



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

MITO, MAGIA E RELIGIÃO NA *VOLSUNGA SAGA*

UM OLHAR SOBRE A TRAJETÓRIA MÍTICA DO HEROI *SIGURD*

SUÊNIA DE SOUSA AMORIM

JOÃO PESSOA

2013

SUÊNIA DE SOUSA AMORIM

**MITO, MAGIA E RELIGIÃO NA *VOLSUNGA SAGA*
UM OLHAR SOBRE A TRAJETÓRIA MÍTICA DO HEROI *SIGURD***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões da Universidade Federal da Paraíba para obtenção do Título de Mestre em Ciências das Religiões.
Orientador: Prof. Dr. Deyve Redyson.

JOÃO PESSOA

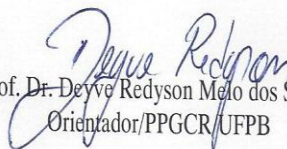
2013

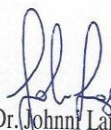
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES


*"MITO, MAGIA E RELIGIÃO NA VOLSUNGA SAGA UM OLHAR SOBRE A
TRAJETÓRIA MÍTICA DO HEROI SIGURD"*

Suênia de Souza Amorim

Dissertação apresentada à banca examinadora constituída pelos seguintes professores:


Prof. Dr. Deyve Redyson Melo dos Santos
Orientador/PPGCR/UFPB


Prof. Dr. Johann Länger
Membro-Externo/UFMA


Prof. Dr. Fabricio Possebon
Membro-Interno/PPGCR/UFPB

DEDICATÓRIA

Com Amor e Carinho, dedico este trabalho às
pessoas mais presentes em minha vida:

José, meu pai, homem guerreiro que nunca desistiu
de lutar e me ensinou a superar as adversidades com
muita garra e coragem.

Maria, minha mãe, a mais 'maria' de todas as mães
e a mais mãe de todas as 'marias'.

AGRADECIMENTOS

Escrever uma dissertação de Mestrado é uma experiência enriquecedora e de plena superação. Não posso deixar de pensar que essa experiência se insere dentro do padrão de uma jornada heroica. Pois nos aventuramos em um mundo novo, cheio de possibilidades; matamos o dragão da falta de ânimo, da falta de confiança em nós mesmos diante de obstáculos que julgamos quase intransponíveis, pois recebemos “ajuda” por parte de tantas pessoas especiais, que faz com que se torne realizável tal tarefa. De toda forma, todos os que realizam um trabalho de pesquisa sabem que não o fazem sozinho, embora seja solitário o ato da leitura e o do escrever. O que quero dizer é que o resultado de nosso estudo só é possível apenas pela cooperação e pelo esforço de outros antes de nós. São a essas pessoas que gostaria de agradecer.

Agradeço primeiramente a Deus, pois respeito a figura de um ser superior que concede vitórias e que ajuda em momentos difíceis. Agradeço à minha família e principalmente aos meus pais e afirmo categoricamente que estarei sempre em dívida com eles: Jose Ventura Amorim, um pai exemplar a quem amo de todo meu coração; M^a Ivone de Sousa Amorim (*in memoriam*), pessoa maravilhosa que jamais esquecerei e por quem tenho um amor imensurável.

Aos professores da minha banca de qualificação e defesa. Boa parte das sugestões destes docentes está aqui incorporada. Ao Professor Fabrício Possebon, pelas dicas preciosas, a professora Eunice Simões e, sem dúvida, não poderia deixar de mencionar o professor Johnni Langer, cujos livros e inúmeros artigos, de sua autoria, forneceram-me o amparo necessário na busca da profundidade que buscava a respeito da temática que permeia este trabalho.

Agradecimento especial faço ao meu orientador Deyve Redyson, antes de qualquer coisa, pela paciência constante para comigo, pelos ensinamentos, orientações de pesquisa e pelas horas de leitura gastas no meu trabalho. A todos vocês professores, um imenso obrigada!

