

BRINDANDO AOS DEUSES: REPRESENTAÇÕES DE BEBIDAS NA ERA VIKING, NO CINEMA E NOS QUADRINHOS

*Johnni Langer**

*Luciana de Campos***

Recebido em: 28/04/2012

Aprovado em: 02/07/2012

Resumo: *O presente artigo analisa uma série de imagens sobre bebidas consumidas pelos vikings e realizadas em monumentos da Alta Idade Média, no cinema e nos quadrinhos. Procuramos analisar as imagens com relação aos significados de cada época, refletindo de forma comparada as fontes visuais enquanto produtoras de simbolismos e estereótipos, dentro dos conceitos da nova história cultural.*

Palavras-chave: *Vikings; história e cinema; estereótipos visuais; Idade Média.*

Uma das representações icônicas mais famosas a respeito dos antigos povos germânicos é a sua propensão a festas com muitas bebidas. Tanto as artes plásticas, quanto a literatura, o cinema e as histórias em quadrinhos estão repletos de referências a anglo-saxões, vikings e outros germanos da Alta Idade Média em meio a festins em absoluta bebedeira. Mas até que ponto os estereótipos modernos estão corretos? Existiriam outros fatores envolvidos no cotidiano destas sociedades que favoreciam esta prática? As bebidas e o ato de beber continham os mesmos significados que hoje? Nossa intenção neste artigo é investigar a relação entre a bebida e seu contexto sócio-cultural - examinando as imagens artísticas contemporâneas mais populares sobre o tema, contrastando-as com fontes primárias e permitindo conhecer com melhores detalhes a sociedade germânica alto medieval, além das resignificações sociais que os estereótipos icônicos adquirem durante a história. Nossos referenciais nos estudos de imagens são advindos tanto dos teóricos do imaginário social, ao pensarem as representações visuais enquanto expressões de modelos psicológicos e sócio-históricos,¹ como dos pesquisadores da nova história cultural, que refletem as fontes visuais enquanto produtos históricos de determinados agentes.² Concentramos nosso estudo em dois eixos imagéticos contemporâneos, sendo cada caso seguido de um panorama

* Pós-Doutor em História Medieval pela USP. Professor de História Medieval na Universidade Federal do Maranhão e coordenador do NEVE, Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos. Membro da ABREM e grupo Brathair. E-mail: johnnilanger@yahoo.com.br.

** Mestre em História Medieval pela UNESP-Franca. Coordenadora do NEMIS, Núcleo de Estudos de Mitologias. Membro da ABREM. E-mail: fadacelta@yahoo.com.br.

comparativo destes temas na sociedade da Era Viking. Como conclusão, apresentamos algumas reflexões sobre os usos sociais destas representações pela arte dos tempos atuais.

A popularização dos estereótipos modernos

O viking³ representado pela arte, acima de tudo, é um personagem imaginário. Logo no início do século XIX, a literatura e artes plásticas divulgaram amplamente a figura do navegador nórdico, que após pilhar ou singrar os mares de forma intrépida, corajosa e audaciosa, retorna para a sua casa e procede a fartos banquetes regados a muita bebida. Além disso, seu comportamento tende a fanfarronice e sua estética geralmente é de um barbudo obeso, portando um equipamento igualmente fantasioso (quase sempre constituído de elmos com chifres ou asas).⁴ O primeiro elemento estereotipado sobre bebidas surge ainda durante o Oitocentos: a de que os nórdicos seriam consumidores apenas de cerveja. Tanto em poemas quanto em charges jornalísticas deste período,⁵ a idéia básica é a que na Era Viking só se consumia este tipo de bebida. Essa imagem sobrevive largamente pelo imaginário popular – nos anos 1980, em uma série de propagandas televisivas da cervejaria Skol, foram utilizadas animações do personagem quadrinístico *Hägar, o horrível*.⁶ Anteriormente, seu autor, o norte-americano Dick Browne, já popularizava o consumo de cerveja pelos escandinavos, sem muitas diferenças em relação ao mundo contemporâneo: geralmente este está sentado acima de um barril com torneira, portando caneco de metal com alça, em um bar ou taberna de aspecto bem atual.⁷

Neste contexto, a cerveja Skol aproveitou-se de outro estereótipo relacionado a estes guerreiros do medievo: o uso de taças-crânios. Surgida ainda na Antiguidade, seria supostamente um prática de alguns povos antigos que utilizariam os crânios dos inimigos como copo. Atualizada pelos referenciais depreciatórios do século XIX, a imagem de “brutamontes” empregando crânios mesclou-se ao termo nórdico para brinde, skål, ganhando um novo sentido de barbárie e poder.⁸ Na primeira cena do filme *O Escorpião rei* (2002),⁹ personagens caracterizados como germanos realizam o “horrendo” brinde como uma forma de demonstrar força, poder e virilidade descomunal, algo também presente em um banquete da animação *Asterix e os vikings* (2005)¹⁰ – com taças-crânios de vários tamanhos e formatos. Contrapondo os gauleses e

os nórdicos, certamente estes últimos são caracterizados como mais sombrios e incivilizados, possuindo comportamentos selvagens.



Figura 1: Ilustração de *Hägar, o horrível*, personagem criado em 1973. Fonte: Browne, 1987, capa.

A série de quadrinhos criada por Dik Browne retratando as aventuras do viking Hägar representam muito mais padrões de comportamento da sociedade norte-americana do que a medieval. Do mesmo modo, a cultura material presente nestas representações, em alguns casos, são adaptações estereotipadas do que se conhece da Era Viking (elmo com chifres e roupas grosseiras). No caso das bebidas, também refletem diretamente nossos hábitos, afastando-se do cotidiano escandinavo. Começando pelo tipo de suporte – em todos os quadrinhos da série, os personagens utilizam canecos de metal e barris de madeira com torneira, típicos de nosso tempo. Em seguida, a ambientação: todos recorrem a bares, tavernas e locais especializados no consumo de bebidas, sendo atendido por garçons e barmen, inexistentes na Era Viking. As imagens históricas da série *Hägar* constituem um passado exótico e pouco conhecido ao leitor, funcionando como um modelo de alteridade para a sátira, crítica e reflexão do mundo em que vivemos. Quanto aos vikings presentes no álbum *Asterix e os normandos*, são contrapontos para outro modelo. Ao contrário de *Hägar*, a série criada pela dupla Goscinny e Uderzo possui referenciais nacionalistas: os personagens principais, os gauleses Asterix e Obelix, representam uma ideologia de resistência cultural frente aos romanos e outros povos – a exemplo dos escandinavos, estes representados principalmente pelo estereótipo da taça-crânio, símbolo de brutalidade e selvageria. Na figura 2, uma mulher serve bebidas ao chefe viking Olaf Abominaff -

neste caso, a estética feminina lembra muito o modelo folclórico alemão. Se pensarmos na tradicional rivalidade entre Alemanha e França, os vikings podem incorporar também a alteridade e a xenofobia a outros povos por parte dos quadrinistas franceses.



Figura 2: Cena do quadrinho *Asterix e os normandos*, de 1967. Fonte: Goscinny; Uderzo, 2002, p.10.

