

O Mito do Dragão na Escandinávia (Primeira Parte: Período Pré-Viking)

Prof. Dr. Johnni Langer
Facipal, Faculdades Integradas de Palmas, PR.
thor_odin7@hotmail.com

Resumo

A presente pesquisa procura determinar a gênese e a concepção do mito da serpente-dragão na cultura escandinava e suas implicações simbólicas.

Palavras-chave: Cultura Viking, Epigrafia megalítica, Mitologia germânica

Abstract

The present research aims to determine the genesis and conception of the myth of the serpent-dragon in the Scandinavian culture and its symbolic implications

Keywords: Viking culture, Megalithic epigraphy, Germanic mythology

“Nosso inconsciente, sem dúvida, decidiu pôr no Norte um mundo de quimeras ou utopias que, em nossos momentos de lucidez, sabemos muito bem o quanto é falacioso o seu caráter. Acontece que as imagens a que nos conduzem os mitos escandinavos têm demasiado encanto, ou melhor, magia: elas respondem às vezes absurdamente e muitas vezes ingenuamente, mas nem sempre magicamente à nossa necessidade de compensação”.

Régis Boyer, *Os mitos escandinavos*, 1997.

Há cerca de 20 anos, as pesquisas envolvendo a cultura Viking (1) vem tomando uma grande importância paradigmática e metodológica por diversos especialistas europeus. Estudos de arte, música, cultura material, comércio, técnicas de navegação e principalmente, religião e mitologia. Porém, temos percebido que os estudos de mitologia vem direcionando todas as suas perspectivas na análise das fontes édicas (2) e das Sagas (3), relegando para segundo plano um segmento com um enorme potencial de possibilidades investigativas: a epigrafia megalítica. Nosso objetivo básico é investigar a relação entre documentos epigráficos pagãos com a mitologia escandinava redigida no período cristão (4). As principais fontes adotadas em nossa pesquisa são as denominadas *runestones* (5) da área Escandinava, tendo como tema central o mito do dragão e suas implicações simbólicas.

Inicialmente definimos algumas problemáticas para o nosso tema de pesquisa: qual era a importância e significado do dragão para os escandinavos? Esse mito sofreu influência da área continental (mitologia cristã medieval) ou possuía um princípio original?

1. Tipologia das runestones:

A maioria das runestones localizam-se em áreas afastadas dos grandes centros urbanos, com exceção de alguns exemplares mais famosos, como a pedra de Jelling na Dinamarca e Jarlabanke's na Suécia. Suas dimensões variam entre 0,5 a 2 metros, geralmente sendo aproveitadas as superfícies lisas de grandes blocos com forma quadrangular natural, alguns poucos exemplares com polimento artificial (uma prática comum ao megalitismo mundial, conf. Langer, 1997: 90-91). A quantidade total e os parâmetros tipológicos gerais das runestones ainda são pouco conhecidos (6). Para informações cronológicas, adotamos a verificação do tipo de *runa* (7), bem como do estilo artístico (8) e simbólico-estético (9).

As runestones e o alfabeto rúnico possuem uma continuidade estilística com os antigos signos pré-históricos existentes na Escandinávia. Diversos símbolos adotados como runas já existiam na região há muitos milênios, como a suástica e a roda solar. Alguns signos cerâmicos – como os *sinnbilder* da Alta Silésia – são considerados predecessores dos futhark nórdicos (Louth, 1979: 330). Na Era Viking existiam três padrões básicos de runestones, no aspecto de estrutura iconográfica, não importando a finalidade de sua construção: as que apresentam apenas inscrições, as que mesclam inscrições com desenhos e motivos alegórico-artísticos e por último, runestones que além de integrarem os dois primeiros, incorporam cenas mitológicas ou referências à divindades e símbolos religiosos. Este último tipo, o mais importante à nossa investigação, ocorre principalmente na área da Suécia. Em especial, a ilha de Gotland

(Báltico sueco) apresenta as mais complexas e importantes runestones com cenas mitológicas (10).

As runestones eram edificadas principalmente para servirem como monumentos, possuindo caráter funerário, comemorativo, jurídico, definição de parentesco, pormenores das façanhas de um guerreiro ou motivo religioso (Graham-Campbell, 1997: 101; Page, 2002: 43-52). Alguns tipos de runestones são mais comuns em certas áreas da Escandinávia, enquanto outras regiões de forte colonização nórdica (como a Islândia e a Normandia) desconhecem sua incidência, mas não se sabe exatamente qual a razão desta distribuição geográfica (11). Outras runestones fazem parte de conjuntos megalíticos, geralmente de forma circular ou imitando navios – os *cromlechs* (12) – demarcando áreas de sepulturas, como as impressionantes estruturas de Gettlinge (Suécia) e Lindholm Høje (Dinamarca), semelhantes ao alinhamento neolítico de Carnac na França. Alguns cromlechs Vikings, como o de Ale's (Suécia) possuem finalidade incerta, talvez cerimonial ou até mesmo uma função astronômica (Follow the Vikings, 1996: 53).

2. A origem do dragão na Escandinávia pré-Viking.

Para seguirmos nossas problemáticas, é necessário definir o que é o dragão. Animal, fabuloso, monstro simbólico existente em quase todas as culturas e períodos da História, e por isso mesmo, um tema complexo de seguir uma tipologia. Para Juan Cirlot o dragão seria “uma espécie de confabulação de elementos diferentes, tomados de animais particularmente agressivos e perigosos: serpentes, crocodilos, leões” (1984: 213). Outro autor, Francis Huxley, define-o em primeiro lugar como uma serpente e um animal com escamas (1997: 7). Após uma análise iconográfica em diversas manifestações mitológicas do Ocidente e Oriente, concluímos que o dragão apresenta-se genericamente com formas reptilianas ou ofídicas, um ou mais chifres, duas ou mais patas, hábitos terrestres e aquáticos. Eventualmente ocorrem asas, essa uma variação típica do Ocidente Medieval cristão (13). Mas e qual a origem desse animal no imaginário escandinavo?

2.1 Os petróglifos da Idade do Bronze

Antes do período medieval, quase não encontramos referências ao dragão, mas de um animal muito associado com este, a serpente e sua variação, a serpente-dragão. O primeiro período em que é possível investigarmos as manifestações religiosas dos escandinavos é a Idade do Bronze (1500-500 a.C.), pelo surgimento de um testemunho visual incomparável: os *petróglifos* (14). A principal temática das gravuras pré-históricas do norte europeu são símbolos relacionados com uma cosmogonia solar, cultos à fertilidade e fecundidade, e o estilo das imagens mescla naturalismo antropomórfico com geometrismos abstratos (15). Além de humanos portando machados e escudos, percebemos outras figuras muito recorrentes: barcos dos mais variados aspectos e diversos círculos (concêntricos, raiados, cruciformes). O que mais destaca-se nas embarcações é a utilização de serpentes, tanto na proa quanto na popa. Uma antecipação do famoso *drakkar* dos Vikings em muitos séculos (16).

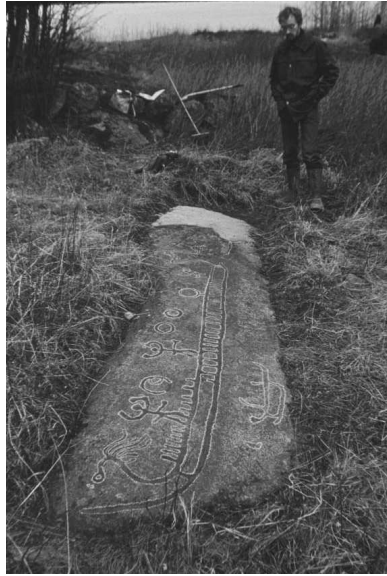


Foto 1: Petróglypho de Bakkehaugen (Skjeberg, Noruega), Idade do Bronze, 1500-500 a.C. *Norwegian rock carvings*:
<http://www.ludvigsen.hiof.no/webdoc/petroglyphs.html>

No conjunto petroglífico de Bakkehaugen (Noruega, foto 1), percebemos a utilização de uma embarcação com a figura de uma serpente com um grande olho e vasta cabeleira, denotando um aspecto marinho ao animal. Dentro da embarcação, três homens armados erguem os braços para cima. O conjunto é completado com o desenho de quatro circunferências, e o sentido cerimonial torna-se muito evidente. Podemos notar essa intenção também em outro conjunto, T – 248 (Suécia, foto 2): diversas embarcações com popas de motivos serpentiformes, algumas inclusive com chifres na cabeça, cercam dois gigantes, com o primeiro portando lança e machado.

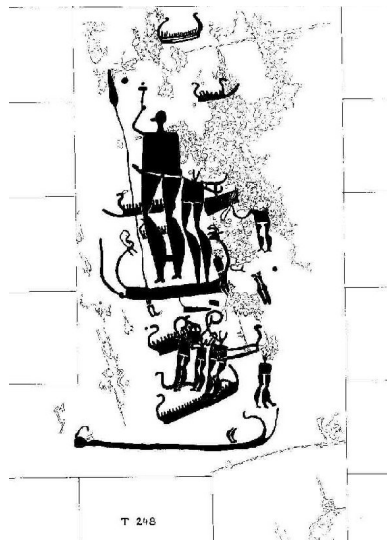


Foto 2: Conjunto petroglífico T – 248 (Kalleby, Suécia), Idade do Bronze, 1500-500 a.C. *Tanums Hällristningsmuseum, Scandinavian Society for prehistoric Art*:
<http://www.ssfpa.se/eng/scandi.html>

Mais do que simples efeito estético, a serpente aparece nesses petróglifos como símbolo de um significado religioso mais amplo. A figura central, o gigante portando uma enorme lança, domina o conjunto e sua hegemonia é ainda maior pelo fato de situar-se acima de um grupo de três homens com tamanho bem reduzido, estes tocando uma espécie de trombeta. Na base de sua lança, pendura-se uma diminuta figura humana. Dentro do modelo proposto por Régis Boyer para interpretação mitológica da arte rupestre escandinava (1981) (17), esta gravura denotaria um ritual mágico sobre o elemento líquido, e a figura central seria a representação do deus *Óðinn* e sua lança *Gungnir* (18). Essa hipótese é reforçada pelo fato de existirem nove embarcações em torno do gigante, um número mágico associado à este deus na religião germânica. E também pela ocorrência de diversos corpos mutilados ao lado do gigante: homem sem cabeça, outro sem braços e um par de pernas isolado. Vestígios de sacrifícios humanos? Na Escandinávia antiga, a ocorrência de suicídios, oferendas e sacrifícios rituais ao deus *Óðinn* eram muito comuns (Brøndsted, s.d.: 258; Dumézil, 1992: 180; Boyer, 1997b: 129).