Agradeço aos funcionários do PPG-CR, Márcia e David, às coordenadoras Fernanda Lemos e Maria Lúcia Gnerre pelo apoio perene aos mestrandos. Agradeço aos amigos próximos e distantes, que me acompanharam nessa trajetória, especialmente aos

amigos Pablo Miranda e Hindy. Só me resta agradecer e dizer que no final dessa jornada eu levo pra casa mais que um título, levo a certeza de um sonho realizado.

“O mytho é o nada que é tudo.
O mesmo sol que abre os céus
É um mytho brilhante e mudo
O corpo morto de Deus,
Vivo e desnudo”.

Fernando Pessoa, *Ulysses*.

RESUMO

Os épicos são obras primas universais, expressões inexoráveis da alma dos povos. Neste sentido elegemos a *Völsunga Saga* como plataforma para apreensão de aspectos essenciais do fenômeno religioso nórdico pré-cristão, uma vez que esta apresenta elementos tais como: magia, crença na inexorabilidade do destino, constância de sonhos premonitórios, além da intervenção constante da figura mítica de Óðinn em sua composição. Conforme inerente às construções mitológicas, identificamos aqui a figura do herói enquanto componente fundamental dessa tradição oral escandinava.

Palavras-chave: Magia. Mitologia Escandinava. Religião. Vikings.

ABSTRACT

The epics are universal masterpieces, relentless expressions of the people's soul. In this way, we elected the *Völsunga saga* as a platform for apprehension of the Norse pre-Christian religious phenomenon essential aspects, since it presents elements such as: magic, belief in a inevitability of fate, constancy of premonitory dreams and the intervention of the mythical figure of Óðinn in its composition. As inherent to mythological construction, we identify the Hero aspect as fundamental component of this Scandinavian oral tradition.

Key-Words: Magic. Scandinavian Mythology. Religion. Vikings.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
I ASPEC. GERAIS DA SOCIEDADE NA ESCANDINÁVIA DA ERA VIKING .13	
I.1 Os Vikings.....	13
I.2 Regras da sociedade, família, categorias sociais e casamento viking.....	17
I.3 Artes e ofícios	21
I.4 O guerreiro e suas armas de ataque e defesa.....	22
I.5 A caça, a pesca e a agricultura	24
I.6 Magia e religião entre os vikings	24
II MITOLOGIA E PAGANISMO NA ERA VIKING	27
II. 1 As Fontes	27
II. 2 Mito, cosmogonia e deuses	33
II.3 Cosmogonia e Escatologia.....	34
II. 4 Principais deuses do panteão Nórdico	37
III A JORNADA DO HERÓI	59
III. 1 <i>Völsunga Saga</i>	59
III. 2 Análise da <i>Völsunga Saga</i>	61
III. 3 Análise do Herói	83
CONCLUSÃO	91
APÊNDICES	92
Anexo I/Tabela I.....	92
Anexo I/Tabela II.....	93
Anexo II/ Resumo da <i>Völsunga Saga</i>	94
REFERÊNCIAS	104

INDÍCE ICONOGRÁFICO

1. Óðinn com Sleipnir, manuscrito século XVIII.....	42
2. Huginn e Muninn, manuscrito século XVIII.....	43
3. Thor, manuscrito século XVIII.....	46
4. Freyr	48
5. Lóki, manuscrito século XVIII.....	50
6. Balder, manuscrito século XVIII.....	52
7. Heimdall, manuscrito século XVIII	54
8. Tyr, manuscrito século XVIII.....	56
9. Valquírias	71
10. Funeral de Sigurðr	83
11. Porta da igreja de Hyllestad, Noruega	90

INTRODUÇÃO

A religião sempre foi tema bastante discutido e polêmico, principalmente as religiões inseridas em um passado remoto. A religiosidade nórdica pré-cristã é um tema quem vem sendo bastante abordado ultimamente devido ao grande interesse público nessa temática. O resgate dos velhos deuses pagãos por parte do cinema, dos quadrinhos e da literatura, muitas vezes consolida velhos estereótipos que geralmente não faz jus a verdadeira faceta desses povos.