As bebidas na Era Viking

As bebidas fermentadas consumidas pelos germanos alto-medievais, incluindo os escandinavos da Era Viking, iam muito além do que apenas a cerveja, sendo também produzidos vinhos, hidromel e cidras.¹¹ Um poema medieval esclarece os tipos de bebidas dos vikings:

Þórr kvað:

33. *Segðu mér þat, Alvíss,
- öll of rök fira
vörumk, dvergr, at vitir -:
hvé þat öl heitir,
er drekka alda synir,
heimi hverjum í?*

Alvíss kvað:

34. *Öl heitir með mönnum,
en með ásum bjórr,
kalla veig vanir,
hreinalög jötnar,
en í helju mjöð,
kalla sumbl Suttungs synir.*

Thor disse:

33. *Diga-me, ó Alvis! tu que conhece tudo,
Anão, a todas as sortes do homem,*

*Como é o nome da bebida que bebem os homens
Em cada mundo?*

Alvis disse:

*34. Öl entre os homens, bjórr para os ases,
veig chamam os vanir,
hreinalög entre os gigantes, mjöð em Hel,
sumbl chamam os filhos de Súttungr.¹²*

Öl é o nome genérico usado para toda bebida alcoólica, mas em alguns casos para a cerveja tipo ale (BOYER, 2000, p.100). *Bjórr* se refere a cervejas mais fortes (por isso sua associação com os deuses Aesir). *Veig* e *hreinalög* são termos para bebidas claras e frescas, mas a vinculação do hidromel (*mjöð*) com Hel é pura fanfarronice do poema, visto que era o licor preferido no palácio do Valhala, a morada de Odin. *Sumbl* é o nome para banquetes e está relacionado ao mito do hidromel e Súttungr (que trataremos diante).

A cerveja (*bjórr*, em nórdico antigo) era consumida em todas as refeições e, também ao longo do dia, substituindo em alguns momentos a própria água que em determinadas regiões apresentava altos índices de contaminação, pois era uma grande disseminadora de doenças. Por ter um teor alcoólico baixo (algo em torno de 3 a 5 graus), também oferecia calorias e certa dose de nutrientes. A cerveja consumida tanto pelos vikings como anglo-saxões possuía praticamente a mesma composição: cereais, água, levedura e ervas aromatizadas - que além de conferirem um sabor especial à bebida, também eram boas conservantes. É preciso ressaltar que o lúpulo (*Humulus lupulus*) que é ingrediente indispensável na fabricação da cerveja contemporânea, só começou a ser incorporado em larga escala no século XI. A erva mais utilizada como aromatizante na fabricação das cervejas alto medievais era a *Glechoma hederacea*, popularmente conhecida como erva-de-São João ou hera-terrestre, de sabor amargo essa erva é também rica em ácidos fenólicos e tanino que são anti-oxidantes e conservantes naturais e, em certa medida também conferem amargor à bebida (HAGEN, 2010, p.199-232).

Diferentemente de hoje a produção de cerveja, vinho e outros fermentados, não se dava de forma “industrial” e nem havia a excessiva preocupação com a excelência na qualidade e seleção dos ingredientes como vemos atualmente. A produção de bebidas era tarefa feminina por excelência. As mulheres deviam cuidar para que as despensas

estivessem sempre bem abastecidas de ingredientes tanto para a elaboração da comida de todos os dias e também para as festas.¹³ A cerveja produzida pelos nórdicos possuía um sabor e também coloração diferentes das equivalentes atuais, já que não possuía conservantes e clarificantes (WARD, 2005).¹⁴

Os nórdicos também fabricavam o vinho de uva (*vín*) e de frutas silvestres. A cidra era elaborada a partir da fermentação de maçãs e peras que existiam em grandes quantidades e eram consumidas *in natura* e utilizadas na elaboração de diversos pratos tanto doces com salgados, e vários tipos de bebidas também era produzidos com outras frutas, tais como amoras, mirtilos e framboesas. Outro fermentado muito importante era o hidromel (*mjöð*) que levava na sua composição nada mais do que mel, água, algumas ervas aromáticas e uma levedura (GRAHAM-CAMPBELL, 2001, p.123-4). Mas, devido ao seu ingrediente principal, o mel, ser raro e também bastante caro, o seu consumo era destinado somente às grandes comemorações de caráter religioso e político. O vinho era considerado a única bebida que Odin consumia (**Grimnismál** 19)¹⁵ e o hidromel era associado a festas no mundo dos deuses (o banquete de Égir, **Lokasenna** 1-65; a cuba mágica dos einherjar, **Gylfaginning** 38) e também a poesia e ao próprio Odin (**Skáldskaparmál** 1). Portanto, ao contrário da cerveja, o vinho e o hidromel tinham um caráter muito mais sagrado.



Figura 3: Runestone *Gs19*, igreja de Okelbo, Suécia, século XI d.C.. Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Gs_19,_Ockelbo.jpg. Acesso em 17/04/2012

Podemos constatar o uso de bebida em um tradicional monumento rúnico pré-cristão (mas preservado em um templo católico), com cenas tanto do cotidiano quanto da mitologia escandinava. Cada conjunto cênico pode ser visto independente do outro (figura 3), mas em alguns existe relação direta entre si, a exemplo das imagens relacionadas com o ciclo nibelungiano. A figura que entrelaça todo o monumento é uma serpente (cujo interior possui inscrições rúnicas) que tanto pode significar o monstro que circula e concede estabilidade ao mundo (Jörmunganðr), quanto o dragão Fáfnr – na parte superior, interna, uma figura semi-apagada golpeia seu dorso, uma alusão a Sigurd, seu matador. Uma árvore na parte central é uma alusão a Yggdrasill, com um pássaro no cimo (o deus Odin, metamorfoseado em águia). No lado direito da árvore, um cavalo está amarrado (talvez uma alusão ao cavalo de Odin, Sleipinir, que era amarrado em Yggdrasill, ou Gram, o cavalo de Sigurd, também esculpido na inscrição de Ramsund, amarrado ao lado esquerdo desta árvore). A figura mais abaixo, segurando uma das raízes, pode ser o anão Andvari, portando o anel amaldiçoado. A figura masculina adiante, segurando um corno, é enigmática (talvez uma referência a Odin). O galo atrás deste, é um símbolo pagão, relacionado aos mundos subterrâneos, ao xamanismo, ao renascimento e a aproximação do *ragnarök*. Duas cenas não contêm vínculo direto com as figurações até agora mencionadas: uma carroça e um cavalo na parte superior, e dois homens sentados, disputando um jogo de tabuleiro (talvez o *hnefatl*), onde um destes bebe com um corno (figura 4). Esta é uma situação típica do período de inverno, onde as atividades domésticas prevaleciam em baixas temperaturas. Dentro do contexto de todo o monumento, podemos considerar que esta cena em particular, concede ao ato de beber algo muito além de meramente ser um prazer cotidiano e vulgar – beber é um ato divino, respaldado pelos deuses – como na figuração masculina logo abaixo, onde o homem (ou deus) com corno de bebida aproxima-se da árvore Yggdrasill.¹⁶ Assim, para o nórdico, não ocorria necessariamente uma separação entre espaço laico e sagrado. Beber neste mundo ou em outro, representava uma ligação direta com as suas divindades e suas crenças. Ser pagão, acima de tudo, era desempenhar um papel de grande apreciador de bebidas.¹⁷



Figura 4: detalhe da runestone Gs19. Fonte: GRAHAM-CAMPBELL, 2001, p.126.

Os estereótipos sobre banquetes nórdicos

Diretamente relacionado com o uso de bebidas, são as representações de banquetes reais da Era Viking inseridas em produções cinematográficas dos anos 1950 a 2000. Elas são muito importantes porque definiram o imaginário contemporâneo sobre o tema, sendo reutilizadas posteriormente por diversos outros meios artísticos e de comunicação, como televisão, quadrinhos e música. Elegemos duas cenas, respectivamente, dos mais populares filmes sobre a temática: *Vikings, os conquistadores* (1958, que abreviamos para *Vikings*) e *Os legendários vikings* (1964, abreviamos para *Legendários*), e uma cena contemporânea, do filme *Outlander* (2008).¹⁸

A reconstituição do contexto material e histórico de ambas as produções foi bem caracterizado: no primeiro filme, de 1958, os guerreiros encontram-se bebendo no salão do rei Ragnar; no segundo e terceiro, da mesma forma, os guerreiros de um povoado festejam em um salão real. Em todos estes filmes, os equipamentos, as casas, o salão real, as vestimentas e as taças (cornos) foram bem reconstituídas, gerando um cenário histórico muito mais crível que produções anteriores como *O príncipe valente* (1952).¹⁹ Saindo de um referencial negativo, onde representavam apenas vilões de aventuras medievais, agora os vikings tornam-se personagens centrais de filmes empolgantes. Mas apesar disso, os banquetes são estereotipados não tanto por sua estrutura material, mas comportamental: são cenários de pura balbúrdia, do encontro desenfreado de pessoas buscando diversão e os prazeres mundanos.

