

**BERSERKIR E ÓÐINN: A DUPLA NATUREZA DOS GUERREIROS REFLETIDA
NO DEUS**

**BERSERKERS AND ODIN: THE DUAL NATURE OF WARRIORS REFLECTED
IN THE GOD**

*Gerson Leite de Moraes*¹

*Victor Ugo Barbosa Coelho de Lima*²

Resumo: Os guerreiros berserkir, semi-lendários, possuem uma fama notória nas sagas, como combatentes ferozes, por vezes em roupagem de ursos ou lobos, de coragem inigualável e igualmente inabalável. Entretanto, também se destacam com uma segunda face nas narrativas, a figura dos fora da lei, bandos voltados a pilhagem desenfreada, abusadores. Porém, uma das características marcantes e perenes dos mesmos, se observa em sua devoção ao deus Óðinn, e igualmente o atrelamento de suas vidas a deidade. Neste diapasão, o presente artigo busca compreender como o caráter dual, e até mesmo maniqueísta em determinadas narrativas, realça de igual forma aspectos por vezes ocultos da deidade, como traços desonrosos ligados à trapaça, quebra de votos e manipulação, atitudes que podem ser observadas nos *berserkir*, uma vez que os deuses, principalmente do panteão nórdico, em geral, podem ser vistos como antropomórficos, seres que se aderem a caracteres humanos.

Palavras-Chave: Era Viking, Berserkir, Óðinn, Dualidade.

Abstract: The berserkir warriors, semilegendary, have a notorious fame in the sagas, as ferocious combatents, in times wearing bear or wolf skins, with an unparalleled courage and

¹ Doutor em Filosofia pela Universidade Estadual de Campinas/SP (IFCH/UNICAMP -2014) e Doutor em Ciências da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/SP (PUCSP -2008). Mestre em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas/SP (PUCCAMP -2003). Bacharel e Licenciado em Filosofia pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP -2021/2023). Licenciado em História pela ASMEC/UNAR (1996/2010). Bacharel em Teologia pelo Seminário Presbiteriano do Sul/Universidade Presbiteriana Mackenzie/SP (1999/2006). Atualmente realizo Pesquisa de Pós-Doutorado na área de História Antiga, sob a supervisão do Prof. Dr. Pedro Paulo Abreu Funari no IFCH/UNICAMP, além disso, sou Professor Doutor Adjunto I da Universidade Presbiteriana Mackenzie/SP. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8464-983X>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5010089030033594>. E-mail: gersonleitedemoraes@gmail.com.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, da Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), Bolsista CAPES Modalidade II. Mestre em Educação, Arte e História da Cultura, da Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM - 2024), com Bolsa CAPES Modalidade I (2023-2024). Bacharel em Direito pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM - 2021). Membro do grupo de Pesquisa "Religião, Memória e Cultura - REMEMORA", coordenado pelo Professor Dr. Gerson Leite de Moraes, parte do CEFET - Centro de Educação, Filosofia e Teologia da UPM. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9717-7559>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8670701540984179>. E-mail: mtf29@icloud.com.



equally unshaken. However, a second side of them also stands out in the narratives, the figure of the outlaw, bands focused on unhinged pillaging, abusers. Although, one of the most striking and continuous characteristics of them, is observed on their devotion to the god Óðinn, and equally their lives attachment to the deity. In this regard, the present article aims to comprehend the dual character, and even manichaeist in certain narratives, brings to light the same aspects sometimes obscured in the deity, such as dishonorable traits linked to treachery, breaking of vows, manipulation, attitudes that can be observed in the *berserkr*, since the gods, mainly in the Norse pantheon, in general, could be seen as antropomorphic, beings that assumed human characteristics.

Keywords: Viking Age, Berserkr, Óðinn, Duality.

Introdução

A Era Viking observa-se como um período marcado por inúmeros acontecimentos de importância fundamental, principalmente para o continente europeu, todavia se expandindo para o Oriente Médio e até mesmo para a América do Norte³. De fazendeiros, a comerciantes e exploradores, a presença dos povos do Norte é sentida amplamente em diversas de suas vertentes. Porém, possivelmente um de seus traços mais marcantes, desde sua propagação continental e transcontinental no século VIII, é sua organização belicista.

Dentro da mesma, figuras específicas se destacam, desde reis guerreiros, a heróis-poetas, figuras imbuídas em história e misticismo. Todavia, uma delas se sobressai, ou melhor, um grupo de personagens, de natureza símile, os lendários guerreiros urso, ou lobos, denominados de *berserkr*, ou em sua forma plural, *berserkr*. Estes encontram-se vivos nas mais diversas narrativas, desde as mitológicas, perpassando pelas famigeradas sagas islandesas, chegando mesmo a achados arqueológicos que indicariam a sua presença, como se explanará adiante.

³ Observa-se necessário um breve comentário sobre a presença dos Escandinavos da Era Viking na América do Norte. Em sua grande maioria, conforme discorre José Lucas Cordeiro Fernandes, na obra *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, encontra-se o registro de tais viagens, bem como da descoberta do continente, nas Sagas dos Groelandeses. O aportamento dos nórdicos, provindos da Islândia bem como da Groelândia, se deu na costa do atual Canadá (FERNANDES, 2017). Porém a estadia destes navegadores e exploradores do Norte, fora curta, majoritariamente, ao se observar a última expedição realizada, por conflitos com os nativos, denominados pelos escandinavos de *skrælingjar*, (FERNANDES, 2017). Por consequência as marcas restadas no continente americano em sua porção norte, foram mínimas, e de significância reduzida.



Dentre suas características, tais militares se destacam, além da sua fúria e ligação animalésca com o sagrado, por sua devoção ao deus Óðinn. Conseqüentemente, estes homens agem, em seu cotidiano e durante suas vidas, em concordância com a vontade da deidade, isto é, com os preceitos que o mesmo demonstra. Ou seja, aqui percebe-se algo de íntimo entre deus e pessoa, onde um replica o comportamento do outro, reforçando, como se observará no decorrer do presente artigo, um aspecto antropomórfico do deus caolho⁴.

Desta forma, apresentado sumariamente a relação entre ambos, visa-se compreender como os comportamentos mais infames dos guerreiros odínicos, revelam uma outra face do deus. Tais correlações, entretanto, serão embasadas na vasta literatura referente à Era Viking, por mais que não exclusivamente escrita no período, bem como as Eddas Poética e Prosaica, que endossarão e exemplificarão o presente estudo.

Deve-se, sumariamente, discorrer sobre a estrutura que se construirá adiante para a exploração do tema. Inicialmente, analisar-se-á de forma minuciosa e objetiva a figura dos *berserkr*, sob um prisma mais amplo, ou seja, quem eram tais guerreiros na sociedade nórdica da Era Viking, e como sua imagem fora construída. Aqui, buscar-se-á demonstrar a dualidade presente nesta figura guerreira, como um herói, e conseqüentemente o antagonista das narrativas.

Feitas tais apresentações, visar-se-á um aprofundamento da relação entre os militares escandinavos e a deidade, principalmente sob o aspecto mitológico e ritualístico. Aqui far-se-á necessário um comentário sintético sobre os conceitos de rito e ritual, para a conectividade entre o *berserkr* e Óðinn. Com isso, a relação já estabelecida e os termos da mesma, será compreendido como os homens-urso replicam comportamentos por vezes presentes na deidade em sagas e na poética, tanto em poemas escaldos como nos versos éddicos, através de rituais e no cotidiano, vislumbrando-se uma faceta distinta de Óðinn.

Vale, neste momento introdutório, exemplificar algumas das fontes primárias e secundárias a serem utilizadas. Dasquelas pode-se citar as sagas islandesas principais, citando-

⁴ Aqui a expressão “deus caolho” faz referência ao sacrifício de Óðinn, relatado na poética e prosa éddica, que perde um olho para obtenção de conhecimento, fator inclusive constante nas narrativas que envolvem a deidade no mundo nórdico medieval.

se exemplificativamente a *Egils saga Skallagrímssonar* e *Grettis saga*, e ainda, em aspecto distinto, as sagas mitológicas, *fornaldarsögur*, como a *Hrólfs saga kraka*. Em outro diapasão, deve-se mencionar os materiais bibliográficos da historiografia moderna sobre a temática, abrangendo autores como Neil Price, Hilda Ellis Davidson e Rudolf Simek. Feita esta breve introdução, passa-se para a discussão referente aos guerreiros *berserkir*.

Berserkir: os guerreiros de Óðinn

Como mencionado na introdução do presente estudo, os *berserkir* (sg. *berserkr*), possivelmente constituem um dos traços mais fortes do imaginário da Era Viking. Sua existência, como guerreiros, não mais se contesta, uma vez que vestígios arqueológicos, e compatibilidade com as narrativas referentes ao período, é comprovada. Todavia, ainda restam pontos controversos sobre o seu papel na sociedade de forma *lato*, sendo este dual, gerando discussões sobre a temática.