Um dos detalhes mais interessantes deste conjunto, é o fato de um dos três humanos que toca trombeta pisar sobre uma serpente! Com certeza, uma alegoria do domínio humano sobre as forças materiais da natureza: “A serpente visível é uma hierofania do sagrado natural, não espiritual, mas material” (Chevalier & Gheerbrant, 2002: 814). Ao mesmo tempo, o conjunto também apresenta outra manifestação para a serpente, nas figuras das embarcações. E a mais elaborada de todas as nove, justamente é a utilizada pelo gigante dominador, cuja cabeça de proa é nitidamente uma serpente-dragão, com dois chifres. Se analisarmos todo o conjunto como uma imensa procissão cerimonial, típica também em outros sítios rupestres (19), a serpente-dragão configura-se como uma representação da alma e da libido (Chevalier & Gheerbrant, 2002, p. 815). O deus-gigante controlando toda a cena, domina do mesmo modo a alma e o desejo dos homens.

2.2 O período de migração (séc. V-VI d.C.)

Um dos mais importantes vestígios arqueológicos da Escandinávia durante o período de migração são os dois cornos de Gallehus (Dinamarca) (20), repletos de animais e figuras antropomórficas por toda a sua superfície. Nos dois objetos, a representação da serpente é a segunda mais constante, logo após a representação humana (21). No chifre de Jute, a serpente praticamente só aparece no segundo anel de desenhos. Ela foi representada ao lado de uma figura humana com três cabeças. No alto desta cena, predomina um conjunto de guerreiros armados com escudos e lanças, sendo o mais bizarro dois homens portando chifres na cabeça e segurando colares e armas. Essa imagem pode ser comparada com petróglifos da idade do Bronze (22) e com o deus celta Cernunnos, este último muitas vezes representado segurando argolas e serpentes – simbolizando a fertilidade, o renascimento e a sabedoria (May, 2002: 52) (23). Para a especialista Hilda Davidson, a figuração da argola e do animal em cada mão simbolizaria a cura e a riqueza da deidade. Já para os chifres do mesmo deus, a especialista reconhece um sentido de poder e relação com as criaturas do mundo natural (1988, p. 209). Em algumas representações – como na Irlanda - a serpente aparece portando cornos, um aspecto derivado do touro, como a mesma função simbólica: fertilizar e participar da força fertilizante do mundo (Guibert, 1997: 202). Obtemos assim uma relação extremamente comum na religiosidade européia pré-cristã: chifres + serpentes = *poder sobre a vida*.



Foto 3: Angle's Horn, Gallehus (Jutlândia, Dinamarca), séc. V d.C. *Golden horns from Gallehus:*

<http://freepages.history.rootsweb.com/~catshaman/23erils2/0horn.htm>

Muito mais rico em detalhes simbólicos é o chifre de Angle (foto 3). Em cinco anéis surgem diversas imagens de serpentes: as que estão em alto relevo apresentam-se de forma individual e em espiral; as que foram gravadas, ao contrário, ou estão entrelaçadas com outras serpentes ou apresentam estruturas antropomórficas. Mas a principal diferença morfológica encontra-se nas próprias representações dos dois primeiros anéis. O primeiro e maior, apresenta diversos homens e serpentes sentados, em posição de oração, celebração e festividade. No segundo anel surgem homens armados e humanos com a metade do corpo serpentiforme. Nitidamente percebemos uma continuidade do simbolismo geral deste animal, iniciada com a pré-história escandinava. O homem e o animal ctôniano por excelência colocados num mesmo plano, num mesmo nível: “Homem e serpente são opostos, complementares, *Rivais*. Nesse sentido, também, há algo da serpente no homem e, singularmente, na parte de que seu entendimento tem o menor controle” (Chevalier & Gheerbrant, 2002: 814, grifo dos autores). Os humanos do chifre de Angle (1º anel) comemoram com a serpente (e também celebram, por sua vez, a fertilidade/fecundidade), mas também a combatem (2º anel) e finalmente, metamorfoseiam-se no próprio animal (2º e 3º anel). A serpente é o ser que encarna o além, o espírito dos mortos e toda a sabedoria que este aspecto pode conceber. Portanto, sua metamorfose representa o controle da morte, o desejo de sobrevivência eterna (Boyer, 1997b: 431). Mais uma vez, o poder sobre a vida.

2.3 A ilha de Gotland, Suécia (400-700 d.C.).

A representação da serpente como “senhora” da morte praticamente surgiu no mesmo período que os chifres de Gallehus, mas numa região mais distante da Escandinávia, nas runestones da ilha báltica de Gotland (24). Elas consistem em lápides de pedra calcárea, polidas e esculpidas com cenas mitológicas e representações naturalistas, ocorrendo principalmente no norte da ilha. Foram erigidas como

monumentos comemorativos em honra dos antepassados ou dedicados a cultos nesta região (Graham-Campbell, 1997: 46-47).

Grande parte das runestones deste período trazem representações de espirais e discos radiados girando, um tema muito comum no megalitismo europeu (25), acrescentadas de serpentes, mamíferos, guerreiros e navios. Infelizmente todas as runestones pré-Vikings foram datadas dentro do mesmo período (400-600 d.C.), e como não possuem inscrições rúnicas, fomos impedidos de realizar maiores análises de evolução estilística e mesmo desenvolvimento simbólico ou cronológico na arte da ilha.

Partiremos de um pressuposto morfológico-temático, obtendo assim dois tipos de runestones gotlandesas: as que apresentam espirais e/ou discos radiados e as que prescindem destas (26).

Na maioria das runestones, as figuras centrais e que ocupam a maior parte dos conjuntos são desenhos de um grande círculo, preenchido por motivos que vão desde uma roda raiada até um conjunto de espirais – sempre dispostas sugerindo movimento. A roda tem sido freqüentemente interpretada nas culturas de origem indo-européia como símbolo do sol. Nos povos germânicos, o carro com duas rodas raiadas é relacionado ao mito de origem do astro-rei. Em muitas cerimônias religiosas, um disco ou roda dourado era transportado em cima de carros (27) (Chevalier & Gheerbrant, 2002: 783). Especificamente nas runestones em questão, todas as rodas centrais apresentam-se em movimento raiado com dextrogiro, e possuem relação direta – talvez uma antecessora – de outro símbolo: a suástica, também chamada cruz gamada ou tetraskelion (28). Outro padrão constante é o desenho de figuras humanas ou animais na base do círculo principal (em algumas também na parte superior), sempre em posição antagônica, sugerindo uma situação de conflito ou luta. Na runestone de Martebo III e Vallstenarum Vallstena I, as figuras laterais ao círculo constituem-se de dois homens portando lanças e escudos. Um detalhe interessante é que o desenho interno dos escudos também são de espirais. Em Havor II as figuras antagônicas são duas serpentes semi-estilizadas, enquanto que em Havor I dois cavalos permanecem em posição de nítida luta. A prática de lutas ritualísticas entre cavalos era comum nas sociedades escandinavas (Boyer, 1997: 41).



Foto 4: Runestone Martebo I, Gotland (Suécia), 400-600 d.C. *Arild Hauge's Runes:*
<http://home.no.net/ahruner/go-rune/martebo1.jpg>

A primeira runestone que nos interessa diretamente é a de Martebo I (foto 4). Abaixo do disco solar, percebemos as figuras de dois cavaleiros em posição de luta,

armados com lanças e escudos. Emergindo entre os dois cavaleiros, surge a figura de uma imensa serpente, que circunda dois círculos com espirais em movimento de sinistrogiro. A importância dessa runestone é de que constituiu uma das primeiras representações do animal como serpente-dragão (junto com a runestone Björkome I), isto é, uma besta de grandes proporções, uma animal fabuloso. Mas que ainda guarda certas características subterrâneas: por todo seu corpo saem pequenos riscos laterais, típicos de animais e vermes rastejantes. Analisando o conjunto como um todo, percebemos um caráter de oposição das forças da natureza. A espiral geralmente é considerada um símbolo lunar, oposto ao disco solar central (29). E do mesmo modo, representa a viagem da alma pelo reino dos mortos. (Chevalier & Gheerbrant, 2002, p. 398-400). Mais uma vez, a serpente surge dos mundos subterrâneos como a “senhora da morte”. As runestones de Sanda IV e Bro II repetem as mesmas disposições de Martebo I, porém, duas serpentes confrontam-se entrelaçadas sobre espirais, logo abaixo de um imenso disco solar ao centro.

Ainda na runestone de Sanda IV (e nas de Bro I, Martebo II, Björkome I) um barco surge como último tema, bem abaixo das outras representações, reforçando o caráter de simbolização subterrânea. A barca dos mortos é um emblema gráfico que frequentemente acompanha os motivos solares e lunares. É um símbolo de segurança, pois favorece a travessia da existência (Chevalier & Gheerbrant, 2002: 121-122) (30). A pesquisadora Hilda Davidson também percebe o navio de Sanda IV como símbolo da viagem pelo mundo subterrâneo durante a noite, associando-o com antigos funerais da Escandinávia (1988: 169).



