



Roda da Fortuna

Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo
 Electronic Journal about Antiquity and Middle Ages
 Reche Ontillera, Alberto; Souza, Guilherme Queiroz de; Vianna, Luciano José (Eds.).

Johnni Langer¹

Guerreiras na Era Viking? Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)

Women Warriors in the Viking Age? An analysis of the comic “The Shield
 Maidens” (*Northlanders* Series)

Resumo:

O artigo analisa uma história em quadrinho retratando a mulher guerreira da Era Viking. Também realizamos uma sistematização historiográfica sobre o papel da mulher neste período e um debate sobre as origens artísticas e ideológicas na formação deste imaginário, originado durante o século XIX. Como principais autores teóricos, utilizamos a obra de Carlo Ginzburg e Peter Burke, além de pesquisadores da imagem e dos estudos escandinavos.

Palavras-chave:

Era Viking; Histórias em quadrinhos; mulheres guerreiras; História e imaginário.

Abstract:

This paper analyzes a comic depicting a warrior woman of the Viking Age. We also performed a systematic historiography on the role of women in this period and a debate on the artistic and ideological origin of the imagination, originated during the nineteenth century. The main theoretical authors, used the work of Carlo Ginzburg, Peter Burke, and researchers of the image and Scandinavian studies.

Keywords:

Viking Age; comic books; warrior women; History and imaginary.

¹ Pós-Doutor em História Medieval pela USP. Professor adjunto II na Universidade Federal do Maranhão e coordenador do *NEVE, Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos*. Docente do Mestrado em História da UFMA.

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodaafortuna.com

Desde a Antiguidade, as narrativas sobre mulheres guerreiras fascinam o Ocidente. Mesclando mito e história, essas descrições sobreviveram pela Idade Média, ao descobrimento das Américas e se constitui num grande elemento do imaginário artístico contemporâneo. Nossa intenção básica neste artigo é fornecer alguns elementos analíticos para esclarecer as motivações sociais e culturais destas imagens, especialmente as que se relacionam com a Escandinávia da Era Viking (c. 793-1066 d.C.). Em um primeiro momento, realizamos alguns breves referenciais teóricos e metodológicos, passando em seguida para o estudo de caso.

1. A Nova História Cultural, as imagens e as HQs.

Apesar do estudo das imagens já ser um campo com certa quantidade de estudos no Brasil, mobilizando eventos e publicações, a grande maioria ainda incide sobre a fotografia, o cinema e as artes plásticas. A televisão, os quadrinhos, as propagandas e as imagens da cultura de massa ainda são pouco utilizadas pelos historiadores, ocupando muito mais a preferência de outros cientistas sociais. O crescente uso de fontes diferenciadas para o estudo do passado foi influenciado pelo sucesso da denominada Nova História Cultural, que após os anos 1980 ampliou consideravelmente o horizonte metodológico dos pesquisadores. Em parte, nossas pesquisas desde o final da década de 1990 são vinculadas a esse fazer historiográfico, especialmente no seu ramo conhecido como imaginário social. Aqui definimos o nosso principal parâmetro investigativo – conceituamos imaginário como todo sistema de idéias, representações e imagens, que exercem funções de identidade coletiva “ao aflorar e historicizar sentimentos profundos” (Franco Júnior, 2010: 70). Apesar de estarem inseridas na vida social, as representações imaginárias não substituem por completo ou são totalmente separadas do real e a vida material, como pensam alguns. Em nosso caso, ao estudarmos uma série de quadrinhos que estruturam um imaginário sobre o passado, inevitavelmente separamos as representações contemporâneas de um passado real e distante (a Era Viking) – estas últimas podendo ser acessíveis através das fontes da cultura material e documentais do medievo, por exemplo. Aqui também nos distanciamos dos historiadores culturais que são influenciados pelas idéias céticas do pós-modernismo, equalizando história e ficção, tratando o método historiográfico como meramente discursivo, subjetivo ou fantasioso. Se o caráter subjetivo existe em qualquer pesquisa – mesmo na presente – no seu início, na medida em que selecionamos temas, fontes e questões e nos vinculamos a referenciais acadêmicos presentes em nossa época, o seu desenvolvimento acaba assumindo um perfil objetivo e neutro pelos métodos adotados (uma narrativa histórica com corpo definido de enunciados científicos e regras que permitem

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

controlar as operações de produção de seus objetos). Mesmo as fontes não refletindo diretamente o passado, pois são espelhos deformados do real,² é uma falácia considerar que não podemos construir narrativas científicas sobre a natureza, o passado e sobre as sociedades humanas. A verdade ainda é o objetivo fundamental do historiador e as provas constituem a base da retórica historiográfica.³

As imagens, por sua vez, formam a essência do imaginário social: são expressões e revelações de modelos psicológicos e sócio-históricos, mas não sendo apenas efeitos destas matrizes materiais, pois contribuem para a sua construção e reconstrução.⁴ Nenhuma imagem é decalque do real, antes a sua interpretação, ampliação ou redução.⁵ Toda representação visual possui funções que informam sobre suas especificidades culturais: uma mesma imagem ou conjunto de imagens comporta funções de revelar conhecimento; funções simbólicas – dão acesso a significados; funções estéticas, pois produzem sensações e emoções no espectador (Pesavento, 2008: 87). A figura do bárbaro nos quadrinhos é exemplar neste sentido. Quando a obra de Robert Howard foi quadrinizada a partir dos anos 1970, o personagem Conan informava elementos tanto históricos quanto fantásticos; encarnava os simbolismos do poder barbárico, criados essencialmente no Oitocentos e denotando uma espécie de super homem dos tempos antigos; e esteticamente, ilustradores como Berni Wrigthson e Frank Frazetta criavam desenhos que exaltavam a violência masculina e a sensualidade feminina dentro dos novos

² “A idéia de que as fontes, se dignas de fé, oferecem um acesso imediato à realidade ou, pelo menos, a um aspecto da realidade, me parece igualmente rudimentar. As fontes não são nem janelas escancaradas, como acreditam os positivistas, nem muros que obstruem a visão, como pensam os cépticos: no máximo poderíamos compará-las a espelhos deformantes” (Ginzburg, 2002: 44).

³ Ginzburg, 2002: 61, 63. Para críticas teóricas e metodológicas aos pressupostos do pós-modernismo durante a “crise dos paradigmas” (ceticismo relativista, não realismo epistemológico, relativismo cultural) consultar especialmente Ginzburg 2007: 7-40, 311-338; 2002: 13-79; 2001: 85-103; Cardoso, 2005: 55-72; Eagleton, 1998: 51-71. Para um debate crítico sobre a influência do pós-modernismo nos estudos escandinavos, consultar: Langer, 2012.

⁴ “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: 136).

⁵ Franco Júnior 2010: 71-3. “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: 73). “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: 19).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

ideais sociais (muito mais emocionantes para essa época que as antigas representações do cinema e HQs dos anos 1950 e 1960).

A maior contribuição dos historiadores culturais tem sido demonstrar a relação temporal das imagens como escolhas, seleções, recortes, olhares e produtos históricos de determinados agentes.⁶ Além deste condicional mais relacionado à forma das imagens, algumas práticas culturais fazem o espectador ver mais o conteúdo destas, demonstrando que o significado de determinada mensagem pode ter várias interpretações. As reações às representações fazem com que os produtores de imagens tentem controlar as diversas “leituras” do seu artefato por um público, concedendo a ele “chave de diferentes espécies” (Burke, 2004: 229-231). Apesar dos múltiplos aspectos que os vikings tiveram no imaginário desde o século XIX, as HQs realizam recortes em algum estereótipo em particular. Temos assim, diversas interpretações por parte dos produtores dos quadrinhos – de um lado, o nórdico aventureiro e heróico (*Nordman*, de Stalner Bardet, 1996), por outro, o nórdico malvado, invasor e cruel (*Guaraci-aba*, de Rodval Matias, 1982). Um mesmo espaço físico, como a floresta amazônica, recebe uma leitura específica para fins determinados, apesar das múltiplas variedades de significados pelo imaginário ocidental desde o século XVI: enquanto as séries de contos quadrinizados de Mano enfatizaram este local como pavoroso (Boíuna e Mapinguari, da revista *Spektro*, 1980), o artista gráfico Rodval Matias realizou um épico aventureiro do período colonial (na série *Orinoco*, 1990). Positivos ou negativos, estereótipos imagéticos quase sempre são produtos de confrontos culturais externos ou internos às sociedades, criados como representações do outro (Burke, 2004: 173). Sejam os vikings ou outros povos e momentos históricos, com frequência a arte ocidental tem visualizado as culturas do passado como imagens de alteridade.

