

# Óðinn x Þórr: A briga mitológica com fundo social<sup>1</sup>

Munir Lufte Ayoub

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo demonstrar a mitologia como forma de acesso às normas e bases instituídas por uma determinada sociedade, permitindo assim a compreensão e organização de um determinado mundo, no caso o mundo nórdico. Þórr e Óðinn serão aqui observados como produções mitológicas, sociais e culturais. Observaremos suas relações com o intuito de apresentar as disputas e compreensões sociais presentes no âmago destes mitos.

**Palavras-chave:** Mitologia; Óðinn; Þórr; Simbologia.

**Abstract:** On this essay I intend to show mythology how a way to study the laws and codes of society, enable the understand and the organization of one world, in this essay the Nordic world. Þórr and Óðinn will be show like mythology, social and cultural creations of the Nordic people, we will see the relations of this gods like a symbols of a disputes and delimitations.

**Key words:** Mythology; Óðinn; Þórr; Symbology.

## Introdução

O presente artigo tem como objetivo analisar a comparação feita entre o deus Óðinn e o deus Þórr na *Edda de Snorri Sturluson*, fonte histórica na qual o primeiro deus é relatado como dono de Sléipnir, um cavalo de oito patas, e o segundo é apresentado como o deus que ia para as assembleias<sup>2</sup> a pé:

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Cultura, Práticas Narrativas e História, do 3º Encontro Transdisciplinar em História Cultural e Semiótica da Cultura, realizado nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2011.

<sup>2</sup> As assembleias que Sturluson relata Thor indo a pé são reuniões entre os deuses que se assemelhavam com o Thing presente no mundo nórdico, local no qual os homens se encontravam para solucionar questões da comunidade como divisões de terra, resoluções de crimes entre outros tantos problemas.

Hestar ásanna heita svá: Sleipnir er baztr, hann á Óðinn, hann hefir átta fœtr; annarr er glaðr, III. Gyllir, V. Skeiðbrimir, VI. Silfrintopp, VII. Sinir, VIII. Gísl, IX. Falhófnir, X. Gulltoppr, XI. Léttfeti. Baldrs hestr var brendr með honum, en Þórr gengr til dómsins ok veðr ar Þær.<sup>3</sup>

No entanto, antes de analisarmos essa comparação, necessitamos observar três questões primordiais: Como analisaremos mitologia nesse trabalho e quais são as fontes para seu estudo? O que representavam estas duas deidades no mundo escandinavo? O que representaria sua comparação apresentada por Sturluson?

### **O mito.**

Os mitos são elementos educativos de um povo pelos quais as antigas gerações poderiam explicar para as futuras o surgimento do cosmo, o surgimento e o funcionamento de suas sociedades, os ideais de além-vida, as formas de agir dos seres humanos e, no caso nórdico, até mesmo o fim dessas sociedades, desse cosmo e o fim de alguns de seus próprios deuses, que morreriam em uma batalha final contra seus grandes rivais, os gigantes. Durante sua existência eram assim esses mitos, cantados de geração em geração, com o intuito da permanência de seus conhecimentos e cosmovisões. No entanto, não podemos imaginar que a cada geração adaptações e recriações dos mitos não ocorressem, nem que eles eram, desde o início dos tempos, cantados, contados e recontados da mesma forma. Sendo assim, os mitos que nos chegaram pelas fontes compiladas são apenas uma pequena parte daqueles cantos e criações que ocorreram durante o período de propagação oral desta expressão cultural (SCHJØDT, 2009, p. 9-22).

Nosso entendimento de mitologia na atualidade se dá pela compilação de todos esses fragmentos em grandes obras, fragmentos que no caso do mundo nórdico se encontram na *Edda prosaica* escrita por Snorri Sturluson e na *Edda poética*, que é composta por canções<sup>4</sup> de autores desconhecidos.

---

<sup>3</sup> Os cavalos dos ases se chamam assim: Sléipnir é o melhor deles e seu dono é Óðinn, esse tem oito patas. O segundo é Glad, o terceiro Gýllir, o quarto Glen, o quinto Skeidbrímir, o sexto Silfrintopp, o sétimo Símir, o oitavo Gísl, o nono Falhófnir, o décimo Gulltoppr, o décimo primeiro Lettfeti. O cavalo de Baldér foi queimado junto com ele, e Þórr vai às assembleias a pé... Snorri Sturluson. Edda Snorra Sturlusonar, Gylfaginning, 15. Tradução livre do autor.

<sup>4</sup> O termo canções é adequado aos mitos nórdicos uma vez que esses eram cantados durante sua existência oral.

A *Edda poética* é considerada como uma obra pertencente ao mundo da antiga fé nórdica, segundo as análises dos historiadores, por estar em um formato muito próprio do período pré-cristão, formato este em que a oralidade e a poética eram de grande presença, além do emprego das kenings, recurso poético de caráter figurativo utilizado pelos escaldos.

Contudo, ambas as *Eddas* nos apresentam uma problemática muito próxima, que provém do fato de terem sido compiladas apenas a partir do século XIII, portanto, muito tempo depois do início do período viking, que é datado para o século VIII, e depois da conversão ao cristianismo, que ocorreu a partir do ano 1000 (ABRAM, 2011, p. 69-85).

A datação tardia das compilações escandinavas se deve à existência de uma cultura predominantemente oral, representada pelos poetas escandinavos denominados escaldos, poetas que, em sua maioria, eram resguardados e financiados por uma elite que tinha parte da legitimação de seus poderes condensada nos mitos e histórias que se propagavam pelas canções desses homens<sup>5</sup>. O mundo escandinavo só teria o início de sua produção letrada por volta do século X, início de sua cristianização, produção intensificada pela penetração da cultura cristã, que tinha o hábito de produzir livros e tinha sua fé guiada por um: a bíblia. Nobres cristãos e clérigos seriam responsáveis pela vanguarda da produção das fontes históricas escandinavas, rememorando e recriando os costumes e mitos de seus antepassados, fontes que se tornavam úteis entre outras coisas para a legitimação da linhagem de reis e chefes locais que se apresentavam como descendentes dos antigos deuses ou/e dos homens que colonizaram regiões como, por exemplo, a Islândia.