Nosso estudo consiste em investigar características da religiosidade nórdica pré-cristã, tendo como pressuposto que a partir da análise de uma fonte literária, a *Völsunga saga*, composta provavelmente em meados da primeira metade do século XIII, podemos contemplar algumas práticas religiosas desses povos, suas crenças e seus costumes, bem como nos é possível evidenciar a importância crucial da exaltação da figura do herói.

Nosso principal referencial teórico metodológico consiste em pensar os documentos literários enquanto registros do universo ideológico e cultural de um momento histórico. No intento de mapear um período histórico que não vivenciamos, adotaremos o levantamento bibliográfico de autores que se debruçaram sobre esses povos, principalmente os estudos do historiador Johnni Langer, os quais nos proporcionam uma compreensão de natureza panorâmica das práticas da religiosidade nórdica e as relações desta com a literatura.

No primeiro capítulo abordamos os aspectos gerais da sociedade na Escandinávia da Era viking, fornecendo um apanhado geral dessa sociedade em seus múltiplos aspectos. No segundo capítulo abordamos a mitologia desses povos. Falamos dos mitos, dos deuses e dos documentos, testemunhos que nos permitem conhecer um pouco da religiosidade nórdica. O terceiro e último capítulo trata-se da Jornada do herói, onde em um primeiro momento abordamos a *Völsunga saga*, analisando os principais capítulos da obra que remetem às práticas religiosas e imagéticas desses povos e em seguida, construímos uma análise da figura do herói Sigurð a partir do esquema proposto por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*.

CAPÍTULO I: ASPECTOS GERAIS DA SOCIEDADE NA ESCANDINÁVIA DA ERA VIKING

*“O gado morre, parentes morrem, do mesmo modo eu mesmo morrerei;
Mas o renome nunca morre, daquele que obtém boa fama”.*

Hávámál

I. 1 Os Vikings

É preciso, antes de tudo, sabermos quem foram os vikings, sua origem e seu contexto histórico, de forma que, a partir dessa perspectiva, seja possível compreender suas crenças, bem como as atitudes condicionadas por estas. Geralmente fazemos juízos de valor aplicando nossos próprios referenciais morais e éticos, advindos de uma mentalidade judaico-cristã, utilizando-os temerariamente no sentido de avaliar sociedades ambientadas em um passado pré-cristão. Tal perspectiva metodológica enseja muito cuidado, uma vez que tais referenciais variam conforme a cultura e o período histórico. Mediante esse cuidado com o nosso olhar para com esses povos, e o eventual abandono de ideias preconcebidas, logo iremos constatar que os vikings não eram bárbaros¹ demoníacos sedentos de sangue, entre outros clichês do gênero que lhes são, também, atribuídos. Acima de tudo eram um povo com uma sofisticada cultura, possuidores de uma religiosidade, uma linguagem e um estilo de vida, próprios de seu tempo. É bem verdade que nossos dias não conseguem apreender o que foi exatamente essa Era Viking em toda a sua amplitude, não só porque a estrutura cultural que temos é outra, como porque ela está bastante distanciada no tempo. Como nos diz Pedro Barbosa, “o Homem medieval não pode ser entendido se o olharmos apenas com os nossos olhos, e o explicarmos com as nossas razões (BARBOSA, 2008, p.71).

¹ Bárbaro é um termo antigo referindo-se a todos aqueles que não falavam o grego ou o latim e estavam fora dos limites do império romano. A conotação negativa que esse termo absorveu com o tempo torna difícil a tarefa de empregá-lo sem reproduzir um juízo de valor que faz de Roma um padrão civilizacional e cujos adversários são exemplos de decadência, de atraso e de incultura. Em resumo, um termo utilizado para se referir à figura do *outro*. (LANGER, 2008; 2009a:).

