

Óðinn: Guia Iconográfico

Prof. Dr. Régis Boyer
Universidade de Paris-IV-Sorbonne

Tradução da Profa. Ms. Luciana de Campos (UNESP/FAFI) do original (Óðinn. *Héros et dieux du Nord*: guide iconographique. Paris: Flammarion, 1997, p. 115-120), com autorização do autor ©.

Apresentação: Prof. Dr. Johnni Langer (UNC)

Resumo

O artigo trata da estrutura morfológica do mais importante deus da mitologia germânica, além de análises sobre a sua representação iconográfica da Idade Média até os tempos atuais.

Palavras-chave: iconografia, paganismo, Escandinavia

Abstract

The article deals with the morphologic structure of the most important god of Germanic mythology, beyond analyses on its iconographic representation the Middle Age until the current times.

Keywords: iconography, paganism, Scandinavia.

Apresentando o autor

O historiador Régis Boyer, nascido na França em 1931, é atualmente um dos mais famosos especialistas em Escandinávia Medieval. Doutor em Letras, professor emérito da Universidade de Paris-IV-Sorbonne, fundou o Instituto de Estudos Escandinavos nesta mesma instituição. Seus estudos acadêmicos tiveram início na década de 1950, quando começou a publicar em revistas especializadas como *Scandinavica*, *Heimdall*, *Inter-Nord*, *Études Germaniques*, *Linguistica et philologica*, *Exil*, entre dezenas de outras. Suas traduções de narrativas literárias do nórdico antigo para o francês moderno tornaram-se referências obrigatórias aos pesquisadores: *Víga-Glumms Saga*, *Hrafnkels Saga*, *Gísla Saga Súrssonar*, *Audunar tháttir vestfirzka* (1964), *Eyrbyggja Saga* (1973), *Landnámabók* (1973), *L'Edda poétique* (1974), *Njáll Saga* (1976), *Sturlunga Saga* (1979), *Vatnsdoela Saga* (1980), *Jómsvíkinga Saga* (1982), *Santo Ólafur Saga* (1983), *Völsunga Saga* (1989), *Hervor Saga* (1992).

Nos últimos 20 anos, Boyer publicou muitos livros onde analisa diversos aspectos da cultura nórdica. A maior parte destes estudos envolvem a mitologia e principalmente a religiosidade na Era Viking: *Les Religions de l'Europe du Nord* (1974), *La vie religieuse en Islande* (1979), *Yggdrasill: la religion des anciens Scandinaves* (1981), *Le monde du double: la magie chez les anciens scandinaves* (1986), *La mort et les Morts chez les anciens scandinaves* (1994), *La grande déesse du Nord* (1996), *Héros et dieux du Nord: guide iconographique* (1997). Nestas obras, o autor reconstitui os diversos cultos escandinavos e suas implicações sociais e simbólicas, os conflitos e as diferenças regionais, utilizando principalmente as teorias do famoso mitólogo Georges Dumézil, do qual Boyer é considerado o principal discípulo na França. O processo de conversão para o cristianismo e as mudanças estruturais nas sociedades nórdicas com os novos postulados religiosos também foi explorado profundamente em outros títulos: *Le Christ des barbares: le monde nordique (IX-XIII Siècle)* (1987) e *La vie religieuse en Islande, 116-1264* (2000).

Outros importantes livros publicados incluem estudos a respeito da estrutura literária das Sagas e Epopéias da Escandinávia Medieval (*Les Sagas islandaises*, 1978; *La poésie scaldique*, 1992; *Histoire des littératures scandinaves*, 1996), pesquisas sobre as interpretações geográficas e históricas contemporâneas envolvendo os países nórdicos (*Mers du Nord et Baltique*, 1981), as origens e o significado das representações imaginárias sobre os povos nórdicos na literatura francesa da Idade Média ao Novecentos (*Le mythe Viking dans lettres françaises*, 1986), aspectos do cotidiano social, material e psicológico (*La vie quotidienne des Vikings, 800-1050*, 1992; *Moer et psychologie des anciens islandais*, 1997; *L'Art Viking*, 2001). A suas mais recentes publicações foram artigos para uma coletânea internacional (*L'Europe des Vikings*, Paris: Éditions Hoëbeke, 2004), onde podemos perceber seu imenso domínio na história da cultura dos Vikings, desde questões lingüísticas, religiosas, literárias até temas arqueológicos.

