ser uma representação de uma *Valkyrja* sob a forma de pássaro, como uma acompanhante ou guia para o guerreiro caído, segundo Oehrl (2019) essa representação de *Valkyrja* pode ser vista na estela de *Stone Sanda Kyrka I* (G181). As figurações desta estela trazem diversas conexões com o culto do deus *Óðinn*, ainda que haja menções a outras narrativas mitológicas, porém, a intenção final da estela foi homenagear o guerreiro caído e demonstrar sua ligação com a deidade, representando a sua dedicação e consagração a ele, demonstrado principalmente na presença da lança.

3.4 ESTELA GP 390 STENKYRKA LILLBJÄRS III



Figura 49: Estela GP 390 Stenkyrka Lillbjärs III, paróquia de Stenkyrka. Século VII-X.

Fonte: <https://gotlandicpicturestones.se/s/index/item/2435>

A Lillbjärs III é datada entre os séculos VII-X, feita de calcário e encontra-se atualmente no Museu Histórico de Estocolmo. Seguindo a classificação de Lindqvist, esta é uma estela do tipo C/D, porém, é uma estela anã de acordo com a subclassificação dele

(possui apenas 86 cm de altura), em formato de cogumelo e está em ótimo estado de conservação. A estela foi encontrada em 1908, no cemitério Lilla Bjärs⁵⁰ na paróquia de Stenkyrka, ao lado de um monte de pedras, próximo a uma estrada.

Ao contrário da *Ardre VIII*, esta possui uma inscrição rúnica e outros elementos que estão atrelados ao culto do deus *Óðinn* como, a presença de um valknut na parte superior (atrás do pescoço do cavaleiro) e figurações de triquetra (acima da cabeça do cavaleiro uma figuração formada por três cornos; uma figura com três pontas próxima às ondas). A inscrição rúnica (G 268)⁵¹ localizada na vela do barco, segundo os pesquisadores, é indecifrável por haver uma mistura de dois tipos de runas, as de *futhark* mais antigas e runas de ramo curto⁵² (GP 390 Stenkyrka Lillbjärs III. Type and dating. In: Gotlandic Picture Stones – The online edition). A própria inscrição gera controvérsias quanto ao período em que ela foi feita, variando do século IX ao XI.

A estela representaria a chegada do guerreiro ao Valhalla, tal como *Ardre VIII*, porém, nesta, podemos observar um “caminho mais curto”, ou seja, nesta já seria apenas a representação da passagem do guerreiro sendo levado pelo barco até o Valhöll. Nesta figuração é mais aceito ser a representação de um guerreiro caído e não a representação do deus *Óðinn*, principalmente pela caracterização da figura masculina, o cavaleiro usa um elmo pontudo, um escudo com um padrão espiralado e está sendo recebido por uma *Valkyrja*. Abaixo do cavaleiro podemos observar um barco com dois tripulantes sob duas ondas com cristas estilizadas com ornamentos entrelaçados (essa estilização das ondas também é vista nas ondas de outra estela analisada mais abaixo neste capítulo).

⁵⁰ Este é um dos maiores e mais importante cemitério de Gotland.

⁵¹ D-(a) ^R (u) (t^)^ dup (Inscrição Rúnica G 268 na mais recente edição (2020), do Banco de dados de textos rúnicos escandinavos, Departamento de Línguas Escandinavas, Universidade de Uppsala. <http://kulturarvsdata.se/uu/srdb/55bbf51a-d57c-44b5-b854-a0f003fec835>). Aqui a inscrição também recebe uma classificação, nesse sentido, somente a inscrição é classificada como G 268, enquanto a estela é classificada como GP 390.

⁵² Podem ser conhecidas também como runas sueco-norueguesas.



Figura 50: Detalhe inferior (com modificações) da Estela GP 390 Stenkyrka Lillbjärs III

Nesta estela, uma hipótese de interpretação sugerida, seria que o barco estaria representando uma parte do caminho do guerreiro até o Valhalla, nesse sentido, estaria funcionando como um meio de transporte para o outro mundo, uma parte do caminho e o restante do caminho foi completado com o cavalo. Tanto o barco quanto o cavalo, podem atuar como psicopompos, uma figura que transporta os mortos para a vida após a morte. As estelas, então, apresentariam duas formas de viajar para o outro mundo de forma consecutiva, como dito. As fontes literárias fazem apenas alusões ou sugerem que havia um caminho percorrido de barco⁵³ para o outro mundo ou foram escritas em um período muito posterior levando a um questionamento, pelos pesquisadores, da hipótese de haver a existência de um

⁵³ Na Saga dos Volsungos, por exemplo, um barqueiro vestido com um capuz (geralmente interpretado como sendo o deus Óðinn) leva um guerreiro de barco.

barco que faria essa travessia. Porém, em uma estela de descoberta relativamente recente (GP 339 Rute St. Valle 2, representada abaixo) há esta mesma discussão sobre o barco ser um meio de transporte para o outro mundo ou ser apenas uma figuração de fatos da vida real do guerreiro, como um transporte para as incursões e batalhas.

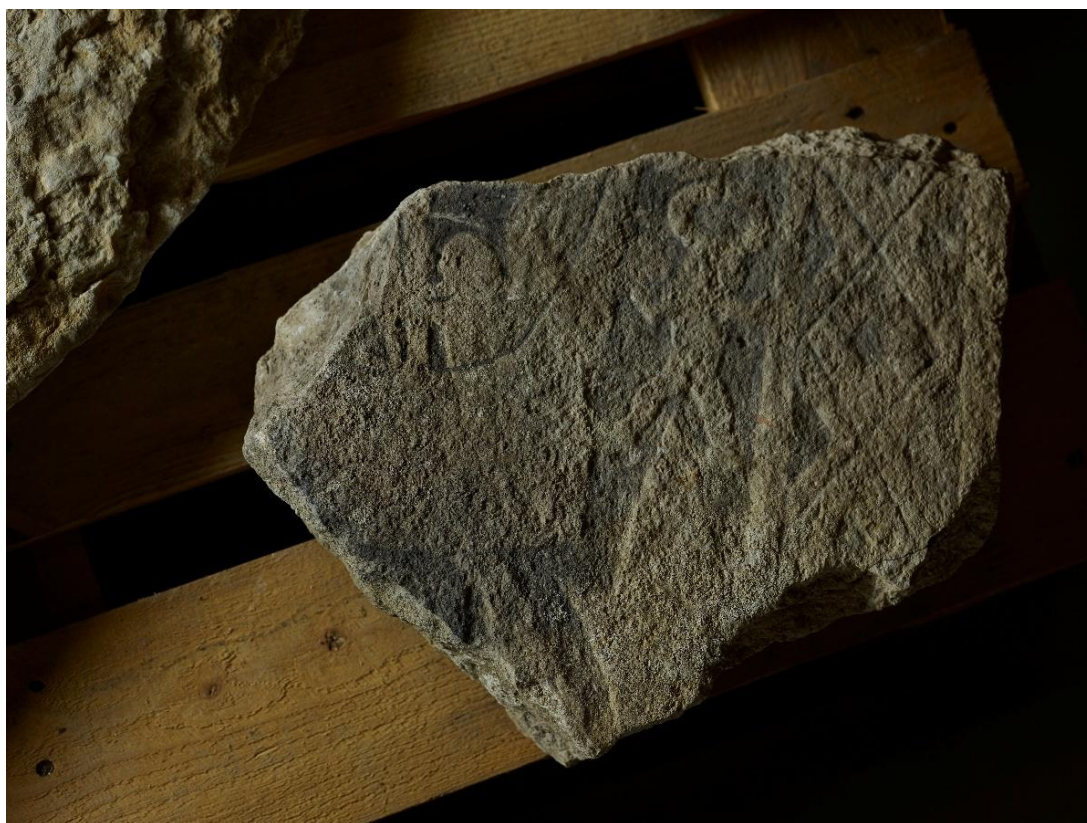
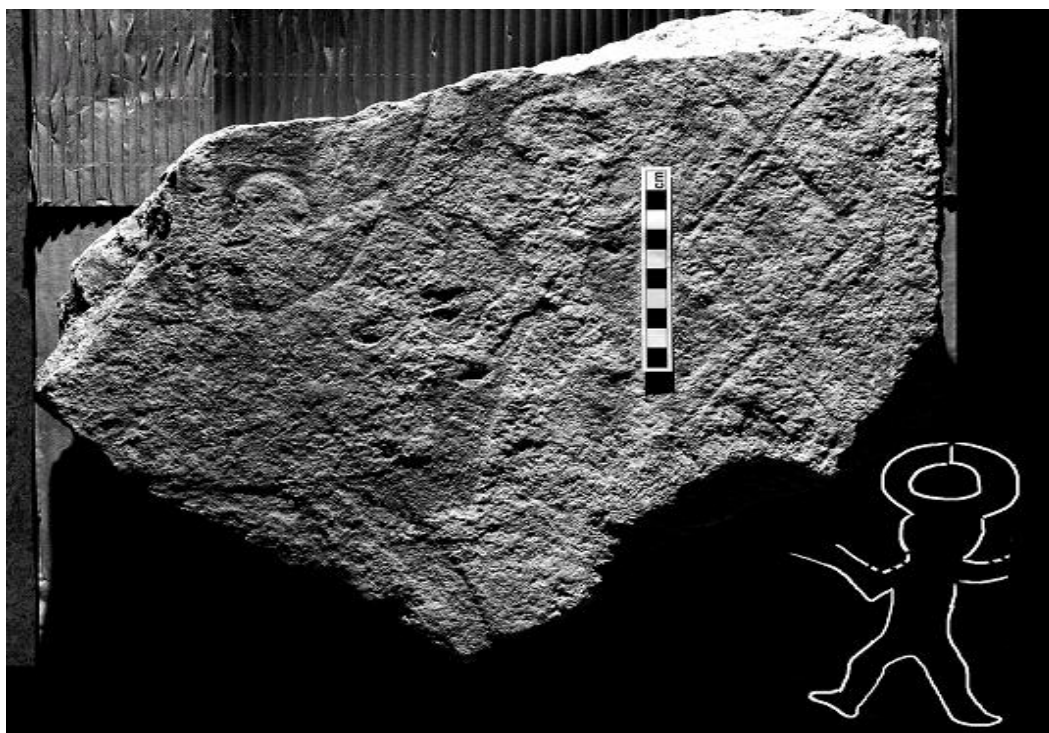


Figura 51: GP 339 Rute St. Valle 2.

Fonte: <https://gotlandicpicturestones.se/s/index/item/2384>



*Figura 52: Imagem de fragmento de pedra de Stora Valle na paróquia de Rute em Gotland (GF C9212:20; Raä Rute 23). Imagem RTI, modo de renderização aprimorado.
Fonte: Oehrl, 2016, p. 53.*



*Figura 53: Imagem RTI retocada com ênfase.
Fonte: Oehrl, 2016, p.54.*

O homem com chifres é uma figura rara na iconografia das estelas de Gotland, segundo Oehrl, é possível que existam mais duas pedras representando esse motivo, (na GP 103 *Garda Smiss II* e na GP 110 *Gothem kyrka III*). No fragmento de Rute, ele paira atrás da popa de um navio, sobre as ondas do mar, semelhante à figura com chifres (vista no capítulo 2) que, nas placas de elmos do período Vendel, auxilia o cavaleiro a lançar sua lança, como uma espécie de ajudante divino em batalha. Provavelmente, a figura atrás do navio represente uma divindade, provavelmente *Óðinn* (Oehrl, 2017, p.110). Como nas placas dos elmos, tratadas no capítulo 2, ele pode ser considerado um ajudante divino, acompanhando e protegendo a tripulação, como uma espécie de espírito de ajuda, nesse sentido, se considerarmos que seja o deus *Óðinn*, ele pode, neste caso, ser considerado como um psicopombo, podendo, nessa estela, estar escoltando o falecido em sua jornada após a morte ou ainda como um acompanhante dos guerreiros que saíram para pilhar e, nesse sentido, *Óðinn* estaria desempenhando um papel de acompanhante ou aquele que ajudaria a alcançar a vitória, fato atestado nas Sagas e na poesia escáldica.

Voltando para a *Lillbjärs III*, abaixo do barco, à esquerda (circulado em vermelho), há uma figuração tripla, com pontas, geralmente interpretada como o coração de Hrungnir (*Hrungnis hjarta*, em nórdico antigo). Essa representação tripla é um dos símbolos espacialmente mais restritos na Escandinávia, ao lado da espiral e do quadrifólio. Nas fontes literárias, ele é descrito no *Skáldskaparmál* 17, mas ligado ao deus Thor, entretanto as representações do coração de Hrungnir, nas estelas, não estão ligadas ao culto dele e não estão representadas nos contextos em que é representado a pesca da serpente. De maneira geral, essa figuração estaria ligada ao culto do deus *Óðinn* nas estelas, sendo representada apenas nas estelas onde podemos observar cenas de batalhas ou um contexto de enterramento e chegada ao Valhalla do guerreiro caído. Além disso, não há uma interpretação clara sobre o motivo para representar o coração de Hrungnir nas estelas e outros artefatos, bem como também não temos certeza de que a conexão entre o símbolo e o mito de Hrungnir, estabelecido por Snorri, seja baseada na tradição antiga (GP 390 *Stenkyrka Lillbjärs III*. Interpretation of the Imagery. In: Gotlandic Picture Stones – The online edition).

A parte superior da estela apresenta outras duas figurações triplas, além de uma espiral (no escudo), conforme destacado abaixo:



Figura 54: Detalhe superior (com modificações) da Estela GP 390 Stenkyrka Lillbjärs III

Esta parte da estela corrobora a interpretação de que o motivo do cavaleiro seja a representação de guerreiros caídos sendo recebidos no Valhalla. À frente desta figura, pode-se observar uma figura feminina segurando um chifre, sendo interpretada como a figura de uma *Valkyrja* e, além disso, as figurações triformes acima/à frente do cavaleiro e atrás dele estão relacionadas ao culto odínico. O valknut (circulado em amarelo), aparece em algumas estelas de tipo tardio e geralmente aparece nas estelas onde estão representadas a chegada do guerreiro ao Valhöll, cenas de sacrifícios ou em contextos que demonstram sua associação com a elite social. A etimologia não é clara, mas é geralmente interpretada como o termo nórdico antigo *valknut*, que seria o “nó dos mortos”, sendo uma figuração mais conectada ao culto da referida deidade.

A figura à frente do cavaleiro (circulada em vermelho) é interpretada como sendo a junção de três chifres formando um símbolo triplo semelhante a uma triquetra e como as outras duas figurações aqui discutidas, possuem conexões com a morte e com o culto odínico, tendo em vista que essas figurações aparecem, como dito anteriormente, nas estelas onde estão representados o caminho da vida após a morte (cavaleiro, cenas de batalhas, barco e outros elementos), bem como também as cenas de sacrifícios. Essa figuração tripla,

entrelaçada de três chifres, aparece apenas em um outro monumento pétreo, a Pedra Rúnica de Snoldelev⁵⁴ (DR 248), descoberta em 1775 no Monte Sylshøj, Gadstrup, Zelândia, Dinamarca, em um túmulo funerário. Esta pedra rúnica também possuía a figuração de uma suástica. Assim como Snoldelev, a Lillbjärs é um monumento funerário, que comemora a memória de uma pessoa falecida (Langer; Alves, 2024).

A triquetra e a suástica foram os símbolos com maior distribuição espacial, ambos ocorrendo em praticamente toda a área nórdica, da Europa Oriental às Ilhas Britânicas (Langer; Alves, 2024). A triquetra ocorreu perto de centros de importância cerimonial e religiosa durante a Era Viking, como Lejre (Dinamarca) e Uppsala (Suécia), por exemplo, sendo a ilha Gotland com o maior número e variedade de símbolos. O valknut foi encontrado apenas na região de Vestfold (Noruega), Ribe e Hedeby (Dinamarca), e na ilha de Gotland (Suécia) e Kiev (Ucrânia). A triquetra é um símbolo que remete à ideologia tripartite da elite aristocrática-guerreira na Escandinávia, desde o Período das Migrações e, juntamente com outros símbolos trípticos geométricos encontrados na Era Viking, reúne os principais atributos associados às pretensões de uma descendência divina e como instrumentos de conexão com os mortos e ancestrais, além da própria legitimação da existência do espaço guerreiro nos grandes salões (Langer; Alves, 2024).