Formados por pessoas de diferentes sítios da Escandinávia, principalmente suecos, dinamarqueses e noruegueses, os Vikings foram os guerreiros mais famosos, e temidos, da Idade Média ocidental. Conhecidos não apenas por seu humor, pela hospitalidade ou por sua habilidade em construir navios e navegar mar afora, aventurando-se até onde outros nem sequer ousavam ir, destacaram-se sobre tudo por estarem associados a batalhas sangrentas e implacáveis. Dentre os nomes mais conhecidos, figura o de Erik, o Vermelho, Leif Erickson, Ragnar Laðbrök, Egil Skallagrímsson e Harald Hardrada ².

A coragem e a falta de temor perante tudo, inclusive a morte, tornaram os guerreiros vikings famosos em todo mundo. Os vikings não temiam morrer em batalha, e a pior coisa que poderia acontecer a um viking era ser chamado de covarde (uma espécie de concepção ético-religiosa, ao se buscar morrer em batalha para adentrar o Valhala). É notável a frase do guerreiro nórdico Ragnar Laðbrök capturado pelo rei anglo-saxão Ella e jogado a um fosso cheio de serpentes venenosas: “a morte vem e eu rio de prazer”. É honroso que um homem se mostre sempre alegre mesmo na iminência da morte, lágrimas e lamentações rasteiras não fazem parte do repertório de um guerreiro viking, demonstrado desse modo, um desdém perante o risco de morrer. Sobre isso temos uma transcrição da canção de morte do referido guerreiro:

Alegra-me saber que o pai de Baldur preparou bancos para o banquete. Logo estaremos bebendo cerveja das cornucópias. O campeão que vier à morada de Odinn não lamenta a própria morte.

² Erik Thorwaldsson Raudi, que passou a ser conhecido sob o nome de Erik o vermelho exilado de seu país por assassinato e obrigado a abandoná-lo, acabou descobrindo a Groelândia e lá estabelecendo uma colônia próspera, onde permaneceu até a morte; Leif Erickson, filho mais velho de Erick, o vermelho, era um marinheiro excepcional. Antes de descobrir o continente americano, já se notabilizara com a abertura da mais ousada via comercial entre a Groelândia, a Escócia e a Noruega. Converteu-se ao cristianismo por imposição do rei Olaf Tryggvason; Egill Skallagrímsson, de todos os poetas, foi sem contestação o mais brilhante e talentoso e de grande renome, além de guerreiro lendário. Filho de família ilustre e aristocrática que se instalara na Islândia. Ainda muito novo associa-se a incursões de pilhagem ou conquistas em diversos países. Marinheiro corajoso, com seu quê de mágico, grande bebedor e excelente espadachim. Perfeito ourives na composição de versos escaldicos, usa maravilhosamente a aliteração e a metáfora. Escreveu cantos, hinos fúnebres e sobretudo um grande poema em memória da morte prematura de seus filhos; Harald Hardrada (1015-1066) estava presente na batalha de Stiklestad e viu o rei, seu meio irmão, morrer. Fugiu para a Rússia e daí foi para o mundo mediterrâneo, vivendo como pirata, e depois como membro da guarda do império bizantino. Em 1047 voltou à Noruega e reivindicou o trono. Entretanto, só depois de muitos anos é que os noruegueses o aceitaram como rei. Conduziu uma expedição à Inglaterra, em 1066, e foi morto na batalha de Stamford Bridge por Harold Godwinson. (COHAT, 1988; GIBSON, 1997).

Não estarei em seu palácio com palavras de medo nos lábios. (...) Os dias de minha vida acabaram. Eu morro rindo (DAVIDSON, 2004, p.127).