Em contrapartida, as reações dos leitores podem ser influenciadas ou mesmo manipuladas por meios textuais, como pelos textos e onomatopéias das HQs. O ato de uma cabeça ser cortada pode ser lido de maneira heróica, portanto positiva (os francos carolíngios de *Rolando*, de Amaya, Moon e Gabriel Bá, 1999, em várias cenas cortam as cabeças de muçulmanos durante batalhas), ou então, fazer parte de um contexto malévolo (o protagonista, um cavaleiro cruzado, é decepado por mercenários europeus em *Dios lo quiere*, de Alfonso Font, 1985), originando uma reação contrária no leitor. Muitas vezes, as imagens são interpretadas socialmente por meio de legendas (Gombrich, 2007: 59), e no caso das HQs, a relação entre escrita e imagem é fundamental.

⁶ Paiva, 2006: 20. “Pretende reconstruir as regras ou convenções, conscientes ou inconscientes, que reagem a percepções e a interpretação de imagens numa determinada cultura” (Burke, 2004: 227).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodaafortuna.com

As imagens são testemunhas dos estereótipos, mas também das sucessivas mudanças e transformações que as comunidades, grupos e os indivíduos fazem do mundo social e da imaginação (Burke, 2004: 232). Para alguns pesquisadores, essa transformação ou conservação constitui a base fundamental do campo de estudos das imagens. Permanências ou continuidades, rupturas ou descontinuidades constituem problemas essenciais nas fontes visuais:⁷ porque o estereótipo dos vikings utilizando elmos com chifres persiste no imaginário do Oitocentos até hoje? Quais as motivações do deus Thor ser a divindade nórdica mais popular na cultura de massa? 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? Esses exemplos servem como parâmetro para demonstrar a extrema polissemia que as fontes visuais encontram em cada época, muito além das apropriações estéticas. Neste sentido, podemos perceber como a *schematta* (esquemas mentais) presente em cada período, em cada cultura, adaptou e acrescentou características específicas para cada estereótipo, em vez de apenas repeti-lo, tornando-o reconhecível e crível.⁸

Em específico para nosso objeto, podemos pensar a questão imagética para os quadrinhos, em especial para os que se enquadram no que denominamos de “realistas” e que abordam reconstituições históricas, biografias, batalhas e tramas épicas. Apesar das HQs utilizarem conjuntamente códigos lingüísticos e icônicos, inseparáveis de qualquer análise, nossos estudos apontam para uma predominância visual na propagação de estereótipos (Langer, 2002: 7-9). O parâmetro mais importante para entendermos esse sucesso no imaginário, aplicável a qualquer outro elemento histórico presente nas HQs, é o “efeito do real” – situações de coerência e clareza que são tomadas pelos leitores como tendo realmente ocorrido no passado. Tal como no cinema.⁹ Aliás, muitos dos estereótipos e imagens canônicas presentes nos quadrinhos não provém de pesquisas historiográficas, da academia ou dos historiadores, mas sim, diretamente de uma tradição cinematográfica, especialmente norte-americana. Em se tratando de nosso tema, não há como desvincularmos ambas as tradições imagéticas. Um bom

⁷ “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: 27).

⁸ Gombrich, 2007: 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: 78).

⁹ “A identificação entre ficção e realidade aumenta na medida em que os contextos enfocados se referem a um tempo mais recuado e menos conhecido do público – como parece ocorrer com filmes sobre a Idade Média” (Macedo, 2009: 25).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

caso é o primeiro volume de *Thorgal* (série de Rosinski e Van Hamme, 1980), onde o herói acorrentado para morrer na subida da maré, inevitavelmente é uma influência cênica do filme *Vikings, os conquistadores* (1958, de Richard Fleischer), que por sua vez retoma um tema das sagas islandesas. Em outras situações, uma produção fílmica pode ter sido diretamente adaptada às HQs, como em *Desbravadores: uma saga americana* (de Laeta Kalogridis e Christopher Shy, 2006).

Mas também existem algumas diferenças. No cinema, a referência ao real é mais direta, aparentemente sem mediações. Mesmo o espectador acreditando que o que ele vê não seja o próprio real, mas o que existiu no real – o som e a sequência dinâmica de quadros fazem com que os filmes tenham maior “juízo de existência”¹⁰ que os quadrinhos. Neste sentido, a autoria e a estática de imagens aproximam mais as HQs da literatura.¹¹ Por outro lado, a comunhão destas três estruturas artísticas para obras históricas ocorre quando o tema atrela-se ao emocional. Isto é, graças o efeito do real, o espectador ou leitor tem a ilusão de vivenciar o período retratado como se fosse seu presente. Todas estas artes manipulam tanto o conteúdo quanto os sentimentos, afinal são travestidas de puro entretenimento (Rossini 2006: 118). Esse “agitar do espírito” provocado pelas imagens, que fascinam, sensibilizam e concedem respostas para uma época e para determinadas sociedades (Gruzinski 2006: 18), deve ser sempre o principal mote investigativo do historiador da cultura.

2. O quadrinho “Irmãs de escudo”

A série de histórias em quadrinhos *Northlanders* (no Brasil publicada com o título *Vikings* pelo selo Vertigo) foi criada originalmente em 2007, com texto de Brian Wood e ilustrações de vários desenhistas. Em termos genéricos, a coleção é ambientada na Europa Setentrional durante a Era Viking, envolvendo conflitos individuais e coletivos entre anglo-saxões e diversas etnias escandinavas. A caracterização geral do aspecto histórico (datas, cidades, batalhas, etc.) e da estrutura material (cotidiano, vestuário, equipamentos, entre outros) é bem reconstituída, mas com variações em qualidade estética

¹⁰ Rossini, 2006: 117. “Mas isso não significa que nas histórias em quadrinhos os desenhos seja completamente estáticos [...] É o leitor que lhe dá movimento e continuidade em sua imaginação” (Manoel da Silva, 2002: 46).

¹¹ Neste caso, sem levarmos em conta os padrões técnicos da possibilidade do espectador utilizar vídeo-cassete ou DVD, controlando as cenas, a estática e qualquer momento da produção fílmica, assim como o leitor de HQs pode voltar à leitura de cenas e situações específicas da narrativa.

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

dependendo do desenhista. O escritor Brian Wood foi influenciado diretamente pela leitura de diversas sagas islandesas, crônicas medievais e fontes mitológicas, além de conhecer também estudos modernos sobre a história nórdica.