Essa temporalidade das compilações das *Eddas* trazem problemas, como o fato dessas não apresentarem a pluralidade que existia no mundo viking tanto na religiosidade como na sociedade. A pluralidade é apresentada como uma variante que depende das questões territoriais e temporais, as fontes que nos relatam o período foram produzidas

---

<sup>5</sup> Os feitos e as linhagens dos antigos chefes locais e reis escandinavos eram cantados pelos escaldos, canções que tinham um caráter de exaltação e até mesmo de divinização desses aristocratas, que rememoravam deuses como Óðinn na posição de progenitor de casas reais do mundo nórdico.

após o seu término, dificultando, portanto, a percepção sobre essa variação (SCHJØDT, 2009, p. 9-22).

Hoje em dia, na tentativa de resolver esses problemas os historiadores buscam comprovações do mundo viking que apoiem ou questionem as literaturas produzidas após esse período, acabando por cruzar as fontes textuais com outros tantos tipos de fonte, como a arqueologia, buscando temas recorrentes entre elas, sugerindo um ponto de partida em comum entre essas diversas produções (ROSS, 2008, p. 231-234).

As fontes arqueológicas podem ser de diversos tipos, como por exemplo, as *runestones*, pedras do período viking que apresentam inscrições rúnicas, e as *estelas*, pedras do período viking gravadas com cenas dos ritos e feitos dos homens do norte da Europa além de cenas mitológicas. As fontes arqueológicas também podem contar com *amuletos* que, por exemplo, podem ter o formato de martelos, o que representaria o culto ao deus Þórr, além de *pedaços de metais* ou mesmo *espadas e moedas* que podem conter a gravação de imagens de deidades ou de símbolos vinculados a estas como, por exemplo, o já citado martelo de Þórr.

Por fim podemos dizer que, ao estudarmos os mitos nórdicos, nos deparamos com duas grandes problemáticas; a primeira é a impossibilidade de estudarmos todas as possíveis variações que estes mitos provavelmente tiveram durante o período em que foram transmitidos de forma oral. A segunda é a necessidade do cruzamento das mais diversas fontes para comprovação de um determinado mito como próprio do período da antiga fé nórdica e não como uma produção de outras culturas, povos e tempos sobre os antigos deuses escandinavos.

## **Þórr**

A principal característica de Þórr é ser um exímio matador de gigantes. Encontramos estes feitos nos mitos compilados nos livros denominados *Edda poética* e *Edda prosaica*. O culto a Þórr era um dos mais difundidos na Escandinávia medieval, a difusão da sua imagem ocorreu principalmente por conta das imigrações, que ocorreram

nas épocas de expansão do poder dos reinos escandinavos, como por exemplo as ocorridas da atual Noruega para a atual Islândia durante o reinado de Harald Fairhair<sup>6</sup>.

Observamos a expansão do culto a este deus pelas *estelas* e *runestones* que apresentam imagens do deus e/ou de seu martelo. Estas *estelas* e *runestones* podem ser encontradas tanto nas regiões da Noruega, quanto da Suécia e da Dinamarca, além da presença de amuletos do martelo de Þórr em toda a península escandinava e também nas ilhas em que os Vikings estiveram presentes como, por exemplo, a ilha da Islândia.

O martelo de Þórr era um verdadeiro símbolo da antiga religião nórdica, muitos foram achados em escavações de locais de culto do período viking, além de alguns serem achados junto aos mortos em enterramentos<sup>7</sup>. Sendo assim podem-se encontrar muitos amuletos daquela época em formatos de martelo representando a difusão do culto ao deus Þórr por boa parte da Escandinávia.

Þórr pode ser compreendido como um deus guerreiro e em muitas fontes podemos observar este seu caráter, como na Edda de Snorri Stúrluson que relata os feitos do deus: Þá fór hann við a um lönd ok kannaði allar heimsálfur ok sigraði einn saman alla berserki ok Allá risa ok einn inn mesta dreka ok mörg dýr<sup>8</sup>.

Aqui encontramos a figura de Þórr como o guerreiro que venceu sozinho feras, dragões, seus habituais inimigos, os gigantes, e até mesmo os berserkirs<sup>9</sup>. Esta figura de Þórr condiz com a outra figura do deus encontrada na obra de Tacitus denominado *Germânia*, Tacitus em seu trabalho identifica Þórr como Hércules, mas o porquê desta identificação ainda não está muito claro para os historiadores. Acreditar no fato de Hércules ter como sua arma principal uma maça dourada pode ter feito com que os

---

<sup>6</sup> O rei Harald Fairhair teria sido o primeiro a unificar a Noruega no ano de 872, unificação que levaria muitos homens a fugir para a Islândia na tentativa de se libertar de um poder unificador que vinha surgindo na Escandinávia, até então a atual Noruega era dominada por pequenos chefes locais.

<sup>7</sup> Os nórdicos utilizavam o martelo de Þórr como sinal de proteção nesse mundo e no além vida.

<sup>8</sup> Logo saiu a percorrer o mundo, conheceu todas as terras e venceu sozinho a todos os berserkis, todos os gigantes, um enorme dragão e muitas feras (Snorri Stúrluson. Edda Snorra Sturlusonar, Prologus, 3. Tradução livre do autor).

<sup>9</sup> Os Berserkirs eram guerreiros nórdicos que alcançavam um estado de transe e fúria durante as batalhas. Alguns historiadores tentam aproximar a palavra berserki da palavra bera, que significa urso, portanto colocando os berserkis como guerreiros em forma ou vestido com peles de urso. Guerreiros que sofriam uma iniciação e estabeleciam um vínculo com o culto ao Deus da batalha Óðinn, essa iniciação segundo alguns historiadores como Jens Peter Schjodt e Thomas A. DuBois passariam por um momento de batalha entre o iniciado e um urso.

romanos assimilassem-no com o martelo de Þórr, mas o que nos importa neste trabalho é a descrição de Þórr feita por Tacitus: “Entre eles existira a memória de Hércules, celebrado, como o primeiro dos heróis, ao marcharem para as pugnas.” (Tacitus, Germania, III). Entendemos através de Tacitus e da *Edda* de Snorri Stúrlusson, a figura de Þórr como um Deus guerreiro e valente, que possivelmente seria cultuado pelos guerreiros.