Fator de grande interesse que se pode observar sobre tais homens de guerra, seria a sua origem datada anteriormente à Era Viking. Por mais que não se observe a mesma nomenclatura, conforme elenca Hilda Ellis Davidson, em sua obra *Gods and Myths of Northern Europe*, relatos da *Germania* de Tacitus, em diferentes comunidades germânicas, já esboçava o caráter destes soldados fora do comum, com capacidades acima do esperado, de força sem igual, e que inspiravam o terror em seus pares e inimigos, como aqueles dos Chatti e Harri⁵.

Para os fins do presente artigo, deve-se voltar o olhar a explanação fundante destes homens do Norte, iniciando por defini-los semanticamente. O termo *berserkr*, possui origem no nórdico antigo, sendo composto pelo prefixo *ber-*, indicativo de urso, e por vezes interpretado como nu, ou sem proteção, armadura, todavia o primeiro tem maior embasamento e sentido com o contexto nórdico, bem como o sufixo *-serkr*, significando camisa, pele (no sentido de pelagem, roupa). Aqui, vale ressaltar, conforme narra Anatoly Liberman (2016), que uma das interpretações relativas ao traje destes guerreiros, voltar-se-ia

⁵ Ambas comunidades citadas aqui, pertenciam à região da *Germania*, e foram descritas por Tacitus nos relatos mencionados acima. Dentre as descrições, os rituais relacionados a tal fortalecimento bélico são destaque da obra.

para o entendimento de que os mesmos não usariam trajes animais, mas sim máscaras com faces ursinas.

Vale aqui ainda, apresentar uma segunda forma de guerreiros com conexões animais, que por vezes são vistos como uma outra forma de *berserkr*. Os chamados *úlfhéðnar*, ou no singular, *úlfhéðinn*. Estes, de maneira similar, eram também guerreiros exímios, todavia sua associação se dava com lobos, uma vez que o prefixo *úlf-* tem suas raízes no nórdico antigo para denominar tais canídeos. Entretanto, o papel destes era idêntico ao primeiros aqui citados, tanto nos feitos como em suas descrições em sagas e na poética, podendo por vezes serem termos usados como sinônimos.

Estes guerreiros, vale mencionar, assim como os germânicos da Antiguidade, citados acima, possuíam, além de suas habilidades inigualáveis em batalha, ao menos inicialmente, também uma força que tangenciava o sobre-humano. Tal fato se deve, como será explorado em momento posterior, à ligação destes com o sagrado, conforme discorre Leandro Oliveira e Monicy Araujo Silva, em seu estudo *A fúria berserkr: a relação entre violência e religião no contexto da Religião Nórdica Antiga*, o que lhes concederia atributos extramundanos, como, por exemplo, a habilidade de não se ferir com cortes de lâminas, o que seria um dos motivos que existem interpretações, por mais que minoritárias, com o entendimento de um guerreiro que se lançaria em batalha sem proteção, como mencionado brevemente acima. Outro aspecto que se conecta com tal sobrenaturalidade, seria sua transformação física, ou seja, estes homens se transmutariam em animais, lobos ou ursos, conforme se observa majoritariamente nas *fornaldarsögur*.

Menciona-se no tocante ao supramencionado, excerto da obra de Neil Price, *Vikings: A História Definitiva dos Homens do Norte*, explanando de maneira objetiva a origem do termo, e consequentemente os militares animais.

Não há dúvida que os *berserkir* eram uma realidade da Era Viking, mas quase todos os outros aspectos de sua natureza estão abertos a interpretações. A própria palavra se refere a uma camisa (*serk*) com um *bear-* ou *bare-* (urso) como prefixo, comunicando assim a imagem de um guerreiro ursino ou de um homem sem camisa no sentido de estar sem armadura ou mesmo nu. O fato de que a conexão com o urso seja a mais relevante das duas é reforçado por uma contraparte lupina dos *berserkir*, na forma de *úlfhéðinn* (singular) e *úlfhéðnar* (plural), que significa "peles de lobo". (PRICE, 2021, p. 339)

Outro ponto que reforça esta conexão com as peles de animais, pode ser observado em um achado do Período Vendel⁶. Este é um conjunto de quatro plaquetas encontradas em Torslunda na Suécia (Figura 1). Estas apresentam figuras com peles e máscaras animais, no que aparenta ser uma prática ritualística. Outro fator presente, seriam as armas empunhadas por um dos personagens das gravuras, o que aparentam ser lanças, reforçando o caráter belicoso destes, em uma espécie de preparação para batalha, ou ritual de caráter belicoso.

Sobre o assunto, cita-se John Lindow, em sua obra *O Livro da Mitologia Nórdica*, no verbete sobre os *berserkr*, que reforça o mencionado acima, inclusive discorrendo sobre o achado arqueológico.

A conexão entre as peles de lobo e os berserks dá suporte para uma das etimologias sugeridas para o islandês medieval berserkr, nomeadamente, "camisa de urso", e esta etimologia é comumente mencionada diante de tais amalgamações guerreiro-animal, como as apresentadas nas placas de capacetes de Torslunda, da Suécia, que sugerem guerreiros usando peles de animais, máscaras ou ambos. (LINDOW, 2019, p. 105)



Figura 1 - Disposição dos quatro moldes utilizados para fabricação das plaquetas encontradas em Torslunda na Suécia, dispostas na mesma nação. Observa-se que em diversas imagens existem homens

⁶ O denominado Período Vendel, como discorre John Haywood, na obra *The Penguin Historical Atlas Of The Vikings*, foi a época que precedeu a Era Viking, perdurando entre o século VI e VIII, sendo o último momento da Era do Ferro Escandinava. Este fora o momento da história da Escandinávia Medieval, onde a aristocracia guerreira se estabiliza como força dominante na região, construindo assim as fundações para a Era Viking (HEDEAGER, 2012)

trajados em peles de animais, ou mesmo personagens animaiscos. Fonte: <https://samlingar.shm.se/media/E6A2D595-643D-413A-A6D1-DBCCEFA84640>.

Neste diapasão, e feitas as explicações introdutórias, pode-se discorrer sobre como tais homens se inseriam na sociedade da Era Viking. Inicialmente, por se tratar de uma sociedade guerreira, os mesmos eram vistos como combatentes de elite, e posicionando-se próximos à nobreza de seu tempo. Inclusive, tal fato pode ser corroborado pela primeira menção que se faz sobre os *berserkir*, encontrada no poema escaldado denominado *Haraldskvæði*, que narra a batalha de Hafrsfjörðr, decisiva na conquista norueguesa de Haraldr Hárfagri, considerado como primeiro rei da Noruega por unificar o país⁷.

Conforme se observa do excerto abaixo da poética, retirada da *Haralds saga Hárfagri 18*, componente da tradução por Lee M. Hollander do *Heimskringla* de Snorri Sturluson, os *berserkir*, estariam na embarcação do nobre, como parte de seu exército.

(43.) Eles estavam carregados de nobres; e escudos de tília limpos, // com pontas de lanças de Vestland, // e espadas largas do Oeste. // Os berserkeres urraram; com o início da batalha, // os peles-de-lobo gritaram alto // e mexeram suas armas. (STURLUSON, 2021, p. 75)⁸

Fato de grande interesse que se observa sobre a organização dos mesmos, seria sua característica grupal, isto é, inicialmente estes não se observavam sozinhos, mas sim em bandos de guerreiros (LIBERMAN, 2004). Geralmente, no que se constata das sagas, dos mais variados subgêneros, estes compõem-se de 12 (doze) guerreiros, que caminham sozinhos e constroem seus feitos de forma independente, ou acompanham um nobre, na maioria das ocasiões um rei, como no exemplo acima, ou mesmo no caso dos campeões de Hrólfr Kraki, que igualmente montam uma dúzia de homens.

Algo de suma importância, seria que mesmo com seu caráter por vezes violento, chegando a extremos, eram vistos como heróis, como cita sumariamente Jenny Wade, em seu

⁷ Deve-se aqui ressaltar que Haraldr Hárfagri não conquista todo o território conhecido hoje como Noruega, mas sim atém-se a regiões mais próximas a costa. Todavia, em seu período, tal parcela de terras equivaleria a nação como um todo, por mais que não do ponto de vista geográfico, mas sim político.

⁸ "Were they laden with franklins; and linden shields unstained,; with Westland spearshafts; and Welsh broadswords.; Their berserkeres bellowed; as the battle opened,; the wolf-coats shrieked loud; and shook their weapons." (STURLUSON, 2021, p.75)

estudo *Going berserk: Battle trance and ecstatic holy warriors in the European war magic tradition*. Aqui, diferentemente do narrado, suas atitudes como *berserkir*, são realizadas de forma individual, ou seja, não existiriam doze iguais a ele, por mais que pudesse participar de um grupo. Observa-se tal fato nas mais variadas narrativas, nas quais um dos protagonistas, podendo até mesmo ser um parente deste, é tomado por uma fúria incontrolável, tornando-se imbatível⁹. Outro fator comum que se expõe nas sagas, seria no tocante, aos nomes destes protagonistas, que por vezes correlacionam-se com ursos e lobos, algo típico da classe guerreira aqui analisada.