O simbolismo do número três, em vários artefatos da cultura material, estariam conectados desde o Período das Migrações até o fim da Era Viking com uma ideologia⁵⁵, um simbolismo tripartite. Essa ideia de uma tripartição, segundo Langer (2024, p. 86), teria sido um complexo ideológico-simbólico que permeou as elites do mundo germânico atestando uma descendência divina da aristocracia guerreira. O número três está associado aos deuses e à sua visibilidade material, atestando a relação dos seus portadores com o divino e a legitimidade do poder. O simbolismo tripartite conectaria diversos aspectos diferentes das elites escandinavas, mas especialmente as ligaria com o deus *Óðinn* (Main, 2020). Na esfera ritual ligada a esses simbolismos, *Óðinn* é a divindade mais proeminente. A espiral, o triskelion e a triquetra têm fortes conexões com elementos funerários na região nórdica. Toda a figuração desta estela aponta para a representação do culto odínico e a crença de uma

⁵⁴ É tradicionalmente datada entre os anos 700 e 900 d.C. A pedra de Snoldelev está atualmente em exposição no salão de pedras rúnicas do Museu Nacional da Dinamarca, em Copenhague.

⁵⁵ O termo é entendido aqui em um sentido sociocultural ou religioso, referindo-se ao conjunto de crenças, ideias e conceitos transculturais (símbolos e estruturas tripartites) que um grupo (a elite escandinava da Idade do Ferro) defendia por várias razões, incluindo identidade social (Main, 2020).

recompensa após uma vida dedicada à marcialidade, sendo, desta forma, uma representação daqueles dedicados a *Óðinn*.

3.5 ESTELA GP0258 (LÄRBRO TÄNGELGÅRDA I)



Figura 55: Estela GP0258 (Lärbro Tängelgård I).

Fonte: <https://gotlandicpicturestones.se/s/index/item/2304>

Estela encontrada na paróquia de Lärbro, em Gotland, e tem pouco menos de 2 metros de altura e sua datação estaria entre 700 e 800 d.C. As imagens desta estela são semelhantes à da estela de *Hamars I* (analisada a seguir), sendo seu padrão de leitura feito da mesma

forma que as outras, sendo um método adotado por maior parte dos estudiosos, que se inicia na base da estela e findando no topo dela. Em sua base, podemos observar um navio, que como já foi explicitado é um motivo recorrente nas estelas e geralmente se encontra na base delas, e nesta, alguns tripulantes estão portando objetos nas mãos, que podem ser interpretados como armas. Ao centro da imagem são observadas duas cenas: na primeira é observado um cavaleiro sendo acompanhado por outros homens portando anéis e à frete dele há provavelmente uma figura feminina.

Na segunda cena há três guerreiros empunhado espadas com a ponta para baixo, em sinal de morte de algum guerreiro, além de um cavalo com oito patas, sendo interpretado como sendo o cavalo de *Óðinn*, Sleipnir, com uma figura acima dele, como se a estivesse carregando. A parte superior da estela traz um conjunto de imagens que podem ter várias interpretações. Observamos algumas figuras humanas portando, o que pode ser interpretado como espadas, novamente a figura do cavalo em cima de uma figura humana, uma figura feminina entre duas figuras que interpretamos como pássaros e três aves. Podemos interpretar esta estela como predominantemente ligada aos exercícios da guerra e principalmente ao domínio sagrado de uma liderança guerreira e sendo possivelmente um guerreiro chegando ao Valhalla após suas incursões guerreiras.

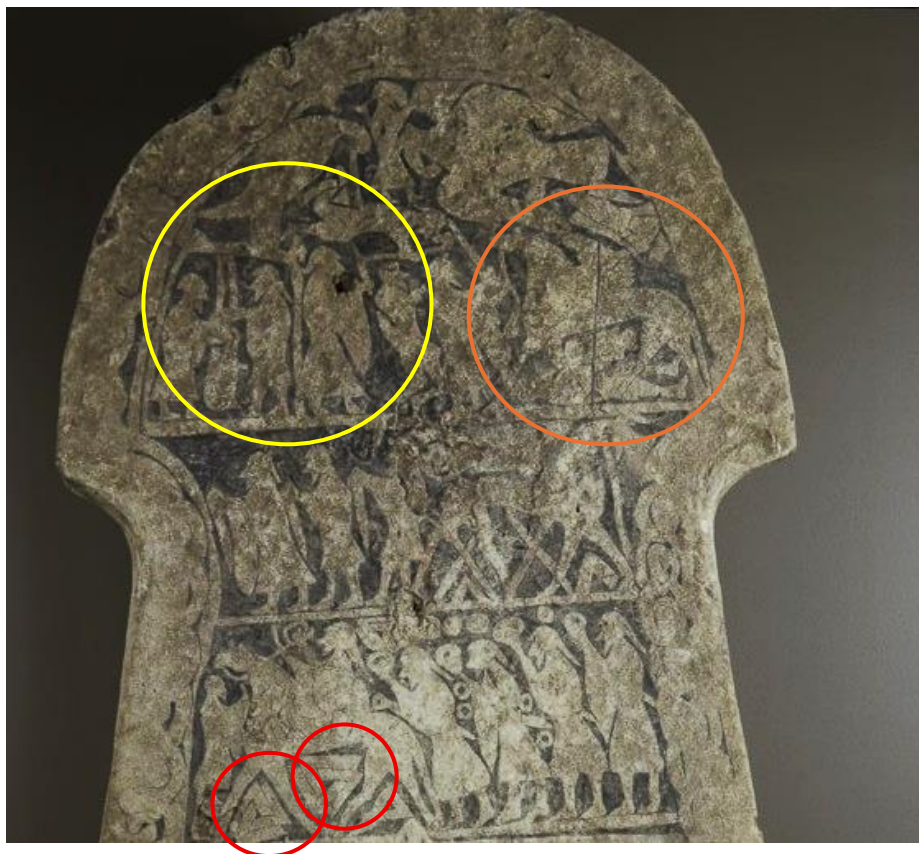


Figura 56: Estela GP0258 (Lärbro Tängelgård I); modificada, detalhe superior

Na cena central, podemos observar quatro figuras masculinas portando anéis em uma espécie de procissão e aqui podemos fazer a conexão dessas figuras com o culto ao deus *Óðinn*. As procissões⁵⁶ eram rituais importantes na religiosidade pública (como dito no capítulo 1, as religiões tinham aspectos públicos e privados), mas não eram centrais na vida religiosa como os sacrifícios. Nos textos escandinavos não temos muitas descrições, porém, uma é descrita em *Germânia*, de Tácito. Segundo Langer (2023, p. 148), a maior função delas era a hierofania, conectando o mundo sagrado com o público, criando uma experiência coletiva. Assim, as procissões surgiam em vários tipos de rituais, entretanto, eram mais comuns nos rituais cíclicos, sendo eles, os ritos de passagem dos reis, coroação e funeral, como o visto nesta estela.

⁵⁶ Segundo as pesquisas havia dois tipos de básicos de procissões, sendo elas, circulatorias, feitas de um lugar para outro, com predominância de tipos hierofânicos conectados com questões de fertilidade e altamente e altamente hierarquizados, e as procissões lineares, onde havia a predominância de funções hierofânicas relacionadas com ritos fúnebres. A maioria desse tipo consiste no transporte do corpo para o túmulo (Langer, 2023, p.148).

Tendo em vista que o anel é um dos atributos mais antigos relacionados ao deus *Óðinn*, podemos ligar as figuras portando os anéis ao culto dessa divindade. Na Edda em Prosa e Poética é mencionado que o anão *Brokkr* confeccionou diversos tesouros maravilhosos para os deuses, entre eles o anel *Draupnir* (gotejante) para *Óðinn*, e dele vertiam a cada nove noites, oito novos anéis com o mesmo peso que ele. Segundo Miranda (2015, p. 35) a propriedade do deus sobre esse objeto está amplamente ligada aos exercícios de guerra, principalmente ao domínio sagrado da liderança guerreira. Nesse sentido, o anel pode representar o patrocínio da dominação poética, que é um domínio odínico, o financiamento de expedições guerreiras e presentes para outras chefias guerreiras. O anel aparece também no *Gylfaginning*, quando *Óðinn* o deposita na pira funerária do deus Baldr, reforçando sua preciosidade.



Figura 57: *Lärbro Tängelgård I*, detalhes traçados na foto de L. Eshleman.
Fonte: Oehrl; Fergusson, 2022, p.210

Além desse aspecto, dois símbolos, que estão ligados ao culto odínico, podem ser observados na cena: a presença de dois valknut (circulados em vermelho, figura 56). Tanto o valknut quanto a triquetra com pontas são originários da região saxônica, do século VII d.C., mas receberam novos significados em um contexto “pagão” pelos escandinavos, essa conotação “pagã” especial, pode indicar, no caso do valknut, que ele não foi totalmente hibridizado ou assimilado pela nova religião na Escandinávia, mesmo que tenha vindo da área

saxônica (Langer; Alves, 2024). Anteriormente, grande parte dos pesquisadores consideravam que a descrição em *Skáldskaparmál* 7, fosse do valknut, o que significava que este símbolo seria o único com uma indicação nas fontes literárias, sendo essa atrelada à esse símbolo, pela figuração do simbolismo do número três, porém, ainda que o valknut seja objetivamente relacionado ao número três, por ser dois triângulos entrelaçados, morfologicamente, segundo Langer; Alves (2024), o valknut não possui três pontas externas, mas sim seis, e se levarmos em consideração as extremidades internas e externas, ele possui nove pontas. Na Escandinávia, o valknut frequentemente aparece relacionado ao deus *Óðinn* nos mais variados contextos figurativos que indicam uma deidade, dessa forma, nas fontes visuais, o valknut está totalmente subjugado aos domínios de *Óðinn* (Langer, 2015, p. 537), sendo um sinal de poder e magia muito importante no ritual da morte, o que nos leva a inferir que nesta estela, a cena trata-se de uma procissão fúnebre.

Tendo o número nove grande importância na mitologia nórdica, como discutido anteriormente neste trabalho, segundo Gardela (2022), o valknut seria a manifestação mais vívida do motivo do número nove na cultura material da Era Viking, sendo um símbolo esculpido em madeira, metal e pedra, que geralmente assume a forma de três triângulos entrelaçados (totalizando nove pontas triangulares). Ainda segundo ele, as ocorrências do valknut na iconografia da Era Viking, demonstram sua ligação com *Óðinn*, bem como com as ideias de morte, vida após a morte e magia. Dessa forma, as representações dele, nas estelas, vão estar ligadas, fazendo parte das imagens que retratam guerreiros, como as aqui analisadas, e vão estar ligadas a sacrifícios e outros atos rituais, como veremos mais abaixo.

Acima da cena interpretada como sendo uma procissão, temos a representação de três aves, sendo vistas como a representação de águias, sendo um animal muito presente na Mitologia Nórdica, sendo representada no topo da *Yggdrasill* e muito associada ao deus *Óðinn*, principalmente ao mito do roubo do hidromel. Nessa cena a presença da águia pode ser interpretada como a presença de *Óðinn* sob a forma desse animal, haja vista que o deus se transmutou em uma para poder roubar o hidromel da montanha *Hnibjorg*, sendo essa característica relacionada ao seu aspecto xamânico, ou ainda podemos interpretar a figura da águia em conexão com a religiosidade nórdica, onde a *fylgja* de pessoas eram representadas por ela enquanto a alma adotava temporariamente a forma dela o que revelaria a origem nobre da pessoa (Langer, 2023, p. 246). As figurações presentes nela, corroboram a interpretação de que esta estela, está predominantemente ligada aos exercícios da guerra e principalmente ao domínio sagrado de uma liderança guerreira.

3.6 ESTELA GP 253 LÄRBRO STOLA HAMMARS I



Figura 58: GP 253 Lärbro Stora Hammars I, Paróquia de Lärbro, Suécia, (700-1000 d.C.).

Fonte: <https://www.gotlandicpicturestones.se/s/index/item/2299>

Feita de calcário, é datada entre 700-1000 d.C., sendo uma estela do tipo C/D (segundo a classificação de Lindqvist), é uma das estelas mais altas catalogadas possuindo mais de 3 metros de altura. Não possui inscrições rúnicas, apenas figurações imagéticas. A estela foi encontrada em “*Hammarsäng*” em Lärbro, em 1905, e trazida para Bunge em 1923, onde está exposta no Museu de Bunge à céu aberto. Ela fazia parte de um grande conjunto de monumentos antigos chamado ‘*Daggängsmonumentet*’, que inclui várias pedras ilustradas. O local onde foi encontrada era composto de três grandes marcos de pedras (sobre túmulos) e cinco pedras altas, aqui é importante destacar que as estelas estavam sobre ou ao lado dos marcos. Nestes marcos foram encontradas grandes quantidades de ossos de animais queimados e não queimados, cinzas, carvão e outros pequenos achados, como uma pedra de amolar e uma ponta de flecha, porém, nenhum indício de sepultamento foi documentado. Alguns pesquisadores defendem a ideia de que os ossos de animais encontrados podem ter sido parte de sacrifícios feitos no local (Oehrl; Helmbrecht).



Figura 59:GP 253 Lärbro Stora Hammars I, Paróquia de Lärbro, Suécia, (700-1000 d.C.); modificado, detalhe inferior

Importante frisar que os detalhes que podemos observar são visíveis graças ao trabalho de pintura de Lindqvist, ainda que muitos outros detalhes tenham sido perdidos no processo feito por ele. Ainda seguindo a análise proposta por Langer (2015), a primeira parte observada é o barco. Diferentemente das outras estelas aqui analisadas, esta possui divisões claras em quadrantes das cenas retratadas. O que nos leva a uma interpretação ‘em ordem’ do que foi retratado, ou seja, começo, meio e fim. Assim como a *Lillbjärs III*, a configuração das ondas também tem terminações triangulares, porém, aqui, o barco possui mais tripulantes e podemos discernir a representação dos escudos no barco. Esta cena é interpretada como a cena de uma incursão guerreira, porém, não é descartado que o barco seja um meio de transporte para o outro mundo como representado na *Lillbjärs III*. Acima do barco, seguindo a ordem de análise, são observados dois painéis na parte central da estela, em destaque na imagem abaixo:



Figura 60: GP 253 Lärbro Stora Hammars I, Paróquia de Lärbro, Suécia, (700-1000 d.C.); modificado, detalhe central.

Cinco cenas, colocadas uma sobre a outra, na *Stora Hammars I* foram identificadas como uma sequência narrativa retratando a lenda de Hild e a Batalha Eterna. Nessa interpretação, a própria Hild aparece (no quarto registro) entre duas forças armadas, uma delas chegando de navio. Alternativamente, essa figura feminina foi identificada como Freyja, a deusa que, de acordo com um verso do poema pagão *Gríminismál*, tinha o direito de escolher “metade dos mortos”, cabendo apenas “a outra metade” a *Óðinn*. Podemos interpretar que diversas cenas dessa estela estão ligadas ao deus *Óðinn*, e ligadas também aos exercícios de guerra e principalmente ao domínio sagrado da liderança guerreira.

A parte central da estela, em destaque acima, traz alguns elementos que ligam a cena desenvolvida ao culto do deus *Óðinn*. A representação da lança (circulada em vermelho, figura 60) indica uma possível consagração do exército inimigo a *Óðinn*, seria uma representação visual do ritual de lançar uma lança sobre os inimigos como forma de obter vitória, dessa forma, seria esperado que o deus ajudasse seus guerreiros dedicados a alcançar a vitória. A lança é o principal símbolo marcial e religioso da deidade e está relacionada ao deus celeste e da guerra nórdico desde a Idade do Bronze. Acima dos três guerreiros, à direita, há uma figura com três pontas (circulada em amarelo, figura 60), provavelmente um triskelion. Tanto triskelions quanto suásticas ocorrem no mundo euroasiático desde a Idade do Bronze e na região escandinava possuem originalmente conexão com a sazonalidade da vida, as divindades do céu e o culto ao Sol (Langer, 2020, p.519). Alguns triskelions são mais complexos, mas indubitavelmente todos são relacionados ao culto do deus *Óðinn*.

Logo abaixo desta cena, temos a representação do que pode ser interpretado como um cortejo fúnebre, em certa medida diferente, porém, parecido com o que ocorre na *Lärbro Tängelgård I*. Nesta, a figura do guerreiro se encontra embaixo do cavalo (circulado em laranja, figura 60), denotando um guerreiro caído. Acima do cavalo, podemos observar a figura de uma ave (circulado em verde, figura 60), geralmente interpretada como sendo a representação de uma águia e desta forma, seria a presença do deus *Óðinn* sob a forma de águia, possivelmente para acompanhar o guerreiro escolhido até o Valhalla.