Quanto à história *Irmãs de escudo*, é um conto quadrinístico, com narrativa e personagens independentes dentro da série *Northlanders*. O desenho de Danijel Zezelj utiliza fartamente o contraste entre tons escuros, tendendo ao caricato, mas as linhas gerais são de um tom realista, com um resultado muito inferior ao melhor ilustrador da série, Leandro Fernandez. Basicamente, *Irmãs de escudo* narra a estória de um grupo de três mulheres, sobreviventes de um ataque saxão em uma vila dinamarquesa ao norte do estuário Humber na Mércia, Inglaterra, durante a segunda metade do século IX. Fugindo da perseguição, as mulheres buscam abrigo em uma antiga ruína fortificada dos romanos, erguida em uma ilha no mar do Norte. Neste local, elas iniciam a defesa contra dezenas de guerreiros saxões. Após conseguirem sobreviver a diversos ataques, elas fogem pelo mar e se reencontram sete anos depois, em uma cidade dinamarquesa. Podemos perceber claramente que tanto o roteirista quanto o ilustrador foram influenciados por duas representações relacionadas, o estereótipo da mulher viking criado durante o Oitocentos e o imaginário contemporâneo da mulher-guerreira. Realizaremos as reflexões destes dois modelos separadamente, buscando também debater a narrativa com os estudos escandinavísticos.

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

Figura 1



Figura 2



Figuras 1 e 2: ilustrações de Danijel Zezelj, da narrativa *Irmãs de escudo*. Fonte: Wood, 2010: 93, 110. No início da narrativa, as três mulheres portavam longos vestidos, típicos da Era Viking. Mas logo após a chegada na fortaleza, em algumas cenas adotam um visual mais sensual (como na figura 1), onde por meio de um corte lateral do vestido as pernas ficam à mostra, além da adoção de uma cota de malha, num resultado semelhante à estética das valquírias das pinturas do século XIX. Todas as mulheres da estória são esguias, jovens e bonitas, seguindo o modelo da guerreira no imaginário pós-Tolkien. Na figura 2 percebemos as personagens descansando em posição e atitude tipicamente masculina (para os parâmetros atuais).

No quadrinho, as três mulheres não possuem nenhuma espécie de treinamento prévio com relação à arte da guerra. No momento de sua fuga da vila incendiada, ambas carregam equipamentos bélicos, como espadas e lanças. Um batedor é o primeiro a avistá-las, a cerca de dez metros de distância, sendo morto por uma lança disparada por uma das mulheres, de nome Thyra. Essa primeira situação é inverossímil – o guerreiro saxão morto, portando espada e escudo, dificilmente seria atingido mortalmente por uma pessoa inexperiente. Segundo a narrativa, as dinamarquesas conseguem a habilidade no uso das armas após estraçalharem o corpo deste batedor morto (Wood, 2010: 84). Após a chegada às ruínas romanas, elas conseguem rechaçar vários ataques de cerca de cinquenta saxões, utilizando-se basicamente de pedras, lanças, espadas, escudos e arremessos de machados de mão. Novamente, a situação é totalmente fantasiosa: sem a experiência e o treinamento de vários anos, dificilmente este grupo poderia fazer frente a guerreiros muito mais

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

numerosos, hábeis e fortes na técnica do combate corporal, típico da Alta Idade Média.

A participação das mulheres em batalhas durante o medievo é um fato bem documentado pelas pesquisas. As questões que permanecem são o contexto destas presenças e seu significado social. Com um referencial mais baseado em papéis sexuais, a pesquisadora Megan McLaughlin considera que as guerreiras tiveram uma atividade muito maior durante a Alta Idade Média. Com a posterior profissionalização do especialista na guerra e do mercenário (além da crescente rigidez das normatizações sexuais pela Igreja e separação entre esfera pública e privada), este espaço foi sensivelmente reduzido até o medievo tardio (McLaughlin, 1990: 194-205). O problema deste enfoque é que a principal fonte que a autora utiliza é a obra de Saxo Grammaticus, que como veremos mais adiante, é questionável enquanto referencial historiográfico, mas também, não ocorre uma distinção mais específica neste estudo entre literatura, referenciais míticos e evidências da cultura material. Em outro trabalho, muito mais documentado e preocupado com as filtragens ideológicas das fontes, percebe-se que apesar de existirem referências sólidas sobre a participação feminina em batalhas, geralmente elas receberam referenciais advindos da mitologia clássica, especialmente as amazonas.¹² O pesquisador James Blythe separa dois tipos de guerreiras nos relatos medievais – as mais próximas do mito, que realizam combates corporais nas guerras; e outra, as que andam a cavalo, portando armaduras e armas, mas combatendo muito pouco (a exemplo de Leonora da Aquitânia e suas damas durante as cruzadas).¹³ Aqui percebemos que a posição social da mulher, liderando ou

¹² As guerreiras que mais se aproximam do modelo e da descrição das amazonas clássicas são as mulheres da cultura nômade dos Sármatas: seu estatuto social era elevado, cavalgavam e guerreavam utilizando arcos em campanhas junto a seus maridos (Moshkova, 1995: 85). Mas as descrições da literatura clássica sobre as amazonas refletem muito mais os referenciais de alteridade sobre o feminino na Grécia – elas são mulheres e bárbaras (Lissarrague, 1993: 265).

¹³ A participação feminina em combates durante as Cruzadas é bem conhecida, especialmente em situações de defesa de fortificações. Em ilustrações de 1285 (incluídas na *História Universal*), três mulheres aparecem defendendo São João de Acre utilizando arcos, flechas e balestras; em outra imagem (na mesma fonte), um grupo de mulheres auxilia um bando de cavaleiros a atacarem uma torre (mas ao contrário destes, utilizam pedras e picaretas). Percebemos que as primeiras figuras femininas utilizam coques e cabelos amarrados, enquanto o segundo grupo usa longos vestidos e cabelos compridos e soltos. Talvez seja um indicativo social: as mulheres do primeiro caso são da aristocracia (tiveram condições para treinamento nas armas de tiro), enquanto o segundo pode ser de populares (sem treinamento, utilizando objetos mais rústicos). Em outra ilustração (também na mesma fonte), uma mulher vestida com cota de malha consegue desmontar um cavaleiro inimigo (para referência visual e bibliográfica das imagens, consultar - Pernoud, 1993: ilustrações 20 a 22. Pesquisas arqueológicas nas ruínas de Cesaréia indicaram a presença de um esqueleto feminino portando cota de malha (Ingstrand, 2009).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

substituindo os maridos e filhos em batalhas, é fundamental para a eficácia de seu comando (Blythe, 2001: 245-251).¹⁴

Figura 3



Figura 4



Figuras 3 e 4: cenas do quadrinho *Irmãs de Escudo* (Wood, 2010: 96, 108). A figura 3 representa o momento em que uma personagem se defende e mata um oponente saxão. A sua guarda baixa com uma espada é uma situação inverossímil – as pesquisas de reconstituição demonstram que o padrão de defesa nórdica era a guarda com uma mão segurando um escudo e outra uma espada (a espada podia estar acima da cabeça, ao lado do corpo ou posicionada ao lado da cintura apontada para frente – e nunca segura por duas mãos, pois o cabo era curto e adaptado para apenas um membro, Short, 2009: 129). Na realidade, o ilustrador baseou seu desenho muito mais na técnica de espada dos samurais (muito popularizada em filmes e quadrinhos), onde com frequência o corte do oponente era realizado de baixo para cima, ao contrário do nórdico, onde o principal golpe cortante era efetuado de cima para baixo, além das técnicas de estocada com a ponta da espada. E obviamente, o oponente saxão, além de contar com mais experiência e habilidade que a

¹⁴ Uma exceção muito famosa é com Joana D’Arc, de origem camponesa. Mas temos que perceber que apesar dela utilizar armadura completa e uma espada (praticamente não utilizada), seu desempenho no teatro de guerra foi mais de liderar o exército francês, portando um estandarte com a inscrição “Jesus Maria” (Fraisie, 1997: 531).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

personagem, utiliza escudo e espada, levando vantagem em um confronto direto. A segunda cena (figura 4) é ainda mais fantasiosa: a mulher consegue atingir a cabeça de um guerreiro saxão, utilizando um machado de mão. Essa técnica de batalha exige muita experiência e habilidade, cujo arremesso certo é algo quase impossível de se conseguir sem tempo de prática. Na realidade, o machado (em todas as suas variações e tamanhos) era utilizado mais para combates diretos, preferindo-se as projeções de dardos (lanças de arremesso) (Short, 2009: 71-86; 87-96).