A título exemplificativo, pode-se citar aqui duas sagas, sendo a primeira delas conhecida como *Hrólfs saga kraka* 33, que narra a jornada do rei danes Hrólfr, mas de igual forma a trajetória de um guerreiro pertencente à sua guarda pessoal, de nome Þoðvarr. O nome deste segundo, *per se* já denota sua característica ursina, porém, como se constatará do excerto abaixo, ocorre uma transmutação do mesmo, em um grande urso, durante um estado de meditação, que batalha ao lado da figura régia.

Hjorvard e seus homens avistaram um grande urso avançando à frente das tropas do Rei Hrolf. O urso estava sempre ao lado do rei, e matou mais homens com suas patas do que cinco campeões do rei. Golpes e projéteis desviavam do animal, enquanto ele usava seu peso para esmagar os homens do Rei Hjorvard e seus cavalos. Entre os seus dentes, rasgou tudo que alcançava, destruiu tudo que estava a seu alcance, causando um medo palpável que se espalhou pelas filas do exército do Rei Hjorvard. (THE SAGA OF KING HROLF KRAKI, 1998, p. 74)¹⁰

Outro momento considerado nobre destes guerreiros, pode se observar na *Egils saga Skallagrímssonar* 27, pertencente às *Íslendingasögur*, mais especificamente na descrição de uma batalha para vingar a morte de seu filho, travada pelo avô do protagonista, Kveld-Úlfur, e o

⁹ Vale um breve comentário sobre a forma de se tornar um *berserkr*. Não se trata aqui de uma característica hereditária, como poder-se-ia levar a compreender da leitura supra, bem como de narrativas como a *Völsunga Saga*. Entretanto, os mesmos eram homens treinados, que usualmente pertenciam a bandos guerreiros, militares ou não (DAVIDSON, 1999). O único vínculo que possuíam entre si, seria o de camaradagem.

¹⁰ Hjorvard and his men saw a great bear advancing in front of King Hrolf's troop. The bear was always beside the king, and it killed more men with its paw than any five of the king's champions did. Blows and missiles glanced off the animal, as it used its weight to crush King Hjorvard's men and their horses. Between its teeth, it tore everything within reach, causing a palpable fear to spread through the ranks of King Hjorvard's army. (THE SAGA OF KING HROLF KRAKI, 1998, p. 74)

pai de Egil, Skallagrim (Grim, o Careca), sendo que o próprio nome do personagem significa Lobo Noturno.

Quando Kveldulf e seus homens chegaram ao corredor, eles se dirigiram à popa do barco, enquanto Skallagrim direcionava-se para a proa. Kveldulf empunhava um machado de lâmina dupla gigante. Quando abordou, pediu a seus homens que se mantivessem nas bordas do navio e cortassem os toldos das estacas, enquanto ele avançava para a retaguarda, onde é dito que este foi tomado por um frenesí como um animal selvagem. Alguns outros de seus homens também ficaram frenéticos, matando todos que estivessem em seu caminho, e igualmente fez Skallagrim quando ele deu a volta no barco. Kveldulf e seu filho não pararam até que a embarcação estivesse completamente limpa. (STURLUSON, 2001, pp. 44-45)¹¹

Os exemplos observados até este ponto, demonstram os guerreiros habilidosos e intrépidos sobre os quais se narrou no início. Entretanto, os mesmos possuíam uma faceta distinta, majoritariamente quando se trata das *Íslendingasögur*, pós cristianismo ou durante a conversão. Estes, passam a ser vistos sob uma ótica negativa, não mais como valentes, ou mesmo honrosos, mas sim como violentos em excesso, abusivos com a população e mesmo criminosos, foras da lei.

Aqui, de igual forma, também se observa uma mudança no comportamento de grupo dos mesmos, bem como em seus meios sociais. No geral, não existe mais uma parceria entre os *berserkir* e a nobreza, ou poder local, quando se trata da Islândia, mas sim uma repulsa a tais figuras. Os estimados homens de guerra, tornam a ser excluídos da sociedade e marginalizados. Entretanto, um de seus atributos é perene, a fúria que toma conta e sua habilidade em conflitos belicosos.

Exemplos de tais passagens, encontram-se em diversas sagas, inclusive na própria narrativa de Egil, já na segunda metade da obra. Ljót The Pale (tradução para o inglês), era nomeado o *berserkr*, que, conforme é narrado, aterroriza a vida de uma família, aliada de Egil, para tomar-lhes a filha da casa, desafiando o jovem irmão para um duelo. Diante disso, e da

¹¹ When Kveldulf and his men came to the gangway, they went up it to the stern of the ship, while Skallagrim headed for the prow. Kveldulf had a gigantic double-bladed axe in his hand. Once he was on board, he told his men to go along the gunwale and cut the awnings from the pegs, while he stormed off back to the afterguard, where he is said to have become frenzied like a wild animal. Some other men of his went into a frenzy too, killing everyone they came across, and so did Skallagrim when he ran around the ship. Kveldulf and his son did not stop until the ship had been completely cleared. (STURLUSON, 2001, pp. 44-45)



amizade do protagonista com o Arinbjörn (irmão da matrona da residência, Gyða), o herói decide duelar com o *berserkr*.

O excerto abaixo demonstra o explicitado, nas palavras de Gyða.

Então Gyda foi à Egil e disse, 'Contarei a você o que está acontecendo. Existe um homem chamado Ljot o Pálido, um berserk e um duelista que é muito ofensivo. Ele veio até aqui e pediu a mão de minha filha em casamento, mas nós negamos de pronto. Então ele desafiou meu filho Fridgeir para um duelo. Ele virá lutar na Ilha Valdero amanhã. Gostaria que você fosse ao local do duelo com Fridgeir, Egil. Se Arinbjorn estivesse aqui, nós provaríamos que não toleramos tal comportamento arbitrário como o deste homem Ljot.' (STURLUSON, 2001, p. 124)¹²

É possível notar o caráter dual, na mesma narrativa, da figura do *berserkr*, onde, concomitantemente, o protagonista descende de um guerreiro pertencente a tal grupo, mas, com o passar dos anos, tais indivíduos são ojerizados pela sociedade, temidos, e não mais admirados, vistos como exemplos. Existe, mais visível, e oposto em posicionamento literário e social, a inserção do guerreiro como um antagonista, alguém a ser derrotado, causador do mau, traiçoeiro.

Outro exemplo pode ser visto na ação descrita de um *berserkr*, na *Grettis saga 19*, com a determinação de Eirik, cunhado de Knútr inn ríki, rei norueguês, em relação ao banimento de salteadores e *berserkir* em todo o território, sendo considerados vis seus comportamentos para com a população em geral.

Antes de deixar a Noruega, o Conde Eirik convocou os proprietários de terras e fazendeiros poderosos. Eles discutiram diversos aspectos sobre a lei e o governo do país, porque Eirik era um regente firme. As pessoas do local pensavam ser uma prática desonrosa permitir que salteadores e berserks desafiassem homens de alta estima para duelos em troca de seu dinheiro e suas mulheres, sem compensação a ser paga por aquele que fosse morto. (THE SAGA OF GRETTIR THE STRONG, 2005, p. 41)¹³

¹² Then Gyda went up to Egil and said 'I will tell you what is going on here. There is a man called Ljot the Pale, a berserk and a dueller who is very much loathed. He came here and asked for my daughter's hand in marriage, but we turned him down on the spot. So he challenged my son Fridgeir to a duel. He'll be coming to fight him at Valdero Island tomorrow. I'd like you to go to the site of the duel with Fridgeir, Egil. If Arinbjorn were here, we would prove that we do not put up with overbearing behaviour from such a man as Ljot.' (STURLUSON, 2001, p. 124)

¹³ Before leaving Norway, Earl Eirik had summoned the landholders and powerful farmers to him. They discussed many aspects of the law and government of the country, because Eirik was a firm ruler. People there thought it was a disgraceful practice to allow robbers and berserks to challenge men of

Como comprovação de tais atitudes, ainda cita-se aqui, o mesmo capítulo da saga, no qual os comportamentos de dois *berserkir* são expostos, de maneira pejorativa, igualando-os a criminosos que matam e raptam os moradores locais, tomados pela sua raiva animalesca.

Os piores causadores de problemas eram dois irmãos chamados Thorir Paunch e Ogmund o Mau. Eles vieram de Halogaland e eram maiores e mais fortes que todos. Eles tornavam-se berserk e não poupavam nada em seu caminho quando estavam imbuídos na raiva. Eles costumavam capturar as esposas e filhas e mantendo-as por uma ou duas semanas, para então retorná-las. (THE SAGA OF GRETTIR THE STRONG, 2005, p. 42)¹⁴

Vale ressaltar que tal medida, observa parâmetro parecido nas *Grágas*, legislação islandesa medieval, que de igual forma tornava tais guerreiros criminosos, sofrendo estes, duras penas por tais atitudes. Inclusive, ressalta-se que o comportamento por vezes inconsequente e animalesco destes homens animais, resultava, mesmo em se tratando de personagens honrosos, em atitudes prejudiciais aos que restavam ao seu arredor, inclusive familiares.