Figura 61:GP 253 Lärbro Stora Hammars I, Paróquia de Lärbro, Suécia, (700-1000 d.C.); modificado, detalhe superior

Nesta parte superior, há dois painéis com melhor visibilidade e o do topo com apenas três pessoas visíveis. Essa parte, geralmente é interpretada como sendo a representação de uma pessoa sentada, uma figura a sua frente portando uma arma e uma figura atrás da pessoa sentada. Essa cena pode fazer referência a um juramento, e nesse caso, o juramento do guerreiro caído a *Óðinn*, e nesse sentido, podemos ver uma referência dessa cena de juramento na estela de *Sanda Kyrka I* (G181). Logo abaixo, há a figura do cavalo, provavelmente amarrado, e à frente dele há duas espadas com as pontas para baixo, em denotação de que seu dono está morto. À frente delas, há duas figuras e outros elementos que não podem ser discernidos.

Abaixo desses dois painéis há a cena do que é interpretado como sendo a cena de um sacrifício, sendo este painel o de maior interesse por parte das pesquisas feitas que envolveram essa estela. Neste painel, temos a presença de quatro guerreiros à direita, à frente deles há uma representação do que entendemos ser uma águia e à frente dela, há a cena do sacrifício (circulado em rosa, figura 61), também com a presença de uma águia acima dessa cena, que provavelmente seria a representação da águia de sangue. O *blóðörn* (Águia de

sangue) é um ritual bastante conhecido ao se tratar de escandinavos, a difusão se deve à presença desse rito em filmes e séries que são conteúdos bastante consumidos pelo público em geral. O ritual consiste em abrir a costela das vítimas, extraíndo os pulmões e abrindo-os em forma de asas (Langer, 2015, p. 22). O ritual é descrito em várias fontes e é percebido também como um método de tortura ou execução. Mesmo sendo bastante conhecido é um tema muito polêmico nos estudos, no que tange a sua existência e sua finalidade.

Alguns defendem sua existência histórica e poderia ter uma relação com os sacrifícios feitos para *Óðinn*, mas a prática teria perdido seu caráter religioso com a inserção do Cristianismo na Escandinávia, outros sugerem que o tema seja uma construção e invenção literária, com o intuito de reforçar a imagem pejorativa em relação aos nórdicos durante a Era Viking, nesse caso, sem qualquer ritualística para a prática e por fim alguns outros autores defendem que os próprios poetas do período não souberam interpretar bem as informações históricas e perpetuaram fantasias sobre o ritual e outra parcela defende a ligação direta do ritual com as divindades da guerra, tendo algumas evocações em gravuras da Idade do Bronze escandinavas. Segundo Langer (2023, p.178), estudos recentes validam a antiga existência desse ritual, sendo eles baseados em evidências arqueológicas de imolações na Escandinávia pré-cristã e em estudos baseados em abordagens interdisciplinares.

Nos estudos baseados em evidências arqueológicas, houve uma reavaliação das fontes secundárias e os baseados em pesquisas interdisciplinares, chegaram à conclusão de que em termos físicos, o *blóðörn* seria possível. As fontes literárias apontam que as vítimas escolhidas para a prática do *blóðörn*, eram retiradas das camadas mais altas, inclusive reis, nesse caso, possivelmente o antigo rei seria uma oferenda sacrificial e um presente para *Óðinn*, legitimando seu papel e garantindo os aspectos simbólicos da guerra (Langer, 2023, p.178). Os rituais funerários fornecerem, dessa forma, um rico material arqueológico e por serem expressões de atividades ligadas à guerra, comércio, caça, atrações pessoais etc., funcionam, segundo Langer (2017, p. 595), como elemento de identidade social em uma rede de relações híbridas.

Ainda nesta cena, temos a presença de um valknut (circulado em azul, figura 61). Os símbolos encontrados nas fontes visuais são divididos de forma morfológica em solares (espiral, triskelion, suástica) e relacionados à forma de nós (triquetra, quadrefoil e valknut). A suástica, a triquetra, a espiral e o triskelion existem desde o período das migrações, sendo o valknut quase exclusivo da área da Escandinávia durante a Era Viking, especialmente na ilha de Gotland (Langer, 2023, p. 256). A triquetra e a suástica foram os símbolos com maior

distribuição espacial, ambos ocorrendo em praticamente toda a área das Escandinávia, sendo a ilha de Gotland com o maior número e variedade de símbolos, embora esteja ausente nesta área a suástica. Nesta cena, o valknut está representado em um contexto completamente “pagão” e relacionado diretamente ao deus *Óðinn*. Nesse sentido, o valknut estaria totalmente subjugado aos domínios do deus *Óðinn*, como dito anteriormente na *Lärbro Tängelgård* I e na *Lillbjärs III*, sendo, dessa forma, um sinal de poder e magia muito importante no ritual da morte.

Além da cena de um sacrifício, há também a representação de um homem sendo enforcado na árvore (circulado em amarelo, figura 61), à esquerda, nesse sentido, o caráter sagrado da cena seria indicado pelos triângulos entrelaçados (valknut) e pelos numerosos pássaros. Dessa forma, tal como a *Lärbro Tängelgård* I, esta estela representaria diversos aspectos do culto odínico, bem como a ideia de uma recompensa marcial, ao chegar ao Valhalla, e nesse ponto, o grande navio que aparece em muitas estelas, está conectado à ideia de viagem ao além e seria o transporte a usado para uma parte do caminho.

CAPÍTULO 4- MONUMENTOS: AS PEDRAS RÚNICAS

Existem mais de 6.000 inscrições rúnicas na Escandinávia, e metade delas estão em monumentos de pedra e o restante em objetos de madeira, metal e ossos. A escrita não era conhecida e era empregada apenas por pessoas de alto status social, como veremos neste capítulo. O costume de erigir e entalhar pedras rúnicas começa no Período da Migrações, mas tem seu auge do final do século X ao início do XII. As inscrições nesses monumentos são geralmente claras e factuais e bastante similares entre si no que diz respeito à linguagem, fórmulas e conteúdo. As pedras contêm inscrições no *futhark*, em sua maioria no novo *futhark*, sendo sua maioria, do século X e XI erigidas para pessoas mortas. Praticamente todas as inscrições iniciam-se com uma fórmula memorial contendo quem erigiu e em memória de quem foi erigida. Dessa forma, as pedras rúnicas tinham três funções: em primeiro lugar, elas homenageavam indivíduos falecidos, mas, diferentemente das lápides posteriores, também eram memoriais aos vivos, os padrinhos, a maioria dos quais eram parentes próximos das pessoas homenageadas além de, também, exibir publicamente a riqueza e o *status* das pessoas em questão.

As pedras rúnicas se constituem tanto de fonte escrita quanto de fonte visual, no que se refere ao nível da escrita, apesar de seus textos serem curtos, e em geral, de caráter memorialista ou de epitáfio, consiste em elementos singulares que permitem conhecer alguns aspectos históricos da Era Viking e de um pequeno período posterior. A nível visual, possui diversos símbolos e imagens que nos permitem analisar elementos religiosos e de crença presentes nelas. Pretendemos neste capítulo, analisar as pedras rúnicas como relações materiais entre o politeísmo tardio e um cristianismo que estava entrando na Escandinávia, tendo em vista que elas têm sido usadas em estudos de religião, se concentrando no uso feito da iconografia. As pedras rúnicas, aqui preteridas para a análise, possuem imagens de guerreiros a cavalos e portando armamentos e a pé, também portando armamentos. Além das runas⁵⁷, elas possuem outras figurações e símbolos que nos ajudam a compreender ou estabelecer uma ligação delas com o culto odínico.

⁵⁷ As runas não são signos mágicos em si, elas são uma forma de escrita que serviam tanto para fins utilitários quanto para intenções mágicas, porém também não são meramente letras como no sentido moderno, tendo cada uma um nome em particular e uma função dentro do contexto mágico (Langer, 2023, p. 222).

As runas dinamarquesas e escandinavas têm sido utilizadas em estudos religiosos, por exemplo, e em outras áreas, os interesses dizem respeito à história política, com foco, por exemplo, no controle da terra ou na organização social, como títulos militares. Segundo Lund (2020), as runas cristãs dos séculos XI e XII de Södermanland e Uppland foram estudadas intensivamente, possivelmente devido à sua elaborada iconografia. Entretanto, as runas cristãs do século XI, da atual Dinamarca e da Escânia, na Suécia, estão entre as menos estudadas. Uma possível razão para isso é a falta de iconografia neste grupo de pedras, visto que, conseqüentemente, elas não podem ser usadas em análises da sociedade da Era Viking, nem como exemplos da arte cristã primitiva (Lund, 2020).

4.1 PEDRAS RÚNICAS: CONTEXTO HISTÓRICO, CRONOLOGIA E DISTRIBUIÇÃO

O estudo das inscrições rúnicas, se inicia no século XVII, com pesquisas que buscavam catalogar as inscrições feitas em cada localidade e posteriormente, já no final do século XIX, pesquisadores especializados em filologia, consolidaram os estudos rúnicos estabelecendo alicerces para pesquisas posteriores. Essas pesquisas trabalhavam aspectos focais de acordo com o interesse de cada pesquisador sem grandes comparações entre todo o *corpus*. Nos estudos modernos, as inscrições rúnicas são estudadas por, entre outros, arqueólogos, geógrafos culturais, historiadores da arte e da religião e, sobretudo, por linguistas (Sawyer, 2000). Duas explicações para a repentina proliferação de pedras rúnicas têm sido amplamente aceitas, sendo elas a atividade viking ou mudança religiosa.

A atividade viking é uma possível explicação para as pedras erguidas em homenagem a homens que morreram no exterior, mas, como essas pedras representam apenas uma pequena minoria das comemorações, não podem explicar o método. Segundo Sawyer (2020), a construção das pedras rúnicas é comumente associada a viagens ou expedições comerciais, em face das inscrições relacionadas a tais atividades tendem a atrair mais atenção tanto em estudos especializados quanto em trabalhos gerais sobre o período, porém, a maioria das pedras foi erguida em memória de pessoas que viveram, trabalharam e morreram em seu país. Dessa forma, para ele, o processo de cristianização parece ser um fator mais determinante para a disseminação das pedras rúnicas, já que elas refletem a transição dos costumes funerários pagãos para os cristãos.

Os rituais associados ao sepultamento não são apenas em homenagem aos mortos, mas também um meio de demonstrar a riqueza e o status dos sobreviventes. Este fato pode ser comprovado, na riqueza dos objetos achados juntos aos corpos, nos casos de inumação e na construção das pedras rúnicas, nos casos dos monumentos, por exemplo. Segundo Sawyer (2000) nesse período de transição, os novos costumes cristãos e o enterro simples foram percebidos como uma enorme ruptura com os antigos rituais, e antes que igrejas e cemitérios se tornassem os locais naturais para memoriais, runas ostensivas em locais públicos eram uma forma de exibir *status* e riqueza. Ainda segundo ele, a distribuição e as características regionais das inscrições rúnicas podem refletir esse processo de conversão. Algumas foram erguidas durante um curto período (grande parte delas nas décadas anteriores e posteriores ao ano 1000), com números aproximados entre inscrições pagãs e cristãs⁵⁸.

Ainda que a construção das pedras rúnicas fosse feita para suprir as necessidades religiosas e sociais em um período de transição, o hábito e a mudança dos costumes funerários tradicionais, não explicam, como um todo, a origem e a forma de distribuição das pedras, pois há regiões que possuem muitos monumentos rúnicos, enquanto outras localidades nas quais eles são escassos ou totalmente ausentes. Dessa forma, a distribuição pode sugerir que em algumas localidades não houve necessidade delas ou ainda as intenções pretendidas com as inscrições foram supridas de outra forma.

Mais de 3.000 pedras rúnicas são conhecidas na Escandinávia, e a maioria delas foi feita nos séculos X e XI. Elas possuem diferentes tamanhos, formas e desenhos, mas o conteúdo das inscrições é muito uniforme, e em todos os lugares a língua é o escandinavo antigo (Sawyer, 2000). A maioria dessas “pedras rúnicas da Era Viking tardia”⁵⁹ eram verticais, mas algumas são placas horizontais que cobriam sepulturas e são chamadas de “pedras reclinadas”. A maior parte dessas pedras rúnicas foram erguidas em Uppland, Suécia. O auge de construção delas varia de acordo com as localidades, além disso, há também variações regionais e cronológicas dos tipos, por exemplo, as pedras dinamarquesas e norueguesas em grande parte não possuem ornamentos apenas inscrições em fileiras e são datadas de antes das encontradas no leste da Suécia, que possuem inscrições dentro do corpo

⁵⁸ Para Sawyer (2000), as inscrições pagãs podem ter sido feitas como protestos políticos e religiosos durante a imposição da nova fé feita pelos reis locais.

⁵⁹ Datação cronológica dada pelo autor.

de serpentes⁶⁰ além de outros tipos de decoração. Segundo Sawyer (2000), a homenagem aos mortos feitas em pedras rúnicas, era mais comum no leste da Suécia, onde mais de 1300 pedras rúnicas foram encontradas.

O início da distribuição das pedras começa ainda no século IV d.C., com inscrições rúnicas pertencentes a série de runas de 24 caracteres (*futhark antigo*)⁶¹, porém, poucas inscrições desse período são conhecidas pela dificuldade de leitura e entendimento do conteúdo. A distribuição das pedras nos permite observar as mudanças que ocorreram na língua, pois, em algumas localidades, como na Dinamarca, por exemplo, pode-se notar a ausência do *futhark antigo*, além de uma mudança na forma de escrita das runas⁶². Sawyer em seu trabalho “The Viking-age rune-stones: custom and commemoration in early medieval Scandinavia” de 2000, traz uma excelente tabela de distribuição das pedras rúnicas (no apêndice 1, p. 167). O auge do erguimento das pedras se deu por volta de 950 d.C., em localidades como, Dinamarca, Noruega e sul da Suécia. Esse costume durou cerca de 80 anos enquanto em outras localidades o costume vai durar até o início do século XII.

Segundo Sawyer (2000), há uma uniformidade nas inscrições das pedras tardias da Era Viking, o que permite dizer que o ato de erguer essas pedras era um costume. Ainda segundo ele, as fórmulas de escrita são semelhantes, havendo poucas exceções, com a frase básica “fulano ergueu esta pedra em memória de sicrano”, onde a maioria especifica o parentesco entre o padrinho⁶³ e o falecido e, além disso, possuem alguns detalhes que fornecem o título⁶⁴ do falecido ou outras informações familiares. Importante explicitar que, de forma majoritária, as pedras rúnicas foram erguidas para homenagear homens⁶⁵, apenas poucas fazem menções a mulheres e quando as fazem são de forma posterior aos homens. Para Andrén (2013), pode ter existido maneiras específicas de lembrar, baseadas em gênero, na Era Viking.

⁶⁰ Em português há um excelente trabalho que trata do simbolismo das serpentes nas pedras rúnicas: A guardiã dos mortos: um estudo do simbolismo religioso da serpente em monumentos da Era Viking (sécs. VIII-XI), de Leandro Vilar Oliveira de 2020.

⁶¹ Segundo Sawyer (2000), a escrita era empregada em toda a região germânica.

⁶² As runas teriam sido simplificadas e reduzidas de 24 para 16, além de uma mudança na forma de escrita, resultando em runas de “galho longo” e “galho curto”.

⁶³ A figura do padrinho seria o patrocinador financeiro da construção da estela e ele teria parentesco com o homenageado.

⁶⁴ Há principalmente os termos, “thegn”, “dreng”. A significação desses termos gerou bastante debate, mas sem um consenso sobre ele.

⁶⁵ 92,3% de todas as pedras foram erguidas exclusivamente em memória de homens, 4,2% exclusivamente em memória de mulheres e quase 3,5% em memória de homens e mulheres (Sawyer, 2000).

A distribuição das pedras rúnicas, como dito anteriormente, não se dá de forma uniforme e acabamos vendo que algumas localidades possuem mais exemplares que outras, por exemplo, Uppland concentra quase metade das pedras suecas, enquanto a outra metade está nas províncias de Södermanland, Östergötland, Västergötland e Småland. Importante frisar que as letras que iniciam a classificação das pedras derivam geralmente da primeira e da segunda letra da localidade onde foram encontradas. Sawyer (2000) atenta para o fato de a distribuição original das pedras ser semelhante à atual, fato este corroborado pelo fato de novas descobertas acontecerem quase sempre em locais que já possuíam esses monumentos anteriormente. Ele aponta ainda o fato de que a distribuição atual pode refletir a distribuição que ocorreu nos séculos X e XI, porém, isso não exclui a retirada das pedras de seus locais originais para que fossem levadas até outros lugares para a construção de igrejas, por exemplo. Grande parte das pedras estão nas estruturas de igrejas (como mostrado na imagem abaixo) ou em cemitérios, porém, a utilização delas nessas localidades não se dava pela escassez de materiais para construção, mas sim por razões simbólicas⁶⁶.