Nos filmes citados, a cena de banquete está situada logo no início (20 minutos em *Vikings*, 18 minutos em *Legendários* e 37 minutos em *Outlander*). Após um momento de maior “seriedade”, onde os personagens principais são apresentados ao espectador, o contexto histórico é definido e a trama apresenta seus principais desenvolvimentos, surge o momento de total descontração, onde a representação do

escandinavo como aventureiro e belicoso é deixada de lado, sendo suplantada pelo seu imaginário como um beberrão sem limites. Na produção *Vikings*, o ambiente é de total lascividade: os homens presentes pulam fogueiras, bebem cerveja e comem carne assada (com as mãos e colocando os pés sobre a mesa), tudo servido por diversas mulheres. Após um escravo ser julgado, tem início o principal momento do banquete: uma jovem é fixada sobre uma roda de madeira, e os guerreiros presentes tentam cortar suas tranças com arremessos de machados. Além de totalmente fantasiosa, a cena reforça a imagem dos vikings como pessoas à parte de qualquer princípio civilizacional, cujo comportamento é desenfreado e tosco.²⁰ E o desfecho do banquete, após o personagem Einar triunfar nos arremessos, é muita bebida juntamente com abraços e beijos nas mulheres presentes na festa. No filme *Legendários*, o contexto é muito semelhante, mas a balbúrdia é ainda maior: em meio às bebedeiras, os homens brigam, trocam socos, pulam sobre as mesas, agarram e abusam das serviçais: uma delas é atirada para o alto, impulsionada por um círculo de couro seguro pelos vikings. Em meio à confusão, a cerveja acaba e as serviçais tratam de supri-la comprando de um comerciante – uma situação inverosímil, pois as principais bebidas eram produzidas artesanalmente pelos próprios fazendeiros e moradores de cada região nórdica.

E tanto a cena do corte das tranças quanto da impulsão da serviçal são também totalmente fantasiosas, sem respaldo nas fontes medievais.²¹ Elas remetem muito mais a um ambiente circense, típico de outras produções cinematográficas da época. Em 1952, o consagrado diretor de filmes épicos, Cecil DeMille, filmou o clássico *O maior espetáculo da terra*, popularizando o tema do mundo do circo. Anteriormente, o ator Burt Lancaster participou do filme *O gavião e a flecha* (1950), cuja trama se desenrola no medievo central italiano, recheado de ações, piruetas e malabarismos (o ator provinha de família circense). Em outras produções históricas, como *O pirata sangrento* (1952), o mesmo ator tornou-se célebre por incluir cenas de ação física de extrema agilidade, criando um referencial estético para qualquer tipo de enredo aventureiro.²² No filme *Legendários*, por exemplo, um dos personagens realiza uma incrível proeza, na qual sobe por uma viga de casa, jogando as mãos e impulsionando as pernas para o alto, de forma semelhante às cenas de Burt Lancaster.

Em *Outlander* o ambiente geral do salão é muito mais crível e fidedigno que os filmes anteriores. Junto às mulheres que servem a comida e as bebidas, também se

encontram crianças, mas a maioria dos participantes é constituída de homens jovens e velhos. A principal fantasia ocorre por conta de uma competição entre dois personagens em um círculo formado por escudos – seguros em posição horizontal acima dos ombros de vários guerreiros. Os competidores correm por cima destes escudos, bebendo e realizando mirabolantes piruetas. Também sem respaldo histórico, possivelmente uma readaptação da cena de corrida acima de remos em *Vikings* (essa por sua vez, baseada nas sagas islandesas).

As cenas de festas com consumo de bebidas da Era Viking são essenciais em diversas produções norte-americanas. A exemplo de outros filmes épicos, este momento encarna o ponto onde o exotismo atinge seu ápice (nas produções *The saga of the Viking Women*, *Ben Hur*, *Os bravos tártaros*, entre outros, o clímax é uma cena de dança, executada por uma mulher ou dançarinos orientais/africanos/asiáticos, durante o momento de alguma refeição). No caso do filme *Vikings* (figura 5), o ponto central é o corte das tranças, enquanto em *Outlander* é a corrida sobre escudos. Ao mesmo tempo em que seguem uma tradição de alteridade no cinema, onde os povos antigos são vistos como tendo costumes bárbaros, exóticos ou estranhos, conferem sentido e significado para práticas comportamentais do público espectador (HOFFMAN, 2011, p.33), especialmente jovens que através da bebida esperam transgredir ou ultrapassar limites impostos pela família e sociedade.



Figura 5: cena de banquete do filme *Vikings, os conquistadores*. Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0052365/>. Acesso em 13/01/2012

Deste modo, os banquetes retratados nos três filmes, apesar de remeterem em princípio a um ambiente historicamente correto (reunião de guerreiros no salão real, bebidas servidas em cornos e provenientes de uma enorme cuba), estão relacionados a

diversas estéticas típicas do cinema dos anos 1950 e 2000 e que remetem também, ao gosto da audiência masculina e adolescente de cada época. São ambientes idealizados onde as principais fantasias dos jovens atuais são projetadas: sexo, bebedeiras e transposição dos limites impostos pelas famílias e pela sociedade.



Figura 6: cena de banquete do filme *Vikings, os conquistadores*. Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0052365/>. Acesso em 13/01/2012

A ritualização da bebida na Era Viking

Entre os germanos alto-medievais, ocorria uma fusão entre a esfera pública e a privada, sendo as relações pessoais do rei e de seus subordinados definida por uma “comunidade alimentar”, isto é, o líder era o encarregado de nutrir e proteger os seus servidores. Com isso, o momento do banquete (*sumbl*) – a ocasião onde toda a comunidade de guerreiros reunia-se para prestar fidelidade, juramentos, obrigações políticas e militares a seu líder, constituía uma ocasião especial tanto de alimentação quanto de consumo de bebida (ROUCHE, 2009, p.420-1). Os banquetes germânicos eram ao mesmo tempo rituais simbólicos de compromisso e confiança, quanto espaços de discussão e afirmadores da paz (ALTHOF, 1998, p.300-7).

Na Escandinávia da Era Viking, as casas dos chefes eram importantes centros de poder e também produtoras de carne e cevada para a cerveja, além de locais de importação de taças de vidro. As festas reais eram momentos onde os negócios eram estabelecidos, sendo o momento de comer e beber uma manifestação de poder da administração (CHRISTIANSEN, 2006, p.143).