Cita-se a título de exemplo, o ocorrido com Skalla-Grímr, um *berserkr* já estabelecido na narrativa, e seu filho Egil, na *Egils saga Skallagrímssonar* 40, quando em um ataque de fúria, durante uma partida esportiva, ataca seu filho, quase o incapacitando, e de igual forma o amigo dele, que faleceu após o episódio.

Uma vez durante o inverno houve um jogo de bola em Borg, ao sul de Sandvik. Egil e Thord jogaram contra Skallagrim, que ficou cansado e eles tiveram melhor resultado. Mas naquela tarde após o pôr do Sol, Egil e Thord começaram a perder. Skallagrim encheu-se de tamanha força que agarrou Thord e o jogou no chão de maneira tão feroz que ele fora esmagado pelo golpe e morreu imediatamente. Em seguida atacou Egil. (STURLUSON, 2001, p. 63)¹⁵

high standing to duels for their money or wives, without compensation being paid for the one who was slain. (THE SAGA OF GRETTIR THE STRONG, 2005, p. 41)

¹⁴ The worst troublemakers were said to be two brothers called Thorir Paunch and Ogmund the Evil. They came from Halogaland and were bigger and stronger than anybody else. They would go berserk and spare nothing when they flew into a rage. They used to take away men's wives and daughters and keep them for a week or two, then return them. (THE SAGA OF GRETTIR THE STRONG, 2005, p. 42)

¹⁵ Once during the winter there was a ball game at Borg, in Sandvik to the south. Egil and Thord played against Skallagrim, who grew tired and they came off better. But that evening after sunset, Egil and Thord began losing. Skallagrim was filled with such strength that he seized Thord and dashed him to the ground so fiercely that he was crushed by the blow and died on the spot. Then he seized Egil. (STURLUSON, 2001, p. 63)



Apresentados estes exemplos da dualidade na personalidade dos guerreiros *berserkir*, segue-se para a correlação dos mesmos ao deus, e seus aspectos, conseqüentemente, ritualísticos, metafísicos e mitológicos.

Óðinn e a fúria

Neste momento, busca-se estabelecer a relação entre Óðinn e os guerreiros animais, por meio das práticas ritualísticas e do que se chama de *berserksgangr*, ou em tradução livre, fúria dos *berserkir*, algo mencionado no decorrer da análise anterior. Preliminarmente, apresentar-se-á de forma objetiva, a definição teórica de ritual optada para a análise, bem como as práticas que envolvem os mesmos, para em seguida, discuti-las na sociedade da Era Viking, nas comunicações entre a deidade citada e os homens-urso e homens-lobo.

A principal fonte de relação entre o deus Óðinn e os guerreiros *berserkir*, funda-se nos rituais praticados pelos segundos. Todavia, antes de sua análise, deve-se definir o que se entende por mito, bem como rito, ou termo que será utilizado como sinônimo, ritual. Aqui se estabelecerá tanto os conceitos destes, bem como os pontos de intersecção entre ambos, suas similaridades e diferenças.

Inicia-se portanto, pela definição e dissertação sobre o mito. Este seria uma forma de contação de histórias, estruturação de narrativas, fazendo portanto parte da linguística, como discorre Lévi-Strauss (2021). Porém não se resume a tal fator, uma vez que os mesmos podem ser observados como reflexos da cultura bem como de comportamentos sociais, além de, por vezes, servirem de exemplo para os convivas seguidores de determinada crença (ELIADE, 2022).

Os ditames de Mircea Eliade, na obra *Tratado de História das Religiões*, exemplificam de forma cristalina esta função e ainda discorrem sobre a essencialidade do mito para a natureza humana.

Qualquer que seja sua natureza, o mito é sempre um precedente e um exemplo, não só com relação às ações ("sagradas" ou "profanas") do homem, mas também com relação à sua própria condição; ou melhor: um precedente para os modos do real em geral. "Nós devemos fazer o que os deuses fizeram

no princípio. "Assim fizeram os deuses, assim fazem os homens. Afirmações desse tipo traduzem perfeitamente a conduta do homem arcaico, mas não se pode dizer que esgotem o conteúdo e a função dos mitos: na verdade, toda uma série de mitos, ao mesmo tempo que narra o que fizeram *in illo tempore* os deuses ou os seres míticos, revela uma estrutura do real inacessível à apreensão empírico-racionalista. (ELIADE, 2022, p. 349)

Discorrido sobre a concepção de mito, bem como sua importância para as sociedades como um todo, passa-se a explanação de rito. Este seria a manifestação, restituição, interpretação ativa do primeiro, das histórias sagradas, servindo assim como forma de conexão com o divino, e de igual maneira, com as divindades. Pode-se afirmar que a participação em tais eventos, aproxima o homem do deus.

A descrição exposta por José Benedito de Almeida Júnior, na obra *Introdução a Mitologia*, inclusive diferenciando o mito do rito, mostra-se como algo basilar para o estudo de ambos e da religião como todo.

O mito conta uma história sagrada; o rito é o "mito vivo", a revivificação da narrativa mitológica. Pelo ritual os homens fazem o mesmo que os deuses fizeram "naquele tempo". Ao acordar pela manhã e erguer os braços em direção ao sol, repete-se um gesto primordial. As festas do calendário sagrado reproduzem a sequência dos acontecimentos que deram origem ao mundo, ao homem, a algum acidente natural ou costume social. Os ritos não são mera repetição de palavras ou imitação de gestos, não são uma encenação farsesca do mito. Não podem ser realizados em qualquer momento, em qualquer local. (ALMEIDA JÚNIOR, 2014, pp. 19-20)

Percebe-se um fator interessante entre os conceitos, uma conectividade entre ambos. Mito e Rito não são inertes, mas restam em movimento tanto em seu tempo, como no decorrer dele. Desta forma, a prática e a narrativa vivem uma relação de interação, ou mesmo, na terminologia e análise do antropólogo Claude Lévi-Strauss, em diálogo. O estudioso ainda ressalta a necessidade de se comparar tais fenômenos de forma intracomunitária, ou seja, não se esgotando em uma única população, como, por exemplo, a observância entre os islandeses e noruegueses, algo que se busca no presente artigo.



Cita-se passagem de Lévi-Strauss, de sua obra *Antropologia Estrutural*, em relação às pesquisas das comunidades *pawnee*¹⁶, e sobre a importância desta relação dialética e comparativa entre diferentes regiões.

A relação dialética entre o mito e o ritual deve lançar mão de considerações de estrutura que não podemos fazer aqui, restando-nos novamente remeter o leitor ao estudo já mencionado. Mas esperamos ter mostrado que, para compreendê-la, é indispensável comparar o mito e o rito não apenas na mesma sociedade, como também com crenças e práticas de sociedades vizinhas. Se um certo grupo de mitos *pawnee* representa uma permutação, não só de ritos da mesma tribo como de ritos de outras populações, não se pode ficar limitado a uma análise puramente formal. (LÉVI-STRAUSS, 2021, p. 236)

Explanadas tais bases para a continuidade do estudo elaborado, parte-se para o entendimento do culto envolvendo os *berserkir*, relacionados ao deus Óðinn. Algo de suma importância para este entendimento, é que não existem relatos ou mesmo achados arqueológicos que descrevam ou demonstrem os ritos que envolvem tais guerreiros odínicos, seja para uma possível iniciação, ou mesmo para o preparo da batalha, algo que envolve de forma abrangente ambas as figuras.

Entretanto, existe um posicionamento construído, e que pode ser trazido à tona, sobre a existência destes rituais, por mais que não detalhados, até mesmo antes da Era Viking, e que permanecem vivos durante o período. A comprovação para tal pode ser observada de forma consistente, nas placas encontradas na região de Torslunda, Suécia, denominados, conforme discorre Christopher Abram na obra *Mitos do Norte Pagão*, de dançarinos de armas, achado este que já fora mencionado anteriormente e que será aprofundado adiante.

¹⁶ As tribos *pawnee*, são nativas do atual Estados Unidos, mais especificamente na região das Grandes Planícies, porção central do país (LEVY-STRAUSS, 2021).



Figura 2 – Uma das placas de Torslunda, apresentadas na Figura 1, que apresenta um personagem com capacete de chifres, com duas lanças e a falta de um olho, traços claramente odínicos, ao lado do que aparenta ser um guerreiro trajado em uma pele lupina. **Fonte:** <https://samlingar.shm.se/media/0CD1B2DE-EFEB-4C8F-8EE0-6C43A158DA65>.

Nestas, pertencentes ao Período Vendel, uma figura chama a atenção por segurar duas lanças, com semelhança ímpar a Óðinn, a falta de um olho. Ao seu lado, uma segunda, com traços belicosos, portando igualmente armas, e com vestes animais, mais especificamente uma couraça de lobo, indicando, portanto, que o mesmo poderia estar participando da cena como um *úlfhéðinn*. Quanto a imagem como um todo, conforme discorre de forma objetiva Renan Marques Birro, em sua obra *Uma História da Guerra Viking*, aparenta registrar uma espécie de ritual envolvendo ambos, porém não existindo até o presente momento, um detalhamento sistemático sobre as práticas.