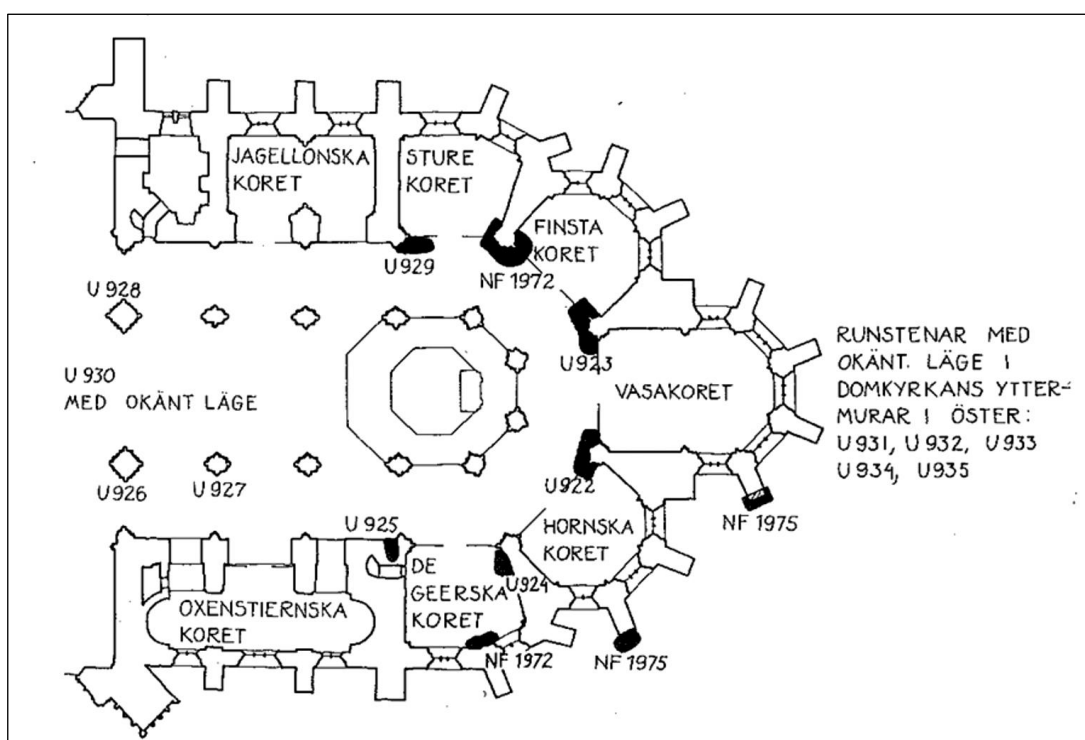


Figura 62: Planta de pedras rúnicas colocadas como fundamentos para os pilares do presbitério da catedral gótica em Uppsala.

Fonte: Andrén, 2013, p.276.

⁶⁶ Os pesquisadores divergem quanto à essas razões, alguns defendem que elas ficavam originalmente nos locais onde as igrejas foram construídas, enquanto outros defendem que esta poderia ser uma forma de homenagem aos primeiros convertidos à nova fé e que desempenharam um papel importante no processo de cristianização.

Poucas inscrições podem ser datadas historicamente, e mesmo assim apenas aproximadamente, entretanto, as inscrições que são historicamente datadas podem conter informações que as conectam a outras, de modo que uma cronologia relativa é possível para muitas outras. Em alguns casos, o nome do escritor rúnico pode servir como um elo, em outros casos, um elo é fornecido por referências a eventos ou pessoas comuns a duas ou mais pedras (Sawyer, 2000). De uma forma geral, a maioria das inscrições é datada tendo como base a tipologia e para isso, o pesquisador deve olhar para as características do conteúdo (do texto e do ornamento), da linguagem e do desenho da inscrição (em fileiras, faixas ou serpentes). Quanto ao conteúdo, não é possível datar pedras rúnicas por características cristãs ou pagãs, pois muitos monumentos não possuem nenhuma das características.

A cronologia das pedras rúnicas ainda gera debates entre os pesquisadores, dentre as criadas, podemos destacar as que usaram a língua e a ortografia como guias, porém, se firmaram de forma confiável, há ainda as que se baseiam nas variações regionais e nas formas estilísticas que podem ser discernidas (forma e ornamento). Além dessas, a cronologia criada pela arqueóloga Anne-Söfie Gräslund⁶⁷, que se concentrou na análise estilística das serpentes (criando 5 perfis) é utilizada por alguns pesquisadores como datação. Abaixo a cronologia criada por ela.

⁶⁷ Na datação proposta por ela, em perfis, o perfil 1 e 2 estão intimamente ligados ao estilo Ringerike e os perfis 3, 4 e 5 estão intimamente ligados ao estilo Urnes (ambos os estilos foram tratados na introdução).

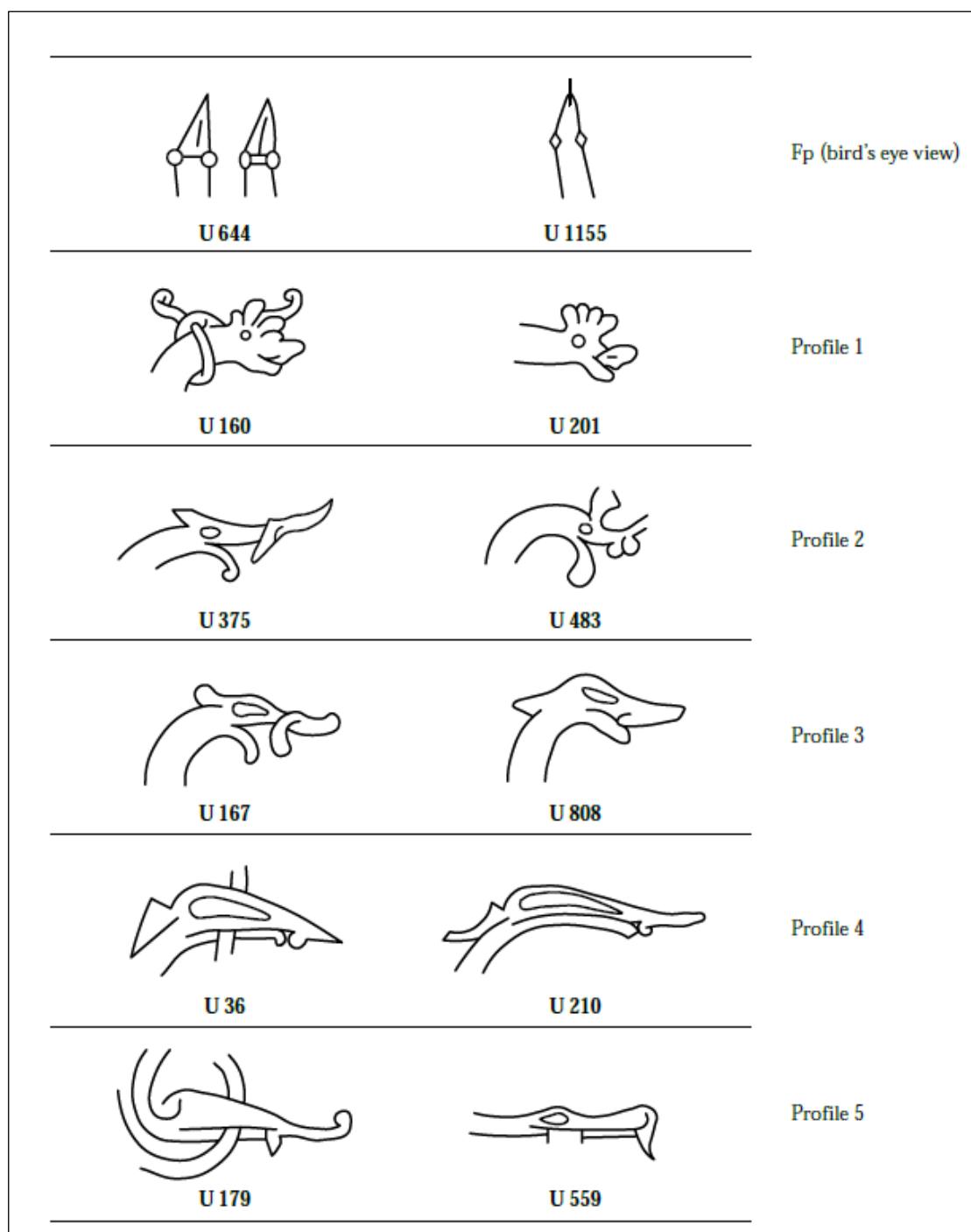


Figura 63: Perfis de serpentes de Anne-Söfie Gräslund.

Fonte: Sawyer, 2000, p.33

4.2 PEDRAS RÚNICAS: QUESTÕES DE ANÁLISE

Segundo Lund (2020), erguer as pedras era um ato de comemoração e a forma como as inscrições foram feitas podem fornecer critérios de categorização. Como a inscrição

normalmente inclui o nome do falecido e de quem a ergueu, as inscrições nas pedras podem fornecer as maneiras pelas quais vivos e falecidos eram categorizados e localizados espacialmente, dessa forma, podemos conhecer as tradições das formas como eram escritas antes e após a conversão. A função da construção dessas pedras, geraram alguns debates entre os pesquisadores, levando alguns a tratarem esse ato como um meio de comemoração, outros a tratarem esse ato com uma forma de declarar herança e propriedade e outros as viam como inscrições memoriais. Esta função é muito discutida no que diz respeito aos usos desses materiais nas pesquisas, aqui estamos entendendo-as como um meio de comemoração.

Objetos e estruturas por terem uma durabilidade maior do que os seres humanos, tem um potencial maior de funcionar como parte de processos comemorativos. Artefatos pequenos, monumentos e outros objetos que não circulavam fisicamente têm essa capacidade, nesse sentido, as pedras rúnicas foram criadas como locais de comemoração, na maioria das vezes para os falecidos, mas também tiveram funções sociais adicionais. Elas seriam exemplos do forte foco da Era Viking em se relacionar e revitalizar o passado, quando estas foram criadas já no período de transição para o Cristianismo. Para Lund (2020), as inscrições nas pedras apontam aspectos relacionais, ou seja, as runas presentes poderiam ser entendidas como expressões das relações sociais entre os vivos, os falecidos e os lugares na Escandinávia pagã e cristã.

As inscrições e a localização das pedras rúnicas, indicam que havia uma necessidade de criar memória na Escandinávia da Era Viking. Segundo Andrén (2013):

“A memória desempenhou claramente um papel importante na antiga sociedade escandinava, expressado de forma mais evidente nas aproximadamente 2.300 pedras rúnicas erguidas entre meados do século X e o início do século XII. Todos esses monumentos eram memoriais de uma ou mais pessoas falecidas, frequentemente comemorando seus feitos e formas de morte. Os patrocinadores dos monumentos e suas relações com os mortos são sempre mencionados nos textos rúnicos, e às vezes as relações com outras pessoas também são mencionadas (p. 267).”⁶⁸

Para ele, do ponto de vista arqueológico, as pedras rúnicas mostram claramente que a memória era importante na Escandinávia. Tendo em vista este aspecto, podemos observar que as pedras rúnicas são frequentemente localizadas em relação a cemitérios, e as várias inscrições afirmam que elas foram erguidas com o propósito de homenagear os falecidos e lembrar quem as ergueu. Os atos de erguê-las eram comemorações de relações sociais, em particular, relações sociais entre os vivos e os que morreram. Assim, as pedras rúnicas podem

⁶⁸ Tradução nossa.

ter sido erguidas para criar memória, mas seu resultado foi muito mais amplo, pois não eram meramente ideias mentais, mas objetos materiais que afetavam os humanos que se envolviam com elas (Lund, 2020). A interação entre o observador e as pedras, pode ter variado dependendo se o observador ou leitor da pedra rúnica era alfabetizado ou não, tendo em vista que o processo de leitura das runas também incluía um movimento corporal do leitor, dependendo de onde a inscrição estava na pedra, sendo esse envolvimento também relacionado à sua localização na paisagem.

Os detalhes individuais das inscrições rúnicas são importantes no que tange à interpretação delas. A formulação das inscrições feitas, de forma simples e comum, transmite informações importantes como, por exemplo, a posse em relação à herança e ainda a forma como a inscrição foi feita formulada, podendo mostrar as circunstâncias familiares daqueles que foram homenageados. De uma forma geral, as inscrições rúnicas indicariam os direitos de propriedade por herança. Embora uma análise completa de cada inscrição seja necessária para um melhor conhecimento dos costumes escandinavos de herança, o padrão de patrocínio mostra quem controlava a propriedade, seja herdada ou adquirida de alguma outra forma.

A maioria das inscrições é identificada pelos números atribuídos a elas nas edições padrão (DR, NlyR, SRI⁶⁹), as inscrições não incluídas nessas edições (novos achados e achados perdidos que já foram recuperados), é costume referir-se ao seu número de arquivo ou às publicações em que foram relatadas. Todas as inscrições são identificadas por meio de um número precedido por um código que indica o país ou província de origem. Além dessas identificações, há outras variáveis, nas quais as pedras estão agrupadas, como pelos ornamentos (cruz, arte e figuras), por exemplo. Na presente pesquisa os ornamentos de cruz se mostram importantes por aparecerem nas pedras analisadas. Cruzes cristãs são encontradas em 47% das pedras, sendo mais frequentes em Uppland (59%) e menos frequentemente na Noruega (21%) e Dinamarca (11%). No geral, 10% das pedras (mas nenhuma em Bornholm) apresentam outros tipos de ornamentos pictóricos, por exemplo, navios, máscaras e animais e, às vezes, estes são combinados com uma cruz (Sawyer, 2000). Abaixo as representações dos tipos de cruzes encontradas nas pedras rúnicas:

⁶⁹ DR Danmarks runeindskrifter, ed. L. Jacobsen e E. Moltke, 2 vols. (Copenhagen, 1941-2); NlyR Norges Innskrifter com yngre runer, ed. M. Olsen e A. Liestøl, 5 vols. (Oslo, 1941-60; SRI Sveriges runinskrifter, pub. por Kungliga Vitterhets Historie och Antikvitetsakademien (Estocolmo, 1900-). Novas descobertas suecas e novas interpretações são publicadas anualmente no periódico Fornvännen (Sawyer, 2000).

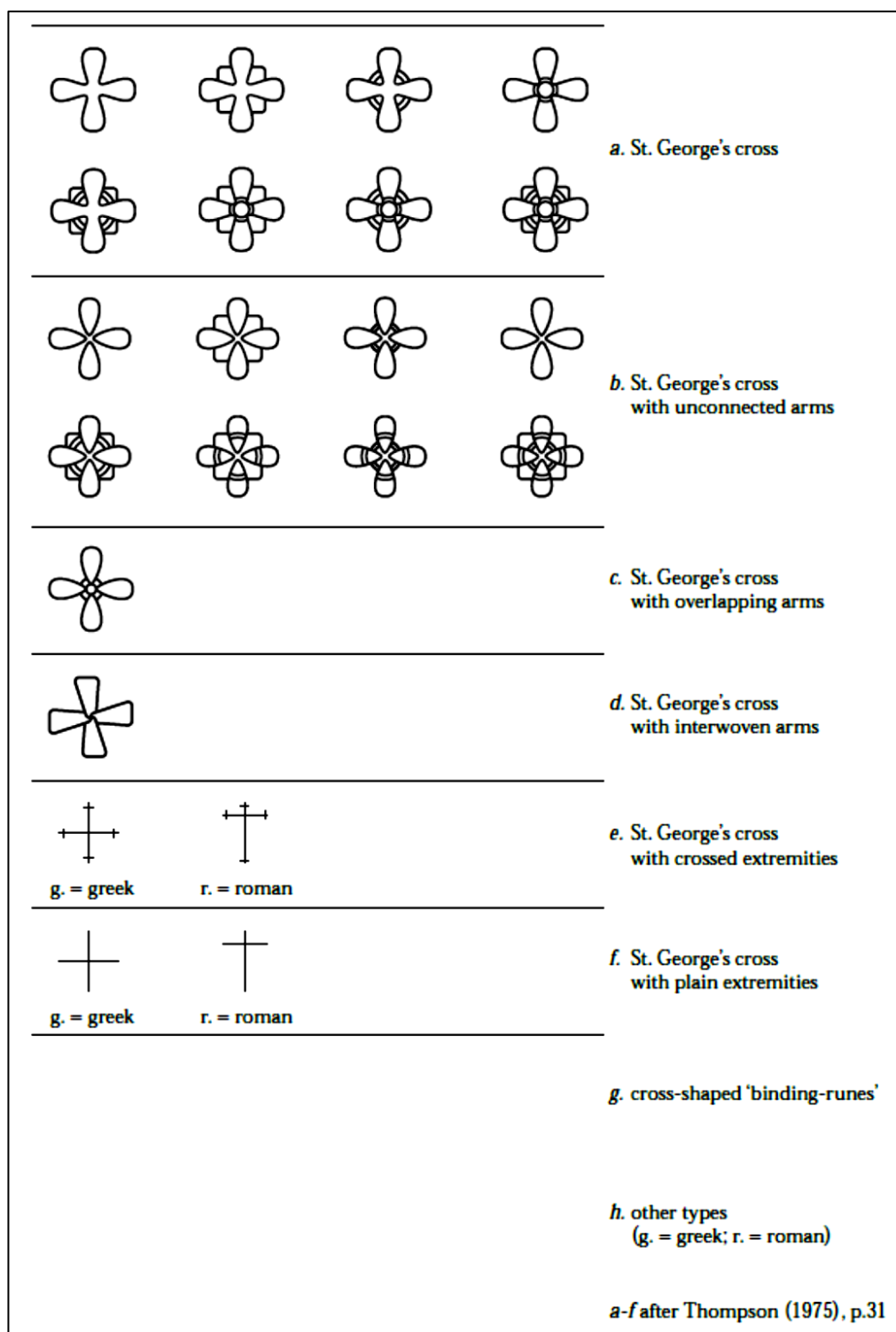


Figura 64: Tipos de cruces.
Fonte Sawyer, 2000, p. 194.