Amuleto de prata do martelo de Thor denominado Mjöllnir encontrado em Skåne, Suécia, datado para o século X  
Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Portal:Mitologia\\_n%C3%B3rdica](http://pt.wikipedia.org/wiki/Portal:Mitologia_n%C3%B3rdica)>. Acesso em: 20 de agosto de 2012.

Apesar desta imagem de guerreiro valente, muitos historiadores apontam outras características de Þórr que o coloca como um deus muito próximo dos homens escandinavos. Þórr tem como companheiro em muitas de suas aventuras um homem chamado Thjálfi, o que demonstra essa proximidade com os homens comuns, além de seu culto ter sido muito presente entre os agricultores e fazendeiros do período viking (LINDOW, 2002, p. 287-290). Notamos esta ligação entre Þórr e os cultos dos agricultores e fazendeiros através de *sagas* como a *Eyrbyggja saga*, na qual vemos Þórólfr, um fazendeiro norueguês, que se vê obrigado a fugir para a Islândia. A respeito desta fuga a *Eyrbyggja saga* relata:

Þórólfr threw overboard the post which had been part of his temple; the image of Þórr (Thor) was carved on one of them. He said that he would settle in

whatever part of Iceland Þórr came to shore. As soon as the temple posts had left the ship, they began to drift toward the west of the fjord, and it seemed to people that they drifted rather quickly... After that, they came to land and found where Þórr had come to shore, at the end of a ness north of a brook; that place was called Þórr's Ness ever after. After that, Þórolfr brought fire around his land claim, out from Staf River and into the river he called Þórr River in the east and there he settled his crew<sup>10</sup>.

Devemos agora nos perguntar quais características são estas? Como podemos entender o culto a Þórr entre os fazendeiros, que não tinham suas práticas ligadas exclusivamente à guerra? Os fazendeiros, por estarem ligados à terra, deveriam ter seus cultos voltados a deuses de fertilidade. Refletimos sobre isso ao percebermos a ligação de Þórr com a terra e, portanto, seu papel como um deus voltado aos cultos agrários da fertilidade. Para ilustrarmos essa característica podemos observar a Edda de Snorri Stúrluson: Ok fyrir því má hann heita Alföðr, at hann er faðir allra goðanna ok manna ok alls þess, er af honum ok Hans krapti var fullgört, Jörðin var dóttir Hans ok kona hans; af henni gerði hann inn fyrsta soninn, en Þat er Ása-Þórr<sup>11</sup>.

Encontramos aqui Þórr como filho da Terra com o Allfather, portanto, se Þórr é filho da Terra podemos sugerir uma vinculação entre este deus e os rituais agrários, ainda que não seja uma afirmação imediatamente comprovável.

Outro autor que apresenta a ideia de Þórr como um deus a ser evocado em questões de fertilidade é Adam of Bremen<sup>5</sup>, que relata o templo de Uppsala na Suécia e caracteriza Þórr como:

That folk (the Swedes) has a very famous temple called Uppsala, situated not far from the city of Sigtuna and Björkö. In this temple, entirely decked out in gold, the people worship the statues of Three gods in such wise that the mightiest of them, Þórr, occupies a throne in the middle of the chamber; Wotan and Frikko have places on either side. The significance of these gods is as follows; Þórr, they

---

<sup>10</sup> Þórolfr jogou ao mar o poste que havia feito parte de seu templo; a imagem de Þórr (Thor) foi esculpida em um deles. Ele disse que iria se estabelecer em qualquer parte da Islândia que Þórr chegasse à costa. Tão logo os postes do templo deixaram o navio, eles começaram a se dirigir para o oeste do fiorde, parecendo se deslocar muito rápido... Após isso, ao desembarcarem em terra, descobriram onde Þórr havia parado, num final de um promontório ao norte de um riacho, aquele lugar foi chamado para sempre o promontório de Þórr. Logo Þórolfr pôs fogo nos limites ao redor de suas terras, entre o rio Staf e a leste do rio que foi denominado rio de Þórr, onde Þórolfr se estabeleceu com sua tripulação (Obra anônima, Eyrbyggja saga, capítulo 4. Tradução livre do autor).

<sup>11</sup> E é por isso que podemos chamá-lo Allfather, pois ele é o pai de todos Deuses, homens e de todas as coisas, as quais foram criadas por ele é por seu poder. A terra é sua filha e também sua esposa; com ela teve seu primeiro filho, que é Ása-Þórr (Snorri Stúrluson. Edda Snorra Sturlusonar, Gylfaginning, 9. Tradução livre do autor).

say, presides over the air, which governs the thunder and lightening, the winds and rains, fair weather and crops<sup>12</sup>.

Se repararmos na descrição de Adam of Bremen sobre Þórr, veremos novamente o deus com caráter de fertilidade. Este governa os ventos, os trovões, as chuvas e o tempo, controlando o clima que se constitui como elemento fundamental na vida dos agricultores e fazendeiros da Escandinávia da época viking. No entanto, como entender a conexão entre as diferentes imagens do deus Þórr, será possível unir seu aspecto guerreiro com sua imagem de deus da fertilidade?

Historiadores como John Lindow e Johnni Langer acreditam que essa ligação se dá pela capacidade do deus de reestabelecer a ordem do mundo, capacidade essencial para a manutenção da fertilidade, por isso seu envolvimento em constantes guerras contra os gigantes teria um caráter cósmico com objetivo à manutenção da ordem (LINDOW, 2002, p. 287-290; SCHJØDT, 2008, p. 220-221; LANGER, 2006, p. 48-78). Johnni Langer apresenta essa interpretação sobre Þórr ao analisar o poema *Þrymskviða*, presente na *Edda poética*, poema no qual o deus, ao ter seu martelo roubado, se traveste de mulher para passar-se por Freyja, a deusa da fertilidade que os gigantes queriam em troca de sua arma. Ao chegar à terra dos gigantes, acaba por casar-se com um gigante, passando-se por Freyja, mas no momento de consolidação da cerimônia seu martelo é posto em seu colo. Prontamente o deus se revela e, com sua arma recuperada, mata os gigantes (Obra anônima, *Edda poética*, *Þrymskviða*).