Foto 5: Runestone de Smiss at När (Gotland, Suécia), 400-600 d.C. Fotografia de Raymond Héjdröm. Museu Histórico de Visby (Länsmuseet på Gotland), <http://www.gotmus.i.se/1engelska/1.htm>

Muito mais enigmática é a runestone de Smiss at När (foto 5), onde o tema serpentiforme predomina. O primeiro desenho da rocha é a representação de três ofídios girando entre si, num movimento de dextrogiro. Cada serpente tem uma cabeça diferente da outra: um porco selvagem (com os dentes projetando-se além da mandíbula), um cavalo e um bode. Ou seja, os animais consagrados tradicionalmente aos três principais deuses do panteão germânico: javali (Freyr), cavalo (Óðinn) e bode (Þórr). A estrutura geral do conjunto lembra o símbolo do triskele (triskelion), muito

comum na cultura celta (associado ao deus irlandês Mannanás), mas também presente entre os povos germânicos (31), como por exemplo na lança de Dahmsdorf (Alemanha, 250 d.C.), onde percebemos a presença de um triskelion com movimento contrário a uma suástica (tetraskelion). Durante o período Viking, o triskelion passou a ser representado como três cornos girando entre si.

Logo abaixo dessa figura na runestone de Smiss at När, surge uma mulher nua segurando uma serpente em cada mão (32). Um detalhe interessante é que uma serpente possui a boca aberta e a outra fechada. As mulheres possuíam uma função preponderante nos cultos ritualísticos conhecidos como *Seiðr*, *Spá* e *Galdr* – práticas divinatórias e de magia – e eram conhecidas como *völvás*, *spákonas* e *seiðkonas* (33). Alguns dos principais simbolismos do culto seiðr eram os relacionados com a transformação dos seres em animais, muito comum entre o xamanismo, buscando solucionar situações de crise social ou controle de entidades sobrenaturais. Em especial, segundo a mitologia nórdica, o deus Óðinn teria sido o primeiro a utilizar a magia seiðr (DuBois, 1999: 122-138), e uma das suas aplicações foi transmutar-se em serpente para recuperar o hidromel roubado pelos gigantes (Davidson, 1988: 175). Völvás eram particularmente relacionadas com simbolismos da morte e a incisão de runas nas rochas (34). Seria a cena da mulher com serpente de Smiss at När a representação de um culto xamânico para Óðinn ou à tríade principal do panteão germânico? No caso da imagem acima desta cena, um triskelion de serpentes, trata-se de uma figuração tradicionalmente associada ao deus Óðinn. Acreditamos que essa runestone é um dos únicos registros gráficos de uma motivação mágico-religiosa inquestionável, na cultura escandinava medieval.



Foto Raymond Hejdström

Foto 6: Runestone de Austers-Hangvar (Gotland, Suécia), 400-600 d.C. Fotografia de Raymond Héjdström. Museu Histórico de Visby (*Länsmuseet på Gotland*): <http://www.gotmus.i.se/1engelska/1.htm>

A figuração da serpente surge em outro contexto na runestone de Austers-Hangvar, um bloco com desenhos simples mas muito importante (foto 6). O círculo central é constituído por espirais e logo abaixo vem o desenho fragmentado de uma embarcação. Sem dúvida todo o conjunto denota o mundo subterrâneo, distante do sol e seus simbolismos. Acima do círculo, vemos a imagem de um imenso animal com forma

de centopéia – dois olhos, boca aberta e inúmeras e pequenas patas laterais. Logo a sua frente, um minúsculo homem tenta agarrar sua boca. Alguns pesquisadores quiseram identificar nesta cena a luta entre o herói germânico *Sigurðr* (35) e o dragão *Fáfnir* (36). É uma interpretação possível, desde que seja seguida literalmente a primeira versão escrita do mito: *Völsunga Saga* (Islândia, séc. XIII). Nela não temos a imagem de um típico dragão medieval, mas a representação de ser habitante da água e da terra, que se arrasta – ou seja, não tem patas: “Ok er *ormrinn* skreið til vatns” (37) (Agora rasteja a serpente para seu lugar na água). Em todo o texto, foram utilizadas nove vezes a expressão *orms*, serpente em Old Norse e verme em Norueguês moderno (38). Quando um dos protagonistas da trama, Regin, compara *Fáfnir* com outras serpentes, utiliza expressões diferentes:

“Sá vöxtr er eptir hætti *lyngorma*” (a fascinação e o aumento dele é igualado ao de outros *lingorms*).

“Þat sagðir þú, at *dreki* sjá væri eigi meiri en einn *lyngormr*, en mér sýnast vegar hans ævar miklir” (Como tu afirmou, esse *dragão* não era grande como outros *lingorms*, parece a trilha dele assim tão maravilhosa?).

A palavra *lyngorma*, algo como serpente comprida (*lingworm* ou *longworm* em inglês moderno), realça o caráter descomunal da besta. Na heráldica medieval, o dragão *Lindorm* possuía um par de patas e nenhuma asa. Segundo Régis Boyer, o termo *orm* significava no Old Norse tanto serpente como verme (1997: 44). Por sua vez, a expressão *dreki* – utilizada essa única vez em todo o texto – é uma adaptação da palavra latina *drako* pelo autor anônimo do manuscrito, possivelmente um cristão. O sentido geral de todas essas terminologias pelo texto, é de uma besta de grandes proporções que se arrasta com certa dificuldade pela terra.

De qualquer maneira, o momento em que o monstro foi morto é justamente quando sai da água – tornando-se mais vulnerável. Mais do que nunca, estamos próximos também da imagem de uma grande serpente ou verme aquático:

“Ger gröf eina ok sezt þar í. Ok þá er *ormrinn* skríðr til vatns, legg þá til hjarta honum ok vinn honum svá bana. Þar fyrir fær þú mikinn frama” (Faça tu uma toca. Sente-se dentro disso, e quando a serpente for para a água, atinga ela no coração. E assim prepare a sua morte, cuja vitória lhe dará grande fama).

Com isso, percebemos que o desenho da runestone de Austers-Hangvar representa a transição entre a concepção da serpente-verme para uma grande besta serpentiforme, cuja forma definitiva como *dragão com patas* só será realizada pela arte escultural durante a Era Viking. Essa nossa interpretação é reforçada com outra runestone do mesmo local, Sandegaarde I (foto 7) – um pouco posterior à Austers-Hangvar.



Foto 7: Runestone de Sandegaarde I (Sanda, Gotland, Suécia), 500-700 d.C.
Tombstones Gotland 2:
<http://freepages.history.rootsweb.com/~catshaman/25pictst/0gotl2.htm>

Na runestone em questão, um grande ofídio é ladeado por duas serpentes pequenas. Estas últimas apresentam um detalhe revelador: metade do corpo é recortado em movimento, caracterizando-as como vermes terrestres. A grande serpente central possui, por sua vez, um imenso chifre na cabeça. Definitivamente, forma-se na cultura escandinava a idéia de uma besta serpentiforme de grandes dimensões, que cristalizou-se no período seguinte. Até o momento podemos sintetizar o desenvolvimento morfológico do mito do dragão na cultura escandinava pela sequência: *serpente* (pré-história). √ *serpente-verme* (período de migração). √ *serpente-dragão* (período de migração/Vendel). √ *dragão tradicional com patas* (período Viking). E todos esses animais são ao mesmo tempo aquáticos e ctônicos, semelhantes às serpentes-dragões registradas na Irlanda, sendo por isso mesmo mestres da água (vida), da morte e da regeneração (Guibert, 1997: 204).

2.4 O período de Vendel (séc. VII-VIII)

Um vestígio arqueológico com imenso valor artístico, o capacete de Vendell (foto 8), é o último representante da figuração do animal fabuloso antes do período mais famoso da História nórdica. Confeccionado em ferro com adornos de bronze, foi encontrado numa embarcação-túmulo real do séc. VII, em Vendel (Suécia). Suas principais características estruturais são uma proteção para olhos e o nariz em forma de entrolhos (Graham-Campbell, 1997: 35). Três conjuntos de animais estão representados: uma enorme serpente com crista dorsal e anéis laterais – encimando o capacete até tocar os entrolhos; duas serpentes formando a sobrançelha do capacete, logo abaixo de dois possíveis cavalos. A semelhança do elmo de Vendel com os encontrados em outros sítios arqueológicos é notável, principalmente em Vasegårde (Suécia) e Sutton Hoo (Inglaterra) (39).



Foto 8: Capacete de ferro de Vendell (Suécia), séc. VII d.C. *Museu Histórico de Estocolmo* (Suécia):

<http://www.historiska.se/collections/treasures/vendel/71-e.html>

Acreditamos que as figurações animais de Vendel não são apenas decorativas, mas representam as bestas que examinamos até agora, e que servirão como referencial para analisarmos a tradição mitológica posterior. Assim, temos duas hipóteses: a serpente de maior dimensão seria *Níðhöggr* (40), e os ofídios dos entalhes do capacete, as companheiras de menor tamanho da besta – segundo a mitologia. Outra possibilidade, muito mais interessante, é que o ofídio maior seja a serpente marinha *Jörmungandr* (41), um terrível monstro que rodeava o mundo de ponta a ponta. Mas porque representar uma grande besta na ornamentação do equipamento de um rei? Para Régis Boyer, *Jörmungandr* garantiria a ordem ao mesmo tempo que o caos no universo: “É simultaneamente a evidência tranquilizadora de nosso ser diurno e o delicioso terror de nossos sonhos noturnos” (1997: 435). Nada melhor para pensarmos a importância que o simbolismo deste mítico animal desempenhará nos futuros Vikings, eles mesmos representantes de uma cultura ambígua e paradoxal. O tempo do dragão encontrava-se próximo de seu esplendor.

AGRADECIMENTOS: Ao historiador Luiz Galdino (IHGSP) pelo envio de livros reproduzidos do acervo da USP, especialmente Dumézil (1939), Brondsted (1968) e Boyer (1976). A Luciana de Campos (UNESP) por informações sobre os Celtas, apoio na pesquisa e seu eterno companheirismo.