A presença de cruces em algumas pedras rúnicas, demonstra que foram construídas em um período de transição, no qual a nova fé buscava suplantar as tradições antigas, ressignificando alguns motivos pagãos, por exemplo. Embora muitos estudiosos concordem

que a maioria das pedras rúnicas são monumentos cristãos, há divergências sobre o número que pode ser considerado pagão, principalmente devido à interpretação problemática de algumas representações de mitos pagãos e fórmulas aparentemente pagãs. Alguns motivos pagãos foram adotados pelos cristãos e reinterpretados (Sawyer, 2000). Nesse sentido, ainda que a maioria das pedras rúnicas dos séculos X e XI sejam monumentos cristãos, algumas podem ser interpretadas como expressão de crença pagã ou da incerteza (algumas inscrições ilustram a transição do pensamento pagão para o cristão).

5.1 U678 SKOKLOSTER KYRKA



Figura 65: U678 Skokloster kyrka.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2F778154c0-8dd6-44df-a586-6f35a0d343b5>



Figura 66: U678 Skokloster kyrka.
Fonte: <https://digitaltmuseum.se/011013955725/skoklosterstenen-skokloster-socken-uppland-1979>



Figura 67: Esquema completo da U678 Skokloster kyrka mostra ambos os lados.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2Fcf3cb17f-ed49-4ee3-afbd-dab2c206f845>

A U678 *Skokloster kyrka* é uma pedra muito interessante no que diz respeito às figuras que são observadas juntas. Inicialmente teria feito parte da parte interna de uma igreja em Skokloster e posteriormente teria sido movida para um local atrás da igreja. Diferente das outras pedras aqui trabalhadas, esta possui a assinatura de quem esculpiu as runas, o que poderia dar uma datação aproximada dela. Segundo Sawyer (2000), assinaturas são encontradas em 13% das inscrições, sendo mais frequentes em Uppland (18%) e em Södermanland (11%), mas relativamente raramente no restante da Escandinávia. Escultores rúnicos profissionais eram aparentemente mais comuns no final do século XI.

A pedra é decorada em ambos os lados, contendo em um dos lados uma inscrição rúnica, que, diferente das outras presentes nesta pesquisa, não possui a inscrição dentro do que pode ser entendido com uma serpente, ou seja, não está em um “movimento serpentina”, aqui, ela apresenta uma configuração reta e retangular. Em ambos os lados há a figura de um cavaleiro portando uma lança que parece parcialmente aos cavaleiros vistos nas placas de elmo do Período Vendel ou Valsgärde, trabalhadas no capítulo 2. Uma questão levantada em torno dessa pedra, seria se as figuras dos cavaleiros não se encaixariam na produção feita por Fótr, e nesse caso, ele teria reaproveitado a pedra e adicionado as runas, a cruz (do tipo St. George com braços desconectados. Ver figura 64) e o que parece ser um nó ou uma máscara de um homem.

Segundo o Rundata a inscrição seria:

Transliteração do texto

antuitr × auk × kulaifr × auk × kunar × auk × haursi × auk × rulaifr × litu [×]
rai(s)[a] × s(t)[ain × a](t) × þorþ × faþur × sin fotr × hiuk × runaR

Tradução em inglês

Andvéttr and Gulleifr and Gunnarr and Haursi and Hróðleifr had the stone raised in memory of Þórðr, their father. Fótr cut the runes.

Outras pedras rúnicas com uma máscara semelhante acima do motivo de cruz incluem inscrições, estão representadas abaixo (Sö 86 em Åby, Sö 112 em Kolunda, Sö 367 em Släbro e U 1034 em Tensta). Outras inscrições com máscaras faciais incluem DR 62 em Sjelle, DR

81 em Skern, DR 314 em Lund, Vg 106 em Lassegården, Sö 167 em Landshammar, U 508 em Gillberga, U 670 em Rölunda, U 824 em Örsundsbro e U 1150 em Björklinge, e na Pedra Sjellebro.



Figura 68: U1034 Tensta kyrka.

Fonte: <https://pub.raa.se/dokumentation/489c30c1-a43a-4324-8bf2-2d96a6041ab0>



Figura 69: Runsten Sö 112.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2F623b8c8-b69b-4bf7-aa8d-39bb700031a8>



Figura 70: Sö 86.

Fonte: <https://sokisamlingar.sormlandsmuseum.se/objects/c24-363372/>



Figura 71: SLM D1-152 – Runsten i Släbro, Nyköping.

Fonte: <https://sokisamlingar.sormlandsmuseum.se/objects/c24-406749/>

As pedras rúnicas possuem runas em três estilos de arte: Mammen, Ringerike e Urnes (cada design está descrito de forma detalhada na introdução). A U678 Skokloster Kyrka, nas figurações do cavaleiro, apresenta o estilo Urne. Segundo Bertelsen (2014), as imagens nas pedras eram desenhos escandinavos em desenvolvimento contínuo, transmitindo, antes de tudo, o Cristianismo, porém, além de representarem a nova fé, elas também são mecanismos de preservação das tradições antigas, como homenagear o falecido. Na U678, além de ser um homem, podemos inferir que pertencia a elite e muito provavelmente era alguém ligado às atividades guerreiras pela escolha das figuras para a decoração. E se por um lado os escandinavos acreditavam que os guerreiros iriam para o Valhalla, como recompensa por uma vida dedicada à marcialidade, a presença da cruz em algumas pedras, indicava a disseminação da fé cristã na ressurreição e na vida eterna.

Tendo em vista a crença em uma nova fé, podemos observar a presença da cruz (tipos expostos na figura 64). No que tange a elas, o tipo mais comum de cruz em pedras rúnicas ilustradas é a cruz grega, com barras igualmente longas. Em seguida, vem a cruz latina, com uma barra vertical mais longa, cortada acima do ponto médio por uma barra horizontal mais curta. A cruz tau, em forma da letra grega T, também pode ser vista. Segundo Bertelsen (2014), a cruz pode aparecer como uma cruz simples (sem nenhuma elaboração), mas também pode aparecer como uma cruz de serpente (serpente e cruz como sendo um), uma cruz em anel (cruz e círculo/anel juntos), uma cruz da árvore da vida (simbolismo da vegetação e cruz) ou uma cruz em anel da árvore da vida (simbolismo de vegetação, cruz e círculo/anel).

5.2 VG 56 KÄLLBY, KÄLLBYÅS



Figura 72: Vg56 Källby, Källbyås, detalhe da figuração.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2F2f4d3079-aecd-4c0d-a4c0-3a96baa4f542>



Figura 73: Vg56 Källby, Källbyås.

Fonte: Arkivsök: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2F7ee3fb26-6a02-4a6d-9fc0-24c56db70473>

As Pedras Rúnicas de Källby são duas pedras rúnicas memoriais da Era Viking localizadas em Källby, condado de Västergötland, Suécia. A pedra estava originalmente localizada em Skavums e foi movida para sua localização atual, do outro lado da estrada da pedra Vg 55 em 1669. Foi relatada, no século XVII, pelo Antiquário Nacional Hadorph como tendo sido movida da paróquia de Skälvum, vila de Skälvum em Kinnekulle, onde supostamente estava perto da igreja. Na ocasião em que foi movida, foi usada como ponte sobre um riacho local. No Rundata, a Inscrição Rúnica 56 ou Vg56 é inscrita no novo *futhark* esculpido em duas faixas de texto na borda direita da pedra. Feita de arenito, ela possui 3,1 metros de altura e representa uma figura que é interpretada como um homem segurando um bastão ou uma das pontas de um grande cinto. Uma das sugestões de interpretação da figura, seria que ela representaria um homem ou um xamã realizando um ritual. Essa interpretação se baseia principalmente na inscrição rúnica, descrita abaixo, que está contida na pedra:

Transliteração das runas em caracteres latinos:

stur-akR + sati + stin + þasi + (i)ftiR + kaur + faþur + sin

stur-akR + sati + stin + þasi + (i)ftiR + kaur + faþur + sin

Transcrição para o nórdico antigo:

Styr[l]akR/Styr[l]augr satti stæin þannsi æftiR <kaur>, faður sinn.

“Stýrjaki (?) setti stein þenna eptir “<kaur>, fôður sinn.

Tradução em inglês:

Styrlakr/Styrlaugr placed this stone in memory of <kaur>, his father.

Styrlakr/Styrlaugr colocou esta pedra em memória de <kaur>, seu pai.

Segundo o texto rúnico, a pedra foi erguida por um homem chamado *Styrlakr* ou *Styrlaugr* em memória de seu pai, que se chamava *Kaur* ou *Kar*. Esse sufixo geralmente é

combinado ao nome de *Óðinn* em algumas inscrições, formando *Odinkar*, e aparece em uma possível referência a um iniciado no culto odínico, nos nomes das inscrições em DR 4 em Hedeby, DR 81 em Skjern, DR 133 em Skivum e DR 239 em Gørlev. O texto em Vg 73, em Synnerby, menciona um homem chamado *Kar*, cujo pai tem um nome que significa que ele pode ter sido um sacerdote ou chefe com deveres religiosos.

Segundo Nordgren (2004), existem quatro pedras rúnicas na Dinamarca onde o nome *udinkår* ou *odinkåur* é mencionado, há também uma na Suécia e uma na Noruega. O nome é lido na tradução, letra por letra, *Opinkar* ou *Opinkaur*, que traduzido para a linguagem moderna, o nome soa *Odinkar*⁷⁰. A combinação entre nomes masculinos e femininos com nomes de divindades seria bastante comum, mas não no que diz respeito a *Óðinn*. Nesse sentido, as pessoas que usariam essa combinação teriam uma ascendência real ou teriam uma alta posição social. De maneira geral, a utilização dessa combinação fortalece ainda mais a premissa de que o culto odínico estava ligado às elites sociais. Sem dúvidas *Opin-* é *Óðinn*, porém, o que —*kaur* ou—*kar* significaria foi questionado pelos pesquisadores. A palavra *kaur/kar* significa, ‘mecha de cabelo’, ‘cabelo cacheado’ e geralmente pode ser traduzida como ‘a pessoa com o cabelo longo e cacheado sendo iniciada/consagrada ao deus’. Quando combinado com o nome do deus, significaria ‘o homem com o cabelo-*Óðinn*’ (Nordgren, 2004).

Em outras pedras, sempre que *Odinkar* ou *kaur* é mencionado, ela está relacionada a homens que faziam parte da elite, além de estarem ligadas a rituais de iniciação, ainda que, em algumas, o nome venha acompanhado de uma inscrição mágica para proteção⁷¹. Outra pedra rúnica, VG 73, na paróquia de Synnerby, em Västergötland, a uma curta distância de Källby, possui outra inscrição com o termo *KarR* e uma referência ao termo *Kari* (inscrição abaixo). O nome masculino *KarR* não é tão comum quanto a forma fraca correspondente *Kari*, que parece ter tido uma disseminação maior na Islândia.

Inscrição pedra rúnica VG 73

VG 73 × *karR* × *auk* × *kali* × *reistu* × *stin* × *þensi* × *eftiR* × *ueurþ* : *faþur* ×

sin * *muk* * *uþan* * *þekn* *

⁷⁰ A menção mais antiga a essa combinação data de 943 d.C. em conexão com a cristianização na Dinamarca (Nordgren, 2004).

⁷¹ A pedra de Gørlev, possui a inscrição junto a uma fórmula mágica de proteção.

VG 73 “Kárr ok “Kali reistu stein þenna eptir “Véurð, fôður sinn, mjôk góðan þegn.

Karr and Kali rose this stone after Véurð, their father, a very good tegn.

Kárr, seria o adjetivo ‘cabelo cacheado’, já o nome *Véurðr* não é conhecido anteriormente, mas tanto a primeira quanto a segunda parte, são elementos de nomes conhecidos. *Vé*...e *urðr*; o nome pode ser originalmente um apelativo entendido como ‘guardião do lugar sagrado’. As inscrições, segundo Nordgren (2004), indicam que o nome *Kaur* e suas variantes podem estar conectadas com a consagração ou iniciação a uma divindade, provavelmente e principalmente o deus *Óðinn*. Ainda segundo ele, não era necessário ser um guerreiro, mas o homenageado também poderia ser sacerdote ou ainda um dançarino xamânico. Nesse monumento, a ligação com o deus *Óðinn* está presente principalmente na inscrição rúnica, haja vista que a representação da figuração não está completa, ainda que alguns pesquisadores defendam que seja a figura de um homem vestido em pele (de um animal) e a curta vista em plano lateral, possa se assemelhar às máscaras vistas durante a Era Viking, que são creditadas ao referido deus. Dessa forma, as inscrições indicam que havia uma tradição ou costume de consagração a *Óðinn* dentro de um culto guerreiro, e olhando para a VG 56 Källby, se aceitarmos que *Kaur*, o pai, significa aquele com o cabelo consagrado, então, ele seria aquele que está sendo iniciado para uma divindade, sendo provavelmente *Óðinn* essa divindade.

5.3 ÖG 181 LEDBERG



Figura 74: Ög 181 lado A.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2F42fc7a8f-b9fd-43ca-9ff1-b66c5af2a72f>

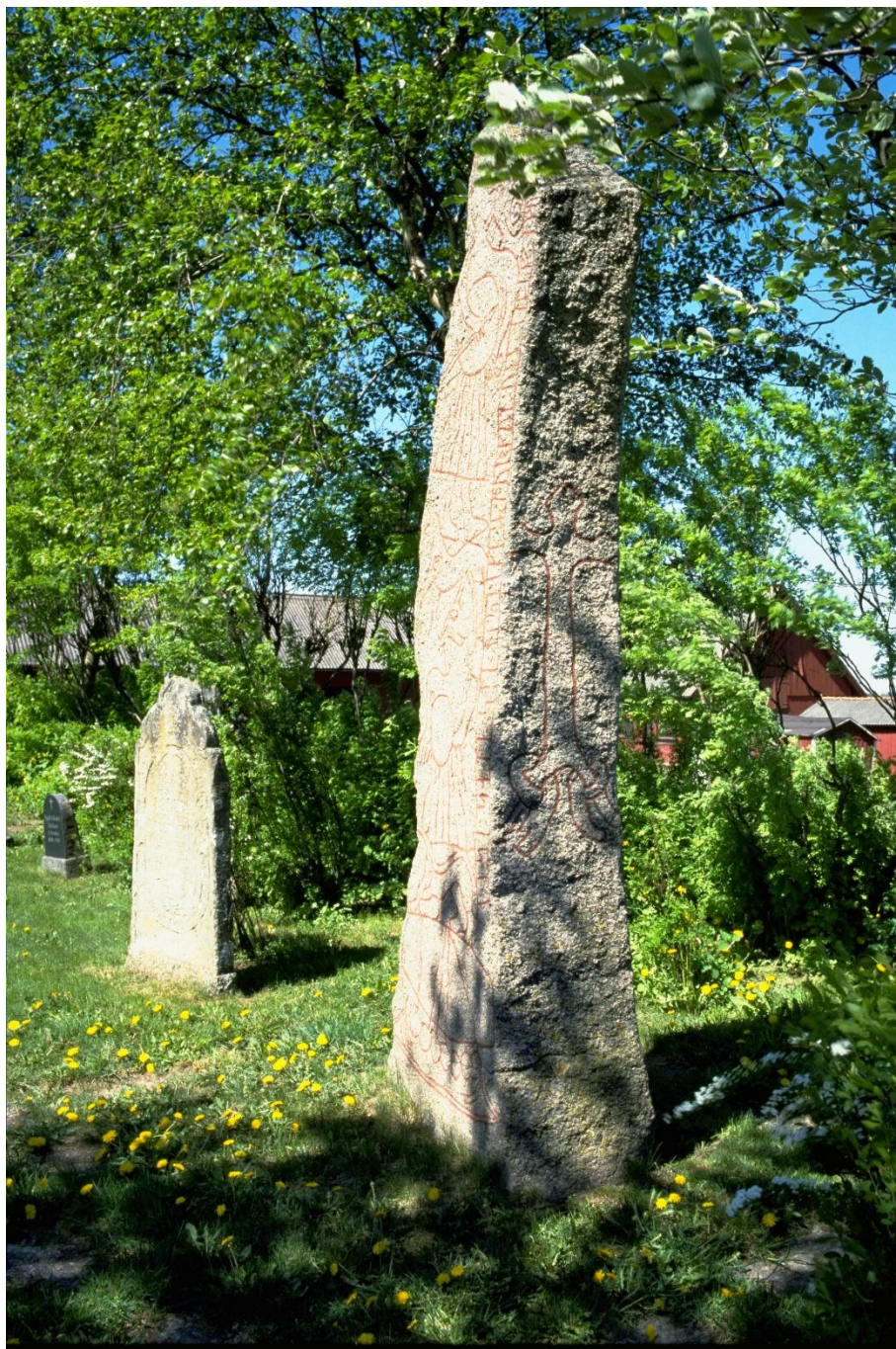


Figura 75: Ög181 Ledberg Face Oeste.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2Fe68474f7-df96-4b03-91c6-e4795c7512c4>



Figura 76: Ög181 Ledberg Lado B.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2F2f6ef475-201d-408a-8f16-f0180bbe9c44>

A Ög181 Ledberg, também conhecida como pedras de Ledbergsstenen, é feita de granito e tem 2,87 m de altura, 55–95 cm de largura e 40 cm de espessura. Hoje, estão do lado norte da igreja de Ledberg, na paróquia de Ledbergs, município de Linköping, em Östergötland, Suécia. Sua localização original não é conhecida, mas no século XVII ela foi

adicionada à parede da sacristia na antiga igreja românica do século XII de Ledberg com o lado B voltado para fora. Em 1847, a igreja foi demolida.