Porém, outros achados posteriores, corroboram com a ideia de uma sociedade guerreira, ou de grupos militares, com uma relação religiosa direta com Óðinn. Diversos sepultamentos foram escavados, e nestes, homens com apetrechos animais, como dentes e peles, e até mesmo objetos cerimoniais que remetem a adoração à deidade, que remontam inclusive, até antes do período Viking.

Sobre tais achados, cita-se Johnni Langer, em sua obra *As Religiões Nórdicas da Era Viking*, quando discorre sobre o culto do deus, com relação aos guerreiros-lobo e guerreiros-urso, dentro da arqueologia.

Novas luzes sobre a relação entre bandos guerreiros e a figura do deus Odin pode ser atestada em vestígios arqueológicos, como as descobertas de sepultamentos masculinos na Escandinávia da Idade do Ferro até o ano 1000

d.C. Centenas de sepultamentos contêm vários vestígios relacionados com ursos, de dentes a presas até peles, inclusive calças masculinas feitas de pele de urso, um animal identificado a esta deidade (Grimm, 2013). Uma máscara feita de pele animal foi encontrada no casco de uma embarcação na região de Hedeby, Dinamarca, e alguns pesquisadores, como Inga Hägg, sugerem que pode ter alguma conexão com os berserkir ou ulfhéonar (Giner, 2020, p. 58). (LANGER, 2023, p. 152)

Pode-se citar no tocante ao âmbito arqueológico, achados que representam o deus e, em conjunto com outros objetos, reforçam a ligação de sociedades guerreiras com o mesmo, as denominadas bracteatas. Estas eram objetos pequenos e arredondados, em forma de moeda, que geralmente apresentavam uma figura, seja animal ou humana, como heróis e deuses. Elas possuíam, conforme o entendimento acadêmico atual, a função de proteger o seu utilizador, ou seja, majoritariamente religiosa, e conseqüentemente política, uma vez que ambas as frentes se observavam interligadas.

Todavia, a figura odínica é uma retratação constante nestes objetos, sendo inclusive, conforme narra Johnni Langer em sua obra *Odin: Uma História Arqueológica da Dinamarca viking*, o único deus mencionado de forma escrita, através de runas. Entretanto, o ponto de convergência entre tais objetos com o culto de Óðinn pelos guerreiros mencionados, seria a presença, em conjunto destes, de símbolos geométricos. Isto pois, o imagético representativo do deus, em mesma cena com armas, segue-se da inserção deste tipo de símbolo, que reforça a ligação com a elite guerreira da época, entendendo-se por nobres homens beligerantes altamente treinados.



Figura 3 – Bracteata mais antiga encontrada, antes do período das Migrações, com uma figura que aparenta ser Óðinn em seu cavalo e um de seus corvos, em conjunto com símbolos geométricos. **Fonte:** <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/473485>.



Figura 4 – Bracteata encontrada em Funen, Dinamarca, durante a Era do Ferro germânica, com a figura do deus Óðinn no centro. **Fonte:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bracteate_from_Funen,_Denmark_\(DR_BR42\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bracteate_from_Funen,_Denmark_(DR_BR42).jpg).



Figura 5 – Bracteata do tipo C, disposta no Museu Nacional da Dinamarca, retratando uma figura a cavalo, similar a Figura 2, possuindo inclusive, elementos congruentes, como os símbolos geométricos no canto superior esquerdo. **Fonte:** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brakteat-fra-Kj%C3%B8lger%C3%A5rd_DO-2094_2000.jpg.

Tal correlação é reforçada na fala de Langer, na obra *Odin: Uma História Arqueológica da Dinamarca Viking*, quando revela a não hegemonia do deus no culto geral, mas sua proximidade com o grupo aqui destacado.

As fontes que examinamos e vamos examinar nos próximos capítulos concedem apenas uma parcela do passado religioso. Devemos levar em conta que existiram vários tipos de variações nos níveis social e espacial: Odin não foi o deus principal e nem o mais cultuado, antes ou durante a Era Viking, mas ocupou um papel importante para as elites guerreiras. (LANGER, 2024, p. 57).

Em concordância com os achados arqueológicos, a literatura escandinava, seja do período da Era Viking, ou mesmo posterior, como, por exemplo, no caso de Snorri Sturluson, ou Saxo Grammaticus, corrobora para a correlação entre a figura odínica e os guerreiros *berserkir*. Um primeiro exemplo que se pode apresentar, seria o presente na *Volsunga Saga*, quando um dos protagonistas, Sigmund, juntamente com seu filho, Sinfjotli, passam por uma espécie de iniciação do segundo no mundo da guerra. Ambos, ao adentrarem uma cabana na floresta, vestem-se com peles de lobo, pertencentes a dois príncipes, amaldiçoados pelas mesmas, e tornam-se inseparáveis destas. Assim, pai e filho decidem desafiar-se fisicamente, buscando combates na região, conforme se observa da passagem abaixo transcrita.

Sigmund e Sinfjotli vestiram as peles de lobo e não conseguiam removê-las. Assim como os príncipes antes deles, suas vozes transformaram-se em uivos lupinos, porém ambos ainda se compreendiam.

Agora eles foram para as florestas, cada um seguindo o seu caminho. Eles fizeram um acordo que cada um arriscaria sua vida para atacar sete homens sozinho, e para uivarem ao outro caso estivessem em perigo. (THE SAGA OF THE VOLSUNGS WITH THE SAGA OF RAGANAR LOTHBROK, 2017, p. 11)¹⁷

¹⁷ Sigmund and Sinfjotli put the wolfskins on and could not remove them. Like the princes before them, their voices were also changed into wolves' howls, although they both understood each other.

Ainda vale mencionar aqui, o considerado mais notório e citado exemplo, à parte dos expostos acima, na caracterização destas figuras. Este é a passagem da *Ynglinga saga* 6, em que, na descrição dos poderes da deidade, militares que o serviam, entram em estado de frenesi, como se passassem igualmente, por uma espécie de rito, ou possessão, algo que condiz com o uso de peles animais.

Seus homens dirigiam-se para batalha sem cotas de malha e agiam como loucos cachorros ou lobos. Eles mordiam seus escudos e eram tão fortes quanto ursos ou touros. Eles matavam pessoas, e nem fogo nem ferro os afetava. Isso é chamado de fúria berserker. (STURLUSON, 2021, p. 10)¹⁸

Introduz-se, neste momento, um conceito a pesquisa de fundamental importância, o denominado *berserksgangr*, fúria *berserkr*, intimamente ligando tais guerreiros a Óðinn. O primeiro ponto que deve ser notado seria a origem etimológica do nome do deus com o frenesi, a raiz *óðr*, significando fúria, conforme discorre Rudolf Simek, brevemente em sua obra *Dictionary of Northern Mythology*.

Esta fúria, é fato notório e intrínseco aos guerreiros analisados, uma vez que sua força e estado em batalha, provém deste dom, ou mesmo presente da deidade. Para o alcance deste estado, não existe um caminho objetivo a se seguir, entretanto entende-se que o mesmo poderia ser alcançado mediante práticas ritualísticas dentro dos grupos marciais, seja pela ingestão de bebida e alucinógenos, como narra Jenny Wade (2016), ou mesmo através de cânticos, gritos e danças, algo comum entre povos germânicos desde a Antiguidade.¹⁹

Now they took to the forests, each one on his own path. They made an arrangement that one of them would risk his life to attack up to seven men on his own, but not more than seven, and to howl for the other if he were in danger. (THE SAGA OF THE VOLSUNGS WITH THE SAGA OF RAGANAR LOTHBROK, 2017, p. 11)

¹⁸ His own men went to battle without coats of mail and acted like mad dogs or wolves. They bit their shields and were as strong, as bears or bulls. They killed people, and neither fire nor iron affected them. This is called berserker rage. (STURLUSON, 2021, p. 10)

¹⁹ Vale aqui, de forma suplementar, apresentar uma interpretação da *berserksgangr* alertada por Owen Rees (2012), que seria uma espécie de resposta biológica, e mesmo psíquica, a eventos que poderiam gerar altos níveis de estresse. Conforme o autor discorre, utilizando o exemplo de Skallagrim, previamente citado, este não se observava em momento de ritual, mas sim em uma competição esportiva, e conjuntamente com o cansaço físico, mecanismos de defesa naturais do ser humano, desencadeiam reações violentas naquele, aproximando-se de uma fúria incontável. Entretanto, no estudo aqui apresentado, entende-se que a função ritualística e igualmente religiosa é, não somente mais difundida no corpo literário, como de igual forma, em concordância com os aspectos culturais e sociais de tais comunidades, uma vez que, se cria uma identificação grupal dos guerreiros, como sendo traço marcante em sua personalidade e sua essência.



Endossando o posicionamento supra, pode-se citar a folclorista Hilda R. Ellis Davidson, em sua obra *Myths and Symbols in Pagan Europe: Early Scandinavian And Celtic Religions*.

Vários rituais e técnicas devem ter sido empregadas para enaltecer a ferocidade dos guerreiros antes da batalha.

(...)