Principais Fontes Primárias que Tratam do Mito do Dragão da Cultura Germânico-Escandinava:

VÖLSUNGA SAGA, Anônimo, Islândia séc. XIII. Original em Old Norse: *Fornaldarsögur Norðurlanda*: <http://server.fhp.uoregon.edu/Norse/> Tradução de William Morris e Eiríkr Magnússon do Old Norse para o inglês moderno (Walter Scott Press, London, 1888). Disponível integralmente em *The Online Medieval & Classic Librar* <http://sunsite.berkeley.edu/OMACL/Volsunga/>

- FÁFNISMÁL, Anônimo, Islândia, séc. XIII. Tradução de Lee M. Hollander do Old Norse para o inglês moderno, 1962. Disponível integralmente em: <http://www.angelfire.com/on/Wodensharrow/fafnismal.html#intro>
- VÓLUSPÁ, Anônimo, Islândia, séc. XIII. Tradução para o inglês por W.H. Auden e P.B. Taylor. Disponível integralmente em: www.angelfire.com/on/Wodensharrow/voluspa.html
- STURLUSON, Snorri. *Gylfaginning (Prósaedda)*, Islândia séc. XIII. Versão integral em Old Norse: <http://www.snerpa.is/net/snorri/gylf.htm> Tradução para o inglês por Jean I. Young, 1954. Disponível integralmente em: <http://www.angelfire.com/on/Wodensharrow/skaldskaparmal.html#edda>. Tradução do inglês para o português por Marcelo Magalhães Lima. *Edda em Prosa*. Rio de Janeiro: Numen, 1993.
- REGINSMÁL Anônimo, Islândia, séc. XIII. Versão em Old Norse e tradução em inglês moderno por Benjamin Thorpe, disponível integralmente em: <http://www.normanniireiks.org/lore/poetic/reginsmal.php>
- HYMISKVIÐA Anônimo, Islândia, séc. XIII. Versão em Old Norse e tradução em inglês moderno por Benjamin Thorpe, disponível integralmente em: <http://www.normanniireiks.org/lore/poetic/hymiskvida.php>
- Tradução de GRÍMNISMÁL, Anônimo, Islândia, séc. XIII. Versão em Old Norse e tradução em inglês moderno por Benjamin Thorpe, disponível integralmente em: <http://www.normanniireiks.org/lore/poetic/grimnismal.php>
- BEOWULF, Anônimo, Inglaterra séc. IX. Tradução do Old English para o inglês moderno por Frances B. Grummere, 1910, *The Harvard Classics*, disponível integralmente em <http://www.alcyone.com/max/lit/beowulf/> Tradução do inglês para o português por Ary Gonzales Galvão. *Beowulf*. São Paulo: Hucitec. 1992.

Principais Fontes Iconográficas para Definir o Modelo de Serpente-Dragão na Cultura Escandinava:

- *Chifres de Gallehus*, Jutlândia, Dinamarca, séc. V. (Klindt-Jensen, 1960, fig. 69; Page, 2002: 28).
- *Pedra rúnica de Sigurðr*, Ramsundsberget/Jäder, Södermanland, Suécia, séc. XI (Sigurd Runestone: <http://www.pitt.edu/~dash/sigurdstone.html>; Page, 1999: 75; Henderson, 1987: 111; Brondsted, s.d.: 20; Graham-Campbell, 2001: 184).
- *Pedra rúnica de Sigurðr*, Drävle /Uppland, Suécia. (Graham-Campbell, 1997: 113).
- *Pedra rúnica de Altuna*, Uppland, Suécia. (Haywood, 1995, p. 26, Graham-Campbell, 1997: 110; 2001: 181).
- *Pedra rúnica de Århus*, Dinamarca. (Graham-Campbell, 1997: 100)
- *Pedra do sepulcro de Ginna/Toki*, cemitério de S. Paul, Londres, séc. XI (Haywood, 1995, p. 121; Graham-Campbell, 1997: 210; Page, 2002: 55).
- *Coluna cruciforme da abadia de Gosforth*, Cúmbria, Inglaterra, séc. X. (Dumézil, 1986: 49; Graham-Campbell, 1997: 138; 2001: 74, 181; Grant, 2000: 68, 71, 116, 118; Page, 1999: 64).
- *Porta decorativa da igreja de Hylestad*, Setesdal/Oldsaksamling: Oslo, Noruega, séc. XII. (Haywood, 1995: 132; Graham-Campbell, 1997: 112; Grant, 2000: 20; Page, 1999: 74; Haywood, 2000: 68).

- *Porta decorativa da igreja de Kilpeck*, Herefordshire, Inglaterra. (Haywood, 1995: 114; 2000: 65).
- *O dragão de São Miguel do convento de St. Bees*, Cumbria, Inglaterra, século XII (McAndrew, 1990-91).
- *O dragão de São Miguel de Relief*, Ipswich/Suffolk, Inglaterra, século XII (McAndrew, 1990-91).
- *O Valhöll e a serpente de Miðgarðr*, ilustração do manuscrito de Copenhage, 1680. (Cohat, 1988: 104; Haywood, 1995: 95; 2000: 130).

Bibliografia

- ARBMAN, Holger. *Os Vikings*. Lisboa: Editorial Verbo, 1967.
- BAHN, Paul (org.). The Danish National Museum, Science and romanticism. In: _____ *Cambridge illustrated History of Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- BORGES, Jorge L. & VASQUEZ, Maria E. *Literaturas germanicas medievales*. Buenos Aires: Falbo Librero, 1965.
- BOYER, Régis. Les Vikings: des guerriers ou des commerçants? In: _____ (org.). *Les Vikings et leur civilisation: problèmes actuels*. Paris: Mouton La Haye, 1976a.
- _____. Le dit de Thorsteinn le bastonné. In: _____ (org.). *Les Vikings et leur civilisation: problèmes actuels*. Paris: Mouton La Haye, 1976b.
- _____. *Yggdrasill: La religion des anciens scandinaves*. Paris: Payot, 1981.
- _____. *Le mythe Viking dans les lettres françaises*. Paris: Editions du Porte-Glaive, 1986.
- _____. Arquétipos; A grande serpente; Mitos escandinavos; Mitos germânicos. In: BRUNEL, Pierre. *Dicionário de mitos literários*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997a.
- _____. Dragon, Fáfnir, Gravure rupestre, Inscriptions runiques, Midgardsormir/Jörmungandr, Nídhöggr. In: _____ *Héros et dieux du nord: guide iconographique* (Tout l'art encyclopédie). Paris: Flammarion, 1997b.
- _____. Pour présenter les langues scandinaves. *Arob@se*, vol.1, n..2, 1997c.
http://www.arobase.to/v1_n2/boyer.html
- _____. Pour présenter les Vikings. *Clio*.
<http://www.clio.fr/article.asp?article=32&auteur=19>
- _____. Brève présentation des littératures scandinaves. *Clio*.
<http://www.clio.fr/article.asp?article=202&auteur=19>
- _____. L'homme scandinave. *Clio*.
<http://www.clio.fr/article.asp?article=391&auteur=19>
- _____. Origines et formation de la Scandinavie. *Clio*.
<http://www.clio.fr/article.asp?article=411&auteur=19>
- BRØNDSTED, Johannes. *Os Vikings*. São Paulo: Hemus, s.d.
- BROWN, Dale W. (ed.). *Os Vikings: intrépidos navegantes do Norte*. São Paulo: Abril/Time Life, 1999.
- BYAM, Michele. *Armas e armaduras*. São Paulo: Ed. Globo, 1990.
- BYOCK, Jesse L. *Viking Age Iceland*. London: Penguin Books, 2001.
- CAMPBELL, James (ed.). *The anglo-saxons*. London: Penguin Books, 1982.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Círculo do livro, 1992.
- _____. *As máscaras de Deus: mitologia primitiva*. São Paulo: Palas Athenas, 1992.

- CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. Dragão; Menir; Monstro; Serpente; Siegfried; Suástica; Uroboro. In: _____ *Dicionário de símbolos*. 17^a edição. Rio de Janeiro: José Olympio Ed., 2002.
- CIRLOT, Juan-Eduardo. Dragão; Monstros; Serpente. In: _____ *Dicionário de símbolos*. São Paulo: Moraes, 1984.
- COHAT, Yves. *Os Vikings: reis dos mares*. Lisboa: Civilização/Círculo do leitores, 1988.
- COTTERELL, Arthur. Fafnir, Jormungand, Monstros e animais fabulosos, Nidhogg. In: _____ *Enciclopédia de mitologia: nórdica, clássica, celta*. China/Lisboa: Central Livros, 1998.
- DAVIDSON, Hilda R. Ellis. *Myths and symbols in pagan Europe: early Scandinavian and celtic religions*. New York: Syracuse University Press, 1988.
- DETIENNE, Marcel. *A invenção da mitologia*. Rio de Janeiro/Brasília: Edunb/Jorge Zahar, 1992.
- DUBOIS, Thomas A. *Nordic religions in the Viking Age*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999.
- DUMÉZIL, Georges. *Mythes et dieux des germains: essai d'interprétation comparative*. Paris: Librairie Ernest Leroux, 1939.
- _____. *Loki*. Paris: Flammarion, 1986.
- _____. *Do mito ao romance*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- _____. *Mythes et dieux de la Scandinavie ancienne*. Paris: Gallimard, 2000.
- ELIADE, Mircea. *Tratado de História das religiões*. Lisboa: Cosmos, 1977.
- _____. Celtas, germanos, trácios e getas. In: _____ *História das crenças e das idéias religiosas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- _____. *O mito do eterno retorno*. Lisboa: Edições 70, 1985.
- _____. *Aspectos do mito*. Lisboa: Edições 70, 1989. Edição brasileira: *Mito e realidade*. 6^a edição. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- _____. Técnicas de êxtase entre os antigos germânicos. In: _____ *O xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase*. São Paulo: Martions Fontes, 1998.
- ELIADE, Mircea & COULIANO, Ioan. Religião dos germanos; Religião dos Indo-Europeus. In: _____ *Dicionário das religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ELLIS, Peter Berresford. La religión de los Druidas. In: _____ *Druidas: el espíritu del mundo celta*. Madrid: Oberon, 2001.
- FELL, Christine. From Odin to Christ. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (org.) *The Viking World*. London: Frances Lincoln, 2001.
- FÉVRIER, James G. Runes et ogam. In: _____ *Histoire de l'écriture*. Paris: Ed. Payot, 1989.
- FOLLOW THE VIKINGS: Highlights of the Viking World. Visby: Gotland Centre for Baltic Studies, 1996.
- FOOTE, P.G. Beginnings and endings: some notes on the study of scaldic poetry. In: BOYER, Régis (org.). *Les Vikings et leur civilisation: problèmes actuels*. Paris: Mouton La Haye, 1976.
- GINZBURG, Carlo. Mitologia germânica e nazismo. In: _____ *Mitos, emblemas e sinais*. São Paulo: Cia das Letras, 1989.
- _____. Conjeturas eurasiáticas. In: _____ *História noturna: decifrando o Sabá*. 2^a edição. São Paulo: Cia das Letras, 2001.
- GRAHAM-CAMPBELL, James. *Os Viquingues: origens da cultura escandinava*. Vol. I e II. Madrid: Del Prado, 1997.
- _____. (org.) *The Viking World*. London: Frances Lincoln, 2001.