No centro do salão, tanto celtas quanto germanos mantinham uma grande cuba contendo bebida, simbolizando a produção de hidromel no outro mundo, conectado a diversas narrativas mitológicas (no caso escandinavo, especialmente o banquete de Égir

descrito na **Lokasenna** 1-65; a fonte de Mímir, **Voluspá** 28; a cuba mágica dos einherjar, **Gylfaginning** 38).²³ Em dois filmes a reconstituição é exata (*Legendários* e *Outlander*), onde as servidoras enchem os cornos com o seu líquido, mas em *Vikings* (figura 6), a impressão é que a cerveja é fabricada neste momento e logo servida aos convivas, algo totalmente inverossímil.²⁴

Apesar dos excessos e da alcoolização extrema ser a conclusão obrigatória destes banquetes, existia uma ritualização na forma de beber (*drykkja*) e de como beber. Geralmente se bebia por rodadas (*sveitardrykkja*), devendo cada um passar o corno ou taça para seu vizinho (situação obrigatória para os guerreiros). A bebida individual (*einmenningr*) era realizada em cornos pequenos, mas era menos freqüente. Também existia o costume de beber em duplas (*tvímenningr*), mais comum em eventos privados. Mas a regra geral nos banquetes reais era o corno passar em círculos ou sucessivamente de uma fila para adiante (BOYER, 2000, p.100-1).

Um dos momentos principais do banquete era o brinde. Neste momento, o rei e seus principais seguidores utilizavam as melhores taças ou cornos, ricamente adornados, seguindo um costume germânico desde a antiguidade clássica. Os brindes iniciais são para os deuses. Na **Hákonar saga Góða** 14, após a morte cerimonial de cavalos, que são cozidos e comidos em seguida, fogos são acessos no meio do salão, e neste momento realiza-se o primeiro brinde para Odin, o deus supremo do panteão nórdico, almejando a vitória e o poder para o rei. Em seguida, outros brindes são oferecidos para Njord e Frey, deuses da fertilidade, conclamando boas colheitas e a paz. Posteriormente, os homens presentes brindam em memória de seus parentes (*minni*, brinde comemorativo). E ainda segundo a **Fagrskinna** 55, após o brinde ao rei, brindes memoriais eram realizados para Thor e outros deuses.

As competições de bebidas (*kappdrykkja*) eram muito comuns, como também o jogo de palavras sarcásticas associadas ao beber (*hnýfilyrði*), o juramento (*heitstrenging*) e as disputas masculinas por meio de duelos verbais (*mannjafnað*). Num contexto de banquete real, as mulheres tinham uma função basicamente servil, sendo excluídas dos rituais de bebida.²⁵ Mas nos três filmes que debatemos, está ausente uma figura feminina extremamente importante: a rainha. No mundo germânico alto-medieval, era ela que oferecia a taça ao rei, para em seguida distribuir aos demais

presentes, simbolizando os laços de fidelidade entre os guerreiros. Em um poema anglo-saxão do período, podemos observar este ritual:

*Guð sceal in eorle,
wig geweaxan, ond wif geþeon
leof mid hyre leodum, leohtmod wesan,
rune healdan, rumheort beon
mearum ond maþmum, meodorædenne
for gesiðmægen symle æghwær
eodor æþelinga ærest gegretan,
forman fulle to frean hond
ricene geræcan, ond him ræd witan
boldagendum bæm ætsomne.*

O espírito guerreiro fortalecerá a coragem do soberano. E sua esposa prosperará, adorada por sua tribo. Ela há de ser prazenteira, guardará segredos e será generosa com os cavalos e com os pujantes tesouros. Na cerimônia de degustação do hidromel, sempre e em toda parte, diante do grupo dos guerreiros ela saudará o protetor dos príncipes primeiro; pousará a primeira taça nas mãos do soberano; e ensinar-lhe-á a prudência, pois ambos viverão juntos, como amo e ama, no mesmo domicílio.²⁶

Nas fontes escandinavas,²⁷ a figura da rainha ou princesa pode substituir o rei ou líder ausente do banquete, especialmente quando da visita de dignatários, tanto em questões políticas quanto nos rituais de bebida. O ato de servir as bebidas por uma mulher da alta aristocracia simbolizava a ênfase germânica na manutenção do poder hierárquico e no sentido de comunhão e fidelidade (WARD, 2005), algo totalmente inexistente nas representações fílmicas.



Figura 7: Fotografia da estela de Stora Hammar III, paróquia de Lärbro, Gotland, Suécia, séc. VIII d.C.
Fonte: Nylén & Lamm, 2007: 61.

Um impressionante monumento da ilha de Gotland preservou importantes imagens míticas relacionadas ao hidromel entre os escandinavos. A cena logo acima do navio (figura 7) trata da chegada ao Valhala do guerreiro morto em batalha, sendo recepcionado por uma valquíria oferecendo um corno com hidromel – uma imagem muito comum também em pingentes, diversas outras estelas, inscrições rúnicas e poemas da Era Viking. Além de refletir a subservidão feminina, é uma referência para relação entre bebidas e o deus Odin (as valquírias são servidoras desta deidade) (LANGER, 2004b, p.52-69). A cena superior (figura 7) trata de uma referência ao mito da obtenção do hidromel da poesia por Odin, citado no **Skáldskaparmál 1, Hávamál** 104 e em diversos poemas escáldicos. Originalmente elaborado a partir da mistura do sangue do sábio Kvásir com mel, o hidromel tinha a capacidade de tornar qualquer pessoa poeta e muito inteligente. Foi guardado na casa do gigante Súttungr (figura 8, figuração masculina armada com espada), localizada na montanha Hnitbiorg, guardada pela filha do gigante, de nome Gúnnlod (figura 8, figuração feminina central, segurando um corno). Odin penetra na montanha, bebendo todo o precioso líquido e dormindo com a filha do gigante. Para fugir do local, metamorfoseou-se em águia (figura 8, primeira figuração do lado esquerdo), levando posteriormente o néctar divino para ser compartilhado em Ásgard. Além de exaltar o papel de Odin como herói (SIMEK, 1993,

p.209), essa narrativa mítica reflete a associação do hidromel como uma bebida exclusiva da aristocracia, realeza, poetas e guerreiros.²⁸



Figura 8: detalhe do motivo principal da estela de Stora Hammar III. Fonte: Nylén; Lamm, 2007, p.60.

Conclusão: os sentidos das imagens

Seja no medievo ou em nosso mundo, toda representação visual possui funções que informam sobre suas especificidades culturais: comportam funções de revelar conhecimento sobre a natureza e a sociedade. Neste sentido, as imagens alto medievais sobre bebidas revelam desde simbolismos de natureza religiosa e mitológica até significados de hierarquização social e poder durante a Era Viking (figuras 3, 4, 7, 8).

Mas também as imagens são testemunhas dos estereótipos - as sucessivas mudanças e transformações sócio-históricas que as comunidades, grupos e os indivíduos tiveram no Ocidente conferiram novos significados para a bebida da Era Viking. Sobrevivendo como tema, mas com novos sentidos: o ato de beber passou a ser identificado com a barbárie e a ausência de civilização dos escandinavos (seja com a fantasia do crânio-taça ou com um consumo desenfreado de cerveja, figuras 1 e 2).

Permanências ou continuidades, rupturas ou descontinuidades constituem problemas essenciais nas fontes visuais:²⁹ porque o estereótipo dos vikings utilizando elmos com chifres persiste no imaginário do Oitocentos até hoje? Porque a fantasia visual das taças feitas de cabeças pelos escandinavos medievais encontrou recepção apenas na Europa e não em escala mundial como outras imagens canônicas sobre o medievo? Estes são apenas alguns exemplos de diversas questões que ainda demandam investigações para o futuro.

Neste sentido, podemos perceber como as *schematas* (esquemas mentais) presentes em cada período, em cada cultura, adaptaram e acrescentaram características específicas para cada estereótipo, em vez de apenas repeti-lo, tornando-o reconhecível e crível.³⁰ Em especial, foi com o cinema que as representações visuais readaptadas

tiveram sucesso, modificando os valores dos vikings de vilões para heróis – ao invés dos bárbaros e selvagens beberrões do século XIX, agora as novas imagens transformaram os nórdicos como intrépidos aventureiros, heróicos representantes de uma transgressão promovida pela bebida (figuras 5 e 6). Graças ao “efeito do real” promovido pelo cinema, o espectador tem a ilusão de vivenciar o período medieval como se fosse seu presente. Travestidas de puro entretenimento, as imagens cinematográficas manipulam o conteúdo histórico e o sentimento do público, perpetuando representações que definem o imaginário popular sobre os vikings.