Embebedar-se sem dúvida fazia parte deste, mas em todo caso não seria difícil avivar um bando de jovens fortes e altamente treinados em um estado de fúria mortal e confiança intrépida. Existem indicações de que os guerreiros deliberadamente animavam-se antes da batalha com pulos selvagens, gritos e músicas. (DAVIDSON, 1988, pp. 87-88)²⁰

Percebe-se, portanto, que as práticas ritualísticas, bem como os achados arqueológicos, comprovam a existência destes homens e sua relação íntima com a deidade. Pode-se até mesmo dizer que a comunicação entre ambos se dá de forma simbiótica, ou seja, tanto estes guerreiros são beneficiados, como igualmente auxiliam o deus, por vezes agindo em seu nome para realização de atividades, e mesmo sendo-lhe úteis do ponto de vista mitológico, estando ao seu lado durante o evento do Destino Último dos Deuses²¹, *Ragnarøk*.

Poder-se-ia ainda demonstrar tal ponto, com os exemplos já mencionados, onde, mesmo agindo de forma duvidosa, no caso de Skalla-Grímur, quase matando o seu filho, ou dos antagonistas de Grettir, mantêm seu status de herói, ou ao menos de grandes combatentes. Isto comprova a sua importância, não somente como um ente social, mas também do ponto de vista religioso, uma vez que para Óðinn estes homens tinham alto valor.

²⁰ Various rituals and techniques must have been employed to rouse the ferocity of warriors before battle.

(...)

Intoxicating drink no doubt played a part, but in any case it would not be difficult to stir up a band of tough and highly-trained youths into a state of murderous rage and fearless confidence. There are indications that warriors deliberately worked themselves into a mood of excitement before battle by wild leaps, shouts and songs. (DAVIDSON, 1988, pp. 87-88)

²¹ Tal denominação relacionada a destino, seria a tradução do termo Ragnarøk, conforme apresenta o autor Rudolf Simek, em sua obra *Dictionary of Northern Mythology*. Este sempre possui uma denotação de evento derradeiro, da destruição do mundo e dos deuses que o governam.

Um exemplo, citado por Hilda Davidson, é o guerreiro Starkaðr²², onde, por mais que não haja uma relação explícita com os homens-urso, este é considerado um soldado odínico, sendo dotado de habilidades marciais extraordinárias, muito parecido, nas devidas proporções, com o herói islandês Egil. Entretanto, existe uma troca mais direta com o deus, mesmo com fatos considerados nefastos no mundo da Era Viking, e inclusive em decorrência destes, como o assassinato de dois reis, senso que um deles, Víkar, o havia recrutado como militar, e fora traído, em decorrência de um pedido de Óðinn.

A passagem da obra *Myths and Symbols in Pagan Europe: Early Scandinavian And Celtic Religions*, explana de forma detalhada o supramencionado, majoritariamente sobre a conduta de Starkaðr.

Ele é retratado como uma criatura inumana sem piedade ou afeição pela raça humana, desprezando aqueles que desfrutavam de banquetear e conforto; ele é capaz de suportar dores terríveis sem se queixar, e de restar sentado a noite toda em uma nevasca. Quando ele lutava, pilhas de corpos empilhavam-se ao seu redor. Ele era considerado como um ilustre herói, porém sob a influência funesta de Odin ele causou a morte de dois reis os quais ele serviu, o que de acordo com as regras heroicas era um ato de traição suprema. (DAVIDSON, 1998, p. 80)²³

Diante deste ponto, conclui-se que os guerreiros *berserkir* conectam-se intimamente com Óðinn, de diversas maneiras, agindo até mesmo em seu cotidiano, conforme os ditames do deus, e com isso, possuem traços do mesmo, e vice-versa, havendo uma relação dual. Assim, passa-se para a análise sobre como esta vinculação revela de forma evidente traços por vezes deixados de lado do deus caolho.

²² Uma breve explicação se observa necessária quanto ao personagem Starkaðr, e sua relação com os guerreiros *berserkir*. Não existe durante as narrativas do *Gesta Danorum*, uma referência explícita ao pertencimento do combatente a classe dos homens-urso. Entretanto, em uma passagem do Livro VI, este faz menção a um tipo de alimentação específica daqueles homens, o que, em conjunto com sua devoção e proximidade ao deus Óðinn, leva ao entendimento de, caso ainda não faça parte, já agiu como um destes.

²³ He is portrayed as an inhuman creature without pity or affection for human kind, scorning those who enjoy feasting and comfort; he is capable of enduring terrible pain without complaint, and of sitting out all night in a blizzard. When he fought, heaps of corpses piled up around him. He was regarded as an outstanding hero, although under the baleful influence of Odin he caused the deaths of two kings whom he served, which according to heroic rules of conduct was the ultimate act of betrayal. (DAVIDSON, 1998, p. 80)

Óðinn e a desonra

Óðinn é notório pela sua vasta gama de atribuições e características na mitologia nórdica, desde a guerra, aspecto evidenciado no supracitado, bem como a sabedoria, magia, conhecimento, dentre outros. Todavia, uma faceta de sua personalidade que por vezes é marginalizada, tange a trapaça, quebra de alianças e traição de seus protegidos, ou mesmo resolução de conflitos ou problemas no geral, utilizando-se de métodos dúbios. E algo que corrobora para o entendimento deste, é sua ligação com os guerreiros *berserkir*, que, como fora notado, por vezes agem de forma a prejudicar àqueles ao seu redor, atuando de maneira desonrosa.

Vale um breve comentário sobre tais traços nos guerreiros em relação ao deus. Comportamentos como raptos, saques e a morte de inocentes, não são replicados pela divindade, mas o estigma que circunda tais condutas, pode ser observado constantemente no deus, como se buscará apresentar no presente momento. Isto pois, a desonra pode estar evidente em diversas frentes, desde uma traição pessoal, ao uso de artimanhas e magia para conclusão de um objetivo.

Dito isso, correlacionam-se as atitudes previamente mencionadas, que refletem na deidade, e posteriormente, sob a égide da literatura escandinava, exemplificação de outros episódios envolvendo a divindade e atos desonrosos. O primeiro e mais notório deles, pode ser visto na própria história de Starkaðr, mais especificamente em um episódio no qual este guerreiro vê-se obrigado pelo deus a matar seu protetor e empregador, uma vez que o servia como homem de armas. O narrado observa-se abaixo no *Gesta Danorum* 6.

Odin desejou que Vikar visse a um fim sombrio, mas não gostaria de abertamente o realizar. Portanto ele fez com que Starkather, já notório pelo seu tamanho inusual, famoso por sua coragem e sua maestria para compor feitiços, para que então ele pudesse usar a energia do homem mais prontamente para consagrar a morte do rei. Odin esperava que seria assim que Starkather demonstraria seu agradecimento pelos privilégios concedidos a ele. De sua parte também outorgaria a ele três vezes o seu tempo de vida mortal, para que o mesmo pudesse perpetrar um número proporcional de atos condenáveis, e o crime acompanhasse sua prolongada vida. (GRAMMATICUS, 2008, p. 171)²⁴

²⁴ Odin once desired that Vikar should come to a dismal end, but did not wish to effect this openly. He therefore made Starkather, already remarkable for his unusual size, famous for his courage and his



Entretanto, se observa um ato do deus, que por mais que desonroso, vide instigar e concretizar a traição, não fora praticado pelo mesmo, mas sim utilizando-se de um terceiro, no caso, um devoto. Todavia, outras atitudes comprovam tal egoísmo e traição de seus seguidores e outros guerreiros. Apresentar-se-á de forma objetiva dois exemplos, analisando o *Grímnismál*, poética em que o deus aparece em disfarce, e a *Volsunga Saga*.

O poema se inicia com o deus Óðinn, e sua esposa Frigg, apadrinhando os dois filhos do rei Hrauðngr, denominados Geirroðr e Agnarr. O primeiro fora escolhido pela deidade suprema nórdica, enquanto o segundo por sua mulher. Na introdução da poética, os traços de ambos os descendentes ficam claros, sendo aquele um homem notório, com grandes conquistas, e o amadrinhado por Frigg, simples e sem grandes feitos.

Todavia, Geirroðr é também um ser humano mesquinho e que trata os seus hóspedes de maneira repulsiva, o que é visto como uma grande ofensa no mundo escandinavo medieval. Sabendo disso, mas não acreditando, Óðinn, disfarçado, inclusive utilizando do nome Grímnir, se dirige a corte de seu protegido. Nesta visita, percebe que os alertas feitos por Frigg eram reais, visto que o mesmo se observa torturado por oito dias, sem comida e preso entre duas fogueiras. Ao final do poema, a deidade se revela, e concede o reino ao filho do rei, Agnarr, por tê-lo oferecido ajuda durante a tortura. Entretanto, o fato que intersecciona com a temática, se observa na prosa final, onde Geirroðr ao se aproximar de Óðinn, tropeça e é empalado por sua espada, que restava em suas pernas. A passagem abaixo do *Grímnismál*²⁵, demonstra o narrado.