A hospitalidade é outra característica comum aos povos do norte, especialmente aos suecos. Dar abrigo, comida e entretenimento a um viajante é prática comum a esses povos. Segundo Granham-Campbel (1997), para os que estavam em situação financeira favorável, os banquetes eram uma excelente oportunidade para beber e escutar as belas histórias contadas pelos escaldos (poetas). No Hávamal temos exemplos de como os vikings tinham a hospitalidade em alta conta como um ato de humanidade, “Quando um visitante chega, gelado até os ossos, de sua viagem através das montanhas, ele necessita de fogo, comida e roupas secas” (BRONDSTED, 2004,p.230). Mas também vemos no mesmo poema que seu abuso por parte do hóspede era algo que deveria ser evitado, “Um visitante deve partir no tempo certo, não prolongar a boa acolhida; mesmo um amigo se torna odioso se permanecer tempo demais na casa de seu anfitrião” (BRONDSTED, 2004, p.230). O aspecto moral disso não aparece apenas entre os nórdicos, mas em praticamente toda literatura religiosa do mundo: as chamadas leis da hospitalidade que previam ao visitante um completo acatamento e um tratamento perfeito, educado e uma hospedagem muito bem preparada.

Tradicionalmente costuma-se estabelecer o início da Era Viking a partir do ataque ao mosteiro de Lindisfarne³, uma ilha perto da costa nordeste da Inglaterra em 07 de junho de 793 d.C (séc. VIII), e seu término em 1066 (séc. XI) com a morte do rei Harald Hardrada, abatido com uma flechada na garganta na batalha de Stamford Bridge. Antes do advento da Era Viking, houve um período conhecido como período Vendel (século VII-VIII d.C), ou seja, a última fase da idade do ferro. Deste período Vendel já foram encontrados ricas sepulturas de poderosos reis e guerreiros, além de fortificações como o Danervike⁴. (LANGER, 2009, p.170).

A palavra viking é de etimologia incerta, porém a explicação mais aceita é que sua origem seja islandesa a partir da derivação da antiga palavra *vík* que significa baía.

³ Dois anos mais tarde mais dois outros mosteiros são saqueados: Iona, ao largo da Escócia, e Morganwg, na costa sul do País de Gales. Em 797 é a vez da ilha de Man; em 800, um mosteiro ao sul de Jarrow. Depois outro mais afastado, na costa ocidental da Escócia, tem a mesma sorte (COHAT, 1988).

⁴ Conjunto de muralhas, terraplanagens e fortificações edificado durante longos períodos, que protegiam a península da Jutlândia e constituía a fronteira a fronteira nos territórios vikings da Dinamarca (Atualmente, na Alemanha). (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p.224)

Portanto, viking era uma denominação utilizada para se referir a piratas e mercenários que se escondiam em fiordes, enseadas ou baías esperando que passassem embarcações para atacar. (BRONDSTED, 2004, p.32). Outra explicação sugerida seria proveniente do inglês antigo *wik* (acampamento), significando assim, “o povo do acampamento”. É importante deixar claro que os escandinavos não se denominavam *vikings*. Foi a partir do século XVIII, que esse termo passou a ser usado para todos os habitantes da Escandinávia medieval, que viveram entre os anos 793 e 1066 d.C, a divisão clássica da Era Viking (LANGER, 2009, p. 169). Algo que ainda hoje é utilizado pelos estudiosos. É bem verdade que os vikings pilharam, massacraram e saquearam impiedosamente diversas cidades europeias, outros, no entanto, eram sofisticados comerciantes que cruzaram o mundo contrabandando seda, prata e escravos, outros eram mercenários, fazendeiros e até pacíficos colonizadores. Os vikings são povos de etnia germânica, a exemplo dos saxões, anglos, jutos entre outros. E os germanos⁵ são, como nos atesta Eliade (1999), um grupo de antigas tribos indo-europeias.