Em relação à guerreiras na Escandinávia da Era Viking, a maior parte dos acadêmicos é cética quanto a sua existência (Sawyer & Sawyer, 2006: 188). Em vestígios de sepulturas onde um corpo feminino foi encontrado junto a armas (um na Noruega e dois na Dinamarca), os pesquisadores acreditam mais num indicativo de riqueza e prestígio social do que uma evidência de mulheres lutadoras (Christiansen, 2006: 21).¹⁵ Nos registros escritos, temos basicamente dois tipos de fontes, a crônica com conteúdo semi-histórico, como a *Gesta Danorum* de Saxo, e as fontes mitológicas e folclóricas (*Eddas* e sagas lendárias). Na obra de Saxo Grammaticus (*História dos Danes*, escrita em latim em 1200) numerosas guerreiras são descritas, como Sela, Lathgertha, Hetha, Visna, entre outras. Além de serem piratas, elas participam diretamente de batalhas, como a de Brávellir. Algumas pesquisadoras acreditam que, apesar de possuir referenciais lendários, pelo menos dois casos citados por Saxo, podem remeter a personagens históricos e reais, como Lathgertha e Rusila – esta última, supostamente a mesma Inghen a vermelha, citada em fontes irlandesas (Mclaughin, 1990: 197). Com um referencial mais radical, a historiadora britânica Judith Jesch considera que todas as narrativas de Saxo não passam de fantasia misógina clerical. Assim como as amazonas clássicas, as mulheres do cronista dinamarquês foram vencidas por homens, representando diretamente a ideologia clerical sobre o papel feminino e simbolizando o caos pagão que

¹⁵ Alguns exemplos de vestígios funerários: Roskilde, Dinamarca, séc. IX (esqueleto de mulher de cerca de 40 anos junto a uma faca de ferro, uma caixa de agulhas e uma lança); ilha estoniana de Saaremaa, séc. XI-XII (várias sepulturas de mulheres ricas, algumas com machado e outras com lanças e dardos); Kalvola e Tyrvântö, Finlândia, séc. XI-XII (corpos de mulheres ricamente adornadas com espadas e uma com machado). Não se pode necessariamente associar sepulturas de mulheres com armas como indicativo destas terem sido guerreiras, visto que pode ter outras conotações, como símbolo de alto poder social ou indicativo de ser uma pessoa livre em oposição à escravatura, ou ainda, algum tipo de trabalho. Ainda não sabemos exatamente o contexto sócio-sexual e de gênero associados a essas descobertas, mas é muito perigoso o uso de categorias contemporâneas para determinação de sexo na arqueologia (Lauritsen & Hansen, 2003). Desconhecemos se existe algum indicativo osteológico de morte por objeto bélico, como nos casos estudados pela arqueóloga Jeannine Davis-Kimball nos túmulos de mulheres sármatas da Rússia (morte por ponta de flecha e ainda, indícios do uso de cavalos desde cedo, além do armamento nos túmulos, Davis-Kimball, 1997), o que tenderia a uma interpretação positiva de atividade militar em mulheres nórdicas.

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodaafortuna.com

existia na região antes da Igreja (Jochens, 2003: 176-180). A pesquisadora Jenny Jochens, do mesmo modo, considera essas narrativas como produto da fantasia masculina, criadas para entretenimento e diversão durante o longo inverno (Christiansen, 2006: 21),¹⁶ sendo as próprias sagas produtos de homens educados e de alto nível social (Magnúsdóttir, 2011: 41).

As mulheres guerreiras estão ausentes na maioria das sagas islandesas, especialmente as de família e as contemporâneas – consideradas as mais críveis em termos históricos (Langer, 2009b: 3). Com exceção de alguns casos de conflitos armados ou situação de defesa (como Freydís Eiríksdóttir lutando contra outras colonas ou espantando indígenas nas sagas do Atlântico Norte), não há descrições de personagens femininos em batalhas campais, cercos, duelos e vinganças. Já nas sagas lendárias (*fornaldarsögur*), retomando o modelo mítico das valquírias,¹⁷ elas abundam em descrições. A mais famosa é a de Hervör, citada na *Hervarar saga ok Heiðreks* (séc. XIII) (e também o nome de uma valquíria). Grande parte dos estudos sobre esta personagem tende a percebê-la enquanto fantasia literária, servindo de auxílio para tensões nos modelos sócio-sexuais e de gênero. A exemplo de muitas valquírias, após assumir temporariamente o papel de homem (agindo como mercenária, pirata, bandoleira, utilizando vestimentas e nome masculino), Hervör casa, tem filhos e se converte em uma mulher “normal”, ou seja, após a transgressão social o feminino volta a ser domesticado (Norrman, 2000: 375-384; Bennett, 2009: 79-80).

Caso realmente tenha ocorrido alguma situação que permitiu a existência de uma guerreira no mundo nórdico – neste caso, uma mulher utilizando equipamentos bélicos ofensivos e defensivos típicos do mundo masculino e em situação de batalha – deve ter sido totalmente circunstancial e não um fato corriqueiro.¹⁸ Assim como no mundo celta e no medievo central, a

¹⁶ Outros pesquisadores também percebem um fato quase idêntico tratando do mundo grego: “amazonas e ménades são mais geralmente representadas nos vasos de beber que circulam nos banquetes dos homens, e estes modelos imaginários não são reservados às mulheres, bem pelo contrário” (Lissarrague, 1993: 268).

¹⁷ Originalmente as valquírias eram demônios da morte, que progressivamente receberam conotações mais humanas e relacionadas ao deus Odin nos poemas heróicos e no folclore popular e posteriormente, foram celebradas romanticamente pela arte ocidental pós-renascentista (Langer, 2009c: 59-78; Bennett, 2009: 92-99; Simek, 1993: 349).

¹⁸ Outra personagem feminina envolvida com belicismo, porém com caráter mais realista que o quadrinho *Irmãs de escudo*, é a filha de um caçador, de nome Enna, treinada pelo pai na arte do arco e flecha e vivendo de forma isolada em uma montanha das ilhas Órcades (Brian Wood e Davide Gianfelice, Vikings: o retorno de Svein, capítulo 1 a 8, *Vertigo* 1-8, SP: Panini, 2009).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

possibilidade de atuação de uma mulher no mundo da guerra foi originada de uma situação específica onde em uma família (geralmente de categoria social elevada, alta aristocracia e nobreza), o pai ou seu filho estava ausente ou não existia (Blythe, 2001: 245) ou ainda em situações de crise (Ingstrand, 2009). Seja com Boudica e Cartimandua (rainhas ocupando a função do marido morto e em momento de vingança), senhoras liderando cavaleiros na Europa feudal ou as figuras de Hervör e Thornbjorg¹⁹ nas sagas lendárias (as únicas filhas de uma linhagem, ambas adotaram nomes masculinos), a guerreira parece assumir uma posição de substituição pela ausência de algum homem. Nas leis irlandesas, na falta de herdeiros, a mulher recebia direito circunstancial a propriedades e posições político-militares (Thompson, 1996: 70). E a adoção de funções masculinas por parte de Hervör e Thornbjorg pode também ser reflexos de leis e motivos sociais da Islândia alto medieval (Tulinus, 2007: 454).