Para Langer, o roubo do martelo de Þórr caracterizaria uma quebra na ordem, pois fez com que o deus se travestisse e fosse à busca de seu martelo, porém, esse travestimento de maneira nenhuma representaria uma troca de sexo, o historiador acredita que, ao matar os gigantes no momento do casamento, o deus estaria

---

<sup>12</sup> Aquele povo (os suecos) tem um templo muito famoso chamado Uppsala, situado não muito distante da cidade de Sigtuna e Björkö. Nesse templo, inteiramente decorado em ouro, as pessoas cultuam as estatuas de três deuses dos quais o mais poderoso deles, Þórr, ocupa um trono no meio da câmara; tendo Wotan and Frikko seus lugares um de cada lado. O significado desses deuses é o seguinte; Þórr, dizem eles, preside o ar, rege os trovões e relâmpagos, o vento e as chuvas, o clima e as plantações (Adam of Bremem, *Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum*, quarto livro. Tradução livre do autor).

restabelecendo a ordem do mundo, além de preservar a fertilidade representada pela deusa Freyja. Þórr era, portanto o deus da ordem.

Um dos símbolos do deus era um anel de ouro que se encontrava em seu templo. Sobre esse anel eram feitas juras entre muitos homens. Outra função de Þórr era a consagração do casamento, cujo martelo presente no colo da noiva no momento do matrimônio representava a fertilidade da futura mãe e era um símbolo de um pacto que deveria ser cumprido.

### **Óðinn**

Óðinn é um deus sábio muito adorado pelos germânicos, que praticavam sacrifícios humanos em sua homenagem. Tacitus, historiador Romano do século II, chama Óðinn de Mercúrio, associação que pode ser comprovada pelos nomes dados aos dias da semana, o dia de Mercúrio, miércoles em espanhol, e o dia de Óðinn ou Wotan, para os germânicos, Wednesday, se encontrarem no mesmo dia da semana. O romano descreve o deus Óðinn: “Dos deuses o que mais veneram é Mercúrio, que em certos dias acham licito imolar-lhe vítimas humanas” (Tacitus, *Germânia*, capítulo 9).

Esses sacrifícios praticados a Óðinn também são lembrados em sagas como, por exemplo, a *Gauterks saga*, na qual o rei Vikar é sacrificado pelo herói Starkad em nome de Óðinn: The king mounted the tree-stump, and Starkad placed the halter around his neck. Then Starkad stepped down from the stump to the ground, thrust at the king with the reed, and saying, ‘Now I give you to Óðinn,’<sup>13</sup>.

Óðinn também se sacrifica duas vezes em busca do conhecimento, o primeiro sacrifício, que iremos observar, está presente na *Edda Poética*. Óðinn, nesse sacrifício, se enforca na árvore da vida Yggdrasil, fere a si mesmo com uma lança e dedica seu sacrifício em seu próprio nome com o objetivo de alcançar a sabedoria das runas, sacrifício analisado por Mircea Eliade:

---

<sup>13</sup> O rei subiu no toco da árvore e Starkad colocou a corda em seu pescoço. Então Starkad o tirou do tronco e o lançou ao chão, perfurando o rei com uma lança, e dizendo, ‘Agora eu lhe entrego a Óðinn,’ (Obra anônima, *Gauterks saga*, capítulo 7. Tradução livre do autor).

Óðinn conta como obteve as runas, símbolo da sabedoria e do poder mágico. Suspenso durante nove noites na árvore Yggdrasil, 'ferido pela lança e sacrificado a Óðinn, eu mesmo sacrificado a mim mesmo, sem alimento nem bebida, eis que as runas, ao meu chamado, se revelaram'. Ele obtém, assim, a ciência oculta e o dom da poesia. Trata-se, sem dúvida, de um rito de iniciação de estrutura paraxamânica. Óðinn permanece enforcado na árvore cósmica.

(...) Ferindo-se a si mesmo com a lança, abstendo-se de água e de alimento, o deus sofre a morte ritual e adquire a sabedoria secreta de tipo iniciatório (ELIADE, 2011, p. 145).

O segundo sacrifício de Óðinn é a mutilação de um olho dedicado à fonte da sabedoria denominada Mímir. Esse sacrifício se encontra descrito na *Edda de Snorri Stúrluson* e foi analisado por Dumézil:

Ele é o vidente. Esse dom lhe foi assegurado e se exprime simbolicamente por uma mutilação, voluntária, é o que parece: ele é caolho, tendo dado em pagamento um de seus olhos dentro da fonte melíflua de toda a ciência. (...) Ele foi submetido a uma dura iniciação, a uma 'quase morte', que se interpreta plausivelmente (R. Pippining, 1927) à luz de práticas xamânicas da Sibéria (DUMÉZIL, 1959, p. 41).

Óðinn é, portanto deus da sabedoria e é conectado aos rituais xamânicos. O deus sofre mortes rituais de diversas maneiras, porém, renasce destas mortes com grande sabedoria. Esses rituais de morte e ressurreição são tratados como iniciações xamânicas e Yves Lambert trata disso em seu livro denominado *O nascimento das religiões*: "Em alguns mitos, um espírito auxiliar devora o xamã e depois o regenera no momento de sua adoção." (LAMBERT, 2007, p. 52).

Óðinn, como sábio e xamã, conta com inúmeras sabedorias que podem transformar seu próprio corpo de tal forma a tornar sua face extremamente agradável, em gesto de amizade, e de extremo horror, em gesto de raiva perante seus inimigos, além de poder se transformar em algum animal enquanto seu corpo permanecia como se estivesse dormindo. Todas essas crenças em magias de transformação são observáveis em outros deuses e homens do período da antiga fé nórdica, contudo, Óðinn era o único deus que tinha em sua imagem a capacidade de reunir todos os atributos considerados mágicos e os de sabedoria (HEDEAGER, 2011, p. 5-19).

Óðinn também tem, dentre suas características, o fato de ser um grande poeta, habilidade que deu ao deus o papel de um dos principais deuses para os Scaldos, poetas do período da antiga fé nórdica. O poder de poeta de Óðinn fora expresso em muitos poemas como por exemplo o Hárbarðsljóð no qual Óðinn desafia Þórr a um duelo de feitos conhecido como *flyting* e pronuncia os seus feitos em forma de poesia, enquanto Þórr sofre ao tentar fazer o mesmo (CLOVER, 2002, p. 95-118). A habilidade de poeta de Óðinn também é recordada por Snorri Sturluson em sua obra, *Yglinga saga*, na qual a habilidade de se pronunciar do deus é ressaltada e ganha novas funções como apagar o fogo, acalmar as tempestades do oceano e controlar a direção dos ventos:

Another cause was, that he conversed so cleverly and smoothly, that all who heard believed him. He spoke everything in rhyme, such as now composed, which we call scald-craft. He and his temple priests were called song-smiths, for from them came that art of song into the northern countries.