No que se refere ao talento náutico, os vikings eram imbatíveis, os maiores construtores de navios do período medieval, representando uma extrema sofisticação e alta tecnologia, além de dar provas de um prodigioso conhecimento do mar, fruto de uma experiência acumulada ao longo de séculos. Seus barcos eram velozes e leves, o que os possibilitaram empreender viagens muito longas, chegando a América por volta do ano 1000, aproximadamente cinco séculos antes de Colombo e colonizando muitas terras longínquas. Cruzavam incessantemente os oceanos mais perigosos, realizando feitos espantosos. Era de fato impressionante a habilidade desses antigos vikings em se orientar no mar, fazendo uso de instrumentos como a bússola solar (gnômon), orientação astronômica estelar e cristais para localização do Sol. Esses aventureiros épicos chegaram a ocupar regiões como a França, parte da Inglaterra, Rússia, Irlanda, Islândia⁶ e até a Groelândia. Travaram contatos comerciais até com o mundo oriental. Segundo Langer (2009a), tudo isso, graças a sua poderosa e eficiente tecnologia náutica

⁵ Germanos é o nome dado a uma série de tribos com diversos governos, que falavam dialetos afins que posteriormente deram origem às atuais línguas dinamarquesa, alemã, inglesa entre outras. Possuíam mitologias comuns, das quais se salvou somente a escandinava (BORGES, 2002, p.3).

⁶ Colonizada provavelmente entre 874 e 930 d. C. por noruegueses fugitivos de seu país, a Islândia é uma das mais importantes colônias vikings por ter legado a maior quantidade de documentos escritos (ANDRADE, 1970, p.83). Segundo Régis Boyer em uma entrevista concedida durante o festival de “ Les Boreales” na França em 2008, os islandeses não são puramente escandinavos. Eles descendem de uma mistura com os celtas. E desde a idade média, o isolamento tornou esse país um verdadeiro depósito de antiguidades nórdicas, além de tornarem-se especialistas na poesia escáldica e criação das sagas (*Revista Notícias Asgardianas*, 2013).

e uma cultura e formação dedicada ao mar, que propiciaram as condições possíveis para tais empreitadas. Os vikings certamente eram os senhores do mar!

O segredo do sucesso dos nórdicos era o seu longo navio. É o ícone de toda a Era Viking. Os navios de guerra viking eram rápidos, manobráveis, resistentes e munidos de velas. Eram perfeitos para o transporte de mercadorias, animais, ferramentas e pessoas. Vários são os tipos de embarcações no mundo nórdico, indo desde os barcos simples, chamados de botes, utilizados tanto para a pescaria quanto para passeios, sendo essas embarcações as mais numerosas. Até os navios propriamente ditos, chamados de *skip*, com suas particularidades. O *Langrskip*, navio longo utilizado para a guerra, e o *knorr*, navio utilizado para fins comerciais. O *drakkar* (“dragão”), uma denominação de origem francesa, provém do fato de que os vikings decoravam com cabeça de dragão a proa de seus navios de batalha. Representavam embarcações muito eficientes no combate, o que proporcionava considerável vantagem nos conflitos (LANGER, 2009a, p.176).

Muito se especula acerca do que levou esses povos a sair de seu isolamento. Uma das razões possíveis de sua expansão era a falta de terras cultiváveis em seus países (GIBSON, 1997, p.11). Disputas internas pelo poder, superpopulação e a conseqüente falta de alimentos e subsistência. Outro fator que supostamente contribuiria para o deslocamento desses povos foi o comércio, apontado como um fator decisivo da expansão dos nórdicos. (LANGER, 1999, p. 170).