O rei Geirrod sentava-se com uma espada em seu colo, estando metade desembainhada. Mas quando ouviu que era Odin que viera, ele se levantou com a intenção de retirar Odin do fogo. A espada escapou de sua mão, com a empunhadura para baixo. O rei se desequilibrou e lançou-se para frente, e a

artistry in composing spells, so that he could use the man's energies more readily to accomplish the king's death. Odin hoped that this was how Starkather would show his thanks for the privileges bestowed on him. To this end he also gave him three times the span of mortal life, in order that he might perpetrate a proportionate number of damnable deeds, and crime accompany his prolonged existence. (GRAMMTICUS, 2008, p. 171)

²⁵ A citação feita neste momento, não apresenta a numeração poética, uma vez que se trata do narrado após o término das estrofes.

espada o perfurou, sendo morto. Odin desapareceu. E Agnar tornou-se rei por um longo tempo depois. (THE POETIC EDDA, 2014, p. 56)²⁶

Claramente, não se poderia confirmar com absoluta certeza que o deus matou, de maneira traiçoeira o antigo rei, e seu protegido. Todavia, implicitamente, os escritos em sua construção narrativa levam ao entendimento, que a deidade ocasionou a sequência de coincidências, se revelando e conseqüentemente levando o antigo monarca a levantar e morrer, traindo assim o seu escolhido, e colocando seu progênito.

Passa-se agora para o segundo exemplo. Esta é possivelmente uma das mais notórias sagas do antigo Norte, pertencente às *fornaldarsögur*, recontando a história dos Völsung, família nobre associada à corte dinamarquesa, com seus descendentes. Óðinn é um personagem central na narrativa, sendo o patrono e ascendente daqueles, isto é, o mesmo gerou esta dinastia, havendo uma relação até mesmo consanguínea. Inclusive, presenteia um dos heróis centrais, Sigmund, filho de Völsung, com uma espada, durante uma cerimônia de casamento de Signý, sua irmã.

Entretanto, ao final de sua vida, o protagonista se envolve em uma batalha final, onde a figura odínica o trai, fazendo uma aparição em meio ao conflito e quebrando a espada dele, mudando, desta forma, o rumo da batalha e conseqüentemente, levando a morte inevitável de Sigmund. A passagem abaixo, *Völsunga Saga 11*, apresenta o encontro destas figuras e a atitude da deidade.

E quando a batalha continuou por um tempo, um homem apareceu no conflito vestido com um longo chapéu e um manto azul. Ele possuía somente um olho, e uma lança em sua mão. Este homem avançou em direção a Sigmund e ergueu sua lança. Quando Sigmund deferiu um golpe forte com sua espada, ele acertou o cabo da lança e sua lâmina quebrou em dois pedaços. (THE SAGA OF THE VOLSUNGS WITH THE SAGA OF RAGANAR LOTHBROK, 2017, p. 20)²⁷

²⁶ Geirrod the king sat with a sword on his lap, half drawn from the sheath. But when he heard that it was Odin who had come there, he stood up and intended to pull Odin away from the fire. The sword slipped from his hand, hilt downwards. The king lost his footing and plunged forwards, and the sword pierced him through, and he was killed. Odin disappeared. And Agnar was then king for a long time afterwards. (THE POETIC EDDA, 2014, p. 56)

²⁷ And when the fighting had continued for a while, a man appeared in the fray who was dressed in a long hat and a blue cloak. He had only one eye, and a spear in his hand. This man charged against Sigmund and hefted up the spear at him. And when Sigmund struck hard with his sword, he hit the



Percebe-se que não existe necessariamente um ato de violência direcionado para Sigmund, sem golpes deferidos ou ferimentos acarretados. Entretanto, o fato de interferir, negativamente, no rumo da batalha, ocasionando a morte, e neste exemplo, de um familiar, é visto na tradição escandinava da Era Viking, como um ato de grande desonra, uma transgressão moral grave. E vale ainda discorrer que quando um membro da família age de modo inapropriado, e mesmo cometendo um crime, os outros componentes do núcleo não o punem, algo que pode ser visto de forma recorrente, por exemplo na primeira metade da *Brennu-Njáls saga*, nos conflitos entre Njáll e Gunnar.²⁸

Os motivos que levam o deus a agir desta forma variam nas interpretações, todavia, poder-se-ia compreender que este buscou o declínio do protagonista para que o mesmo pudesse se juntar aos guerreiros nos salões de Valhøll, uma motivação egoísta, e que não pode ser vista como justificativa para tamanha ignomínia. Ou seja, aqui se observa uma comprovação de traços traiçoeiros do deus, que mesmo para os padrões do período, seriam vistos como vis.

Vislumbrados estes exemplos de traição, e desonra da deidade, fica evidente esta característica do mesmo. Porém, pode-se ainda destacar outros fatores, sendo um deles muito conhecido nos povos do Norte da Era Viking, o uso de magia, mais especificamente aquela denominada de *seiðr*. Esta aparece em diversas fontes primárias, sendo descrita como o tipo de magia, geralmente associada aos deuses Vanir, e de igual forma a Óðinn. Não se pode descrevê-la como majoritariamente positiva ou negativa, porém os seus usos concentram-se na segunda forma. Estes, no geral, são relativos à guerra e ao controle da mente²⁹, bem como

spearshaft and his blade broke into two pieces. (THE SAGA OF THE VOLSUNGS WITH THE SAGA OF RAGANAR LOTHBROK, 2017, p. 20)

²⁸ Um breve comentário deve ser realizado sobre os ocorridos da narrativa. Durante o primeiro terço da saga, os amigos Gunnar e Njáll, se envolvem em conflitos ocasionados majoritariamente pela esposa do primeiro Hallgerði. Nestes, desde colegas a funcionários de ambos os lados são mortos, porém percebe-se que ambos sempre buscam solucionar os casos através de compensações financeiras, e independente das perdas de vida, mantem sua relação de amizade, e o matrimônio do casal ainda se encontra estável, por mais que de uma maneira puramente formal.

²⁹ Aqui novamente deve-se ressaltar que, por mais que tais aspectos pudessem ser observados como negativos, refletem uma realidade do medievo escandinavo, algo preconizado por Price ao decorrer de sua obra *The Viking Way: Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*, bem como de outras regiões na Europa.

para causar a morte de adversários, doenças e outras mazelas, conforme expõe Neil Price em sua obra *The Viking Way: Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*.

Deve-se ressaltar, de forma sintética, para o entendimento do seiðr, que este era predominantemente praticado por mulheres, sendo que quando homens o utilizavam, eram vistos de forma negativa do ponto de vista social, atribuindo-lhes características femininas, o que denotava algo pejorativo ao indivíduo (ALVES, 2023). Inclusive, aquela que haveria trazido tal tipo de magia para os deuses Æsir, seria Freyja, uma deusa pertencente aos Vanir, em congruência com o citado acima, bem como percebido na *Ynglinga saga 4* (SIMEK, 2007). Tais pontos, reforçam a conotação socialmente reprovável de tal prática sobrenatural.

Inclusive, uma menção que deve ser feita, corroborando para o entendimento do lado negativo deste tipo de magia, pode ser encontrada na poética do *Völuspá*. Nestas passagens, uma feiticeira sem nome, adentra o domínio dos deuses, sendo descrita como uma praticante de seiðr³⁰. Todavia esta visita de Gullveig, faz com que os deuses Æsir a torturem, ateando fogo na mesma. Tal fato é descrito nas passagens do *Völuspá 22 e 23*.

Ela lembra da primeira guerra no mundo, // quando eles perfuraram Gullveig com lanças // e no salão do Alto Deus eles a queimaram; // três vezes eles a queimaram três vezes ela renasceu, // de novo e de novo, e ainda ela vive.

A Brilhante a chamavam, quando vinha até as casas, // a profetisa com profecias agradáveis, ela praticava magia do espírito; // ela sabia *seid*, *seid* ela praticava como queria, // ela sempre foi a favorita de mulheres amaldiçoadas. (THE POETIC EDDA, 2014, p. 6)³¹

Ou seja, percebe-se que este tipo de magia pode ser observado como prejudicial ao que sofre seus efeitos. Portanto, sendo a deidade aqui sob o foco, a figura de maior importância, e de mais ampla utilização da mesma, é possível compreender que, ao mesmo tempo que o deus

³⁰ Esta, muitas vezes é interpretada por ser a deusa Freyja devido a, como um dos argumentos, uma passagem da *Ynglinga saga* onde a mesma possui proficiência na forma de seiðr.

³¹ She remembers the first war in the world, // when they stuck Gullveig with spears // and in the High-One's hall they burned her; // three times they burned her, three times she was reborn, // over and over, yet she lives still.

Bright One they called her, wherever she came to houses, // the seer with pleasing prophecies, she practised spirit-magic; // she knew *seid*, *seid* she performed as she liked, // she was always a wicked woman's favourite. (THE POETIC EDDA, 2014, p. 6)

possui forte ligação com o mundo da feitiçaria, este em contrapartida também enaltece o seu caráter voltado a desonra e trapaça.