With words alone he could quench fire, still the ocean in tempest, and turn the wind to any quarter he pleased<sup>14</sup>

O deus ainda tem a sabedoria de levantar os mortos de seus sepulcros e fazê-los falar. Esse poder de Óðinn está presente em poemas como o *Völuspá*, que se encontra na *Edda poética*. Neste poema o deus ressuscitou uma adivinha e a fez falar sobre o passado e o presente de todo o cosmos e de todos os deuses. No *Völuspá* encontramos a formação do mundo e também a última batalha entre deuses e gigantes denominada Ragnarok.

Snorri Sturluson também apresenta Óðinn como um deus dos mortos em sua obra *Yglinga saga*: (...) he called the dead out of the earth, or set himself beside the burial-mounds; whence he was called the ghost-sovereign, and lord of the mounds<sup>15</sup>.

Ainda como grande sábio, o deus Óðinn possui alguns símbolos, tais como o seu cavalo e seus dois corvos, sendo o primeiro um animal muito sacrificado durante os

---

<sup>14</sup> Outra causa foi que ele se pronunciou de forma tão clara e inteligente que todos os que ouviram acreditaram nele. Ele falava tudo em rima, como agora é composto, no que chamamos de ofício escaldico. Ele e os sacerdotes de seu templo foram chamados de ferreiros das canções, deles vieram a arte da música para os países do norte. Só com palavras ele podia apagar o fogo, lançar uma tempestade ao oceano e levar o vento para qual lado ele quisesse (Snorri Sturluson, *Ynglinga saga*, capítulo 7. Tradução livre do autor).

<sup>14</sup>(...) ele chamava os mortos para saírem da terra, ou se postava ao lado dos montes que abrigavam as sepulturas; por isso foi conhecido como soberano dos mortos e senhor das montanhas. (Snorri Sturluson, *Ynglinga saga*, capítulo 7. Tradução livre do autor).

períodos de culto e também considerado como o animal apto a fazer a viagem entre esferas humana e a divina, por esse motivo acompanhava os mortos em suas urnas funerárias. Os corvos, por sua vez, representavam a memória e o pensamento, pois eram animais que, no período viking viajavam grandes distancias e sempre estavam presentes em campo de batalha quando esta chegava ao fim. Por esses motivos, os nórdicos acreditavam que chegada à noite, os corvos retornavam a Óðinn para lhe contar as notícias. Em Midgard, Óðinn fora representado em alguns bracteates dos séculos V e VI acompanhado de seus corvos e de seu cavalo.

O trono de Óðinn, denominado Hliðskjálf, também representava a sabedoria do deus, pois fora local de onde o deus conseguiria observar todo o mundo. Óðinn também tomava parte em mitos de deuses como Freyr e era representado em pingentes e estátuas do período Viking.

Outro caráter do deus é o de ser um grande guerreiro. Parte desta imagem provém da descrição que Adam of Bremem faz sobre o deus: Wotan- that is, the Furious- carries on war and imparts to man strength against his enemies<sup>16</sup>.

Essa imagem do deus Óðinn pode ser confirmada pela *Edda poética*, na qual o deus aparece como aquele que arremessou a lança sobre o campo de batalha naquela que foi considerada a primeira guerra que houve no mundo. O ritual do arremesso de lanças para marcar o inicio de uma guerra, muito comum entre os germânicos, foi comentado por H. R. Ellis Davidson em seu livro denominado *Deuses e mitos do norte da Europa*:

Essa prática de atirar uma lança foi lembrada pelo compositor de *Eyrbyggja Saga* (44). Ele conta como um Islandês fez isso sobre um bando de seus inimigos antes de uma luta 'segundo um antigo costume, para trazer-lhe sorte', embora Odim não seja mencionado. No poema sobre a Batalha dos Godos e Hunos ( registrada numa saga posterior, mas possivelmente contendo tradições antigas), há uma alusão à lança de Odim, que deve decidir o curso da batalha. O desafio dos godos aos hunos termina com a invocação: Que todo campo de batalha fique empilhado com vossos corpos, E que Odim faça a lança voar de acordo com minhas palavras (DAVIDSON, 2004, p. 44).

---

<sup>16</sup> Wotan- esse é o furioso- presente nas guerras concedendo força aos homens contra seus inimigos. (Adam de Bremem, *Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum*, quarto livro. Tradução livre do autor).

No entanto, mesmo como guerreiro, Óðinn ainda detinha poderes mágicos como o de tornar seus inimigos surdos, paralisados de tanto pavor, cegos ou até mesmo de tornar suas armas menos cortantes do que ramos de salgueiro, árvore símbolo de Óðinn, na qual ele se encontrou enforcado para obter as magias das runas. Além de influenciar no ânimo de seus inimigos durante a guerra, Óðinn acabava por gerar certo furor e êxtase em seus aliados, o que fazia com que estes se tornassem animais selvagens comparáveis a cães, lobos e ursos tornando-os invulneráveis a golpes de armas. Deste poder provém seu nome (odr- furor, êxtase).



Estátua de Odin encontrada na região de Lejre, Dinamarca. Podemos observar nesse artefato de 2 cm de altura, que pesa 9 gramas e foi datado para o século X, a imagem do deus Odin em seu trono, acompanhado pelos seus dois corvos

Disponível em: <http://oldnorsenews.org/2009/11/odin-at-lejre/>>. Acesso em: 21 de agosto de 2012.



Bracteate dos séculos V e VI achado em Funen, Dinamarca. Contém a imagem do deus Odin e as inscrições rúnicas “houaz laþu aaduaaliia a”. A palavra *Houaz* segundo a interpretação do museu da Dinamarca significa “The High One” e é um dos nomes do deus Odin. Disponível em: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/Germanic\\_bracteate\\_from\\_Funen%2C\\_Denmark\\_%28DR\\_BR42%29.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/Germanic_bracteate_from_Funen%2C_Denmark_%28DR_BR42%29.jpg)>. Acesso em: 21 de agosto de 2012.