3. A criação do mito da mulher viking

Nas duas capas do quadrinho *Irmãs de Escudo*, de autoria do ilustrador Massimo Carnevale, percebe-se nitidamente a ideologia central da obra. Na primeira imagem, no interior de uma casa, uma mulher prosterna-se no chão, ao lado de duas tinas com água, limpando o sangue de um escudo e tendo uma figura masculina com elmo e espada ao fundo. Trata-se de uma típica situação doméstica nórdica, onde a mulher ocupa o lugar central, realizando atividades da vida cotidiana e chorando passivamente a morte de algum ente familiar, impotente perante os dramas bélicos. Na segunda capa, ao contrário, surge a figura de três mulheres armadas com espadas, com a personagem de primeiro plano gritando e golpeando mortalmente algum oponente. Ao fundo, a presença de um porco denuncia que se trata de um cenário de fazenda ou o lado externo de alguma habitação. Acompanhando o desenvolvimento da estória, Carnevale apresenta a modificação do destino das três personagens – antes passivas e submissas no mundo doméstico-feminino, passando após a perseguição dos saxões a serem mulheres poderosas, que através do uso vitorioso de equipamentos marciais, saem da esfera privada e se tornam atuantes no universo tipicamente masculino. Aqui se percebe a influência direta de um imaginário popularizado durante o século XIX e que se tornou

¹⁹ Thornbjorg é uma personagem que surge na saga lendária *Hrólf's saga Gautrekssonar*. Assim como Hervor, ela foi treinada nas artes da guerra, adotou nome e vestes masculinas, seguiu um bando de guerreiros e declarou a si própria rei (Bergen, 2006: 40).

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

marcante na arte ocidental – a mulher viking²⁰ como livre, forte, orgulhosa, independente, poderosa, guerreira.

Figura 5



Figura 6



Figura 5 e 6: ilustrações de Massimo Carnevale, capas da narrativa *The Shield Maidens*. Fonte: Wood, 2010: 75, 98. O equipamento representado na figura 5 é correto, com elmo, escudo e espada dentro dos padrões da Era Viking. Mas na figura 6, a espada assemelha-se muito mais às espadas montantes escocesas do que as escandinavas da Era Viking, pelo fato de apresentar um cabo muito grande, empregando-se duas mãos para o seu uso (sobre a diferença entre essas armas, consultar McNab, 2010: 44-83).

²⁰ Analisando esta terminologia popular, a historiadora Judith Jesch conclui que o termo é logicamente inadequado, visto que o termo viking se aplica nas fontes primárias exclusivamente a atividades masculinas, sendo praticamente nula a participação feminina na guerra, assassinatos, rapina e roubo (Jesch, 2003: 1).

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

Em parte esse imaginário foi originado pela confusão entre as narrativas das valquírias e a mulher escandinava real que viveu na Era Viking (Boyer, 1986: 118). Num período onde as óperas wagnerianas fizeram um estrondoso sucesso (a partir de 1870), popularizando as figuras de virgens portando escudos (as *skjaldrmar*),²¹ mesclando os imponentes cenários com cantoras também impressionantes (pela voz e tipo físico), certamente a personagem Brunhilde colaborou para formar objetivamente este imaginário – uma mulher que desafia diretamente o mais importante dos deuses, Odín, intrépida e transgressora.²² Escritores, pintores, intelectuais e acadêmicos acabam fascinados por este padrão de comportamento, fundindo a fantasia (a mulher guerreira da literatura e mitologia escandinava) com a realidade (a sociedade da Era Viking) (Boyer, 1986: 120).²³ Em outra perspectiva, os artistas germânicos e escandinavos buscavam referenciais que consolidassem as novas sociedades, tornando as mulheres das sagas o protótipo mítico e idealizado das próprias nações. Assim, dezenas de pinturas de valquírias surgem entre 1850 a 1900 (com destaque para o alemão Ferdinand Leeke e o norueguês Peter Nicolai Arbo²⁴). Figuras belicosas lendárias, mas com caráter mais realista que as valquírias, como Blenda²⁵ e Hervör,²⁶ também se tornam atrativas para o

²¹ O termo é comumente empregado como sinônimo para valquírias na literatura nórdica medieval (e também é o título original de *Irmãs de escudo*, no inglês: *The Shield Maidens*). Apesar das mulheres desta narrativa quadrinística renegarem o papel de fiandeiras (vista como prática de confinamento do poder masculino), no poema mítico *Darradarljód* 157, as valquírias tecem o destino em um tear com entranhas humanas, repetindo o refrão *vefr darradar* (teia da guerra). A tecelagem e fiação além de possuírem alto prestígio social (Jochens, 1998: 136-140), estão conectadas com a prática mágica do seiðr, importante espaço de poder feminino durante o medievo (Langer, 2010: 196). As próprias mulheres-guerreiras da literatura nórdica, como Thornbjorg, Hervör e Brunhilde, são apresentadas como extremamente hábeis nas artes femininas, como a tecelagem e a tapeçaria (Bergen, 2006: 84-85).

²² Para uma detalhada análise de Brunhild como arquétipo da amazona germânica na literatura medieval, consultar: Bergen, 2006: 5-39.

²³ Isso é bem perceptível em um dos primeiros filmes norte-americanos sobre os escandinavos alto-medievais, *The Viking* (1928), dirigido por William Neill, e tratando da colonização nórdica do Novo Mundo. Nele, a personagem Helga veste-se dentro dos padrões wagnerianos: com cota de malhas, capacete com asas e portando armamentos.

²⁴ *Walkyrie*, Peter Nicolai Arbo, 1869; *Walkyrie*, Ferdinand Von Leeke, 1870.

²⁵ Blenda é uma personagem folclórico-lendária da Noruega. Durante os tempos pré-vikings, um povoado da região de Vårend foi atacado por piratas dinamarqueses, que mataram os homens e as mulheres e crianças fugiram para uma montanha próxima. Após enganarem e embebedarem os dinamarqueses, as mulheres lideradas por Blenda, matam todos os

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

espírito romântico. Em um cartão postal de 1905, o pintor Andreas Bloch representou uma mulher com escudo e machado protegendo a constituição norueguesa. Assim, a figura da donzela belicosa nórdica se torna uma fantasia de natureza cultural, nacional e sexual, modelo para os ficcionistas modernos (Tolmie, 2006: 148).

Figura 7



Figura 7: *Hervors dod* (A morte de Hervör), de Peter Nicolai Arbo, 1880. Fonte: <<http://www.douban.com/photos/album/52872878>> Acesso em 15 de março de 2012. Inspirada na literatura medieval, a pintura representa a morte da rainha *Hervör* (neta da homônima *Hervör*, filha de Bjarmarr – esta, a pirata que casou e adotou uma vida doméstica tradicional) pelos Hunos. Arbo talvez tenha escolhido a segunda guerreira da *Hervarar saga* pelo fato de não ter abandonado a vida guerreira e também pela importância da cena – a morte trágica é um dos momentos predominantes do imaginário romântico. Arbo também realizou outras pinturas de *Hervör*: uma versão diferente para a cena de morte, diferenciando-se da figura 7 por seu corpo estar acima de um cavalo morto e segurando uma espada; e outra liderando seu exército, montada em um corcel branco.

guerreiros enquanto dormiam. A primeira edição da narrativa foi publicada em 1672, recebendo também uma versão poética romântica em 1813 por Erik Stagnelius. Conforme: *Projekt Runeberg*, 2012: <<http://runeberg.org/sqvinnor/0051.html>>; <<http://runeberg.org/nfbc/0442.html>> Acesso em 20 de março de 2012. Duas pinturas de *Blenda* tornaram-se icônicas durante o século XIX: a de Johan August Malmström (1860) e a de Hugo Hamilton (1830).

²⁶ *Hervör* é o nome de duas personagens femininas da *Hervarar saga ok Heiðreks*, uma saga lendária composta em torno do ano 1250 e conservada em grande número de manuscritos, sendo as mais importantes a versão R (*GsK 2845 ato*, concluída em torno do século XIV). O motivo central da saga é a espada *Tyrfingr*, um vínculo entre as distintas gerações e símbolo do destino da cultura germânica antiga. Alguns pesquisadores sugerem que a rainha sueca *Ingigerðr* patrocinou a composição original da narrativa durante o início do século XII (Campo, 2003: vii-xii). Outros afirmam que a autoria da composição dos poemas é diferente da saga, sendo mais antiga (Tulinus, 2007: 453). Para um excelente estudo de caso da recepção da *Hervarar saga* e suas ressignificações durante o século XIX, consultar: Miranda, 2012.