Por fim, deve-se mencionar para a corroboração do narrado até o presente momento, as nomenclaturas afiliadas à Óðinn. Deve-se ressaltar que os nomes atribuídos à deidade, em geral, destacam tanto características físicas, como psicológicas e atividades exercidas pelo mesmo, como no caso de Valförðr e Gangleri, o Pai dos Mortos e Andarilho, ambos citados tanto na Edda Poética como em Prosa, vide sua conexão com os guerreiros caídos, bem como suas formas de aparição em diversas sagas, isto é, um homem de idade avançada e trajado como um itinerante.

Diante disso, alguns de seus codinomes indicam uma relação de manipulação e enganação da deidade. Nomes como Bolverkr, Gangráðr e Ginnarr, se referem aos termos, respectivamente, de Mau Feitor, Contra Conselheiro e Enganador. Outros, por mais que não diretamente, também se conectam com o mistério, a quebra de aparências, como, por exemplo Grímnir, o Mascarado.

Por mais que evidências pontuais, estes, em muitos casos, são apresentados pelo próprio deus, como sendo formas de se referir ao mesmo, o que reforça ainda mais sua propensão a atitudes que podem ser compreendidas como desonrosas. Ainda deve-se ressaltar que, quando assim apresentado, em circunstâncias específicas, comete tais atos discorridos, vide o exemplo mencionado supra, na poética de nome *Grímnismál*.

Desta forma, encerra-se a apresentação de aspectos voltados a desonra praticados pelo deus, e que foram evidenciados pela sua relação a *berserkir* e *úlfhéðnar*, bem como expandidos a outros campos, demonstrando uma relação simbiótica em várias vertentes distintas.

Considerações finais

Mediante o exposto na presente pesquisa, pode-se perceber os objetivos aqui almejados. Observa-se claro, todavia, que a temática é extensa e complexa, envolvendo ramos diversos dos estudos escandinavísticos, desde a arqueologia, linguística e literatura medieval. Porém, neste diapasão, resultou o presente na demonstração dos pontos objetivados, sendo estes a



construção de uma figura dual dos guerreiros-animais, bem como sua relação com Óðinn, e sua relação mutualista e simbiótica.

O corpo literário, bem como os achados arqueológicos, não deixa dúvidas sobre a existência destes bandos guerreiros, por mais que existam incertezas sobre a organização dos mesmos na sociedade. Porém quando se observa suas características basilares, é evidente sua maestria bélica, bem como a correlação com dois fatores essenciais, os animais, em geral ursos e lobos, bem como a deidade nórdica aqui sob foco.

Outros fatores, aqui com embasamento nos escritos, de maioria islandesa, denotam o posicionamento social dos homens de guerra. Por mais que adorados e vistos como salvadores em determinadas situações, estes também eram observados como perigosos, independentemente de seu heroísmo, vide uma fúria incontável, por vezes, bem como um comportamento antissocial, e de igual forma, desonroso, majoritariamente em períodos posteriores, como se observa na *Grettis saga*, ou mesmo, texto que demonstra esta divisão antagonica, a *Egils saga Skallagrímssonar*.

De igual forma a ligação com o deus, demonstrada a partir da ritualística, bem como, majoritariamente por achados arqueológicos e passagens dos mais diversos registros escritos, comprovaria a importância recíproca entre os homens beligerantes e a deidade. Isto pois, as recompensas obtidas por aqueles, refletem-se na cobrança do deus, para que os mesmos se unam a seu exército em Valhøll, independente das repercussões sociais ou morais que suas atitudes tenham alcançado em vida.

Inclusive, se observa o ponto central do presente estudo e que pode ser comprovado, ao menos em certa abrangência, a interdependência e dubiedade moral das figuras, como sendo reflexos simbióticos. Isto é, não somente os *berserkir* e *úlfhéðnar* agiam em conformidade com os desejos de Óðr³², mas este também refletia os comportamentos de uma sociedade que o venerava, assumindo tais características de forma antropomórfica. Isto é, por mais que fosse um deus relacionado a guerra, poesia e conhecimento, utilizava-se de artimanhas, por vezes

³² O presente termo associado ao deus, além de servir como radical pra seu nome principal, também fora utilizado para nomeá-lo de forma independente. Vale ressaltar que este possui o significado de fúria, frenesí, relacionando-o primariamente a guerra e grupos belicosos.

observadas em dissonância com os códigos de conduta do período Viking, descritos tanto nas poéticas éddicas do período, bem como em sagas islandesas, algo demonstrado de forma objetiva no decorrer do presente estudo.

Ou seja, revela-se uma faceta que, por mais que seja conhecida nos estudos da temática, pouco abordada ela o é. Todavia, como buscou-se aqui apresentar, Óðinn absorve ou mesmo exalta algumas destas características, onde, por mais que desonrosas e traiçoeiras, refletem uma parcela significativa de seu culto, bem como da sociedade do período, e de sua personalidade, imbricando-se em seu ser e misturando-se com outros aspectos, como a guerra e a magia, intimamente conectados com a figura, comprovando-se por tanto uma multifacetação da deidade.

Referências Bibliográficas

Fontes Primárias

- ANÔNIMO. *Njal's Saga*. Tradução, introdução e anotações de Robert Cook. Londres: Penguin Books Ltd, 2001.
- ANÔNIMO. *The Poetic Edda*. Tradução de Carolyne Larrington. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- ANÔNIMO. *The Saga of Grettir the Strong*. Tradução por Bernard Scudder, com edição, introdução e anotações por Örnólfur Thorsson. Londres: Penguin Books Ltd, 2005.
- ANÔNIMO. *The Saga Of King Hrolf Kraki*. Tradução e introdução de Jesse L. Byock. Nova Iorque: Penguin Books, 1998.
- ANÔNIMO. *The Saga of the Volsungs with The Saga of Raganar Lothbrok*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 2017.
- GRAMMATICUS, Saxo. *The History Of The Danes: Books I-IX*. Woodbridge: Boydell & Brewer, 2008.



STURLUSON, Snorri. *Egil's Saga*. Tradução de Bernard Scudder, pp. 3-184. In: ANÔNIMO. *The Sagas of Icelanders*. Tradução por Jane Smiley. Londres: Penguin Books, 2001.

STURLUSON, Snorri. *Heimskringla: History of the Kings of Norway*. Tradução de Lee M. Hollander. Austin: University of Texas Press, 2021.

Fontes secundárias:

ABRAM, Christopher. *Mitos do Norte Pagão: Os Deuses dos Nórdicos*. Petrópolis: Vozes, 2019.

ALMEIDA JÚNIOR, José Benedito de. *Introdução à Mitologia*. São Paulo: Paulus, 2014.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. *O corpo (im)penetrável: magia e imagem hegemônica do corpo na escandinávia medieval*. *Scandia: Journal of Medieval Norse Studies* n. 6, p. 48-176, 2023.

BIRRO, Renan Marques. *Uma História da Guerra Viking*. Vitória: DLL/UFES, 2011.

DAVIDSON, Hilda R. Ellis. *Gods and Myths of Northern Europe*. Londres: Penguin Books, 1990.

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*. Nova York: Barnes & Noble Books, 1999.

ELIADE, Mircea. *Tratado De História Das Religiões*. São Paulo: Editora WMF, 2022.

FERNANDES, José Lucas Cordeiro. *Vínland*, pp. 782-786. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Editora Hedra, 2017.

HAYWOOD, John. *The Penguin Historical Atlas Of The Vikings*. Londres: Penguin Books, 1995.

HEDEAGER, Lotte. *Scandinavia Before The Viking Age*, pp. 11-22. In: BRINK, Stefan, PRICE, Neil. *The Viking World*. Londres: Routledge, 1ª ed., 2012.

LANGER, Johnni. *As Religiões Nórdicas da Era Viking: Símbolos, Ritos e Deuses*. Petrópolis: Editora Vozes, 2023.

LANGER, Johnni. *Odin: Uma História Arqueológica da Dinamarca Viking*. Petrópolis: Editora Vozes, 2024.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia Estrutural*. São Paulo: Folha de São Paulo, 2021.

LIBERMAN, Anatoly. Berserker: a Double legend. *Brathair* 4(2), 2004, pp. 97-101.

LIBERMAN, Anatoly. Oinn's Berserks in Myth and Human Berserks in Reality. In: *Prayer and Laughter: Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature, and Culture*. Paleograph Press Moscow 2016.

LINDOW, John. *O Livro da Mitologia Nórdica*. Petrópolis: Editora Vozes, 2019.

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

PRICE, Neil. *The Viking Way: Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*. Oxford: Oxbow Books Limited, 2021.

PRICE, Neil. *Vikings: A História Definitiva dos Homens do Norte*. São Paulo: Planeta, 2021.

REES, Owen. *The psychology of the Berserkers: Going berserk*. *Medieval Warfare*, v. II, n. 1, 2012, p. 23-26.

SIMEK, Rudolf. *A Dictionary of Northern Mythology*. Woodbridge: Boydell & Brewer, 1996.

WADE, Jenny. Going berserk: Battle trance and ecstatic holy warriors in the European war magic tradition. *International Journal of Transpersonal*, v. 3, n. 1, 2016, p. 21-38.