O acadêmico Régis Boyer foi homenageado com vários simpósios que trataram de analisar sua vasta e importante obra. Um destes eventos foi publicado em 1997 com o título *Hugur: mélanges d'Histoire, de littérature et de mythologie*, por ocasião de seu 65º aniversário (*Hugur* é uma palavra em nórdico antigo que significa "mente", bem apropriada para o homenageado!). Em maio de 2004 Boyer foi curador de uma das maiores exposições sobre os Vikings já realizadas na Europa (Centre Culturel Abbaye de Daoulas, França), com objetos pertencentes a mais de 40 museus de todo o mundo, num total de 450 peças arqueológicas originais.

Prof. Dr. Johnni Langer (UNC)

ÓÐINN: GUIA ICONOGRÁFICO

Também chamado Wotan, Woden ou Uuotan. Nome derivado de *ódr*, equivalente ao latim *furor* (ver Adam de Bremen: “*Wotan, id est furor*”); ver também o alemão *Wut*, que se aplica ao êxtase ou aos transe apropriando-se de um ser em circunstâncias guerreiras, sexuais, poéticas (inspiração) ou mágicas.

Deus Áss.



Figura A: *Óðinn*. Gravura rupestre, Litsleby, Tanum, Bohuslän, 1800-400 a.C. Fonte: BOYER, Régis. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997, p. 119.

Tradição

A figura literária desta divindade é complexa, o que se vê nela é o último avatar de um personagem antigo que foi “recuperado” com os atributos de outras divindades. A etimologia de seu nome constitui a base à partir daquele que parece permitir examinar esse deus e seus principais aspectos.

O mais antigo pode ser de deus dos mortos, como atesta seu maravilhoso cavalo com oito patas, *Sleipnir*, capaz de andar sobre os ares e as águas e de passar deste mundo para o outro, ou os talentos de necromante onde ele utiliza certos poemas éddicos (*Baldrsdraumar* por exemplo). Ele reina no Valhöll, o palácio onde os einherjar (guerreiros-eleitos escolhidos pelas valkyrjor sob as ordens de Óðinn) festejam e combatem esperando o confronto apocalíptico do Ragnarök, e se nutrem de vinho: a embriaguez e o êxtase são assim confundidos! E também é ele um psicopombo, sendo um intermediário de Sleipnir, diretamente: ele mesmo é a horda selvagem ou a cavalgada de mortos que os ouvem ou os vêem numa tormenta. Esta figura parece arcaica e ela está tentando fazer desse deus a antropomorfização de um *daimon*-cavalo.



Figura B: Þórr, Óðinn e Freyr. Tapeçaria proveniente da Igreja de Skog, Suécia, século XII. Estocolmo, Museu Histórico Estadual. Fonte: BOYER, Régis. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997, p. XX.

Mas como a mesma ancestralidade ou o mesmo caráter fundamental, Óðinn poderá também ser o mestre da magia, notadamente em uma acepção xamanista: possuído do poder de arrancar dos mortos seus segredos (seu “saber”), as técnicas de êxtase permitem adquirir a “ciência”, assim um Dom de metamorfose quase infinito (seus nobres nomes em tetemunho). A grande árvore cósmica, o freixo *Yggdrasill*, porta um nome que significa “cavalo de Óðinn” (Yggr = Óðinn, e drasill = corcel) e suporta nove mundos – tudo como o poste central da iurta do xamã siberiano é tratada como o cavalo e porta nove pequenos entalhes, símbolos das etapas da “viagem” iniciática empreitada pelo mágico. Um dos cognomes de Óðinn, *Fjölsvidr* (Do múltiplo saber) é abundante de sentido, o mesmo que os corvos empoleirados sobre seus ombros, *Huginn* e *Muninn* (Pensamento e Memória), encarregados de trazer as novidades de “todos os mundos”. Um mito nos relata (notadamente na *Völuspá* 28) que deu seu olho em penhor na fonte do gigante *Mímir* (Memória) afim de possuir a sabedoria, é porque ele é de bom grado representado cego de um olho ou com um chapéu inclinado para a frente.