- GRANT, John. Fafnir, Jormungand, Midgardsormr, Nidhug. In: _____ *Introdução à mitologia Viking*. Lisboa: Editorial Estampa, 2000.
- GUIBERT, Veronique. Le serpent-dragon irlandais. In: *Serpens et dragons en Euraise*. Collection Eurasie, Cahiers de la Societé des Études euro-asiatiques n. 7, Paris: L'Hartmann, 1997.
- HARLAN, Pan. *Bronze Age petroglyphs in Sweden*, 2002.
http://www.ruach.net/petroglyphs_sweden.shtml
- HAYWOOD, John. *The Penguin historical atlas of the Vikings*. London: Penguin Books, 1995.
- _____ Fafnir, Midgard Serpent, Runes, Volsunga Saga, Sigurd Fafnisbani. In: _____ *Encyclopaedia of the Viking Age*. London: Thames & Hudson, 2000.
- HENDERSON, Joseph. L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, Carl Gustav (org.) *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.
- HUBERT, Henri. *Los germanos*. México: Ed. Jakesz, 1955.
- HUXLEY, Francis. *O dragão*. Madrid: Del Prado/Almudena, 1997.
- JUBAINVILLE, H.D'Arbois de. *El ciclo mitologico irlandes y la mitologia celtica*. Barcelona: Vision Libros, 1986.
- KAPLAN, Reid. The sacred mushroom in Scandinavia. *Man*, vol. 10, 1975.
http://www.samorini.net/doc/alt_aut/kaplan_1.htm
- KLINDT-JENSEN, Ole. *Le Danemark avant les Vikings*. Copenhagen, s.ed., 1960.
- LE GOFF, Jacques. Cultura eclesiástica e cultura folclórica na Idade Média: S. Marcelo de Paris e o dragão. In: _____ *Para um novo conceito de Idade Média*. Lisboa: Ed. Estampa, 1980.
- LaFAY, Howard. The Vikings. *National Geographic*, vol. 137, n. 4, 1970.
- LANGER, Johnni. O megalitismo na pré-história brasileira. *Revista de Arqueologia*, (SAB) Sociedade de Arqueologia Brasileira, Rio de Janeiro, n. 10, 1997a.
- _____ Mitos arqueológicos e poder. *Clio: série arqueológica*, UFPE, v. 1, n. 12, 1997b.
- _____ Fúria odínica: a criação da imagem oitocentista sobre os Vikings. *Varia Historia*, UFMG, n. 25, julho 2001.
- _____ Petróglicos e megálitos do Médio rio Iguaçu. *Ensino e Pesquisa*, Unespar, vol. 1, n. 1, 2002a.
- _____ The origins of the imaginary Viking. *Viking Heritage Magazine*, University of Gotland/Centre for Baltic Studies. Visby (Sweden), n. 4, 2002b.
- _____ O cinema e os bárbaros. *Boletim do Laboratório de Ensino de História*, UEL, Londrina, n. 25, 2002c.
- _____ *Os Vikings na História e na Arte Ocidental*. www.nethistoria.com
- _____ *Guia de Vikings Sobresites*. www.sobresites.com/vikings
- _____ *Os Vikings no Brasil: o imaginário de um mito arqueológico*. www.sobrenatural.org
- LEROI-GOURHAN, André. *As religiões da pré-história*. Lisboa: Edições 70, 1985.
- LOOIJENGA, Tineke. *Runes around the north sea and on the continent AD 150-700; texts & contexts*. Netherlands: Gronigen 1997.
www.ub.rug.nl/eldoc/dis/arts/j.h.looijenga/thesis/pdf
- LOUTH, Patrick. *A civilização dos germanos e dos Vikings*. Rio de Janeiro: Otto Pierre/Edições Ferni, 1979.
- MCANDREW, Shona E. *An analysis of the man and dragon combat from the Sigurd legend in the north of England to the first carvings of St Michael and the dragon*. Senior honours dissertation, University of St. Andrews, 1990-91.
http://www.stbees.org.uk/publications/sem_diss/sem_synop.htm
- MAY, Pedro Pablo G. *Os mitos celtas*. São Paulo: Angra, 2002.

- MEE, Laurence. *The Dragon as an Archetype*.
<http://www.nukapai.net/symbolism.html#top>
- MELEIRO, Maria Lucília. F. *A mitologia dos povos germânicos*. Lisboa: Editorial Presença, 1994.
- MENDONÇA DE SOUZA, Alfredo. *Dicionário de arqueologia*. Rio de Janeiro: Adesa, 1997.
- NOODÉN, Lars. *Animal Symbolism in Celtic Mythology*.
<http://www-personal.umich.edu/~lars/rel375.html>
- PAGE, Raymond Ian. *Mitos nórdicos*. São Paulo: Centauro, 1999.
_____. *Runes*. 9ª edição. London: The British Museum Press, 2000.
_____. Rune-masters and skalds. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (org.) *The Viking World*. London: Frances Lincoln, 2001.
_____. *Chronicles of the Vikings: records, memorials and myths*. 3ª edição. Toronto: University of Toronto Press, 2002.
- PÁLSSON, H. Form and meaning in early Icelandic fiction. In: BOYER, Régis (org.). *Les Vikings et leur civilisation: problèmes actuels*. Paris: Mouton La Haye, 1976.
- PEREIRA DE ANDRADE, Roberto. *Vikings: os senhores do mar*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- ORENS, Marc. *A civilização dos megálitos*. Rio de Janeiro: Otto Pierre Editores, 1978.
- POWEL, T.G.E. *The celts*. London: Thames and Hudson, 1995.
- RENAULD-KRANTS, P. Odin. In: BOYER, Régis (org.). *Les Vikings et leur civilisation: problèmes actuels*. Paris: Mouton La Haye, 1976.
- RENFREW, Colin. The social archaeology of megalithic monuments. *Scientific American*. Vol. 249, n. 5, 1982.
- RONECKER, Jean-Paul. *O simbolismo animal*. São Paulo: Paulus, 1997.
- ROSSMAN, Douglas. *Ancient nordic spirituality: a quest for wisdom and balance*.
<http://www.stevenforrest.com/dag.html>
- SCHMIDT, Jean-Claude. Problemas do mito no Ocidente Medieval. In: SCHULER, Donald & GOETTEMES, Míriam (org.) *Mito: ontem e hoje*. Porto Alegre, UFRGS, 1987.
- SAMPSON, Geoffrey. *Sistemas de escrita: tipologia, história e psicologia*. São Paulo: Ática, 1996.
- SAWYER, Peter (org.). *The Oxford illustrated history of the Vikings*. New York: Oxford University Press, 1997.
- SERINGE, Philippe. Le dragon dans l'art. In: *Serpens et dragons en Euraise*. Collection Eurasie, Cahiers de la Société des Études euro-asiatiques n. 7, Paris: L'Hartmann, 1997.
- SHARKEY, John. *Mistérios celtas*. Madrid: Del Prado, 1997.
- SPALDING, Tassilo Orpheu. Fafnir, Nidhoggr. In: _____ *Dicionário de mitologia germânica, eslava, persa, indiana, chinesa, japonesa*. São Paulo: Cultrix, 1999.
- SPARLING, H. Halliday. Introduction. The story of the Volsungs (Volsunga Saga).
<http://sunsite.berkeley.edu/OMACL/Volsunga/>
- STONE, Alby. The knots of death. *Wyrð* n. 7.
www.paganlibrary.com/reference/knots_of_death.png
- VADÉ, Yves. Dragons au bord du fleuve. In: *Serpens et dragons en Euraise*. Collection Eurasie, Cahiers de la Société des Études euro-asiatiques n. 7, Paris: L'Hartmann, 1997.
- VERDIER, Paul. Dragons et serpents de quelques mythologies d'Europe Occidentale. In: *Serpens et dragons en Euraise*. Collection Eurasie, Cahiers de la Société des Études euro-asiatiques n. 7, Paris: L'Hartmann, 1997.

WAWN, Andrew. *The Vikings and the Victorians: inventing the Old North in 19TH-Century Britain*. 2ª edição. Cambridge: D.S. Brewer, 2002.

Notas

1. *Viking*: termo adotado tradicionalmente a partir do século XVIII para designar todas as culturas de origem germânica que habitavam a Escandinávia entre os séculos VIII e XII de nossa era. No período, estas culturas não auto-identificavam-se com essa expressão, que na verdade designava somente os escandinavos que aventuravam-se pelo mar em busca de comércio pacífico, colonização, ou mais genericamente, pilhagens e saques na Europa continental. Apesar de vasta polêmica sobre a origem e o significado da terminologia, recentemente o especialista Jesse Byock demonstrou a perspectiva que acabamos de enunciar. Byock, 2001: 11-13. Para uma discussão historiográfica dessa questão ver: Brøndsted, s.d.: 31-34.