Esse “agitar do espírito” provocado pelas imagens, que fascinam, sensibilizam e concedem respostas para uma época e para determinadas sociedades (GRUZINSKI, 2006, p.18), deve ser sempre o principal mote investigativo do historiador da cultura. Extremamente populares no cinema, quadrinhos, literatura e música, os aventureiros escandinavos ainda podem gerar muitos debates sobre os nossos valores para com o passado.

Agradecimentos: Ao prof. Ms. João Bitencourt de Oliveira (UERJ/NEVE) pelo envio de tradução do poema **Maximus I** e pela nota 22.

GRILLAGE DES DIEUX: REPRÉSENTATIONS DE BOISSONS A L'ÉPOQUE VIKING EN CINEMA ET DE LA BANDE DESSINÉE

Résumé: *Cet article analyse une série d'images de boissons consommées par les Vikings et les monuments qui s'est tenue à haut Moyen Age, dans les films et les bandes dessinées. Nous avons essayé d'analyser les images à l'égard de la signification de chaque saison, ce qui reflète en quelques sources comparatifs visuels en tant que producteurs de symbolismes et les stéréotypes dans les concepts de la nouvelle histoire culturelle.*

Mots-clés: *Vikings; l'histoire et le cinéma ; stéréotypes visuels; Moyen Âge*

Documentação Escrita

ANÔNIMO. **Beowulf**, séc. X d.C. 2ª. edição revista e ampliada. Tradução do anglo-saxão para o português por Erick Ramalho. Belo Horizonte: Tessitura, 2011.

ANÔNIMO. **Edda**, séc. X-XI d.C. Texto em nórdico antigo, edição de Guðni Jónsson, disponível em: <http://www.heimskringla.no/wiki/Eddukvæði>. Acesso em 15/04/2012. Tradução ao inglês por Lee Hollander, **The Poetic Edda**. Austin: University of Texas,

2008. Tradução ao espanhol por Luis Lerate, **Edda Mayor**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.

STURLUSSON, Snorri. **Edda em Prosa**, 1220. Texto em nórdico antigo, edição de Guðni Jónsson, disponível em: http://www.heimskringla.no/wiki/Edda_Snorra_Sturlusonar . Acesso em 18/04/2012.

Tradução ao inglês por Jesse L. Byock. **The Prose Edda**. London: Penguin Books, 2005. Tradução ao espanhol por Luis Lerate. **Edda Menor**. Madrid: Alianza Editorial, 2004.

STURLUSSON, Snorri. **Heimskringla, séc. XIII d.C.** Tradução ao inglês por Lee Hollander. Austin: University of Texas, 2009.

Cinema

CARDIFF, Jack. **The long ships** (Os legendários vikings). Filme, Columbia Pictures Corporation, 1962, 125 min., colorido. São Paulo: Cinemax, 1995.

FLEISCHER, Richard (Dir.). **The vikings** (Vikings, os conquistadores). Filme, MGM 1958, colorido. São Paulo: Videolar, 2004.

McCAIN, Howard (Dir.). **Outlander** (Guerreiro vs predador). Filme, Ascendant Pictures, 110 min, colorido, 2008. São Paulo: Imagem Filmes, 2010.

Quadrinhos

BROWNE, Dik. **O melhor de Hågar o horrível**. Porto Alegre: LPM, 1987. v. 2.

GOSCINNY, R.; UDERZO, A. **Asterix e os normandos**, 1967. Rio de Janeiro: Record, 2002.

Referências Bibliográficas

ALTHOFF, Gerd. Comer compromete: refeições, banquetes e festas. *In*: FLANDRIN, Jean-Louis; MONTANARI, Massimo (Org.). **História da alimentação**. São Paulo: Estação Liberdade, 1998. p. 300-309.

ARBMAN, Holger. **Os vikings**. Lisboa: Editorial Verbo, 1967.

BOYER, Régis. **Comer y beber. La vida cotidiana de los vikingos**. Barcelona: José Olañeta, 2000. p. 96-101.

- BOYER, Régis. **Héros et dieux Du Nord: guide iconographique**. Paris: Flammarion, 1997.
- BOYER, Régis. **Le mythe Viking dans les lettres françaises**. Paris: Editions du Porte-Glaive, 1986.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. São Paulo: Edusc, 2004.
- CAMPOS, Luciana de. Um banquete para Heimdallr: uma análise da alimentação viking na Rígsþula. **História, imagem e narrativas**, n. 12, p.1-14, 2011. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao12abril2011/alim.viking-rigspula.pdf>. Acesso em 05/04/2012.
- CHRISTIANSEN, Erik. Feeding. **The norsemen in the Viking Age**. London: Blackwell Publishing, 2006. p.143-6.
- DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. Ceremonial drinking. **Myths and symbols in pagan Europe: early Scandinavian and celtic religions**. New York: Syracuse University Press, 1988. p.41-4.
- ELLIOTT, Andrew B. R. Time out of joint: why a gaul fought the normans in Astérix and the Vikings (2005). In: HARTY, Kevin J. **The Vikings on film: essays on depictions of the Nordic Middle Ages**. Jefferson: McFarland & Company, 2011. p.165-77.
- FRANCO JÚNIOR, Hilário. **Os três dedos de Adão: ensaios de mitologia medieval**. São Paulo: Edusp, 2010.
- GASKELL, Ivan. História das imagens. In: BURKE, Peter (Org.). **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: Editora UNESP, 1992. p.237-72.
- GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Cia. das Letras, 1990.
- GLOT, Claudine. Drakkars sur grand écran. In: GLOT, Claudine; BRIS, Michel Le (Org.). **L'Europe des Vikings**. Paris: Hoëbeke, 2004. p.188-90.
- GOMBRICH, Ernest Hans. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GRAHAM-CAMPBELL, James. **Food and drink. The Viking world** (Org.). London: Frances Lincoln, 2001. p.122-6.
- GRAHAM-CAMPBELL, James. **Os viquingues: origens da cultura escandinava**. Madrid: Del Prado, 1997.

- GRUZINSKI, Serge. **A guerra das imagens: de Cristovão Colombo a Blade Runner**. São Paulo: Cia das Letras, 2006.
- HAGEN, Ann. **Anlo-Saxon food and drink**. London: Anglo Saxon Book, 2010.
- HAYWOOD, John. **Feasts and fasting**. *Encyclopaedia of the Viking Age*. London: Thames and Hudson, 2000. p. 69-70.
- HOFFMAN, Donald L. Guess who's coming to plunder? Or, disorientation and desire in The long ships (1964). *In*: HARTY, Kevin J. **The Vikings on film: essays on depictions of the Nordic Middle Ages**. Jefferson: McFarland & Company, 2011. p.24-38.
- JOCHENS, Jenny. **Drinking and word games. Women in Old Norse society**. London: Cornell University Press, 1998. p.105-10.
- KELLY, Kathleen Coyne. The trope of the Scopic in The Vikings (1958). *In*: HARTY, Kevin J. **The Vikings on film: essays on depictions of the Nordic Middle Ages**. Jefferson: McFarland & Company, 2011. p.9-23.
- LANGER, Johnni. Vikings, cultura e região: o mito arqueológico nórdico dos Estados Unidos. **O olho da História**, UFBA, 2012 (no prelo).
- LANGER, Johnni. **Outros estereótipos sobre os vikings. Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião viking**. Brasília: Editora da UBN, 2009a. p. 143-147.
- LANGER, Johnni. O ensino de história medieval pelos quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, v.8, p.1-24, 2009b. Disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers> Acesso em 05/04/2012.
- LANGER, Johnni. As estelas de Gotland e as fontes iconográficas da mitologia Viking: os sistemas de reinterpretações oral-imagéticos. **Brathair**, v. 6, n. 1, p.10-41, 2006. Disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>. Acesso em 05/04/2012.
- LANGER, Johnni. Rêver son passé. *In*: GLOT, Claudine & BRIS, Michel Le (orgs.). **L'Europe des Vikings**. Paris: Hoëbeke, 2004a, p.166-9. Disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>. Acesso em 05/04/2012.
- LANGER, Johnni. Guerreiras de Óðinn: as valkryrjor na mitologia Viking. **Brathair**, v. 4, n. 1, 52-69, 2004b. Disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>. Acesso em 05/04/2012.