I. 2 - Regras da sociedade, família, categorias sociais⁷ e casamento viking

Para a sociedade viking, a família (*fjolskylda*) era o grupo mais importante, onde os laços de sangue são por assim dizer, de natureza divina. Assim, a família constituía o grupo mais sólido da sociedade. Todos os membros eram muito leais entre si, apoiando um parente em uma briga com outra família, o que geralmente ocorria. Se um viking é vítima de dano, a família do ofendido vingava-se em toda a família do ofensor, ou, pelo menos exigia-lhe reparação. Famílias chegam a ser dizimadas em função de vinganças sucessivas que repercutem nas gerações posteriores. Essas rivalidades algumas vezes

⁷ O termo comumente usado por diversos estudiosos como classe social não se aplica para Escandinávia Viking, uma sociedade pré-capitalista e dividida em homens livres e não-livres, sendo mais correta a terminologia *categorias sociais* (LANGER, 2006, p.40).

eram resolvidas no *Thig*⁸. Às vezes esses conflitos eram resolvidos por meio de duelos combinados, onde os envolvidos lutavam até a morte ou quando havia desistência de uma das partes. Outra forma era pelo pagamento público de uma multa, paga pela parte considerada culpada ou ainda pelo uso do ordálio, que consistia numa prova bastante dolorosa cujo resultado supunha-se de caráter sobrenatural. Além de proteção e vingança as famílias de todos os escandinavos eram solidárias entre si na obtenção de alimentos, companhia e abrigo (LANGER, 2009a, p.174).

As casas dos vikings eram de vários tipos, a depender do clima e dos materiais disponíveis na região. Porém a maioria das moradias eram casas retangulares de madeira ou de turfa. Todos os membros da família, como o pai, mãe, primos, irmãos, tios e até os escravos moravam num mesmo espaço, onde dormiam, comiam, trabalhavam e cozinhavam. Era um ambiente escuro e mal cheiroso que não tinha divisões. A lareira para cozinhar e se aquecer e o tear para confecção das roupas, tapeçarias e cobertores representavam as coisas mais importantes da casa. Só os ricos viviam em casas confortáveis. (LANGER, 2009, p.174).

A divisão de tarefas e responsabilidades era feita da seguinte forma: ao chefe da casa cabia assegurar o bem estar de sua família, sustentando esposa, filhos e pais, bem como cuidar da educação dos filhos, tendo sobre eles total e absoluto poder. Era responsabilidade das mulheres cuidar das crianças pequenas, ordenhar as vacas, cuidar do preparo dos alimentos, dos remédios, cuidar dos doentes e feridos. Fazer o queijo e a manteiga, além de fiar e tecer. Na ausência do marido ficava encarregada do governo da casa, usando um molho de chaves preso ao cinto assinalando sua autoridade. O homem tinha um grande poder sobre a esposa, inclusive de vida e morte caso ela fosse adúltera. No entanto, as mulheres podiam pedir divórcio, tendo como motivo, por exemplo, a impotência de seus cônjuges (LANGER, 2009a, p.175). Como podemos ver, a mulher tem seu terreno de ação e é respeitada. Seu casamento é um contrato, à imagem de qualquer outro contrato que, eventualmente, possa ser desfeito.

⁸ O Thing é a assembleia regional onde se tomam todas as decisões que diz respeito à vida dos vikings. Essas assembleias realizavam-se ao ar livre, uma ou duas vezes por mês. Era função essencial do *Thing* na sociedade nórdica como lugar onde todos os homens livres numa região podiam se reunir, discutir problemas e solucionar injustiças. O Althing cuja fundação data de 930 DC, era a assembleia nacional e tribunal na Islândia que ocorria anualmente durante duas semanas no Thingvellir - Planície do Parlamento, que servia para legislar, julgar disputas, e nomear um orador jurídico, cuja responsabilidade era a de lembrar e declamar a lei (COHAT, 1988, p.95).