2. *Fontes édicas*: são os manuscritos escritos na Islândia a partir do século XIII, geralmente por religiosos, e baseados em fontes orais/folclóricas, como a *Edda em Prosa* (um livro de aprendizagem para os poetas, redigido pelo islandês Snorri Sturluson) e a *Edda Poética* (um livro que contém antigos temas e motivos heróicos e mitológicos da Era Viking). Conf. Graham-Campbell, 1997: 224-225. A grande problemática dessas fontes é determinar o grau de interferência da concepção cristã para práticas de origem pagânica, originando concepções moralistas para certas divindades, como os Vanes, ou personagens, como o deus Loki.

3. *Sagas*: “História” em Old Iceland. Nome dado às narrativas orais islandesas e escandinavas, que misturavam eventos históricos com conteúdos imaginários. Conf. Graham-Campbell, 1997: 103, 225.

4. Ou seja, investigaremos fontes elaboradas originalmente no período pré-Viking (anteriores ao século VIII) e Viking (793-1100 d.C.: aqui ocorre certa polêmica. Alguns autores, como DuBois, 1998, p. 5, estendem a era Viking até 1300, o que consideramos um grande exagero. Adotamos a cronologia do maior especialista em arqueologia escandinava da atualidade - Graham-Campbell, 1997: 200 - estabelecendo o início do século XII para o final do período Viking). Apesar da mitologia redigida a partir do século XIII ser considerada primária, ela tem que ser relativizada pelos motivos apontados por nós na nota 1.

5. *Runestones*: Rune-stones, pedras rúnicas. Termo moderno para designar os monumentos megalíticos europeus, mais comumente os menires, no qual foram elaborados inscrições, desenhos, pinturas. *Menires* (Baixo bretão: *men* – pedra, *hir* – longa) são rochas erigidas verticalmente com os mais variados propósitos, existindo em quase todas as culturas e em todos os períodos. Conf. Langer, 1997: 90-91. O megalitismo Viking praticamente não apresenta evidência de *Dólmens* (Baixo bretão: *dol* – mesa, *men* – pedra), monumentos de pedra horizontais sustentados por dois ou mais blocos verticais ao plano do nível do solo. Os mais famosos dólmens do mundo são os existentes no conjunto de Stonehenge, sul da Inglaterra, de origem neolítica. Conf. Langer, 1997: 90. Para teorias que relacionam os monumentos megalíticos como forma de coesão social e outros detalhes conceituais, terminológicos e arqueológicos ver: Renfrew, 1982. Para questões genéricas do megalitismo ver: Orens, 1978.

6. A nossa principal fonte iconográfica para as runestones é o site: *Runic inscriptions*: <http://home.no.net/ekerilar/> que apresenta fotografias para 584 conjuntos de inscrições rúnicas de todo o mundo: 172 suecas, 81 norueguesas, 207 dinamarquesas, 80 para a região de Shane/Halland/Blekinge, 19 gotlandesas, 7 groelandesas e 18 da Europa continental. Somadas à outras fotografias que possuímos de diversas bibliografias e outros sites da Web, totalizamos uma tipologia de aproximadamente 600 runestones. A lista e a quantidade total de runestones européias é desconhecida (Calcula-se que sobrevivam aproximadamente 2.900 inscrições rúnicas em estruturas permanentes pela Escandinávia, conf. Graham-Campbell, 1997: 103), mas acreditamos que os exemplares examinados conseguem satisfazer nossos propósitos e metodologia de investigação.

7. *Runas*: Alto-alemão: *rûnen* – cochichar; Anglo-saxão: *reonian* – murmurar; Old Norse: *rûnar* - mistério. Conf. Louth, 1979: 328. As letras do alfabeto germânico, consistindo em linhas retas incisadas na madeira ou pedra. Também tinham uso mágico-religioso, mas Graham-Campbell (1997: 100) limita sua funcionalidade no estudo das runestones e questiona o seu uso na atualidade como instrumento profético. Existiam diversos tipos de alfabetos rúnicos, permitindo datar com certa precisão as runestones, conforme o estilo adotado. Os alfabetos rúnicos eram chamados *futhark* (nome derivado dos primeiros caracteres: f, u, Þ, a, r, k) e mais antigo é conhecido como *Elder Futhark*, comum a todos os povos germânicos. A era Viking conheceu dois tipos básicos derivados do Elder Futhark, o *Rama Longa* (Dinamarca) e o *Rama Curta* (Suécia e Noruega), mas também ocorriam muitas variações regionais e temporais. As melhores tabelas epigráficas para estudo da variação cronológica dos sistemas rúnicos são as fornecidas por *Arild*

Hauge's Runes <http://www.arild-hauge.com/eindex.htm>. Adquirimos por meio de diversos sites da Web, fontes True Type para Word dos sistemas rúnicos: Elder Futhark (Copyright 1995: Curtis Clark), Olof Viking 16 characters, Runar Viking 16 characters, Anglo Saxon Runes (C. 1996: Daniel Steven Smith), Gulskoen (C.: Altsys F.), Gullhornet (C. Macromedia), Germanic runes (C. 1996: Daniel Steven Smith), Futhorc B (C. 1997: John Osborne), Futharken, Runic Regular (C. 1991: Altsys F.). Mas sem dúvida a fonte True Type mais importante para nossa pesquisa é *Pi Rho Runestones* (C. 1998: Peter Rempel), que apresenta diversos padrões simbólicos das runestones. Também obtivemos pela Web um formidável banco de dados para textos rúnicos: *Rundata för Windows/Smanordisk Runtextrdatabas* (Institutionen för Nordiska Språk – Uppsala Universitet, Sweden). Copyright 1995-97: Nico Mac Computing <http://www.nordiska.uu.se/samnord.htm> Para tradução do Old Norse, adquirimos dicionários, gramáticas e sentenças para o inglês moderno pelo *Old Norse Languages Institute*: <http://www.verbix.com/languages/oldnorse.shtml> Para uma discussão bibliográfica sobre epigrafia rúnica ver: *Runic Academia* <http://home.ica.net/~runesmith/bibliogr/acad.html> Para uma discussão sobre metodologia, problemáticas e história da runologia Viking consultar: Page, 2002.

8. Divide-se a arte Viking em seis estilos sucessivos: Oseberg/Broa: 750-840 d.C.; Borre: 830-970 d.C.; Jelling: 880-1000 d.C.; Mammem: 950-1060 d.C.; Ringerike: 980-1050 d.C.; Urnes: 1040-1150 d.C.

Esses estilos são bem perceptíveis nas esculturas e runestones, facilitando a datação e a determinação do contexto geográfico-cultural. Conf. Graham-Campbell, 1997: 98-99; 2001: 130-152; Viking Art: ornamentation styles and the picture stones. www.vikingart.com/VikingArt.htm

9. Principalmente a utilização da cruz e suas variações (cruz latina, celta e suástica composta). Como o cristianismo penetrou na Escandinávia após o ano mil de nossa era, temos outro elemento importante para datar as runestones.

10. As runestones do período Viking de Gotland apresentam poucas cenas envolvendo o dragão ou a serpente, sendo este tema mais comum na ilha antes do séc. IX a.C. Envolvem muito mais o tema do Valhöll, a vida após a morte, o simbolismo da recompensa do guerreiro e a interferência de Óðinn no mundo dos vivos. Futuramente apresentaremos uma pesquisa específica para essas importantes e muito mal estudadas fontes epigráficas.

11. Para o arqueólogo James Graham-Campbell esses motivos podem ser de ordem econômica ou reflexo direto das condições sociais e políticas: “algumas classes podem ter estado condicionadas mais do que outras para erigir monumentos rúnicos; provavelmente em algumas regiões deveria haver mais dinheiro disponível para semelhantes luxos” (1997: 103).

12. *Cromlechs*: Celta: *crom* – curva, *men* – pedra. Alinhamento circular de menires ou dólmens. O mais famoso cromlech do mundo é o de Avebury, no sul da Inglaterra, de origem neolítica. Conf. Langer, 1997: 90. Muitas necrópoles megalíticas Vikings imitam a forma de embarcações como em Anundshög e Getlinge (Suécia) e Lindholm Høje (Dinamarca). Para maiores detalhes ver Follow the Vikings, 1996.

13. Para considerações acadêmicas sobre o mito do dragão, especialmente sua morfologia, tipologia e simbolismo geral na Eurásia, consultar: Le Goff, 1980; Seringe, 1997; Vade, 1997; Guibert, 1997; Verdier, 1997; Huxley, 1997. Especialmente Le Goff faz uma excepcional discussão bibliográfica sobre o tema, além de inseri-lo dentro de diversas problemáticas na Europa medieval, principalmente para o imaginário cristão do período. Também Yves Vadé realizou uma interessante reconstituição geográfica do dragão, a partir de sua relação com o simbolismo das águas (Pour un atlas des dragons euro-asiatiques/Dragons au bord du fleuve, 1997: 54).

14. *Petróglifos*: Latim: *petra* – rocha, *glifos* – desenhos. São gravuras elaboradas diretamente em suportes fixos de pedra (paredes de grutas, rochedos, megálitos) por meio de instrumentos pontiagudos e consistentes. Conf. Langer, 2002a: 77. Existem várias técnicas para confecção de petróglifos, como o polimento, raspagem ou corte. Conf. Mendonça de Souza, 1997: 99.