- LANGER, Johnni. The origins of the imaginary Viking. **Viking Heritage**, 4, p. 6-9, 2002. Disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>. Acesso em 05/04/2012.
- LE BRIS, Michel; GLOT, Claudine. Tout un monde d'images: de Prince Valiant à Hagar Dunor. *In*: GLOT, Claudine & LE BRIS, Michel (Org.). **L'Europe des Vikings**. Paris: Hoëbeke, 2004. p.186-7.
- LÉVESQUE, Jean-Marie. **Fantasia bárbaras. A Saga Viking. História Viva**. Edição especial 21, 2008. p.78-81.
- LINDOW, John. **Norse mythology: a guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs**. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- MARSHALL, David W. Harrying an infinite horizon: the ethics of expansionism in *Outlander* (2008). *In*: HARTY, Kevin J. **The Vikings on film: essays on depictions of the Nordic Middle Ages**. Jefferson: McFarland & Company, 2011. p.135-49.
- MONTANARI, Massimo. **Comida como cultura**. São Paulo: Senac, 2008.
- MONTANARI, Massimo. **A fome e a abundância: história da alimentação na Europa**. São Paulo: Edusc, 2003.
- NYLÉN, Erik; LAMM, Jan Peder. **Les pierres gravées de Gotland: aux sources de la sacralité Viking**. Paris: Michel de Maule, 2007.
- PAIVA, Eduardo França. **História e imagens**. SP: Autêntica, 2006.
- ROESDAHL, Else. **Houses and feasting. The Vikings**. London: Penguin Books, 1998, p.41-5.
- ROUCHE, Michel. Alta Idade Média Ocidental. *In*: DUBY, Georges; ARIÈS, Philippe (Org.). **História da vida privada: do império romano ao ano mil**. São Paulo: Cia das Letras, 2009, p.403-532.
- SCHMITT, Jean-Claude. **O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média**. Bauru: Edusc, 2007.
- SCHMITT, Jean-Claude. A imaginação eficaz. **Signum**, n. 3, p.133-54, 2001.
- SIMEK, Rudolf. **Dictionary of northern mythology**. London: D.S. Brewer, 1993.
- STAEKER, Jörn. Heroes, kings, and gods: discovering sagas on Gotlandic picture-stones. *In*: ANDRÉN, Anders; JENNBERT, Kristina; RADUVERE, Catherina (Org.). **Old Norse religion in long-term perspectives: origins, changes, and interactions**. Lund: Nordic Academic Press, 2006. p.363-8.

THE DISTANT MIRROR. Brewing a Viking Era Ale. Disponível em: <http://distantmirror.wordpress.com/2010/03/09/brewing-a-viking-era-ale/> . Acesso em 03/03/2012.

THEML, Neyde; BUSTAMENTE, Regina Maria da Cunha. História Comparada: olhares plurais. **Revista de História Comparada**, v. 1, n. 1, p.1-23, 2007.

WARD, Christie. Alcoholic beverages and drinking customs of the Viking Age. **The Viking Answer Lady**, 2005. Disponível em: <http://www.vikinganswerlady.com/drink.shtml> . Acesso em 14/04/2012.

WAWN, Andrew. **The Vikings and the Victorians: inventing the old norse 19th-century Britain**. London: D. S. Brewer, 2002.

Notas

¹ “A imaginação é feita de imagens interiores e imateriais. Ela se alimenta de imagens exteriores e materiais, percebidas pelos sentidos e por sua vez ‘desrealizadas’, apropriadas de mil maneiras” (SCHMITT, 2001, p.136). “Imagem é construção mental que implica certa leitura do mundo e certa relação com o mundo, materializada na palavra e/ou na figura plástica” (FRANCO JÚNIOR, 2010, p.73).

² “simulacro da realidade, não é a realidade histórica em si, mas traz porções dela, traços, aspectos, símbolos, representações, dimensões ocultas, perspectivas, induções, códigos, cores e formas nela cultivadas” (PAIVA, 2006, p.19). Apresentamos algumas sínteses interpretativas sobre a pesquisa em imagem, que acreditamos serem fundamentais para nosso estudo, visando perceber as rupturas ou permanências na cultura visual de uma época: 1. As imagens como visões contemporâneas do mundo social, informando sobre o ambiente histórico que a produziu. 2. É necessário colocar as imagens dentro de uma série de contextos e convenções, percebendo o sentido destas através das conexões. 3. A seriação é mais confiável que a imagem individual. 4. Como nas fontes escritas, é necessário analisar os detalhes, ausências e pistas nas imagens (BURKE, 2004, p.237; SCHMITT, 2007, p.39, 46; FRANCO JÚNIOR, 2010, p.75; GINZBURG, 1990, p.157; GASKELL, 1992, p.260).

³ O termo Viking possui duas acepções correntes hoje em dia: uma restrita, que se refere nas fontes primárias medievais a nórdicos envolvidos em empreitadas marítimas, seja de pirataria ou comércio, não tendo conotações étnicas; e outra mais comum, na academia contemporânea e no imaginário popular, possui uma conotação mais genérica e étnica, se referindo todos os habitantes da Escandinávia durante o século VIII ao XI d.C.. Na realidade, “sair à viking” foi *um modo de vida orientado por práticas culturais*: as empreitadas ao mar para comércio, pirataria, exploração ou colonização foram estruturadas por motivações econômicas, religiosas e sociais, *sendo comum a diversas etnias diferenciadas* existentes em toda a Escandinávia durante a Era Viking, com muitos elementos culturais semelhantes, como linguagem, mitologia, religiosidade, cotidiano, entre outras (LANGER, 2012).

⁴ O imaginário oitocentista criou duas vertentes populares sobre os vikings, uma positiva e outra negativa, mas ambas tendo os mesmos estereótipos icônicos: equipamentos de guerra fantasiosos, comportamento fanfarrão, propensão a grandes festas e extrema beberagem (LANGER, 2002, p.6-9; 2004a, p.166-9; 2012, p.1-20). O imaginário positivo sobre os escandinavos (muito comum no romantismo alemão e escandinavo) enfatizava o espírito de aventura, bravura e liberdade (BOYER, 1986, p. 19-120), enquanto o negativo (frequente entre os franceses e ingleses) preponderava elementos de selvageria, bestialidade e paganismo (LANGER, 2002, p.6-9; WAWN, 2002, p. 3-4).

⁵ No poema *The skeleton in Armor*, 1841, do professor norte-americano Henry Wadsworth Longfellow, o desfecho é caracterizado por vikings beberrões e fanfarrões, brindando na América do Norte a saudade da região escandinava. A charge foi realizada por Frederick Burr Oper para um jornal de Nova York em 1894, representando um grupo de seis vikings próximos à torre de Newport em Massachusetts (Nova

Inglaterra, Estados Unidos), todos brindando em cornos com cerveja. Para uma análise destas duas fontes, consultar: LANGER, 2012.