Os três lados das pedras possuem figurações. No lado estreito oriental, há uma cruz ornamentada, enquanto o lado ocidental não tem nenhum entalhe. O próprio texto rúnico está em ambos os lados (A e B) além de possuir representações de homens, quadrúpedes e um navio. O texto, que está danificado em alguns lugares, começa no lado A, que fica de frente para a Igreja de Ledberg, e continua no lado norte, lado B.

Transliteração do texto rúnico (segundo o Rundata)

Lados e/ou variantes de leitura:

§A (b)isi · sati : st[(n)] : þisi : iftiR : þurkut : u----þi : faþur

§B : sin : uk : þu : kuna : baþi : þmk:iii:sss:ttt:iii:l[(l)]l :

Tradução para o inglês:

Sides or/and reading variants:

§A Bisi placed this stone in memory of Þorgautr ... his father.

§B And Gunna, both. Thistle, mistletoe, casket.

A pedra rúnica foi erguida, como afirma o texto, por *Bisi* e *Gunna* em memória de *Þorgautr*. *Bisi* era filho de *Þorgautr*, mas não está claro se *Gunna* era esposa de *Þorgautr* ou *Bisi*, ou filha de *Þorgautr*. Essa primeira parte da inscrição (lado A) não tem muitos problemas de interpretação, embora não tenha sido possível decifrar o que está escrito logo após o nome de *Þorgautr*. A escrita no final do texto rúnico (lado B) tem alguns problemas de interpretação, o que gera debates entre os pesquisadores. Alguns defendem que seria a menção ao local onde *Þorgautr* morreu, o que levou a interpretação de que, as figuras masculinas, que estão no lado A, seriam *Þorgautr* no campo de batalha. A pedra também apresenta uma cruz, que a ligaria ao Cristianismo e o lado B uma inscrição, que, ainda que seja de difícil interpretação, é vista como sendo uma fórmula, um feitiço. A fórmula rimada “cardo, visco”, ocorre em várias formas por toda a Suécia, Dinamarca, Noruega e Islândia. Geralmente ocorre em uma sequência rúnica enigmática que requer algum tipo de embaralhamento dos

caracteres rúnicos para torná-los legíveis. Na Ög 181, após o texto memorial, vem a sequência rúnica enigmática:

þmk iii sss ttt iii III

ou seja, þistill, mistil, kistill.

“Cardo, visco, kistill”

Uma versão não codificada dessa fórmula, está rabiscada na parede da igreja de madeira de Borgund, na Noruega. Outras versões malfeitas da fórmula, provavelmente podem ser identificadas em outras inscrições norueguesas. Uma versão da mesma fórmula, ainda escrita em runas, é encontrada até mesmo em um conto islandês, a Saga de Bosi e Herraud. Segundo MacLeod; Mees (2006), o propósito original do feitiço “cardo, visco”, não é conhecido, mas, em função da natureza de sequências semelhantes e sua menção ao visco, o feitiço provavelmente se originou em algum tipo de conhecimento sobre ervas que se degenerou com o tempo em uma poderosa fórmula mágica. A fórmula provavelmente tinha um fundo ritual e pode ter sido usada em cultos públicos ou privados.

O visco também foi usado na arma responsável pela morte do deus nórdico Balder e era amplamente utilizado em rituais mágicos. O “visco do carvalho” é invocado de várias maneiras no folclore europeu, e continua a desempenhar um papel importante. Também encontramos a versão expandida e codificada da fórmula de “cardo e visco” em um bastão rúnico do século XIII ou XIV de Tønsberg, Noruega, onde aparece acompanhado de uma variedade de símbolos de boa sorte. A inscrição no bastão, parece ser obra de vários escultores diferentes, além disso, 'o cardo e o visco' tinham propriedades sobrenaturais no folclore da Era Viking, mas não está claro o que significa “*kistel*”.

Uma outra interpretação para as figurações contidas pedras, seria que elas retratariam cenas do Ragnarök, mas com o texto memorial padrão. Abaixo, em detalhe, o que seria a cena de Óðinn prestes a ser devorado pelo lobo Fenrir:



Figura 77: Ög181 Ledberg, detalhe lado B.

Fonte: <https://app.raa.se/open/arkivsok/document?uri=https:%2F%2Fpub.raa.se%2Fdokumentation%2Fb91ffe12-85ea-471b-bd30-4bf8dc4e3bc4>

Seguindo as duas interpretações, podemos entender que a pedra faz referências ao Ragnarök, porém, também faz alusão à crença de que guerreiros caídos (e nesta pedra, o homenageado pode ter sido um dos escolhidos) que foram para o Valhalla lutariam ao lado de Óðinn no crepúsculo dos deuses, dessa forma, o lado A da pedra, pode ser interpretado como o caminho percorrido pela figura com armamentos desde a incursão, até a luta no Ragnarök. Aqui a figura quadrupede, em estilo Urne, é vista como um cão, e esse animal também é visto como um psicopombo, aquele que também faz a travessia dos mortos “para o outro lado”. A cruz que aparece na lateral, pode ser a representação da dualidade das pedras, sendo um monumento pagão e cristão ao mesmo tempo.

Segundo Hultgård (2011), a família que mandou erigir a Pedra Ledberg viveu um período de mudança religiosa, quando o cristianismo penetrou no sul da Suécia. A cruz desenhada no lado C, seria uma evidência, mas a fé herdada ainda estava viva e poderia inspirar a escolha das figurações e fórmulas, bem como a adoção de ideias pagãs, que em seu sentido básico, não se opunham aos ensinamentos cristãos. Ainda segundo ele, uma dessas ideias seria a batalha final, Ragnarök, o confronto entre o Bem e o Mal. A iconografia da Pedra Ledberg poderia, de fato, ser a representação desse mito. Após sua morte, *Porgautr* poderia esperar se juntar ao anfitrião dos *einherjar* e lutar contra os ‘poderes do mal’ quando chegasse a hora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A religião sempre existiu na forma de ideias sobre poderes sobrenaturais que orientam a vida das pessoas. Ela pode ser vista como uma necessidade para algumas pessoas ou ainda um meio para justificar certos aspectos sociais para outras. A prática religiosa, ao mesmo tempo que permite a interação entre as pessoas e os poderes sobrenaturais, por meio de rituais e cultos, permite a interação entre as pessoas de uma mesma comunidade religiosa ou não. Não estamos querendo dizer aqui, que somente pessoas que praticam uma mesma religião se comunicam entre si, mas sim que as afinidades religiosas têm o poder de juntar as pessoas e até mesmo orientá-las para uma determinada direção. A prática religiosa, dessa forma, inclui cerimônias e rituais, e no caso das religiões tratadas por esta pesquisa, essas práticas se tornam difíceis de rastrear, mas, às vezes, essas ações deixaram alguns vestígios materiais, para que possamos entender como as sociedades antigas tratam os deuses, porém, em muitos casos, as práticas religiosas vão sobreviver apenas nas fontes literárias e estas fontes, em sua maioria possui o empecilho de serem fontes escritas em um período muito posterior e ainda conter, em maior ou menor grau, a visão daqueles que as escreveram.

Para compreender a relação marcial entre *Óðinn* e seus guerreiros dedicados, buscamos os vestígios materiais, e de forma mais específica, os vestígios visuais dessa relação que sobreviveram por meio de representações em bracteatas, pedras rúnicas, estelas de Gotland e placas de elmos. No caso desses últimos resquícios, a relação seria ainda mais recuada no tempo, sendo então, uma relação com o deus Wodan, que com a evolução da religião vai resultar no culto ao deus *Óðinn*. Segundo Gräslund (2008), em pesquisas que envolvem a Era Viking, é sempre necessário usar todas as evidências disponíveis para obter uma imagem melhor. Nesse caso, a arqueologia se mostra de grande valia para a construção de pesquisas que utilizam os vestígios materiais como fonte, e podemos observar que alguns campos de pesquisa possuem uma atenção especial no que se refere ao interesse arqueológico. Os sacrifícios, que significam uma comunicação com os deuses e o mundo sobrenatural, ocorrências de locais de culto, e costumes funerários, indicando ideias do que aconteceu após a morte, e túmulos, possuem uma atenção especial. Não obstante, estes são os locais principais para se pesquisar na busca pela compreensão das religiões do passado.

Nesse cenário, os artefatos também devem ser mencionados, pois alguns deles podem ser carregados de significados religiosos, e em se tratando das sociedades antigas, diversos objetos podem estar ligados às religiões. Além dos objetos móveis, no caso da presente

pesquisa, temos também os objetos imóveis, ilustrações regulares, que em algum grau preservaram as crenças sobre a morte, sacrifícios ou como as sociedades se relacionam com determinado deus. Aqui, por exemplo, temos as estelas de Gotland e as pedras rúnicas, sendo a iconografia nossa melhor forma de compreender essas religiões. Como dito ao longo do trabalho, ao contrário de hoje, que a religião é, em alguns momentos, separada da vida secular, nos períodos aqui trabalhados, ela era uma parte natural de todas as ocupações, sendo intrínseca a todos os âmbitos da vida das pessoas. Ainda que as Religiões Nórdicas Antigas não se configurem como um fenômeno estático, mas sim como uma religião dinâmica, esse aspecto dela era, em certa medida, ‘comum’ a todos que a praticavam.

Olhando para as fontes aqui pesquisadas, podemos compreender que a imagem pode funcionar como um instrumento de comunicação entre as pessoas e como um meio de preservação das práticas religiosas do passado. Assim, tanto os símbolos quanto as imagens religiosas funcionam como um meio de identificar uma religião, representar os ritos e as práticas, por exemplo, como também podem funcionar como algo sagrado ou divino, que pode ser a manifestação de uma divindade, espírito ou outro ser sobrenatural, ou consistir em algo que foi consagrado para servir de oferenda ou sacrifício, dessa forma, a coisa em si torna-se um símbolo religioso e sagrado. Nesse sentido, podemos tomar as imagens e as fontes escritas, como um meio de preservação durável, em certa medida, já que a durabilidade dos materiais garante a sobrevivência dos registros deixados por corpos que não durarão tanto tempo. As imagens, então, seriam uma captura do passado, uma forma de preservação das crenças de culto marcial ligado ao deus *Óðinn*, sendo, desta forma, preservadas em objetos móveis e grandes monumentos.

Imagens de guerra são onipresentes na religião, em vários momentos na história e na mitologia das tradições religiosas, guerras são mencionadas ou aconteceram. Em algumas mitologias são mencionadas guerras travadas entre deuses e outros seres e guerras onde os deuses estavam de um lado ou do outro entre os partícipes delas. Grande parte dos pesquisadores das religiões veem o papel da guerra nas tradições religiosas apenas a nível metafórico. Dessa forma, quando a religião é abertamente parte da guerra, geralmente seria a guerra que está usando a religião. Assim, segundo Juergensmeyer (2020), apenas raramente a religião se envolve na guerra de forma mais direta.

A cultura material, e em particular os monumentos, podem funcionar como agentes mnemônicos para a memória coletiva de grupos sociais e a relação humana com a paisagem é uma experiência corporal. Além disso, a cultura material incorpora elementos particulares na

paisagem, ou seja, nesses processos, é a cultura material que traz a memória para um lugar (Lund, 2020). A memória nas culturas primitivas é geralmente considerada baseada na cultura oral, mas os arqueólogos têm enfatizado repetidamente a importância da cultura material como veículo da memória. A cultura oral nunca foi apenas oral, visto que as tradições orais geralmente se baseavam e interagiam com o mundo material ao redor, por exemplo, paisagens, monumentos, assentamentos e objetos. Também é importante enfatizar que existiam diferentes formas de memória. A importância dos objetos mostra que a cultura material era um veículo importante para a lembrança. Segundo Andrén (2013), a cultura oral não existe de forma única, isolada e por si só, mas estava inserida em referências a objetos, imagens, monumentos e lugares.

Podemos entender a cultura material como a materialização das identidades sociais, políticas e religiosas da sociedade que as produziu. Sendo essa cultura material a representação por meio de imagens, das compreensões que as sociedades tinham sobre o mundo. As imagens nas estelas são especiais e características de Gotland, embora haja semelhanças formais com imagens contemporâneas da Escandinávia e das Ilhas Britânicas. Muitos motivos nas estelas gotlandesas ocorrem apenas uma ou duas vezes e não têm paralelos próximos, nem nas estelas gotlandesas nem em outros portadores de imagens contemporâneos. Uma questão enfrentada nessa pesquisa, foi a utilização das imagens em um primeiro plano e não de forma secundária ou de forma complementar às fontes escritas, já que, como foi discutido no capítulo 1, as imagens, as fontes materiais, são ‘mudas’ em um primeiro momento, sendo necessário um movimento maior para compreendê-las. A relação entre objetos, imagens e fontes escritas, pode ser, então, problemática por mostrar ausências ou diferenças entre o que está escrito e o que está representado. Ainda assim, as diferentes expressões humanas podem ser consideradas, dessa forma, como representações do passado, ou como analogias contemporâneas entre si. E, no âmbito da cultura material, ela teria a mesma capacidade de reproduzir o passado no presente, transmitir o conhecimento cultural de uma sociedade para outra da mesma forma que as fontes escritas, porém, nesse tipo de material as ressalvas e cuidados de interpretação são diferentes.

Nos voltando para as fontes, aqui analisadas, as imagens nas estelas são usadas para ilustrar mitos e fenômenos culturais relacionados às Sagas Islandesas e para lançar luz sobre crenças e costumes religiosos que prevaleceram por um longo período sendo, então, consideradas não apenas como uma contraparte ilustrada das Sagas Islandesas, mas também como ilustrativas da poesia germânica medieval, funcionando como reflexo das versões

antigas e/ou locais das narrativas e lendas em questão. Dessa forma, elas forneceriam um importante corpo material para pesquisas com o foco religioso e cultural, porém, muitas pesquisas ainda podem e devem ser feitas, tendo em vista que as imagens das estelas podem gerar interpretações diferentes das feitas inicialmente, principalmente com o uso de novas técnicas de análise das imagens contidas nelas. Ainda assim, Kitzler Åhfeldt (2013), aponta duas qualidades masculinas para elas, sendo heroísmo e sabedoria, onde essas duas qualidades são partes importantes da honra masculina, onde essas imagens significariam a honra do homem morto e sua ligação com o deus *Óðinn*.