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

Figura 8



Figura 8: *Red Sonja* (Sonja, a ruiva), de Boris Valejo, 1982. Fonte: <<http://vallejo.ural.net/1982>> Acesso em 15 de março de 2012. A mais representativa imagem da mulher guerreira contemporânea, inspirada no modelo escandinavo. Apesar de ser uma personagem criada originalmente por Robert Howard, ela recebeu importantes modificações de Roy Thomas e [Barry Windsor-Smith](#) durante os anos 1970 – de um cenário da Europa do Leste durante o século XVI, utilizando armas de fogo, ela é transferida para os tempos antigo-medievais, lutando somente com armas brancas e com pouca roupa. É o triunfo da imagem sensual-erótica da mulher belicosa.

Com o advento do século XX, as manifestações artísticas trataram de adaptar essa imagem, mas dando continuidade a sua essência. O escritor britânico John Tolkien na obra *O senhor dos Anéis* (1955) cria a personagem Éowyn, inspirada diretamente no modelo valquiriano. Mas é com a obra do norte-americano Robert Howard que esse modelo icônico vai ser ainda mais popularizado. Várias personagens belicosas, em um mundo fantástico antigo-medieval, ao estilo capa e espada, proliferaram em sua obra, como Valéria e Sonja. Ilustradores das décadas de 1960 a 1980 ganham muito sucesso com suas versões destas personagens, especialmente Frank Frazetta e Boris Valejo, criando o modelo definitivo da guerreira inspirada no mundo nórdico – uma mulher audaciosa, bela, sensual e curvilínea, mas extremamente hábil na arte da guerra.²⁷ Mais recentemente, o cinema e a televisão concederam enorme

²⁷ Esse modelo com fortes conotações sexuais e destinado essencialmente a um público adolescente masculino, já aparece semi-consolidado no cinema, com a produção *The Saga of*

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

espaço a este imaginário, como nas produções *Guerreiros de fogo* (1985), *Xena, a princesa guerreira* (1995), e *Lenya, a guerreira* (2001)²⁸ Com o avanço de novas mídias, como os jogos de RPG e a internet, é difícil separar no imaginário contemporâneo a fantasia da história, quando se trata de definir a mulher da Era Viking: “linda e guerreira”, nas palavras de uma internauta.²⁹

Deixando de lado essas idealizações de força, independência e belicosidade, os novos estudos escandinavísticos apresentam outra faceta sobre a mulher escandinava da Era Viking. A figura das mulheres poderosas e as donzelas dos escudos das sagas são interpretadas como equivalentes dos heróis poéticos, produtos de fantasias coletivas e reveladoras das tensões sociais. Num mundo patriarcal, heróico e guerreiro o papel feminino básico era semi-servil e de submissão.³⁰ A imagem da mulher independente da literatura foi gerada pela alta aristocracia, onde existiram alguns poucos exemplos de pessoas com grande poder familiar e político (a exemplo de rainhas germânicas e escandinavas) (Christiansen, 2006: 17).

the Viking Women and their Voyage to the Waters of the great sea serpente (1957), dirigido por um dos grandes nomes do cinema “B”, Roger Corman. Nele, as personagens são sedutoras, sensuais, apresentam micro-vestidos e são extremamente hábeis nas lutas e combates contra homens, além de audaciosas e intrépidas. Para uma excelente análise sobre as influências sócio-sexuais dos anos 1950 na produção deste e outros filmes da temática (mas que não apresenta nenhum tipo de discussão bibliográfica sobre a mulher escandinava ou de suas representações na literatura medieval): Finkie e Shichtman, 2011: 150-164. Mais recentemente, a figura da mulher guerreira retornou com o filme *Outlander* (Predador vs guerreiro, direção de Howard McCain, 2008), apresentando a personagem Freyja (interpretada pela atriz Sophia Myles), que conserva parte da vida doméstica, mas também se dedica a treinamentos de batalha (com um vestuário que mais se aproxima de outras idealizações cinematográficas, como a personagem Guinevere do *Rei Arthur*, 2004, do que da Era Viking). Para maiores análises sobre esse filme, consultar Almeida, 2011: 25-40.

²⁸ Nesta produção cinematográfica alemã, dirigida por Michael Rowitz (2001), percebemos um enredo semelhante à narrativa de *Irmãs de Escudo*. Num povoado da Alemanha Alto Medieval, uma camponesa sobrevive ao massacre de toda a sua família e em um escasso período, torna-se uma habilidosa espadachim e intrépida lutadora.

²⁹ Informação de usuária da internet, obtida no *Facebook* em 2011 pelo autor. A descrição de Hervör já combinava estes elementos (beleza e belicosidade, *Hervarar saga ok Heiðreks 4*), e as sagas islandesas demonstravam intensa prática do prazer pelo olhar (Jochens, 1998: 68), mas lembramos que o referencial de estética e beleza feminina do século XIII devia ser diferente do atual.

³⁰ “In Viking Age society – as in later times – women were subordinated to men [...] their possibilities of attaining power were thus minimal, as were the opportunities for them to independently control large economic properties (...) It is thus clear that women neither had the formal rights nor the social and economic position to take action in the field of politics” (Magnúsdóttir, 2011: 41).

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

Na sociedade islandesa, a maior parte das mulheres eram confinadas nas fazendas, onde tinha grande autoridade, mas eram excluídas da vida pública (Sawyer, 2006: 189-195). Nas leis islandesas, romanas e germânicas do alto medievo a mulher não tinha capacidade jurídica para cuidar de seus interesses, sendo que somente as solteiras e viúvas podiam tomar recursos próprios para solucionar pequenos problemas (Rouche, 2009: 463-469).

Figura 9



Figura 9: Fotografia do filme *The Saga of the Viking Women*, 1957. Fonte: <<http://iversonmovieranch.blogspot.com.br>> Acesso em 23 de março de 2012. Seguindo uma influência estética dos filmes de baixo orçamento dos anos 1950, especialmente os que retratavam épicos fantásticos e filmes de amazonas, esta produção dirigida por Roger Corman denota um típico referencial sensual e erótico das antigas guerreiras nórdicas, especialmente aprazível para o público adolescente-masculino desta época. Evidentemente, o vestuário não é condizente com a cultura material da Era Viking.

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

Figura 10

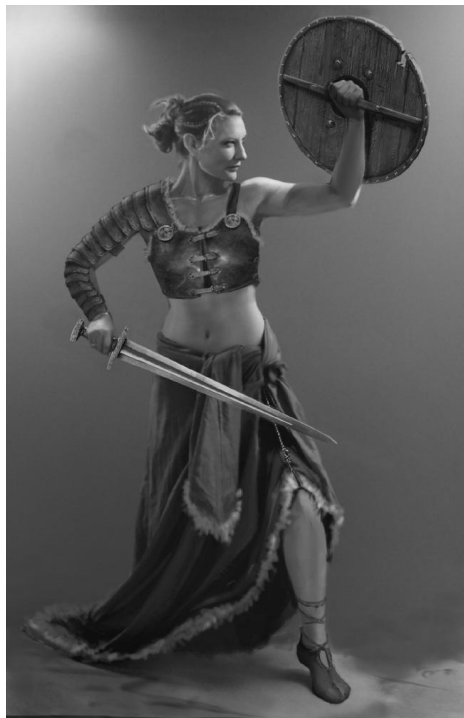


Figura 10: Reprodução do equipamento e vestuário da personagem Freya do filme *Outlander*, 2008. Fonte: <http://outlander.solsector.net/CONCEPT%20ART_files/Concept/Freya.jpg> Acesso em 17 de março de 2012. Esta produção mistura um dos equipamentos mais conhecidos entre os gladiadores e gladiadoras romanas (as placas de braço do estilo Trácio), inexistente na Escandinávia, com uma espada semelhante à nórdica. A exposição da perna e parte da barriga – com óbvio caráter de sensualidade e desconhecida no mundo nórdico feminino – foi inspirada na personagem Guinevere, do filme *Rei Arthur*, 2004, que por sua vez, modificou o tradicional padrão de comportamento e vestimentas da personagem medieval para incorporar os elementos imaginários da mulher guerreira.