⁶ Trata-se de uma série de vinhetas televisivas para a Skol Lager (Inglaterra, 1986, especialmente “Drinking song” e “Quiet drink”), de autoria do quadrinista argentino Oscar Grilo, baseado no personagem Hågar, de Dik Browne.

⁷ O personagem *Hågar, o horrível* foi criado em 1973 pelo cartunista norte-americano Dik Browne, retratando as aventuras de um viking barbudo, beberrão, relaxado e que vive de pilhagens e aventuras pelo mundo (LANGER, 2009b, p. 14).

⁸ O estereótipo surgiu inicialmente com Heródoto, ao descrever os Citas. Posteriormente, a descrição da taça-crânio também foi associada a povos germânicos da Alta Idade Média e surge em passagens mitológicas da **Edda Poética** (séc. XIII). Durante o século XVIII, a expressão “copos feitos de cornos” foi traduzida erroneamente por “caveiras dos seus inimigos” popularizando a imagem em relação aos vikings (ARBMAN, 1967, p.14). A fonte literária em questão, uma passagem da narrativa **Krákumál** (poema escáldico do século X-XI), foi traduzida erroneamente por Finn Magnussen: “Bibemus cerevisiam hoc momento, Ex profundis craniis” (BOYER, 1986, p.102). Em nórdico, o termo *skál* (brinde) é semelhante ao termo *skull* (crânio em inglês), aumentando ainda mais a popularidade do estereótipo. Na realidade, o principal suporte utilizado na Era Viking para o consumo de bebidas era um corno de origem animal, geralmente de auroques. Alguns exemplares destes cornos encontrados pela Arqueologia utilizavam adornos de ouro e pedras preciosas. Neste período, também se utilizavam copos, taças e jarras feitas de madeira, vidro e prata (ARBMAN, 1967, p.215).

⁹ *The scorpion king* (O escorpião rei), dirigido por Chuch Russel, 2002.

¹⁰ *Astérix et les vikings* (Asterix e os vikings), dirigido por Stefan Fjeldmark, 2006. Para uma análise deste filme, consultar: ELLIOTT, 2011, p.165-77. A fonte original da animação foi o álbum em quadrinhos *Astérix et les Normans*, 1967, de Goscinny e Uderzo. Mas neste quadrinho não ocorre o banquete com taças-crânio da animação de 2006, que foi realizada em uma aldeia escandinava (no quadrinho, Asterix e Obelix não saem da Gália no original de Goscinny e Uderzo).

¹¹ A civilização alimentar da alta Idade Média europeia é marcada pelo triunfo do vinho, bebida ao mesmo tempo apreciada e de consumo diário. A densa cerveja – que só muito mais tarde se tornará o líquido claro e transparente aromatizado com lúpulo, durante o que conhecemos sob o nome de cerveja – será, durante muito tempo, o símbolo da cultura germânica, e os pagãos usam-na em seus rituais para marcar sua oposição à sacralidade cristã do vinho. Com o tempo, porém, ela deixará de rivalizar com este, que acabará por ser reconhecido – por motivos de gosto e de imagem – como a bebida de prestígio por excelência (MONTANARI, 2003, p.19-20).

¹² Anônimo, **Alvísmál** 33 e 34, integrante da **Edda Poética** (manuscrito **Codex Regius**, GKS 2365 4to, século XIII). Tradução nossa.

¹³ Fazer a moagem dos grãos – trigo, cevada, sorgo, aveia e centeio – despejar a água nos caldeirões para que atingissem a temperatura correta, acrescentar os grãos que eram triturados em moinhos manuais de pedra, fervê-los acrescentando à mistura as ervas aromáticas, esperar o início e o término do processo de fermentação e, finalmente acondicionar a bebida em local adequado era, praticamente uma tarefa diária executada pelas mulheres – das mais jovens às mais velhas. Nesse processo de fabricação de cerveja podemos também incluir também o do vinho que consiste na moagem dos grãos de uva, uma filtragem e é colocado para fermentar. O hidromel e a cidra são feitos da mesma forma que a cerveja.

¹⁴ A cerveja produzida pelos germanos alto-medievais possuía uma sabor e também coloração diferentes das cervejas contemporâneas já que não possuíam conservantes e clarificantes. A cerveja tipo ale que hoje é classificada como “cerveja gourmet” recebe essa denominação nos dias atuais, pois é para ser apreciada como acompanhamento de determinados pratos. Em alguns casos a ale contemporânea vem recebendo a mesma classificação de vinhos nobres, não sendo mais a cerveja feita à base de trigo com alta fermentação que era consumida cotidianamente no medievo. Até porque todas as cervejas industrializadas de hoje por determinações sanitárias recebem uma parte de cevada na sua composição. Além da ale também existam outros tipo de fermentados de cereais como a *beor* e a *ealu* (entre os anglo-saxões) que nada mais são do que variações da cerveja elaborada com outros cereais, mas fermentadas e armazenadas da mesma maneira (HAGEN, 2010, p. 229-323).

¹⁵ Mas em outra fonte éddica, o **Hávamál**, o próprio Odin afirma que bebeu hidromel durante três dias na morada de Gunnlod:

“13. Óminnishegri heitir
sá er yfir öldrúm þrumir,
hann stelr geði guma;

þess fugls fjöðrum
ek fjötraðr vark
í garði Gunnlaðar.”

“13. A ave do esquecimento voeja sobre a festa da bebida,
e rouba a mente dos homens;
nas plumagens desta ave eu me acorrentei,
no jardim de Gúnnlod.”

Hávamál, séc. X, integrante da **Edda Poética** (manuscrito **Codex Regius**, GKS 2365 4to, século XIII). Tradução nossa.

Todas as fontes que citamos em negrito no corpus do texto, constituídas de poemas éddicos e textos anglo-saxônicos, são anônimas.

¹⁶ Para uma comparação com outros monumentos e fontes visuais da Era Viking, consultar LANGER, 2006, p.10-41.

¹⁷ O ato de beber masculino possui um respaldo direto nas fontes mitológicas, especialmente na figura do deus Thor, onde em diversas situações, é testado através do consumo de bebidas (desafio do gigante Utgardloki (**Gylfaginning** 45) ou bebendo hidromel em profusão na festa do gigante Thrym (que havia roubado seu martelo (**Þrymskviða** 24-25)).

¹⁸ *The Vikings* (Vikings, os conquistadores), direção de Richard Fleischer, 1958, com Kirk Douglas e Tony Curtis; *The long ships* (Os legendários vikings), direção de Jack Cardiff, 1964, com Richard Widmark e Sidney Poitier; *Outlander* (guerreiro versus predador), direção de Howard McCain, 2008, com Sophia Myles e Jim Caviezel. Sobre estas produções, consultar: KELLY, 2011, p.9-23; HOFFMAN, 2011, p.24-38; MARSHALL, 2011, p.135-49; GLOT, 2004, p.188-90; LÉVESQUE, 2008, p.79-81.

¹⁹ *Prince valiant* (O príncipe valente), dirigido por Henry Hattaway, 1954.

²⁰ No filme, a jovem é acusada de adultério e o seu marido é incumbido de proceder a uma espécie de ordálio – caso as tranças sejam cortadas, ela é inocente – mas se algum machado atingir alguma parte do corpo, ela é culpada. Quando o marido, bêbado, tenta executar o primeiro lançamento, o personagem Einar intercede e consegue realizar todas as projeções com sucesso, provando a inocência da acusada. Na literatura da Europa centro-medieval existem algumas referências ao corte de tranças de mulheres adúlteras (especialmente entre os *Fabliaux*), mas não conhecemos esse tema nas fontes escandinavas. Na cultura pagã da Era Viking, a mulher que era acusada de cometer algum crime sexual (especialmente o adultério, *hórdómr*), era defendida por algum membro masculino de sua família perante a corte, visto que era considerada uma propriedade danificada, e ao contrário do referencial da legislação cristã, não era responsável por atos individuais (JOCHENS, 1998, p.168). Portanto, a cena do filme em questão é fantasiosa de um ponto de vista histórico e social.