Além de sábio e de guerreiro, ainda observamos duas características primordiais de Óðinn. A primeira é a de ser o deus que concede armas e riquezas aos seus homens, poder este que o aproxima de um rei, pois esses eram lembrados pelas kenings como os que distribuíam as riquezas. A segunda característica é a de ser um deus dono de um exército dos mais bravos guerreiros. Óðinn, na saga dos Volsungos, aparece como um homem desconhecido que manifesta seu caráter de deus concessor de armas e riquezas:

Agora é dito que, quando as pessoas estavam sentadas junto às fogueiras à noite, um certo homem adentrou a mansão. Este homem era desconhecido da vista de todos. O homem está descalço e tem calças de linho atadas nas pernas. O homem tem uma espada na mão e caminha até Barnstokk, com uma toca comprida na cabeça. É alto e idoso e tem um olho só. Ele brande a espada e a crava no tronco de tal modo que ela se enterra até as guardas. Ninguém chega ao menos a saudá-lo.

Então ele toma a palavra e diz ' Aquele que retirar esta espada do tronco há de recebê-la de mim como um presente, e ele próprio há de perceber que nunca teve nas mãos uma espada melhor do que esta'.

Depois disso este velho homem caminha para fora da mansão, e ninguém sabe quem ele é ou aonde vai. E agora todos se põem de pé e nem mesmo fazem uma prova para decidir quem pegará a espada, julgando que aquele que a alcançar primeiro estará melhor. Então vão até ela primeiro os homens mais nobres, e, em seguida, todos os outros, um depois do outro. Ninguém consegue apanhá-la, pois ela não se move para nenhum lado aos seus esforços. Então chegou a vez de Sigmund, o filho do rei Volsung, e ele rapidamente retirou a espada do tronco, e era como se estivesse solta para ele (Obra anônima, *Volsunga saga*, capítulo 3).

Aqui podemos encontrar Óðinn em seu disfarce e apenas conseguimos reconhecê-lo pela marca de sua sabedoria, a falta de um dos seus olhos. O deus concede a Sigmund uma espada, arma que representa o poder da aristocracia e do rei. Podemos encontrar esse significado da espada no mito do Rei Artur, fato estudado por Jacques Le Goff em seu livro denominado *Heróis e maravilhas da Idade Média*:

Enquanto um objeto mítico como a Távola Redonda está estreitamente associada à imagem de Artur, um objeto personalizado, pertencente aos grandes guerreiros e cavaleiros, está mais ainda ligado ao seu nome: a sua espada. Espada mágica cujo peso ele é o único a conseguir manejar, com a qual ele extermina maravilhosamente inimigos e monstros, principalmente gigantes, e cujo arremesso em um lago significa o fim da sua vida e poder (LE GOFF, 2011, p.34).

O poder e a vida, tanto de Sigmund como de Artur, têm final ao perder sua espada. Note, porém que Sigmund perdeu sua espada pelas mãos de Óðinn, o mesmo deus que lhe consagrou herói. Durante uma batalha Sigmund encontra Óðinn compondo o exército inimigo e ao combater o deus sua espada se quebra e esse encontra seu final:

E, depois que a batalha já havia transcorrido por um tempo, surgiu um homem em meio ao combate, com chapéu comprido e um manto negro com capuz. Ele tinha um olho só e empunhava uma lança. Este homem foi ao encontro do rei Sigmund brandindo a lança de encontro a ele, e, quando o rei Sigmund o golpeou com ímpeto, sua espada atingiu a lança e se partiu ao meio.(...)

Nesta batalha tombaram mortos o rei Sigmund e seu sogro, o rei Eylimi, à frente das tropas, e mais a maior parte de seu exército (Obra anônima, *Volsunga saga*, capítulo 11).

Assim poderíamos pensar em Odin como um deus traidor. Essa associação, que era muito comum nas sagas medievais, poderia ser atribuída a uma tentativa dos cristãos de

denegrirem os antigos deuses pagãos. Contudo os historiadores acreditam que tenham ocorrido mesmo durante o período de prática da antiga fé nórdica. As acusações feitas ao deus foram objetos de reflexão de H. R. Ellis Davidson:

Um belo poema do século X, Hákonamal, composto quando da morte de Hakon, O Bom da Noruega, descreve-o entrando na corte de Óðinn. Ele é recebido com muita honra, mas sua resposta é fria: Certamente merecemos vitória dos deuses... Óðinn mostrou grande inimizade para conosco... Deixaremos nosso aparato de guerra sempre pronto.

Segundo o autor, “A implicação disso é clara: Odim não é de confiança” (DAVIDSON, 2004, p. 41).

Óðinn, por mais generoso e distribuidor de riquezas e armas, não era considerado um deus confiável. Qual seria o argumento do deus para estas traições? O deus responde a essas acusações no poema denominado *Eiríksmál*, feito em homenagem a Eirik Bloodax após sua morte:

Sigmund Said:  
'why Rob him of victory  
If you think him valiant?'  
Óðinn said:  
' Since no one can tell  
when the grey wolf  
will look grimly  
at the home of the gods.<sup>17</sup>

Percebemos, na resposta de Óðinn, uma constante preocupação frente ao ataque do lobo cinzento, que era o seu grande inimigo. No dia do Ragnarok os dois iriam se enfrentar e acabariam mortos. O Ragnarok era a ultima batalha, na qual os nórdicos acreditavam que os gigantes e os deuses iriam ao fim dos tempos para enfrentarem-se

---

<sup>17</sup> Sigmund disse:/ 'porque tirou dele a vitória/ Se você o achava o guerreiro mais valente?'/ Óðinn disse:/ 'Pois ninguém pode dizer/ Quando o lobo cinzento/ Irá atacar/ A casa dos deuses. ' (Obra anônima, *Ágrip af Noregskonunga Sögun: Fagurskinna- Noregs KJonunga Tal*. Tradução livre do autor).

pela última vez em uma batalha na qual as duas raças teriam grandes perdas. Contudo, mesmo sabendo de seu destino, o deus Óðinn continuava a juntar os melhores guerreiros para este grande dia, guerreiros que após estabelecerem alianças em vida com o deus caolho, o pagariam ao morrer para habitar o seu salão denominado Valhalla, homens que iriam ajudar os deuses no momento do Ragnarok. Portanto a resposta de Óðinn nos apresenta um deus guerreiro preocupado com a composição de seu exército. Se o deus traia aos seus próprios heróis, era no intuito de fazer com que esses se juntassem a ele em seu salão aguardando o dia em que guerreariam juntos. Por fim vemos Óðinn como um deus que distribui riquezas, que é sábio, guerreiro e dono de um exército.