Segundo Helmbrecht (2012), uma comunicação contínua entre os vivos e os mortos pode ter sido mantida pelas atividades rituais realizadas junto às estelas. As imagens nas estelas ajudariam as pessoas, que se reuniam nos locais onde elas estavam, a relembrar e reverberizar histórias heroicas e mitológicas tradicionais, ou seja, seria um conhecimento importante que precisava ser recontado de geração em geração para não ser esquecido, o que reforça um caráter ‘pedagógico’, mas de preservação das noções sobre vida e morte dessa sociedade nesse período. Dessa forma, a utilização de imagens para preservação de histórias mitológicas e heroicas, nas estelas que estão conectadas ao passado e ao domínio dos mortos, se mostra como um jeito único e típico da Era Viking em Gotland. As estelas de Gotland podem, nesse sentido, serem interpretadas como expressões materiais sobreviventes de uma cultura material imagética do período na ilha de Gotland, além disso, se mostram como uma oportunidade única de aprender algo sobre o que eles entendiam acerca do Outro Mundo e o destino dos mortos, sendo possível, também a comparação das imagens ilustradas nas estelas com algumas fontes literárias sobreviventes.

As análises da cultura material nessa pesquisa, mostraram diversas figurações incluindo símbolos que fazem referência, a uma ideologia tripartite, conforme explicitado no capítulo 3. Essa simbologia estava intrinsecamente ligada ao deus *Óðinn* ou relacionado ao seu culto. Segundo Main (2020), ao longo da Idade do Ferro e até o final da Era Viking, há uma simbologia tripartite, expressas em triquetras, triskelions e o valknut (presentes nos objetos aqui analisados), que é recorrente na arte, nos artefatos e nos costumes funerários, o que indicariam uma correlação com a morte e a vida após a morte, liminaridade, cosmologia, rituais ou destino. A partir dos símbolos presentes nos artefatos e monumentos e deles próprios, entendemos que eles foram utilizados principalmente entre as camadas aristocráticas, sugerindo alguma importância abrangente atribuída a eles pela elite. Dessa forma, o simbolismo tripartite em geral, seria um fenômeno exclusivamente aristocrático,

estando presente em várias tradições indo-europeias e, nos atendo ao recorte desta pesquisa, a sociedade e aos objetos aqui em foco, há uma clara associação com os números três e nove, usados frequentemente em contextos de sacralidade e morte e essa ideologia tripartite ocorrem em um contexto distintamente aristocrático. Sem dúvida, o deus mais associado ao simbolismo tripartido na mitologia nórdica é o deus *Óðinn*, o deus da elite.

Os materiais que expressam a ideologia tripartite da elite na Idade do Ferro podem ser classificados em duas categorias: artefatos, incluindo joias, bracteatas, moedas, armas e objetos orgânicos e monumentos, estelas e pedras rúnicas. Os símbolos encontrados em artefatos e monumentos, indicam um quase monopólio da elite sobre tal simbolismo (Main, 2020). As bracteatas eram importantes símbolos de status da elite e, tanto nas bracteatas quanto nas estelas, são encontrados motivos de figuração tripla, nas bracteatas, eles estão colocados próximos à figura quadrúpede, que geralmente é interpretada como um cavalo, e próximo à cabeça da figura humana representada nelas. E de forma semelhante, o valknut e a triquetra também estão em contextos associados a *Óðinn*. Segundo Main (2020), as bracteatas com esse simbolismo seriam uma outra manifestação da ideologia tripartite da elite, com conexões com o culto ao deus *Óðinn* e o Outro Mundo.

No Período Vendel e na Era Viking, a combinação de imagens e objetos que os portavam não era arbitrária. A maioria das figurações estava atrelada a categorias específicas de objetos, o que indica que uma determinada figuração tinha funções específicas para o objeto que carregava a imagem e a função dessa imagem estava intimamente ligada ao objeto e seu significado. No caso das estelas, as imagens estavam conectadas ao propósito das pedras como monumentos públicos. Além de monumentos públicos eram mecanismos de preservação, memória e continuidade, da religião praticada durante o período e de uma cultura guerreira que acreditava em uma recompensa após grandes feitos guerreiros. Elas funcionariam, então, como uma ligação entre o passado e o presente, e o mundo dos vivos ao domínio dos mortos, sendo grandes e visíveis, elas estruturavam a paisagem cultural. Para esse propósito, foram escolhidos motivos da mitologia ou lendas heroicas bem conhecidas, eventos que se pensava terem ocorrido em um passado distante (Helmbrecht, 2012). No caso das pedras rúnicas, além da função memorialista de caráter familiar, as pedras rúnicas também possuíam uma função pública de salvaguardar a memória de membros de uma comunidade e, além dessas funções, segundo Oliveira (2022), as pedras rúnicas também tiveram uma função religiosa a nível simbólico. As pedras rúnicas, enquanto cultura material, podem mostrar os aspectos centrais das formas pelas quais os humanos interagiam fisicamente com elas e

usavam a materialidade das pedras para encontrar novas formas de entender as relações sociais entre os vivos e os falecidos em um período próximo à conversão ao cristianismo.

As bracteatas enquanto um amuleto, não apenas dizem algo sobre as crenças religiosas de quem a usa, mas também fala sobre o status social e conceitos de ostentação aristocrática. Assim, elas podem ter múltiplos significados, se considerarmos as diversas razões pelas quais as pessoas as usaram, nas amplas áreas de espaço e época em que são encontradas. As bracteatas encontradas em tesouros no sul da Escandinávia, podem ter sido usadas de forma diferente dos exemplos descobertos em túmulos de mulheres na Inglaterra e no continente. Exemplares de diferentes inscrições podem ter sido usadas de diversas maneiras e por diversos subconjuntos da população. Elas, então, tinham múltiplos significados para aqueles que as usavam, não apenas religiosos, mas também sociais, como portadoras de status elevado e marcadores de idade e gênero.

Como existem variações regionais de motivos preferidos, com alguns sendo usados apenas por um curto período, outros por muito mais tempo, podemos supor que os significados mudaram ao longo do tempo. Segundo Helmbrecht (2007/2008), as representações imagéticas, nessas sociedades orais, são uma forma especial de tradição, que não devem ser consideradas um *corpus* passivo de ilustrações referentes a conhecimentos e ideias já fixados na forma escrita. Nesse sentido, as bracteatas refletem as variações regionais de imagens e variações regionais em detalhes técnicos, também refletindo um mosaico das crenças e dos usos expressos em imagens e palavras. Ao mesmo tempo, as bracteatas, como categoria de achados e como imagens individuais, testemunharam contatos da elite, dentro e fora da Escandinávia. Além disso, as imagens sempre refletem uma parte da identidade de seus proprietários, ilustrando certos aspectos de como eles veem o mundo.

A adoção e a troca de imagens são, de fato, uma forma de comunicação por meio de imagens, possuindo, essa comunicação, muitas características sociais, políticas e religiosas comuns. Como dito anteriormente, há um certo receio no que diz respeito ao uso de uma cultura material nos estudos de religião, o que faz com que grande parte dos estudos com foco em religião, acabem por colocar os objetos e coisas materiais, fora do seu campo habitual de investigação. Assim, os elementos não materiais da religiosidade, como experiências religiosas, crenças, doutrinas, história textual, mitologia etc., são o foco de grande parte das pesquisas. Quando usados em trabalhos, os aspectos, especificamente materiais, da religião são examinados sob o aspecto de arte religiosa ou ainda como simbolismo, sendo vistos, ainda de forma secundária.

Os monumentos adquirem, assim, usos e reusos de múltiplos trabalhos que lhes atribuem significados, interpretações e reinterpretações que tornam os artefatos arqueológicos, elementos para o entendimento dos aspectos materiais das religiões. Os artefatos arqueológicos se tornam, assim, auxiliares da materialização da religião, sendo a relação entre objetos, imagens e fontes escritas, um caminho para se compreender as religiões praticadas no período aqui analisado. As diferentes expressões humanas, podem ser consideradas como várias representações do passado, ou como analogias contemporâneas entre si. Ao correlacioná-las ou contrastá-las entre si, novos tipos de contextos mais ou menos contraditórios podem ser construídos. E esses contextos serão únicos para a arqueologia histórica, e significativos acima de tudo dentro da situação espacial e temporal que é estudada.

Apreendemos e compreendemos diversos aspectos sobre a crença em uma recompensa após morte, por parte dos guerreiros que morriam de forma heroica, nesta pesquisa. Essa crença estava intimamente ligada ao deus *Óðinn*, e sendo, esse culto, presente na cultura material que aqui foi utilizada como fonte. Ainda que alguns detalhes ou significações dessas imagens tenham sido suprimidas ou perdidas, ainda podemos ter uma visão das crenças e atitudes populares e da elite. Este estudo, dessa forma, buscou perceber como guerra e religião não são, necessariamente, dois campos antagônicos como geralmente é entendido, ou ainda que determinada religião promova a violência e o mal e outra não. O que se percebe é que a relação entre guerra e religião é antiga e foi variando ao longo da História e acabou sendo moldada por pensamentos internos e externos, por dogmas, crenças, ritos e até mesmo decisões pessoais de seus fiéis e representantes religiosos. Por outro lado, mesmo religiões ditas pacíficas apresentam seus momentos de violência que foram, de alguma forma, legitimadas pela crença.

A pesquisa nos permitiu ainda compreender como a guerra estava atrelada, sobretudo, ao âmbito religioso por meio da cultura material. Pretendemos então, mostrar que objetos e monumentos podem contar parte, ou aspectos específicos das religiões e da cultura guerreira dessa sociedade, não sendo eles, ‘objetos soltos’, criados apenas como ilustração. Se mostrando, dessa forma, como uma importante fonte para os estudos de religião, cabendo a cada pesquisador, fazer as perguntas certas para que eles possam se comunicar. Sem dúvida, os objetos, artefatos e monumentos, são capazes de conter a religião e outros aspectos culturais da sociedade na qual foram feitos, sendo importante escolher qual o melhor método a ser utilizado para a leitura desses objetos, como exemplo, o método aqui aplicado se

mostrou eficaz para entendermos como esses artefatos e monumentos guardaram partes do culto odínico.

BIBLIOGRAFIA

FONTES PRIMÁRIAS

Bracteatas

Bracteatas de Funen, Dinamarca (séculos V-VI)

Bracteata de Vadstena, Suécia (século V)

Seeland-II-C, Dinamarca (séculos V-VI)

Bracteata de Vindelev, Dinamarca (século V)

Estelas de Gotland

Estela GP 21 Ardre Kyrka VIII, Gotland, Suécia, século IX.

Estela GP 390 Stenkyrka Lillbjärs III, Gotland, Suécia.

Estela GP0258 (Lärbro Tängelgård I), Suécia, século VIII.

Estela GP 253 Lärbro Stola Hammars I, Suécia, século VIII.

Placas de elmos do Período Vendel

Elmo de Torslunda (província de Öland, Suécia, século VII)

Elmo de Sutton Hoo (Sutton Hoo, Inglaterra, século VII)

Elmos do cemitério de Valsgärde (século VII- VIII)

Pedras Rúnicas

U678- Skoklosters. Uppland, Suécia.

VG56 Källby, Källbyås. Suécia: Västergötland.

Ög181. Ledberg, Östergötland, Suécia.

OBRAS DE REFERÊNCIA

ANDREEF, Alexander. Gotlandic Picture Stone, hybridity and material culture. In: Cornell, Fredrik Fahlander (ed.): **Archaeologies of social space and interaction**. Cambridge: Cambridge Scholars Press. 2007, pp.242-258.

ANDREEFF, Alexander; POTTER, Rich. Imaging picture stones: Comparative studies of rendering techniques. In: **GOTARC Series A**, Gothenburg Archaeological Studies, Vol. 5. Göteborg 2014.

ANDRÉN, Anders 1993. Doors to other worlds: Scandinavian death rituals. In: **Gotlandic perspectives**, *Journal of European Archaeology*, Vol 1, pp33-56.

ANDRÉN, Anders. **Tracing Old Norse cosmology: the world tree, middle earth, and the sun from archaeological perspectives**. Lund: Nordic Academic Press, 2014.

ANDRÉN, Anders. A world of stone: warrior culture, hybridity, and Old Norse cosmology. In: ANDRÉN, Anders; JENNBERT, Kristina; RAUDVERE, Catharina (eds.). **Old Norse Religion in long-term perspectives: origins, changes, and interactions**. Lund: Nordic Academic Press, 2006, pp. 33-38.

ANDRÉN, Anders; JENNBERT, Kristina; RAUDVERE, Catharina (eds.). **Old Norse Religions in long-term perspectives: origin, changes, and interactions**. Lund: Nordic Academic Press, 2006.

ANDRÉN, Anders. Archaeology. In: **The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures, Volume I**, ed. by Jens Peter Schjødt, John Lindow, and Anders Andren, PCRN-HS 1 (Turnhout: Brepols, 2020) pp. 135–160. BREPOLIS PUBLISHERS, 2020.

ANDRÉN, Anders. Images. In: **The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures, Volume I**, ed. by Jens Peter Schjødt, John Lindow, and Anders Andren, PCRN-HS 1 (Turnhout: Brepols, 2020) pp. 161–193. BREPOLIS PUBLISHERS, 2020.

ANDRÉN, Anders. The Spatial and Temporal Frame. In: **The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures, Volume I**, ed. by Jens Peter Schjødt, John Lindow, and Anders Andren, PCRN-HS 1 (Turnhout: Brepols, 2020) pp. 205–214. BREPOLIS PUBLISHERS, 2020.

ANDRÉN, Anders. Places, Monuments, and Objects: The Past in Ancient Scandinavia. In: **Scandinavian Studies**, Vol. 85, No. 3, 2013. pp. 267-281

AXBOE, Morten. The chronology of the Scandinavian gold bracteates. In: HINES, John; Karen Hoiland, NIELSEN; SIEGMUND, Frank (eds). **The pace of change: studies in early-medieval chronology**. Oxford books, 1999.

AXBOE, Morten. Amulet Pendants and a Darkened Sun on the Function of the Gold Bracteates and a Possible Motivation for the Large Gold Hoards. In: **KVHAA Konferenser 51**. Stockholm 20011, 19-136

AXBOE, Morten. The World's largest Gold Bracteate: A brief presentation of the Migration Period gold hoard from Vindelev, Denmark. In: **The European Archaeologist** – Issue 74, Autumn, 2022.

AYOUB, Munir Lutfé. **Godkynningr: o rei escandinavo como ponte entre deuses e homens**. 2013. 135 f. Dissertação (Mestrado em História) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

AYOUB, Munir Lutfé. Bracteatas. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 107-10.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. **A era da iconofagia: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura**. São Paulo: Paulus, 2014.

BELLOTTI, Karina Kosicki. História das religiões: conceitos e debates na Era Contemporânea. In: **História: Questões & Debates**, Curitiba, n. 55, p. 13-42, jul./dez. 2011. Editora UFPR.

BERTELSEN, Lise Gjedssø. The Cross Motif on Late Viking Age Art Picture Runestones in Västergötland. In: **Lund Archaeological Review** 20 (2014), pp. 55–78.

BRADLEY, Jill. Building a Visual Vocabulary. In: *The Retrospective Methods Network* n. 4, 31-39. 2012.

CARP, Richard M. Material Cultura. In: STRAUSBERG, Michael; ENGLER, Steven (eds). **Handbook of Research Methods in Religious Studies**, London: Routledge, 2011, p. 474-90.

CRUZ, Eduardo R. Estatuto epistemológico da Ciência da Religião. In: PASSOS, J. D; USASRKI, F. (Org.) **Compêndio de Ciência da Religião**. São Paulo. Paulinas/Paulus. 2013, p. 37-49.

DAVIDSON, Hilda R. Ellis. *Myths and symbols in pagan Europe: early Scandinavian and Celtic religions*. Syracuse: Syracuse University Press, 1988.

- DAVIDSON, Hilda R. Ellis. **The Lost Beliefs of Northern Europe**. London and New York: Routledge, 1993.
- DROOGAN, Julian. **Religion, Material Culture and Archaeology**. Bloomsbury Advances in Religious Studies, 2013.
- DUBOIS, Thomas A. **The Nordic religions in the Viking Age**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999.
- FUGLESANG, Signe Horn. Iconographic traditions and models. In. **Scandinavian imagery. 13th International Saga Conference**, Durham University, 2006.
- GAIMSTER, Märit. Vendel period bracteates on Gotland on the significance of Germanic art. In. **Acta Archaeologica Lundensia, Series in 8°, 27**. Almqvist & Wiksell Int., Year: 1998.
- GARDEŁA, Leszek. Miniatures with nine studs: Interdisciplinary explorations of a new type of Viking Age artefact. In: **Fornvännen 117**. Stockholm. 2022
- GRÄSLUND, Anne-Sofie. The material culture of Old Norse Religion. In: BRINK, Stefan; PRICE, Neil (eds.). **The viking World**. London: Routledge, 2008, pp. 249-256.
- GRAHAM-CAMPBELL, James. **World of art: Viking Art**. London: Thames & Hudson, 2021.
- GUBER, Sonja. **Die Bildsteine Gotlands der Völkerwanderungs- und Vendelzeit als Spiegel frühgeschichtlicher Lebenswelten**. BAR International Series 2257. BAR Publishing, Oxford, 2016.
- HADLEY, D.M. Warriors, heroes and companions: negotiating masculinity in Viking-Age England. In: CRAWFORD, S.; HAMEROW, H., (eds.). **Anglo-Saxon Studies in Archaeology and History**. Oxford University School of Archaeology, 2008. pp. 270-284.
- HANEGRAAFF, Wouter J. Defining religion in spite of History. In: PLATVOET, Jan G. (Org.): MOLENDIJK, Arie L. (Org.). **The pragmatics of defining religion: contexts, concepts and contests**. Leiden: Brill, 1999, p. 337-378.
- HARVEY, John. Visual Culture. In. STRAUSBERG, Michael; ENGLER, Steven (eds.). **Handbook of Research Methods in Religious Studies**, London: Routledge, 2011, p. 502–22.