15. Sobre arte rupestre européia (classificação, morfologia, cronologia dos períodos e estilos) consultar Leroi-Gourhan, 1985. Para uma detalhada análise dos petróglifos escandinavos e sua relação com a antiga religião nórdica ver Boyer, 1981, p. 58-81. Em relação à imagens de petróglifos escandinavos, ver: Harlan, 2002; Kaplan, 1975; *Norther Scandinavia*: <http://www.fu.org/jkl/anabasis/alta.html>; *Norwegian rock carvings*: <http://www.ludvigsen.hiof.no/webdoc/petroglyphs.html>, e principalmente *Scandinavian Society for Prehistoric Art*: <http://www.ssfpa.se/eng/scandi.html>

16. *Drakkar* – Denominação latinizada de origem francesa, empregada para navios Vikings. O termo escandinavo original para navio de guerra era *Langskip*. No petróglifo de Knaegtern (Bornholm, Dinamarca) também notamos a utilização de cabeças de outros animais na proa e popa de uma embarcação, talvez carneiros e cabras. De modo similar, a posterior cultura Viking empregou além da serpente e do dragão, diversas formas animais para as figuras de navios. A tapeçaria de Bayeux (séc. XI) confirma esse aspecto, conf. Cohat, 1988: 118-128. Por sua vez, a embarcação atualmente é considerada um símbolo do deus germânico *Njörðr* (entidade Vanir relacionada com o oceano). Conf. *Holy signs of Heathenry*: www.ealdriht.org/symbols.html

17. Seguindo o modelo de tripartição social enunciado por Georges Dumézil, Boyer identificou três temáticas na arte rupestre escandinava: 1 - *Cosmogonia solar*, identificada ao deus Týr (divindade germânica da guerra) e simbolizada por homens com machados; 2 - *Elemento líquido*, identificada ao deus Óðinn (divindade germânica da magia e guerra) e simbolizada por gigantes portando lanças em meio a embarcações; 3 - *Elemento ctônico*, identificado ao deus Freyr (divindade germânica da fertilidade) e simbolizado por homens e figuras fálicas. Conf. Boyer, 1981: 59-81; 1997: 68-70. A grafia das divindades e topônimos que adotamos nesse trabalho seguem o original em Old Norse, uma tendência definida pelos especialistas renomados: Boyer, 1981; Davidson, 1988; DuBois, 1999.

18. *Óðinn* – O deus-chefe supremo da mitologia germânica (também denominado Wodan, Woden, Wotan). Era filho de Börr e de Bestla e pai de Þórr, Baldr e Týr. Seu nome significava fúria (Old Norse: *Óð*; alemão moderno: *Wüten* [do Old German *Wutan*], que originou a palavra *Wut*, cólera, raiva). Sendo o mais sábio e senhor da magia e da poesia, das runas e da adivinhação. A partir do século IX d.C., Óðinn substituiu Týr como deus inspirador das batalhas e dos guerreiros. Conf. Eliade, 1979: 179; Cotterell, 1998: 214-215; Grant, 1997: 13-14; Spalding, 1999: 33-34.

Gungnir - “era a lança mágica de Óðinn (...) Foi forjada pelos anões, filhos de Ivaldi (...) era costume dos Vikings atirarem uma lança sobre a cabeça dos inimigos antes de começarem uma batalha, como forma de obter os favores de Óðinn” Cotterell, 1998: 194.

19. As procissões religiosas nórdicas se estenderam até o século XIII, em locais como a Islândia, inclusive ocorrendo a utilização de fantasias e máscaras de animais. Conf. Boyer, 1981: 62-63, 68.

20. Os cornos de Gallehus consistem de dois chifres cerimoniais de ouro sólido, descobertos em 1639 e 1734. No chifre de Jute, a maior peça, existe uma inscrição no alfabeto germânico Elder Futhark: “Eu, Hlewagast, filho de Holt, fiz o chifre”. Conf. Bahn, 1996: 88. O Museu Nacional da Dinamarca (Copenhage) iniciou o ano de 2003 com uma exposição permanente especial, apresentando os dois objetos com grande destaque.

21. Segundo nosso levantamento, identificamos a seguinte quantidade de símbolos e figurações nos cornos de Gallehus: homens e mulheres: 37 figuras; serpentes: 30; mamíferos: 28; peixes: 7; aves: 2.

22. Vários conjuntos petroglíficos da Escandinávia da Era do bronze (datados entre 1500-500 a.C.) representam homens com chifres: Bohuslän, Suécia (gigante fálico portando uma espada e segurando uma pequena embarcação, com imenso cornos); T – 248, Kalleby, Suécia (no conjunto, duas figuras portam chifres: um gigante numa embarcação e um homem tocando uma trombeta). Mas a figura mais interessante que nós conhecemos é de um sítio apresentado em *Bronze Age Petroglyphs in Sweden* http://www.ruach.net/petroglyphs_sweden.shtml, infelizmente sem maiores detalhes de localização.

Trata-se da representação de uma embarcação serpentiforme onde sete homens agachados portando remos são comandados por uma figura de pé e com imenso tamanho, com chifres e segurando uma espécie de foice. Em objetos materiais móveis também constatamos essa imagem: em placas de bronze do séc. VI d.C. de Olândia (Báltico), representando um homem com duas lanças e capacete com cornos; gravuras de metal de Obrigheim, Alemanha (séc. VIII d.C.) e uma figura de bronze com um homem portando elmo córneo (Idade do Bronze, Dinamarca) (conf. Graham-Campbell, 2001: 178 e contra-capá; Davidson, 1988: 88). A mesma imagem surge quase identicamente em um alto-relevo do capacete de Sutton Hoo do séc. VI (encontrado na Inglaterra anglo-saxã mas criado na Suécia). Os capacetes com chifres (tamanho natural) recuperado até agora pela arqueologia foram todos de bronze e criados para atividades ritualísticas: Veksø (Seeland, Dinamarca, datado de 1000-700 a.C., conf. Klindt-Jensen, 1960: 91); Londres (séc. I d.C. conf. Byam, 1990: 11). O capacete de Veksø foi descoberto em 1942 e está exposto atualmente no Museu Nacional da Dinamarca (segundo o curador Flemming Kaul, em mensagem enviada por correio eletrônico). Sem sombra de dúvidas, o caráter cerimonial-religioso ou mesmo simbólico predomina nessa utilização de apêndices corniformes. O chifre está associado com poder, força, simbolismos lunares e solares. Na mitologia celta, o personagem Congachnes, o de pele de chifres, é totalmente invulnerável. Conf. Chevalier & Gheerbrant, 2002: 233-235. A popular representação dos chifres em capacetes Vikings não tem nenhuma relação com esse passado religioso, sendo uma criação fantasiosa do imaginário oitocentista europeu. Os capacetes dos nórdicos para batalha durante a Idade Média eram cônicos e sem qualquer tipo de protuberância, e também não ocorrem registros de objetos córneos para rituais na Escandinávia do período Viking. Conf. Haywood, 2000: 204-208; Langer, 2002b.

23. Não podemos deixar de mencionar que o principal vestígio iconográfico do deus Cernunnos é o caldeirão de Gundestrup, encontrado na Dinamarca, a mesma origem geográfica dos cornos de Gallehus. Porém, ao contrário dos homens chifrudos de Gallehus (portando armas e em posição marcial), o deus celta de Gundestrup está numa posição meditativa e cercado de vários animais. Outra famosa representação iconográfica do deus Cernunnos é em Val Camonica, Itália (séc. IV a III a.C.). Conf. Sharkey, 1997: 84-85.

24. A ilha báltica de Gotland é considerada culturalmente diferenciada do resto da Suécia e Escandinávia, por suas jóias, tesouros e principalmente, as runestones. Conf. Graham-Campbell, 1997: 46-47. Antes da

Era Viking, as pedras decoradas ou esculpidas eram desconhecidas fora de Gotland – temos evidências de runestones escandinavas portando apenas inscrições com o alfabeto rúnico Elder Futhark, no período anterior ao século IX d.C. As runestones de Gotland durante a era Viking também consistem em documentos epigráficos únicos, como poderemos constatar na segunda parte da pesquisa. Para nossos trabalhos iconográficos, utilizamos as fotografias disponíveis do Museu Histórico de Visby (*Länsmuseet på Gotland*): <http://www.gotmus.se/1engelska/1.htm> Outro recurso importante foi o site *Arild Hauge's Runes* <http://www.arild-hauge.com/eindex.htm>, com excelentes reproduções. Foram descobertos ao todo 400 runestones em Gotland, sendo a maioria dos monumentos pétreos levados para conservação no Museu Histórico de Visby (Gotland), Museu “ao ar livre” de Bunge (Gotland) e Museu de Antiguidades de Estocolmo (Suécia).

25. O tema das espirais é encontrado principalmente na Irlanda, cujo exemplar mais famoso é New Grange, conf. Orens (1978: 228-236). Segundo alguns autores, a espiral megalítica teria como finalidade mostrar a viagem da alma através da morte para encontrar o descanso e o renascimento na câmara central. Outro famoso sítio megalítico com fartas evidências de petróglifos e gravuras espiraladas é a tumba de Gravinis, Larmor-Barden (Morbihan, França). Conf. Sharkey, 1997: 78-79. Para o pesquisadora francesa Véronique Guibert, a espiral megalítica representa a serpente e seu corpo, mas não se limitando a este animal, e adquirindo ambiguidade e complexidade simbólica muito maior, como a relação com simbolismos da vida, fertilidade, energia, eternidade, movimento, ciclo e tempo (1997: 193).

26. Todas as nossas análises nas runestones do período pré-Viking partem do pressuposto que a primeira cena é a do alto, seguindo em ordem os conjuntos temático de cima para baixo. A relação das principais runestones gotlandesas *com espirais/discos solares* são: Sanda Church IV, Bro I, Bro II, Ire I, Vallstenarum I, Väskinde V, Martebo I, Martebo II, Björkome I, Havor I, Havor II, Austers-Hagvar. *As que não apresentam esse tema* são: Larsave I, Sandegarda I, Halla Broa VII, Ire III, Lilla Soivide, Fole, Smis at När, Smis at Garda, Ire, Laxare, Larsave at Eskelhem.

27. O vestígio arqueológico mais famoso desta cerimônia solar foi encontrado em Trumholm, Dinamarca (1000 a.C.) e constitui num disco de bronze repleto de espirais, puxado por um cavalo. Conf. Sharkey, 1997: 48; Boyer, 1997, p. XXIV. Na runestone do túmulo real de Bredarör, Skåne (Suécia, possivelmente pré-Viking), também encontramos o mesmo tema. Na representação gravada ocorre uma grande cerimônia, homens tocam trombeta, enquanto a figura central representa uma carruagem com uma roda de quatro raios. No bloco lateral, também ocorrem símbolos de círculos com quatro raios.