²¹ O arremesso de machados lembra as clássicas apresentações de projeções de facas dos circos, onde geralmente uma moça fica amarrada em uma roda, que pode girar ou permanecer parada, enquanto as lâminas atingem a madeira situada em sua lateral. A cena de impulsão lembra as brincadeiras de palhaços e malabaristas em apresentações circenses utilizando “camas elásticas”.

²² Além do filme *Os saltimbancos*, de Elia Kazan, 1953, outra produção circense é *Trapézio*, dirigido por Carol Reed, 1956. O detalhe importante é que esta última produção contou com os atores Burt Lancaster e Tony Curtis – este último interpretou o segundo personagem de maior importância em *Vikings, os conquistadores* de 1958.

²³ Entre os Alamanni, povo germânico da Suíça, existia um enorme recipiente de cerveja dedicado ao deus Wodan (Odin), chamado de *cupa* (DAVIDSON, 1984, p.44).

²⁴ Nesta cena (figura 6), uma mulher retira a espuma ou revolve o líquido, uma situação que não seria necessária, visto que a bebida encontra-se pronta para consumo. Qualquer bebida feita de grãos, depois de cozida, necessita de um período de repouso para sua fermentação (e para adquirir teor alcoólico).

²⁵ Mas evidentemente bebiam em outros contextos festivos, como nascimentos, casamentos, rituais funerários (que no contexto pagão, também eram comemorados), recepção a convidados, jogos e entretenimentos de inverno. Mulheres bebiam especialmente em celebrações religiosas, como em honra ao deus Freyr durante o inverno. Todo evento privado era brindado com bebidas. Mas em nenhum contexto público ocorria o ato da mulher beber de forma solitária (algo que não ocorre nas fontes mitológicas ou históricas) e muito menos a figura feminina bêbada (JOCHENS, 1998, p.105-9). As narrativas mitológicas reforçam o caráter servil das mulheres, como na descrição das valquírias servindo comida e hidromel para os guerreiros eleitos, os enherjar, no salão do Valhala (**Grímnismál** 36; **Gylfaginning** 35).

²⁶ Anônimo, **Maxims I**, (**Exeter Book**, MS 3501), Inglaterra, séc. X. Tradução do anglo-saxão ao

português por prof. Ms. João Bitencourt de Oliveira (UERJ/NEVE). Agradecemos a este pesquisador a gentileza pelo envio da tradução e pela seguinte nota complementar: “Os textos em inglês saxônico, de fato, apresentam sérios problemas de transcrição, de interpretação e conseqüentemente de tradução, pois, em muitos casos, um mesmo texto passou pelas mãos de mais de um copista até chegar às versões conhecidas. Além disso, as convenções ortográficas não eram uniformes. Ocorriam também muitas abreviaturas, omissões e repetições da mesma palavra, sem contar as figuras de linguagem, dentre elas as “kennings”: recurso estilístico que consiste em expressar uma coisa em termos de outra, como *emeodor æbelinga* “protetor dos príncipes” = o rei, o soberano. Por fim, a tradução de qualquer texto desse período é um grande desafio, pois além dos conhecimentos linguísticos, também temos de levar em conta conhecimentos da história, dos costumes sociais, dos valores religiosos e mitológicos etc. Por isso sugeri a tradução do sintagma *meodorædenne* por “cerimônia de degustação do hidromel”, em vez de simplesmente, “degustação do hidromel”; pois, ao que parece, tratava-se de um verdadeiro ritual a ser seguido pela Rainha nesse contexto: servia-se primeiramente ao Rei, e em seguida aos demais presentes, numa escala hierárquica descendente até chegar aos mais jovens e humildes. O compartilhamento da taça [guampa feita de chifre] simbolizava, ao que parece, os elos de fidelidade entre os soberanos, os guerreiros e os servos (cf. uma cerimônia bem parecida em **Beowulf**, vv. 1158-1196).”

²⁷ O poema *Beowulf* contém uma descrição semelhante:

“Pois quem puder há de prosseguir para alcançar hidromel, c’ânimo no âmago, tão logo o lume de outra manhã, vestes celestes do sol, cintile, do sul, sobre os filhos dos homens (...) Grande estrondo. Felizes falas. Foi à frente Wealhtheow, a rainha de Hothgar, e, com respeito, saudou, de ouro ornada, no salão, os homens. Deu a dama a taça ao guardião dos Danos: que lhe fosse a cervejada tão fausta; que fosse ele, pois, querido do povo. Com prazer, tomou parte o portentoso soberano, co’a taça de salão, da festa. Circ’lar fez a dama Helming os caros vasos entre os veteranos e os jovens. Era a hora de ela levar, enfeitada de anéis (mente excelente), até Beowulf, a taça de hidromel. Grata a Deus, saudou o geta. O desejo atendeu-se-lhe: de alívio pros atos vis esperança ela, então, via. O varão tomou, bravo nas batalhas, da taça por Wealhtheow dada.” ANÔNIMO. **Beowulf**, séc. X. Tradução de Erick Ramalho. 2ª edição bilíngüe, revista e ampliada. Belo Horizonte: Tessitura, 2011, p. 39-41. O prof. Ms. João Bitencourt de Oliveira (UERJ/NEVE) enviou também o seguinte comentário, o qual agradecemos: “Dois tipos de bebidas são bastante recorrentes em *Beowulf*, a saber: 1) mead = hidromel. Do anglo-saxônico *medu* “bebida alcoólica de mel fermentado e água” (cf. nórdico antigo *mjQðr*). Algumas ocorrências:

medoærn (v. 69) “saguão de hidromel”

medu (v. 2633) ou *medo* (v. 604) “hidromel”

medubence (v. 776) ou variantes *medobence* (vv.1052, 1067), *medubence* (v. 1902) “banco de hidromel”

medoful (v. 624 e 1015) “taça de hidromel”

medoheal (v, 484) ou *meoduhealle* (v 638) “saguão de hidromel”

medusled (v. 3065) “saguão de hidromel”

medudream (v. 2016) “deliciar-se com hidromel”

medostigge (v. 924) “passagem para o saguão de hidromel”

2) beer = cerveja. Do anglo-saxônico *beor* “bebida alcoólica feita com lúpulo e malte ou outros cereais” (cf. nórdico antigo *bjórr*). Algumas ocorrências:

beore (vv. 480, 531, 2041) “cerveja”

Beorscealca (v. 1240) “bebedor de cerveja”

beorþege (vv. 117, 617) “degustação ou consumo de cerveja”

Este último sintagma, tem como segundo elemento o verbo *þicgan* “consumir, sorver, degustar”. O sentido, portanto, me parece ser “degustação” ou “apreciação”, levando-se em conta o que ocorre com o hidromel em diversas passagens. O consumo dessas bebidas, na tradição anglo-saxônica, consistia em certos rituais bastante significativos e cerimoniais.”

²⁸ Para uma comparação com outras fontes visuais gotlandesas, consultar: STAEKER, 2006, p.363-8; LANGER, 2006, p.10-41.

²⁹ “Esse é o jogo que nos possibilita entender porque algumas imagens continuam sendo referenciais para nós, depois de séculos ou de milênios, e porque outras de perderam ou ficaram restritas a grupos específicos” (PAIVA, 2006, p.27).

³⁰ GOMBRICH, 2007, p.55-78. “A forma de uma representação não pode estar divorciada da sua finalidade e das exigências da sociedade na qual a linguagem visual dada tem curso” (GOMBRICH, 2007, p.78).