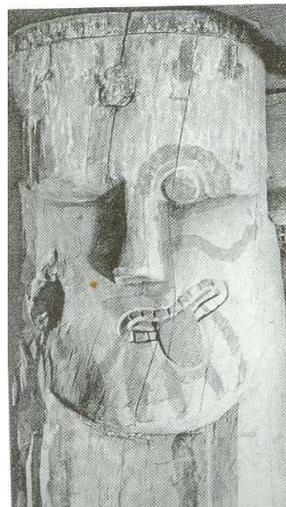


Figura C: Óðinn. Madeira, século XII, Igreja de Hegge (Noruega). Fonte: BOYER, Régis. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997, p. 116.

Podemos interpretar esse mesmo senso xamânico nos ritos de suplício na força onde ele é especialista e que exige de seus zeladores: no Havámál 138, ele diz que permaneceu nove noites enforcado – ele será denominado “deus dos enforcados”, *Hangagud* – em uma árvore que dizia ser Yggdrasill, “ferido por uma lança /e deu a Óðinn/ ele mesmo a ele mesmo”; sua arma tradicional é a lança *Gungnir*, e o costume de “marcar com uma lança” os inimigos que fazia sucumbir; os sacrifícios humanos eram raramente atestados fora da esfera que lhe concerne, onde são destinados. Um outro poema éddico, os *Grímnismál*, nos mostra ele enforcado oito noites entre duas chamas, que pode ser um doloroso rito de iniciação.

Ele adquire assim uma ciência temível que se manifesta em toda a sorte de domínios militares (é um grande estrategista) ou médico – Saxo Grammaticus nos fala na *Gesta Danorum*, esta ciência se esconde atrás das “runas”, aqui no senso secreto que ele celebra ter descoberto e recolhido (*Hávamál* 139). Estes transes e estes êxtases mágicos se reencontram nas suas práticas sexuais – em despeito de sua misoginia e de sua feiura, é um sedutor – seu Dom de inspiração poética, e seus furores guerreiros (os berserkir expressamente dedicados a Óðinn, donde suas capacidades fora do comum ao seu Dom de frenesi). Seus poderes “científicos” são relatados na *Segunda Conjuração de Merseburg*, texto alemão do século IX: “Óðinn lia as fórmulas, mágicas/ como ele sabia fazer/ para uma fratura na perna/ como para uma hemorragia/ como para uma tosse:/ osso por osso/ sangue por sangue/ articulação por articulação/ como se os tornasse a fazer correr”. Enfim, se ele é o grande conhecedor do destino dos deuses e dos homens, do mundo do porvir e do passado, é também em virtude de suas competências mágicas.

Óðinn era o deus dos poetas, isto explicava o favor dos skálds falando de “seu “ deus. Um mito muito bonito nos relata as provas que ele suportou para arrebatou o gigante Gunnlöd o néctar que o deixava um poeta. Essa arte não era para todos: Óðinn sendo um deus da elite, dos príncipes de uma certa aristocracia e os textos mais recentes falam dele como o “pai fundador” das principais linhagens reais: Völsungar, Ynglingar, Skjöldungar, etc. A grande conspiração na qual ele se encontra com os heróis como Sigurðr ou Starkaðr pode vir daí.

De outra parte, Óðinn não é o deus da guerra mas aquele que concede a vitória (*Sigtyr*) por todos os meios e compreende os meios gloriosos a astúcia, a falsidade, a cautela, as grandes estocadas de vários tamanhos! Só o resultado importa! Pode ser porque uma tradição o representa acompanhado de dois lobos – animal maligno para as mentalidades nórdicas – chamado Geri e Freki (“Glutão”, tanto um como o outro). Contrariamente ao nosso imaginário romântico, os Vikings, que parecem ao nosso olhar um culto que não eram somente fomentadores da guerra, mas mestres táticos, de estratégias confirmadas, tudo como esse deus, creditado a invenção da célebre formação “em cunha”, o *caput porcinum* de César, (*fylkja hamalt* em nórdico antigo). Os Vikings eram comerciantes de primeira ordem: Óðinn é igualmente o deus dos cargueiros (*Farmatýr*) e do comércio, e os observadores latinos o assemelhavam a Mercúrio.