28. A suástica sempre foi identificada ao movimento solar e teve uma antiguidade remota nos povos de origem indo-européia, aparecendo já em 2000 a.C. em selos de Harappa (Índia). Conf. Cirlot, 1984: 541. Outros autores a identificam com uma significado de ação, movimento, de ciclo e de perpétua regeneração. Conf. Chevalier & Gheerbrant, 2002: 852-853. A suástica também é denominada de Fyolt, Mundilfari, cruz teutônica, gammadion. É associada em alguns casos ao movimento do martelo do deus Þórr – *Mjölnir* (Old Norse: triturador, conf. Boyer, 1981: 118; Eliade, 1979: 182). Sobre o simbolismo da suástica ver: Jürgen S. *The swastika in heathen esoterics*. www.infernalhorde.com/atopbihsf/swastika.html; Names and definitions of the Swastika. *Northvegr*: www.northvegr.org/lore/swastika/004.html Na segunda parte de nossa pesquisa, poderemos constatar a presença de suásticas em runestones durante o período Viking e mesmo com a posterior chegada do cristianismo na Escandinávia.

29. O movimento interno da espiral de Martebo I é um sinistrogio, direção contrária à roda solar da mesma runestone (dextrogio). Por sua vez, a espiral dupla de movimento inverso - como observada na runestone em questão - é considerada “um símbolo das mudanças lunares e do trovão, pois a tempestade é muitas vezes associada às mudanças da Lua” Chevalier & Gheerbrant, 2002: 399. A pesquisadora Hilda Davidson também percebe um caráter de oposição simbólica nestas figuras de Gotland: “which could represent day and night, corresponding to the round faces of sun and moon on Roman memorial stones”. Davidson, 1988: 169.

30. Alguns desenhos da runestone de Sanda IV – logo abaixo das serpentes espiraladas - foram realizados posteriormente aos motivos centrais (levando-se em conta a técnica/estilo de execução). Representam uma árvore (possivelmente a representação do freixo de Yggdrasil) e um cavalo. Por sua vez, a técnica de execução do desenho de barco de Sanda IV é totalmente diferente das antigas representações encontradas em petróglifos e runestones pré-Vikings da Escandinávia. Assim como as runestones gotlandesas de Auster-Hangvar, Bro e Martebo III, seu estilo surpreendentemente aproxima-se dos navios utilizados em painéis minóico-cretenses.

31. O *triskelion* também é chamado triquerta e possui relação com outros símbolos e mitos, como a Trinacria. Na Europa, foi muito comum na ilha de Man, Sicília e em Siracusa. No mundo celta, simbolizava os princípios da criação, destruição e preservação e a tripla divindade. Em algumas versões, as pontas do triskelion são representadas por pernas, e a figura central por uma face humana. Conf. *The Triskele*: www.heraldica.org/topics/triskele.htm; *The Triskele*: www.fabrisia.com/triskele.htm Segundo

Régis Boyer, o triskelion Viking teve origem celta (1981, p. 92). Hilda Davidson estabelece uma relação simbólica entre a figura celta dos três cornos com o Sol e o mundo subterrâneo (1988: 51).

32. O renomado especialista Régis Boyer interpreta a figura humana da runestone de Smiss at När como sendo um homem, mais especificamente o herói Gunnar (Gunther), que segundo a *Edda* teria morrido em um fosso com serpentes. Conf. Boyer, 1997b, figura da página XIII. Nós apresentamos uma proposta diferente. A maioria das figuras de Gunnar nas runestones, representam um homem de perfil, barbudo e com roupas masculinas. A figura de Smiss at När apresenta tranças, rosto sem barbas e o corpo frontal, em posição sentada e de pernas abertas. Uma imagem muito pouca masculina, do ponto de vista da sociedade escandinava!

33. *Spakona*: profetisa (*Spá*: Old Norse – narração do destino, profecia; *Kona* – mulher); *Völva*: mulher vidente. *Seiðkona* : mulher do ritual Seiðr. Conf. *Old Norse Languages Institute*: <http://www.verbix.com/languages/oldnorse.shtml>

34. Seg. Ed Richardson, *Seiðr magic*: www.phhine.ndirect.co.uk/archives/ess_seidr.htm Sobre o culto Seiðr ver ainda: Thomson, Sandra & Peturdsdottir, Kristin, *Vefrett Volu: the oracle of the Vala*: www.worldandi.com/public/1990/february/c14.cfm; Paxson, Diana. Sex, status, and Seiðh: homosexuality and germanic religion. *Idunna* n. 31, 1997: www.hrafnar.org/seidh/Sex-status-seidh.html; Boyer, 1981: 96, 144, 151, 188; DuBois, 1999: 122-138, 192-194, 209. Um dos melhores artigos sobre o papel da mulher na magia Viking é *Women and Magic in the Sagas* www.vikinganswerlady.com

35. *Sigurðr* – O maior herói da mitologia germânica, Siegfried em alemão. Filho de Sigmundur, foi adotado pelo ferreiro Regin. O pai de Regin, Hreidmar, obtivera um tesouro do anão Andvari. Para se apoderarem do ouro, Regin e o irmão Fáfnir mataram Hreidmar, mas Fáfnir quis ficar com o tesouro só para si e transformou-se num dragão para o guardar. Apunhalando o dragão por baixo, Sigurðr conseguiu mata-lo, conquistando a riqueza e a sabedoria dos anões. Conf. Cotterell, 1998: 224.

36. *Fáfnir* – “Filho do mago Hreidmar, foi corrompido pelo anel amaldiçoado de Andvari. Cobiçando o fabuloso anel do tesouro, matou o pai com o auxílio do irmão Regin. A ganância deformou-lhe a natureza e o aspecto, tendo-se transformado num dragão para guardar o seu tesouro. A lenda desta fortuna atraiu ao seu covil muitos heróis anelantes em busca de fama e riqueza. A maioria deles sucumbiu na urze abrasiva que rodeava o covil de Fáfnir, mas o jovem, armado com a espada do pai e guiado por Regin, venceu o dragão e conquistou o tesouro aziago”. Cotterell, 1998: 188.

37. *Völsunga Saga*, anônimo, Islândia séc. XIII. Original em Old Norse: *Fornaldarsögur Norðurlanda*: <http://server.fhp.uoregon.edu/Norse/> Todas as citações seguintes em Old Norse foram retiradas desse texto e versão, e não citamos paginação pela inexistência destas no site da Web. A tradução para o português é de nossa autoria.

38. ORM (Old Norse: serpente, dragão ou verme); WURM/GEWURM (Old German: verme, dragão); WIVERE (Saxão: serpente). As palavras *wurm* e *orm* deram origem, respectivamente, a um tipo de dragão na Idade Média: o LINDWORM (também chamado Lindwyrn, Lingworm, Lindorm, Longwyrn, Lindwurm e Longworm), que segundo a heráldica seria uma besta com um par de patas e sem asas. Deve possuir relação com o Old Norse LYGORMA. Outros tipos de dragões medievais são o WYVERN/WVERM, que possui um par de patas e asas; GUIVRE, serpente com cabeça de dragão; AMPHIPTERE, dragão sem patas mas com asas. Conf. *Dragons* <http://www.fewsite.com/dragons.html>; *Dragons* <http://www.eaudrey.com/myth/dragons.htm>; *Draconic creatures in Heraldry* <http://www.polenth.demon.co.uk/myth/draconic.html>; *Dragons of the world* <http://www.igolddragon.com/europeandragons.htm> Quanto aos idiomas modernos: **Inglês moderno**: *worm* - verme; **inglês coloquial**: *wyrm/wurm*: dragão; **Alemão**: *wurm* – verme; **Norueguês**: *orm* – verme; **Sueco**: *orm* – cobra. Percebe-se uma tendência em perpetuar a expressão para seres sem patas, terrestres e que rastejam sobre a terra. Apesar disso, o sueco moderno conserva mais o sentido original do Old Norse.

39. Para detalhes do capacete de Vasgårde (Suécia) ver: Brown, 1999: 19-21; em relação ao elmo de Sutton Hoo (Inglaterra) consultar: Campbell, 1982: 69.

40. *Níðhöggr* – “Na mitologia germânica, era o dragão que vivia numa das três raízes da árvore cósmica Yggdrasill. O nevoeiro gélido e a escuridão de Niflheimr, o mais subterrâneo dos nove mundos, onde habitava o dragão, despedaçando cadáveres e comendo-os (...) Quando por vezes se fartava do sabor da carne morta, Níðhöggr roía a própria raiz de Yggdrasill, provavelmente na esperança de infligir qualquer dano ao cosmos. Tanto Yggdrasill como Níðhöggr estavam destinados a sobreviver à catástrofe final do Ragnarök, a queda dos deuses e o fim do mundo. Nem o fogo nem o dilúvio poderiam demover o dragão de se banquetear regaladamente com a enorme e inesgotável quantidade de mortos”. Cotterell, 1998, p. 210. Segundo Marcelo Magalhães Lima (nota para a tradução brasileira da *Edda em Prosa*, 1993), Níðhöggr significa “aquele que ataca e destrói”, 1993: 170.

41. *Jörmungandr* – “Na mitologia germânica, era a serpente filha de Loki, o deus do fogo, e da gigante do gelo Angrboda, e irmã de Fenrir e Hel. Óðinn ordenou que estas crianças monstruosas fossem raptadas e trazidas a Ásgarðr. Depois, atirou Jörmungandr para o oceano, onde se tornou tão comprida que envolveu

a terra, sendo conhecida como a Serpente de Miðgarð. No Ragnarök, Jörmungandr emergiria sobre a terra, para ser morta por Þórr” Cotterell, 1998: 202. No *Gylfaginning* de Sturluson, o monstro oceânico Jörmungandr é descrito com orminum e ormur (as mesmas terminologias que Fáfñir) e Miðgarðsormur (a serpente de Miðgarð). Por sua vez, para a besta Níðhöggr não é utilizada nenhuma expressão ou terminologia descritiva, tanto na *Gylfaginning* (*Prósaedda*) quanto no *Grímnismál*. Desta maneira, o motivo pelo qual Níðhöggr é considerado um dragão por quase todos os mitólogos é algo a ser futuramente desvelado por nós. A respeito de Níðhöggr como besta das profundezas e sua comparação com mitos indianos, consultar Dumézil, 2000: 193-194.