HASSNER, Ron E.; HOROWITZ, Michael. Debating the role of religion in war. In: **International Security**, Vol. 35, No. 1 (Summer 2010), pp. 201–208. Published by MIT Press. 2010.

HEDEAGER, Lotte. **Iron Age myth and materiality: an archaeology of Scandinavia, ad 400 –1000**. Abingdon: Routledge, 2011.

HEDEAGER, L. (2015). For the Blind Eye Only? Scandinavian Gold Foils and the Power of Small Things. **Norwegian Archaeological Review**, 48(2), 129–151.
<https://doi.org/10.1080/00293652.2015.1104516>.

HELMBRECHT, Michaela. Figures with Horned Headgear: A Case Study of Context Analysis and Social Significance of Pictures in Vendel and Viking Age Scandinavia. In: **Lund Archaeological Review** 13- 14 (2007-2008), pp. 31-54.

HELMBRECHT, Michaela. “A Man’s World”. The Imagery of the Group C and D Picture Stones. In: **Gotland’s Picture Stones: Bearers of an Enigmatic Legacy**. Gotländskt arkiv, Historical Museum Association, Volume 84, 2012

HOCK, Klauss. O que é religião? In: **Introdução à Ciência da Religião**. São Paulo: Loyola, 2010, p.17-30.

HOLMAN, Katherine. **Historical dictionary of the Vikings**. Langham, Maryland: The Scarecrow Press Inc., 2003.

HULTGÅRD, Anders. The religion of the nordics. In: BRINK, Stefan (ed.). **The Viking World**. London/New York: Routledge, 2008, p. 212–218.

HULTGÅRD, Anders. Myth on Stone and Tapestry: Ragnarøk in Pictures? In: : EDHOLM, Klas et al (Eds). **Myth, Materiality, and Lived Religion in Merovingian and Viking Scandinavia**. Stockholm: Stockholm University Press, 2019

IMER, L. Rune Stones. **National Museum of Denmark: Danish Prehistory**. Copenhagen: The National Museum, 2016, p. 270-279.

JENNBERT, Kristina. Archaeology and Pre-Christian Religion in Scandinavia. In. **Current Swedish Archaeology** 8, 2000, pp.127-142.

JENNBERT, Kristina. **Animals and humans: recurrent symbiosis in archaeology and Old Norse religion**. Lund: Nordic Academy Press, 2011. (Vägar Till Midgård, 14).

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1996.

KARNELL, Maria Herlin. **Gotland's Picture Stones: Bearers of an Enigmatic Legacy**. Gotländskt arkiv, Historical Museum Association, Volume 84, 2012.

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

KITZLER ÅHFELDT, Laila. 3D scanning of Gotland picture stones with supplementary material: digital catalogue of 3D data. In: **Journal of Nordic archaeological science**. volume (18), s. 55-65, 2013.

KNUTSON, Sara Ann. The Materiality of Myth: Divine Objects in Norse Mythology. In: **Temenos**. Vol. 55 No. 1 (2019), 29–53.

LANGER, Johnni. Odin: uma história arqueológica da Dinamarca Viking. Petrópolis, RJ: Vozes, 2024.

LANGER Johnni; ALVES, Victor Hugo Sampaio. Sacred signs, divine marks: geometric religious symbols in Viking Age Scandinavia. In: **Revista Medievalis**, v.13, n.1, p. 1-33, 2024

LANGER, Johnni. **As Religiões Nórdicas da Era Viking: símbolos, ritos e deuses**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2023.

LANGER, Johnni. Simbolismo da águia germânica. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de História das Religiões na Antiguidade e Medievo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2020.

LANGER, Johnni. Religião. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 591-601.

LANGER, Johnni. A Religiões Nórdicas Antiga: conceitos e métodos de pesquisa. In. **Rever**, vol.16, 2016, pp. 118-143.

LANGER, Johnni. Uma breve historiografia dos estudos brasileiros de Religiões Nórdicas medieval. In: **Revista Horizonte**, Belo Horizonte, v. 14, n. 43, p. 909-936, jul/set. 2016.

LANGER, Johnni. A Arqueologia da Religiões Nórdicas na Era Viking: Perspectivas Teóricas e Metodológicas. In. **Revista Signum**, 2015, vol. 16, n. 1, pp. 4-27.

LANGER, Johnni. Pedras pintadas de Gotland (estelas). In. LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015, p. 361-368.

- LANGER, Johnni. Amuletos Mágicos. In. LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015, p. 29-32. 19
- LANGER, Johnni. Símbolos religiosos dos Nórdicos: guia iconográfico. In: **Revista História, imagem e narrativas**. Nº11, outubro 2010.
- LANGER, Johnni. As estelas de Gotland. In. **Brathair** 6(1), 2006, pp. 10-41.
- LINDOW, John. **Norse Mythology: a guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2001.
- LUND, Julie. Rune Stones as Material Relations in Late Pagan and Early Christian South Scandinavia. In: **Danish Journal of Archaeology**, Vol 9, 1-20, 2020.
- MACLEOD, Mindy; MEES, Bernard. **Runic Amulets and Magic Objects**. The Boydell Press, Woodbridge, 2006.
- MAIN, Austin. **The Tripartite Ideology: Interactions between threefold symbology, treuddar and the elite in Iron Age Scandinavia**. Master Thesis, Uppsala University, 2020.
- MARTIN, Toby F., and Wendy MORRISON, eds. **Barbaric Splendour: The Use of Image Before and After Rome**. Archaeopress, 2020.
- MIRANDA, Pablo Gomes de. **Guerra e identidade: um estudo da marcialidade no Heimskringla**. Dissertação de Mestrado em História e Espaços, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2014.
- MIRANDA, Pablo Gomes de. Anéis. In: **Dicionário de mitologia nórdica: mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015, pp: 33-36.
- MIRANDA, Pablo Gomes de. Nórdicos da Era Viking (religião). In. LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de História das Religiões na Antiguidade e Medievo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2020.
- MUCENIECKS, André S. Runas. In: **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015, p. 29-32.
- NORDBERG, Andreas. Configurations of Religion in Late Iron Age and Viking Age Scandinavia. In: EDHOLM, Klas et al (Eds). **Myth, Materiality, and Lived Religion in Merovingian and Viking Scandinavia**. Stockholm: Stockholm University Press, 2019, p. 339-360.

NORDGREN, Ingemar. **The Well Spring of the Goths: About the Gothic Peoples in the Nordic Countries and on the Continent**. Lincoln, Nebraska: iUniverse, 2004.

OEHRL, Sigmund. New Iconographic Interpretations of Gotlandic Picture Stones Based on Surface Re-Analysis. In: **Gotland's Picture Stones: Bearers of an Enigmatic Legacy**, vol. 84, 2012.

OEHRL, Sigmund. Re-Interpretations of Gotlandic Picture Stones Based on the Reflectance Transformation Imaging Method (RTI): Some Examples. In: WIKSTRÖM AF EDHOLM, K., JACKSON Rova, P.; NORDBERG, A.; SUNDQVIST, O.; ZACHRISSON, T. (eds.). **Myth, Materiality, and Lived Religion: In Merovingian and Viking Scandinavia**. Pp. 141–189, 2019. Stockholm: Stockholm University Press. 2019.

OEHRL, Sigmund. Horned ship-guide – an unnoticed picture stone fragment from Stora Valle in Rute, Gotland. In: **Fornvännen**. 2016(111):1s. p. 53-55

OEHRL, Sigmund. Documenting and interpreting the picture stones of Gotland: Old Problems and New Approaches. In: **Current Swedish archaeology**, vol. 25, 2017.

OEHRL, Sigmund; FERGUSON, Michael. A new edition of the Gotlandic picture stones. In: LUDOWICI, Babette; PÖPPELMANN, Heike (Ed.). **New Narratives for the First Millennium AD? Alte und neue Perspektiven der archäologischen Forschung zum 1. Jahrtausend n. Chr.** Braunschweig: Braunschweigisches Landesmuseum, 2022. p. 201-226.

OEHRL, Sigmund; HELMBRECHT, Michaela. Iconography In: **Gotlandic Picture Stones – The online edition**.

OLIVEIRA, Leandro Vilar. **A guardião dos mortos: um estudo do simbolismo religioso da serpente em monumentos da Era Viking (sécs. VIII-XI)**. Tese de doutorado em Ciências das Religiões, Universidade Federal da Paraíba, 2020.

OLIVEIRA, Leandro Vilar. Monumento aos mortos: um estudo sobre a função religiosa em pedras rúnicas no final da Era Viking (séc. XI). In: **Revista M. Estudos sobre a morte, os mortos e o morrer**, [S. l.], v. 7, n. 14, p. 483–503, 2022.

OLIVEIRA, Ricardo Wagner Menezes de. Arte. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de História e Cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 67-73.

PAGE, Raymond. **Runes and Runic Inscriptions**. London: Boydell Press, 1999.

PALS, Daniel L. **Nine Theories of Religion**. New York: Oxford University Press, 2015.

PENTZ, Peter. New finds from the shamanic battlefield? In: **Forn Vännen: Journal of Swedish Antiquarian Research** (2023/1).

PESCH, Alexandra. Gold Bracteates and Female Burials: Material Culture as a Medium of Elite Communication in the Migration Period. In: **Quast, D. (ed.), Wiebliche eliten in der frühgeschichte: female elites in protohistoric Europe**. Verlag des Römisch-Germanischen Zentralmuseums Internationale Tagung vom 13. bis zum 14. Juni 2008 im RZGZM im Rahmen des Forschungsschwerpunktes “Eliten”. Mainz, 2011.

POPOVSKI, Vesselin; REICHBERG, Gregory M.; TURNER, Nicholas (edited). **World religions and norms of war**. United Nations University, 2009.

PERABO, Lyonel D. **The Image of Seiðr in Old Icelandic Literature: Consistency or Variation?** Supervisor: Terry Gunnell. 2014.

PEREIRA, Maria Cristina Correia Leandro. Algumas questões sobre arte e imagens no ocidente medieval. In: **VIII Ciclo de estudos antigos e medievais e IX Jornada de estudos antigos e medievais**, 2010, Rio de Janeiro. Atas Eletrônicas da VIII Semana de Estudos Medievais do Programa de Estudos Medievais da UFRJ - Edição Especial. Rio de Janeiro: Programa de Estudos Medievais, 2010. v. 1. p. 1-29.

PETERS, José Leandro. A História das Religiões no contexto da História Cultural. In: **Faces de Clio**, Juiz de Fora, v. 1, n. 1, 2015, p. 87-104.

PRICE, Neil S. **The Viking way: religion and war in late Iron Age Scandinavia**. Uppsala, Uppsala University Press, 2002.

PRICE, Neil, and Paul MORTIMER. ‘An Eye for Óðinn ? Divine Role-Playing in the Age of Sutton Hoo’. In: **European Journal of Archaeology**, 17 (2014), 517–38.

PRICE, Neil. **The Viking Way: Magic and mind in late Iron Age Scandinavia**. United Kingdom, Oxbow Books, 2019.

PRICE, Neil, and Ben RAFFIELD. **The Vikings**. London, Routledge, 2023.

PROWN, Jules David. “Mind in Matter: An Introduction to Material Culture Theory and Method”. In: **Winterthur Portfolio**, vol. 17, no. 1, 1982, pp. 1–19. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/1180761>. Acessado 29 Sep. 2022.

RAUDVERE, Catharina & SCHJØDT, Peter (orgs.). **More than mythology: narratives, ritual, practices and regional distribution in pre-Christian scandinavian religions**. Lund: Nordic Academic Press, 2012.

ROOD, Joshua. **Ascending the Steps to Hliðskjálf: The Cult of Óðinn in Early Scandinavian Aristocracy**. Dissertação. Félagsvísindasvið Háskóla Íslands, 2017.

ROSS, Margaret Clunies. Images of Norse Cosmology. In: ANLEZARK, Daniel (eds.). **Myths, Legends and Heroes: Essays on Old Norse and Old English Literature**. Toronto: University of Toronto, 2011.

SAWYER, Birgit. **The Viking-age rune-stones: custom and commemoration in early medieval Scandinavia**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

SCHJØDT, J. P. Mercury – Wotan – Óðinn : One or Many? In: Wikström af Edholm, K.; Jackson Rova; P., Nordberg, A.; Sundqvist, O.; Zachrisson, T. (eds.) **Myth, Materiality, and Lived Religion: In Merovingian and Viking Scandinavia**, pp. 59–86. 2019.

SCHJØDT, J. P. Theoretical consideration. In. **The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures, Volume I**, Jens Peter SCHJØDT; John LINDOW; Anders ANDRÉN (eds.), PCRN-HS 1 (Turnhout: Brepols, 2020) pp. 1–39. Brepols Publishers, 2020.

SCHJØDT, J. P. Warrior bands. In. **The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures, Volume II**. Jens Peter SCHJØDT; John LINDOW; Anders ANDRÉN (eds.), PCRN-HS 2 (Turnhout: Brepols, 2020) pp. 559–587. Brepols Publishers, 2020.

SCHJØDT, J. P. Óðinn . In: **The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures, Volume III**, Jens Peter SCHJØDT; John LINDOW; Anders ANDRÉN (eds.), PCRN-HS 3 (Turnhout: Brepols, 2020) pp. 1123–1194. Brepols Publishers, 2020.

SCHMITT, Jean-Claude. **O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média**. Tradução de José Rivair Macedo. Bauru: EDUSC, 2007.

TODD, Malcolm. **The early Germans**. 2nd ed. FSA, 2004.

TORRES- LONDOÑO, Fernando. História das Religiões. In: PASSOS, J. D; USASRKI, F. (Org.). **Compêndio de Ciência da Religião**. São Paulo. Paulinas/Paulus. 2013, p. 217-229.

SILVA, Eliane Moura da. Entre religião, cultura e história: a escola italiana das religiões. In: **Revista de Ciências Humanas**, Viçosa, v. 11, n.2, p. 225-234. Jul/dez. 2011.

WICKER, Nancy L., and Henrik WILLIAMS. “Bracteates and Runes”. In: **Futhark: International Journal of Runic Studies** 3 (2012, publ. 2013), 151–213.

WICKER, Nancy L. “Bracteate Inscriptions and Context Analysis in the Light of Alternatives to Hauck’s Iconographic Interpretations.” In: **Futhark: International Journal of Runic Studies** 5 (2014, publ. 2015): 25–43.

WICKER, Nancy L. New Investigations of Migration Period Scandinavian Gold Bracteates Illuminate Old Finds, and Modern Technologies Reveal New Discoveries. In: **Aleksanderia Studies on Items, Ideas and History Dedicated to Professor Aleksander Bursche on the Occasion of his 65th Birthday**. CIOŁEK, Renata; CHOWANIEC, Roksana. Harrassowitz Verlag. Wiesbaden, 2021.

BINTLEY, Michael D. J.; Thomas J. T. WILLIAMS. ‘Introduction’. In: Michael D. J. BINTLEY; Thomas J. T. WILLIAMS (eds). **Representing Beasts in Early Medieval England and Scandinavia, Anglo Saxon Studies**, 29 (Woodbridge: Boydell), pp. 1–12. 2015.

JENSEN, Bo. ‘Chronospecificities: Period-Specific Ideas about Animals in Viking Age Scandinavian Culture’. In: **Society & Animals**, 21: 208–21. 2013.

MATÉRIA EM SITE E SITES DE CONSULTA

<https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

<https://www.sciencenorway.no/archaeology-ntb-english-runes/a-gold-coin-that-changes-history-oldest-known-reference-to-the-norse-god-Óðinn-found-in-denmark/2166998>

<https://www.archaeology.org/issues/519-2307/artifact/11526-artifact-denmark-vindelev-gold-disk>

<https://www.arild-hauge.com/brakteater.htm>

<https://skaldic.org/m.php?p=skaldic>

<https://rundata.info/#>

<https://gotlandicpicturestones.se/s/index/page/homepage>