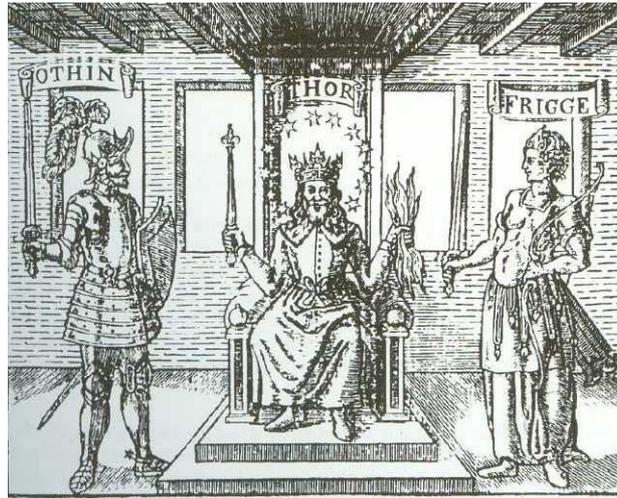


Figura D: Óðinn, Þórr e Frigg. Gravura do século XVI. Fonte: BOYER, Régis. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997, p. 119.

De fato ele é o deus inteligente por excelência. A força bruta e de certo modo, a produção de bens não são seus afazeres; por tudo onde ele intervém, o músculo principal é o cérebro, mais perfeito, sem delicadeza. Recorremos aos grandes textos éddicos e estes não favorecem a força e a fecundidade, mas muito o saber de Óðinn e a boa parte que rivalisa o saber com os gigantes (como em *Vafthrúdnismál*) ou a ironia com Þórr (*Hárbarðsljóð*).

Um último avatar será colocado no cálculo das influências cristãs. Óðinn como o pai universal, Alfödr, pai de boa parte dos deuses, descendente de linhas de gigantes e co-criador dos seres humanos (o casal Ask e Embla); ele está quase sempre presente no interior de tríades (com Vílir, Vé, ou Hoenir e Hódur) que remontam à trindade cristã. Mas todo o esforço destinado a organizar uma categoria dado este avanço volta a colocá-lo em cheque. Não há nada neste meio “bárbaro” ou “primitivo” que a figura desse deus sábio, astuto e sagaz, que parece tomar um maldoso prazer a se furtar toda tentativa sistemática de elucidação.



Figura E: Óðinn. Ilustração de um manuscrito da *Edda de Snorri*, por O. Brynjúlfsson, 1760, Copenhage, Biblioteca Det Kongelige. Fonte: BOYER, Régis. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997, p. 117.

Representações

Óðinn poderia ser o mais representado de todos os deuses do norte até nossos dias. A gravura rupestre de Hitslebi (Tanum, Suécia), data sem dúvida do ano mil antes de Cristo, nos oferece um gigante fortemente fálico, com uma lança em sobreposição que mostra qual a imagem de Óðinn estava fundamentada na Antiguidade. Sobre uma das grandes pedras de Gotland (século VIII), Óðinn mostra seu cavalo Sleipnir reconhecido pelas suas oito patas, chega ao Valhöll, onde o acolhe uma valkyrja que lhe dá um corno de bebida. Uma estatueta em bronze do século X, encontrada em Lindby na Scania (Suécia), figura de um deus cego (Estocolmo, Museu Histórico Estadual). Cego, em todo caso, é a cabeça de Óðinn entre duas faixas portando runas com o nome do deus.

Sobre uma pedra da ilha de Man, vê-se o lobo Fenrir devorando Óðinn, como é dito como algo que aconteceria no Ragnarök (Douglas, Museu Manæ). O humor do escultor sobre a placa de madeira da igreja de Hegge na Noruega (século XII), não chama reservas: uma cabeça cega com a língua de fora – estamos no período cristão, é verdade. Ele está em companhia de Þórr ou de Freyr sobre uma tapeçaria (fim do século XII, início do século XIII, Estocolmo, Museu Histórico Estadual).