Desta maneira, um dos únicos espaços de relativo poder feminino seria a esfera da religiosidade pagã e da performance oral relacionada ao privado, perdida com a cristianização (Borovsky, 1999: 6-32). Para outras acadêmicas, esse papel de transmissão cultural do conhecimento, de alto prestígio social, foi modificado mas não deixado de lado com a nova religiosidade (Jochens, 2005: 217-232). Mudanças significativas na esfera da família, casamento e papéis sexuais determinaram novos espaços sociais para a mulher na transição do paganismo para o cristianismo, mas a submissão feminina permaneceu (Jochens, 1998: 161-170). A mulher nórdica real era “fraca”, enquanto a mulher “poderosa” foi uma ficção medieval (Clover, 1986: 147).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodaafortuna.com

Como conclusão, podemos perceber um último aspecto no quadrinho *Irmãs de escudo*: a influência do feminismo moderno. Logo após se refugiarem na fortaleza romana, as três personagens dialogam sobre a situação de estarem afastadas da sua condição doméstica de fiarem:

“Então, como é a sensação? (Thyra) Sensação do quê? (Lif) De não fiar lã (Thyra). Hah hah! É boa não é? (Grettr) Me sinto ótima! E assim... assim é a sensação de liberdade (Thyra)” (Wood, 2011: 43) “Se sobrevivermos ao dia de hoje, eu juro que jamais precisarão novamente da ajuda de um homem” (Wood, 2011: 44).

E é o que acaba acontecendo na narrativa, onde todas sobrevivem e se encontram em Near Stavnsager na Dinamarca, solteiras e dedicando-se ao comércio. No contexto social da Escandinávia alto-medieval, essa situação seria muito difícil de ocorrer. A única circunstância de relativa independência feminina (especialmente econômica) seria a de viúvas da alta aristocracia, que inclusive patrocinavam grandes monumentos (Sawyer, 2003: 111-116). Mulheres germânicas alto-medievais eram controladas até mesmo na sexualidade – pois sua vida privada era considerada pública, sendo o adultério feminino um crime condenável com a morte desde Tácito, enquanto o masculino não compreendia maiores consequências (Rouche, 2009: 463). A idéia de que a passagem da esfera feminina-doméstica para o mundo masculino-público é uma situação de liberdade é algo essencialmente moderno, refletido essencialmente pelo feminismo atual, sem respaldo nas fontes medievais. Reiterando uma renomada especialista em gênero nos estudos escandinavísticos, a verdadeira fantasia é o sonho de autonomia feminina (Clover, 1986: 49). Buscando condições para sua melhor integração, predomínio ou visibilidade na sociedade em que vivemos, as feministas e os autores de ficção colaboram para criar um passado que não existiu, popularizando uma Idade Média que pertence somente ao imaginário dos tempos atuais. Assim, refletir sobre a permanência artística de temas medievais é pensar a nossa própria sociedade, os sonhos, contradições e esperanças do mundo em que vivemos.

Agradecimentos: à profa. Ms. Luciana de Campos (NEMIS) pela revisão e sugestões ao presente texto. Todas as opiniões apresentadas são de responsabilidade do autor.

Referência

Fontes literárias, filmes e quadrinhos

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

Anônimo. (2005). *Hervarar saga ok Heiðreks*, séc. XIII. Texto em nórdico antigo e tradução ao inglês por Peter Tunstall. Acessado em 05/01/2012, disponível em:

<http://www.germanicmythology.com/FORNALDARSAGAS/HervararSagaTunstall.html>.

Grammaticus, S. (1980). *Gesta Danorum*, 1200. Tradução de Peter Fisher para o inglês, *The history of the Danes*, books I-IX. New York: D.S. Brewer.

Wood, B. & McCaig, M. (2011). The shield maidens. *Northlanders*, vol. 3. New York: Vertigo/DC comics, 2010, pp. 75-120. Tradução ao português por Edu Tanaka, Irmãs de escudo, *Vertigo* 18 e 19, São Paulo: Panini Brasil.

Filmes

Corman, R. (Dir.). (1957). *The Saga of the Viking Women and their Voyage to the Waters of the great sea serpent*. USA, Filme, Colorido.

McCain, H. (Dir.). (2008). *Outlander* (Predador vs guerreiro). USA, Filme, colorido.

Neill, W. (Dir.). (1928). *The Viking*. USA, filme, preto e branco.

Bibliografia secundária

Almeida, J. (2011). Freyja: uma mulher guerreira? *A representação da mulher viking no cinema contemporâneo*. São Luís: UFMA (Monografia de bacharelado em História).

Bennett, N. (2009). Maiden warrior. *Peace unwoven: transgressive women in Old Norse Icelandic heroic and mythological literature, and in Saxo Grammaticus Gesta Danorum*. Thesis for the degree of Master of Arts, Victoria University of Wellington.

Bergen, K. (2006). *Cold counsels and hot tempers: the development of the Germanic amazon in Old Norse literature*. Thesis for the degree of Masters of Arts. Saskatoon: University of Saskatchewan.

Blythe, J. M. (2001). Women in military: scholastic arguments and medieval images of female warriors. *History of political thought* 22(2), 242-269.

Borovsky, Z. (1999). Never in public: women and performance in Old Norse Literature. *Journal of American folklore*, 112(443), 6-39.

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

- Boyer, R. (1997). Mulheres viris. In Brunel, P. (Org.), *Dicionário de mitos literários*. (pp. 744-746). Rio de Janeiro: José Olympio.
- Boyer, R. (1997). Os mitos escandinavos. In Brunel, P. (Org.), *Dicionário de mitos literários*. (pp. 703-706). Rio de Janeiro: José Olympio.
- Boyer, R. (1986). La femme viking, sexe divin. *Le mythe Viking dans les lettres françaises* (pp. 113-121). Paris: Editions Du Porte-Glaive.
- Burke, P. (2004). *Testemunha ocular: história e imagem*. São Paulo: Edusc.
- Campo, M. G. (2003). La saga de Hervör. *Saga de Hervör*. Madrid: Miraguano Ediciones (Suplemento: pp. ii-xxiii).
- Cardoso, C. F. (2005). *Um historiador fala de teoria e metodologia*. São Paulo: Edusc.
- Chartier, R. (2011). O passado no presente. Ficção, história e memória. In Rocha, J. C. de C. *Roger Chartier – a força das representações: história e ficção* (pp. 95-124). Chapecó: Argos.
- Chartier, R. (2006). A “nova” história cultural existe? In Pesavento, S. J. *História e linguagens: texto, imagens, oralidade e representações* (pp. 29-44). Rio de Janeiro: 7 Letras.
- Chartier, R. (2002). *A beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- Christiansen, E. (2006). *The Norsemen in the Viking Age*. London: Blackwell Publishing.
- Clover, C. (1986). Maiden warriors and other songs. *Journal of English and Germanic Philology*, 85, 35-49.
- Davis-Kimball, J. (1997). Warrior women of Eurasia. *Archaeology* 50 (1), 1997.
- Eagleton, T. (1998). *As ilusões do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Finkie, L. A. & Shichtman, M. (2011). Between exploitation and liberation: Viking women and the sexual revolution. In Harty, K. J. (Org.), *The Vikings on film: essays on depicts of the Nordic Middle Ages* (pp.150-164). North Carolina: McFarland & Company.