### **A questão do cavalo**

Historiadores do final do século XIX e do início do XX, como John Arnott MacCulloch, acreditavam nas comparações entre Þórr e Óðinn presentes nas *Eddas* como uma forma literária e poética de lutas sociais entre os camponeses representados por Þórr e os aristocratas rerepresentados por Óðinn (MACCULLOCH, 1930, p. 60). Contudo, a partir de estudos, como os de George Dumézil e sua teoria trifuncional das deidades indo-europeias, a análise sobre as disputas destas divindades tomaria uma nova proporção, na qual ambos os deuses representariam características funcionais das classes soberanas das sociedades escandinavas, nesse caso Þórr passaria a adquirir características guerreiras de segunda função e Óðinn, por sua vez ganharia características mágicas de primeira função<sup>18</sup> (DUMÉZIL, 1999, p. 193-215).

No entanto, a partir dos estudos de Carol Clover, Jhon Lindow e outros historiadores contemporâneos, as análises acerca das disputas entre os deuses parecem ter perdido o foco nas disputas sociais e adquirido um caráter mais profundo do que os já apresentados por Dumézil, ao menos quanto à comparação entre os atributos divinos que condicionariam suas relações com a sociedade nórdica, e fariam com que diferentes classes clamassem, honrassem e compreendessem esses deuses em conformidade com

---

<sup>18</sup> Dumézil separava os deuses indo-europeus em três funções sendo a primeira a função mágica, a segundo a função guerreira e a terceira a função de fertilidade.

suas necessidades e vivências sociais determinadas pelas suas ações no tempo e no espaço (CLOVER, 2002, p. 95-118; LINDOW, 2002, p. 1-2).

No intuito de entender as disputas entre ambos como uma forma de moldar suas funções e características perante aos escandinavos praticantes da antiga fé nórdica, a visão contemporânea da religiosidade nórdica acabou por levar em consideração os cultos destes deuses presentes no mundo escandinavo, não havendo a necessidade de conectar um determinado deus a uma única região ou a uma única classe social. Relatos como os de Adam of Bremem acabam por demonstrar que o culto ao deus Þórr em rituais praticados pela aristocracia escandinava e a análise das toponímias, por mais que indiquem uma maior incidência do culto de um determinado deus em uma determinada região da Escandinávia, de maneira nenhuma acaba por delimitar os deuses Þórr e Óðinn como exclusivos de uma única região. Sendo assim deveríamos agora nos perguntar o que representaria o cavalo no mundo escandinavo e o que a comparação entre ambos os deuses delimitaria entre suas características e compreensões.

O cavalo, no mundo escandinavo, foi um animal muito utilizado em sacrifícios, um animal muito importante no contato entre os homens e os deuses, além de, por vezes, serem também sacrificados para acompanhar os mortos em suas viagens para as esferas dos mortos. Portanto, o cavalo era um animal essencial na viagem e no contato entre as diferentes esferas do mundo escandinavo, tais como as esferas humanas, a sagrada e a esfera dos mortos. Mitos como os do poema *Skírnismál*, presente na *Edda poética*, que nos apresenta a viagem de Skírnir para Jotunheim, com o intuito de pedir à gigante Gerda em casamento para o deus Freyr, nos demonstram a importância do cavalo uma vez que Skírnir um servo do deus Freyr necessita deste animal para a realização da viagem. O mito da morte de Balder, presente na *Edda prosaica*, também nos apresenta esse significado do cavalo.

Hérmod, a pedido de Frigg, tenta resgatar o deus Balder em Hell e para a viagem entre as esferas de Asgard e o reino de Hell ele utiliza o animal. Contudo, sendo esse cavalo representante da viagem entre esferas, por que Óðinn tem um cavalo e Þórr é obrigado a vagar a pé?

Historiadores como Régis Boyer e Lotte Hedeager acreditam que a identificação de Óðinn com o cavalo viria pelo aspecto do deus sábio. Óðinn teria sua sabedoria conectada às suas viagens pelas esferas e o cavalo estaria ligado a essa característica:

O cavalo é o grande psicopombo, o que explica os seus conluios com *Ódinn*, este último transeunte que em certos investigadores seria um *daimon* em forma de cavalo. É certo que ele seria selvagem e inteligente: ele retira sua sabedoria das idas ao além (BOYER, 1997, p. 33).

Portanto, poderíamos concluir que a comparação entre Óðinn e Þórr apresentado por Snorri Sturluson teria em seu cerne uma delimitação da característica mágica presente em Óðinn e sua ausência na imagem de Þórr, o que, de certa forma, ainda refletiria a trifuncionalidade apresentada por George Dumézil. Contudo, seria o cavalo apenas um determinante de sabedoria na imagem do deus caolho?

Seguindo estudos de historiadores como Jens Peter Schjødt, iniciou-se uma observação mais profunda da presença deste animal e sua correlação com os deuses Óðinn e Þórr, o cavalo como um representante de comunicação entre esferas acaba por delimitar o grau de ação destes deuses (SCHJØDT, 2011, p. 270-274). Pensando na função guerreira de ambos os deuses seria o cavalo peça fundamental para a compreensão de dois tipos de guerra presentes?

Ao observarmos a presença constante da imagem do deus Óðinn entre os homens sempre influenciando as contendas entre diferentes reis e heróis, começamos a entender a dependência deste animal que permitia a viagem do deus ao mundo dos homens, possibilitando uma comunicação interesferas.

Durante a obra *Historia Longabardorum* podemos encontrar o deus como aquele que decidiu a disputa entre os povos vândalos e vinilos, dando a vitória ao segundo povo já citado após apelida-los de lombardos. O deus também é conectado com a iniciação de muitos guerreiros do mundo nórdico como, por exemplo, os bersekers. Os bersekers eram guerreiros iniciados por Óðinn que iriam habitar no pós-vida em um salão no qual partilhariam de batalhas pelo dia e de grandes festas pela noite. Assim sendo o deus caolho se torna um deus de batalhas e heróis coletivos, de força intelectual, de relação

com os conflitos terrenos e de composição de um exército de guerreiros escolhidos para morrer e habitar o Valhalla, à espera do dia do Ragnarok.