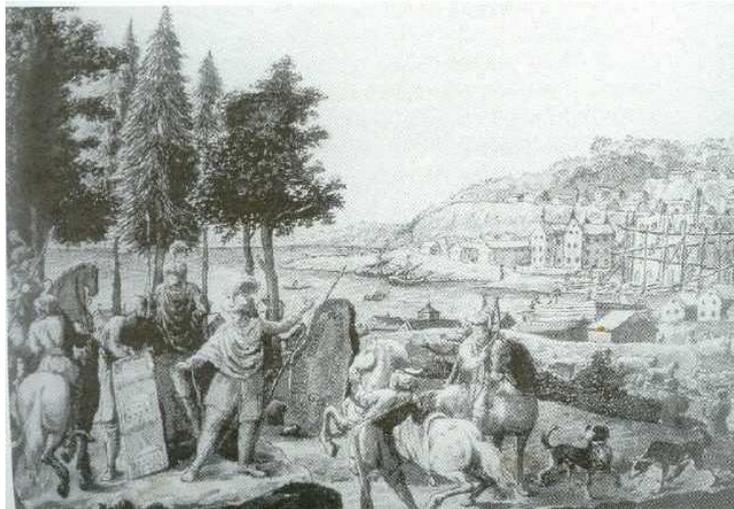


Figura F: *Óðinn*. Pehr Hörberg, *Óðinn batiza a capital Sigtuna às margens do lago Mälarenn*, aquarela, 1812. Estocolmo, Museu Nórdico. Fonte: BOYER, Régis. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997, p. 118.

No século XIX, Óðinn foi um sujeito privilegiado pelos escultores: *Óðinn*, por B. E. Fogelbert (1818, Estocolmo, Museu Nacional) ou *Óðinn entre os dois lobos Geri e Freki* por E. Freund (1825-1827, Copenhaga, Ny Carlsberg Glyptotek). Em 1872, P. N. Arbo pintou *A caça selvagem de Óðinn* (1872, Oslo, Nasjonalgalleriet).

Atributos

Cavalo com oito patas (Sleipnir). Corvos (Hugin e Munnin), Lança (Gungnir). Lobos. Manto azul. Um olho fechado.

Remissão

Askr e Embla. Berserkir. Caça selvagem. Einherjar. Huggin e Munnin. Mímir. Néctar péptico (invenção do). Ragnarök. Sigurðr. Sleipnir. Starkarðr. Valhöll. Valkyrjor. Yggdrasill.



Figura G: Óðinn e seu cavalo Sleipnir, estela de *Tjängvide*, Gotland (Suécia, século VIII). Fonte: BOYER, Régis. *Héros et dieux du Nord: guide iconographique*. Paris: Flammarion, 1997, p. XXI.

Fontes

Edda poética, especialmente *Baldersdraumar*, *Hávamál*, *Grimnismal*, *Vafthrúdnismál*, *Hárbardsljóð*. *Edda de Snori*. Numerosas sagas, em particular do tipo legendário (como a *Sörla tháttur* ou a *Völsunga Saga*). Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, sobretudo os primeiros livros. Na poesia escáldica, os *kenningar* (metáforas) utilizando sobretudo o nome do deus ou envolvido a qualquer mito relacionado. Tácito, *Germania IX*.

Bibliografia

Hilda Ellis Davidson, *The battle god of the Vikings*, York, 1972. Kr. Hald, “The cult of Odinn in Danish Place-Names, em *Early English and Norse Studies* apresentado por H. Smith, Londres, 1963. K. Hauch, “Herrchaftszeichen eines wodanist. Königtums”, *Jahrbuch f. fränk. Landesforschung* 14, 1954, “Zur ikonologie der Goldbrakteaten XII”, *Archäol. Korrespondenzblatt* 6, 1976, e “Zur ikonologie der golbrakteaten XV”, em *Festschrift H. Beumann*, Sigmaringen, 1977. E. Haugen, “The Edda as ritual: Oddin and his masks”, em *Edda*, Winnipeg, 1983. K. Helm, *Wodan*, Giesse, 1946. O Höfler, “Zwei Grundkräfte im Wodankult”, em *Antiquitates Indogermanicae Gedenkschrift H. Güntert*, Innsbruck, 1974. P. Renauld-Krantz, “Odin”, dans R. Boyer, *Les Vikings et leur civilisation*, Paris, 1976. J.S. Ryan, “Othin in England”, em *Folklore* 74, 1963.