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodaafortuna.com

- Fraise, S. (1997). Joana d’Arc. In Brunel, P. (Org.), *Dicionário de mitos literários* (pp. 530-537). Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.
- Franco Júnior, H. (2010). *Os três dedos de Adão: ensaios de mitologia medieval*. São Paulo: Edusp.
- Gaskell, I. (1992). História das imagens. In Burke, P. (Org.), *A escrita da história: novas perspectivas* (pp. 237-272). São Paulo: EDUNESP.
- Ginzburg, C. (2007). *O fio e os rastros: verdadeiro, falso, fictício*. São Paulo: Cia das Letras.
- Ginzburg, C. (2002). *Relações de força: história, retórica, prova*. São Paulo: Cia das Letras.
- Ginzburg, C. (2001). *Olhos de madeira: nove reflexões sobre a distância*. São Paulo: Cia das Letras.
- Ginzburg, C. (1990). *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. São Paulo: Cia das Letras.
- Gombrich, E. H. (2007). *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes.
- Gruzinski, S. (2006). *A guerra das imagens: de Cristovão Colombo a Blade Runner*. São Paulo: Cia das Letras.
- Ingstrand, S. (2009). Éowyn under siege: female warriors during the Middle Ages. *Strange Horizons*, 6 abril 2009. Acessado em 25/02/2012, disponível em: <http://www.strangehorizons.com/2009/20090406/ingstrand-a.shtml>
- Jesch, J. (2003). Warrior woman to nun – looking back at viking women. *Women in the Viking Age* (pp. 176-202). London: The Boydell Press.
- Jochens, J. (2005). La femme Viking en avance sur son temps. In Boyer, R. (Org.), *Les Vikings, premiers européens, VIII-XI siècle. Les nouvelles découvertes de l’archéologie* (pp. 217-232). Paris: Éditions Autremets.
- Jochens, J. (1998). *Women in Old Norse Society*. Ithaca: Cornell University Press.
- Langer, J. & Neiva, W. (no prelo). Valquírias e gigantas: modelos marciais na mitologia escandinava. *Plura: Revista de estudos de religião* (ABHR).

Langer, Johnni.
 Guerreiras na Era Viking?
 Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

Langer, J. (2012). A relação entre História e narrativa: algumas reflexões teóricas e seu debate na Escandinavística Medieval. *Medievalis* 1. Acessado em 05/01/2012, disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>

Langer, J. (2010). Seiðr e magia na Escandinávia Medieval: reflexões sobre o episódio de Þorbjörg na Eiríks saga rauða. *Signum* 11(1), 2010, 177-202. Acessado em 05/01/2012, disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>

Langer, J. (2009a). O ensino de história medieval pelos quadrinhos. *História, imagem e narrativas*, 8. Acessado em 05/01/2012, disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>

Langer, J. (2009b). História e sociedade nas sagas islandesas: perspectivas metodológicas. *Alethéia: revista de estudos sobre antiguidade e medievo* 1, 1-15. Acessado em 05/01/2012, disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>

Langer, J. (2009c). Guerreiras de Odin: as valquírias na mitologia viking. *Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião viking* (pp. 59-78). Brasília: Editora da Universidade de Brasília.

Langer, J. (2002). The origins of imaginary Viking. *Viking Heritage*, 4, 7-9. Acessado em 05/01/2012, disponível em: <http://ufma.academia.edu/JohnniLanger/Papers>

Lauritsen, T. & Hansen, O. T. K. (2003). Transvestite Vikings? *Viking Heritage*, 1.

Lissarrague, F. (1993). Amazonas/A figuração das mulheres. In Duby, G. & Perrot, M. (Orgs.), *História das mulheres: a Antiguidade* (pp. 263-268). Lisboa: Edições Afrontamento.

Macedo, J. R. (2009). Cinema e Idade Média: perspectivas de abordagem. In Macedo, J. R. & Mongelli, L. M. (Orgs.), *A Idade Média no cinema*. São Paulo: Ateliê Editorial.

Magnústóttir, A. (2012). Women and sexual politics. In Brink, S. (Org.), *The viking world* (pp. 40-48). London: Routledge.

Maltauro, M. (2005). As representações da mulher viking na Volsunga saga. *Brathair* 5(1), 32-44.

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodadafortuna.com

- Manoel da Silva, N. (2002). *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume.
- McLaughlin, M. (1990). The woman warrior: gender, warfare, and society in medieval Europe. *Women's Studies* 17, 193-209.
- McNab, C. (Ed.). (2010), *Viking raider/The Middle Ages. Swords: a visual history*. London: Penguin.
- Miranda, P. (2012). Nenhum homem pode entender bem os rapjuts de outrora. *Medievalis* 1.
- Moshkova, M. G. (1995). A brief review of the history of the sauromatian and sarmatian tribes. In Davis-Kimball, J. (Org.), *Nomads of the eurasian steppes in the early Iron Age* (pp. 85-90). Berkeley: Zinat Press.
- Norrman, L. (2000). Woman or warrior? The construction of gender in Old Norse Myth. *11th International Saga conference* (pp. 375-385). Sydney.
- Paiva, E. F. (2006). *História e imagens*. São Paulo: Autêntica.
- Pernoud, R. (1993). *A mulher nos tempos das cruzadas*. São Paulo: Papirus Editora.
- Pesavento, S. J. (2008). *História e história cultural*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Quinn, J. (2007). Women in Old Norse poetry and sagas. In McTurk, R. (Org.), *A company to Old Norse Icelandic Literature and Culture* (pp. 518-535). London: Blackwell Publishing.
- Ribeiro Júnior, F. P. (2004). Representação e narrativa: usos e abusos. *Em tempo de Histórias*, 8, 1-16.
- Rossini, M. de S. (2006). O lugar do audiovisual no fazer histórico: uma discussão sobre outras possibilidades do fazer histórico. In Pesavento, S. *História e linguagens: texto, imagem, oralidade e representações* (pp. 113-120). Rio de Janeiro: 7 Letras.
- Rouche, M. (2009). Alta Idade Média Ocidental. In Veyne, P. (Org.), *História da vida privada*, vol. 1 (pp. 403-532). São Paulo: Cia das Letras.
- Sawyer, B. & Sawyer, P. (2006). Women: ideal and reality. *Medieval Scandinavia: from conversion to Reformation, circa 800-1500* (pp. 188-213). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Langer, Johnni.
Guerreiras na Era Viking?
Uma análise do Quadrinho “Irmãs de escudo” (Série *Northlanders*)
www.revistarodaafortuna.com

- Sawyer, B. (2003). *The Viking-age rune-stones: custom and commemoration in Early Medieval Scandinavia*. Oxford: Oxford University Press.
- Schmitt, J. C. (2007). *O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média*. Bauru: Edusc.
- Schmitt, J. C. (2001). A imaginação eficaz. *Signum*, 3, 133-154.
- Short, W. R. (2009). *Viking weapons and combat techniques*. Yardley: Westholme.
- Silva, D. (2011). *As representações dos Vikings nas histórias em quadrinhos*. São Luís: UFMA (Monografia de bacharelado em História).
- Simek, R. (1993). *Dictionary of Northern Mythology*. London: D.S. Brewer.
- Thompson, J. G. (1996). Female warriors and warrior queens. In *Women in Celtic Law and culture* (pp. 49-78). London: The Edwin Mellen Press.
- Tolmie, J. (2006). Medievalism and the fantasy heroine. *Journal of Gender Studies*, 15(2), 145-158.
- Tulinius, T. (2007). Sagas of Icelandic Prehistory (fornaldarsögur). In McTurk, R. (Org.), *A company to Old Norse Icelandic Literature and Culture* (pp. 447-461). London: Blackwell Publishing.

Recebido: 09 de abril de 2012

Aprovado: 21 de junho de 2012