Þórr, por sua vez, está conectado com uma guerra cósmica na qual não se faz necessário o cavalo como meio de transporte. Þórr é o grande guerreiro que combate os gigantes em guerras nas quais o deus foi associado à fertilidade e à capacidade de manter a ordem das coisas e do próprio cosmos. O deus do trovão, portanto, se define como um deus de batalhas individuais. Por não influenciar diretamente nas guerras terrenas, não conta com grandes exércitos compostos por bravos guerreiros, além de ser entendido como um deus de força física, obrigado a vagar sempre a pé e como um deus de batalhas cósmicas o que o caracterizaria como mantenedor da ordem e da fertilidade.

A partir desta perspectiva, o cavalo não era apenas um símbolo da sabedoria do deus caolho em comparação com a força física do deus Þórr. O cavalo se torna símbolo e elemento essencial na diferenciação guerreira entre estes diferentes deuses, animal que permite a intervenção do deus caolho entre os homens, e que torna Þórr o deus da guerra cósmica onde a presença deste meio de transporte não se faz necessária.

Munir Lufté Ayoub é graduado e Mestrando pela PUC-SP, membro do NEVE( Núcleo de estudos Vikings e Escandinavos) e do NEHSC (Núcleo de estudos de História Social da Cidade).

## **Bibliografia**

- ABRAM, Christopher. *Myths of the Pagan North*. Auckland: Continuum International Publishing Group, 2011.
- BOYER, Régis. *Héros et dieux du nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997.
- CLOVER, Carol. "Hárbarðsljóð as Generic Farce". In: ACKER, Paul and LARRINGTON, Carolyne (orgs.). *The Poetic Edda: Essays on Old Norse Mythology*. New York: Routledge, 2002.
- DAVIDSON, H. R. Ellis. *Deuses e mitos do norte da Europa*. São Paulo: Madras, 2004. Tradução de Marcos Malvezzi Leal.

DUMÉZIL, Georges. *Les Dieux des Germains: Essair sur la Formation de la Religion Scandinave*. Paris: Presses Universitaires de France, 1959.

\_\_\_\_\_. *Los dioses soberanos de los indoeuropeos..* Barcelona: Empresa Editorial Herder, 1999. Tradução de David Chiner.

ELIADE, Mircea. *História das crenças e das Idéias Religiosas- De Gautama Buda ao Triunfo do Cristianismo-* Vol. II. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. Tradução de Roberto Cortes de Lacerda.

HEDEAGER, Lotte. *Iron Age Myth and Materiality: An Archaeology of Scandinavia ad 400 – 1000*. New York: Routledge, 2011.

LAMBERT, Yves. *O Nascimento das Religiões da pré-história às religiões universalistas*. Tradução de Mariana Paolozzi Sérvulo da Cunha. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

LANGER, Johnni. *Mythica Scandia: Repensando as Fontes literárias da Mitologia Viking*, Revista Brathair, 6, 2006, PP. 48-78.

LE GOFF, Jacques. *Héris e maravilhas da Idade Média-* 2ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011. Tradução de Stephania Matousek.

LINDOW, John. *Norse mythology: A Guide To The Gods, Heroes, Rituals And Beliefs*. New York: Oxford University Press, 2002.

MACCULLOCH, John Arnott. *Eddic Mythology*. Boston: Archaeological Institute of America Marshall Jones Company, 1930.

ROSS, Margaret Clunies. "The Creation of Old Norse Mythology". In: PRICE, Neil (org.). *The Viking World*. New York: Routledge, 2008.

SCHJØDT, Jens Peter. "The old Norse Gods". In: PRICE, Neil (org.). *The Viking World*. New York: Routledge, 2008.

\_\_\_\_\_. "Diversity and its consequences for the study of Old Norse religion. What is it we are trying to reconstruct?". IN: SLUPECKI, Leszek P. and MORAWIEC, Jakub (orgs.). *Between Paganism and Christianity in the North*. RzesZów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2009.

\_\_\_\_\_. "The Warriors in Old Norse Religion". IN: STEINSLAND, Gro; SIGURDSSON, Jón Vidar; REKDAL, Jan Erik and BEUERMANN, Ian (orgs.). *Ideology and Power in the Viking and Middle Ages: Scandinavia, Iceland, Ireland, Orkney and the Faeroes*. Boston: Brill, 2011.

### Fontes

ADAM OF BREMEM. *Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum*. New York: Columbia University Press, 2002. Tradução de TSCHAN, F. J.

OBRA ANONIMA. *Ágrip af Noregskonunga Sögun: Fagurskinna*. Reykjavik: Hid Íslenzka Fornritafélag, 1985. Tradução de Bjarni Einarsson.

OBRA ANONIMA. "Eyrbyggja saga". In: *Íslenzk fornrit*, vol. 4. Reykjavík: Hid Íslenzka Fornritafélag, 1935. Tradução de Einar Ólafur Sveinsson e Matthías Þórdarson.

OBRA ANONIMA. *Gauterks saga*. In: *Fornaldarsögur Nordurlanda*, vol. 4. Reykjavik: Kostnadarmadur: Sigurdur Kristjánsson, 1959. Tradução de Gudni Jónsson.

OBRA ANONIMA. *Sagas Islandesas Saga dos Volsungos*. São Paulo: Editora Hedra, 2009. Tradução de Théo de Borba Moosburger.

OBRA ANONIMA. *Edda poética* Disponível em: <http://www.sacred-texts.com/neu/poe/> Acesso em: 08/08/2012. Tradução de Henry Adams Bellows.

STURLUSON, Snorri. *Ynglinga Saga*. Disponível em: <http://omacl.org/Heimskringla/ynghinga.html> Acesso em: 08/08/2012. Tradução de Samuel Laing.

\_\_\_\_\_. *Edda Snorra Sturlusonar*. Reykjavík: Kostnadarmadur: Sigurdur Kristjánsson, 1907.

TACITUS, *Germania*. Disponível em:

<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/germania.html>. Acesso em 15/01/2012.