A infância das crianças era bastante ocupada, colaborando desde cedo nos afazeres da fazenda, no artesanato e nos negócios. Com o avanço da idade as meninas aprendiam com a mãe a tecer e fiar. Com o pai os meninos aprendiam a arte da metalurgia entre outras atividades como arar a terra e desbastar a madeira. Nas horas de lazer, divertiam-se com jogos de tabuleiro, jogavam bola e patinavam nos lagos congelados do frio inverno do norte. No paganismo, o abandono de crianças e o aborto eram permitidos. Alimentar o bebê e dar-lhe um nome, que antes de mais nada compõe não apenas a unicidade da pessoa, mas a constitui realmente como ser individual determinando seu caráter, representava a aceitação e o direito á vida a essa criança (LANGER, 2009a, p.175).

A sociedade viking era muito diversificada, chefes, homens livres e escravos eram seus componentes. Os escravos, chamados *tralls* compunham a camada mais inferior dessa hierarquia e como qualquer sociedade que conhecia e adotava esse regime, o escravo não passava de propriedade de seu dono, executando os trabalhos menos valorizados. São servos de nascença os filhos de escravos já que essa condição era hereditária, prisioneiros de guerra, homens que sofreram punições por crimes, homens livres podiam se tornar escravos por dívidas contraídas e não pagas (LANGER, 2009a, p.173). Eram privados de seus direitos e não podiam participar das *Things*. Mas podiam adquirir liberdade, pois a estrutura social não era de tal forma rígida que não houvesse essa migração. Aos escravos não era destinada nenhuma cerimônia fúnebre.

Os *Jarls*⁹ ou nobres estavam abaixo do rei, mas bem próximo deste em posição e importância. Faziam parte de uma hierarquia capaz de representar o rei ao mesmo tempo que lhe fornecia homens ao exército (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p.40). Exerciam influência nas *Things* e autoridade em nome do rei, além de estarem ligados à administração das regiões que guardavam, bem como a execução das leis. Sua posição privilegiada na sociedade era evidente tanto pela influência quanto pela vestimenta e o uso de armas de qualidade superior. Eram ricos proprietários de terra, que passavam para o filho mais velho tanto a riqueza como a influência de forma hereditária.

Os *Karls* representavam a categoria mais numerosa. Era composta por homens livres, que em sua maioria eram granjeiros ou fazendeiros (bóndis), podendo ser muito ricos a depender do número de terras e escravos que possuíam. Ferreiros, carpinteiros,

⁹ Estudiosos de língua inglesa geralmente traduzem o termo “*jarl*” como sendo “*earl*”, que pode ser traduzido como “conde” (MIRANDA, 2010).

construtores de navios entre outros também pertenciam a essa classe. Era uma classe respeitada. O ferreiro, por exemplo, que fabricava armas que eram de certa forma indispensáveis à segurança, gozava de grande consideração. Havendo necessidade, “serviam como reserva de combatentes dos exércitos reais, convocados em épocas de conflitos ou invasões estrangeiras” (LANGER, 2009a, p.173).

No topo da sociedade viking está o rei (*konungr*), autoridade absoluta. Cumpria funções diversas tais como: chefe militar e religioso na figura do principal sacerdote público, e administrador. Como nos atesta Brondsted (2004), o rei era o *primus inter pares*, ou seja, o primeiro entre seus iguais. Quando a região da Escandinávia era dividida em diversos clãs, tornar-se rei dependia da nomeação de outros chefes nas assembleias. Com o passar do tempo esse poder passa a ser hereditário, onde essa sucessão não era necessariamente de pai para filho, podendo outros membros da família pleitear esse posto, o que ocasionava conflitos violentos.

Um poema éddico chamado *RígsPula*¹⁰ conta as origens das categorias sociais dos nórdicos apresentando o caminho percorrido pelo deus Ríg (Heimdallr, para alguns). Ele parte em viagens e vai ao encontro da bisavó, avó e a mãe. Desses encontros nascem filhos, cujos nomes identificam essas categorias sociais. Segundo Page (1999), o mito é bem elucidativo e claro, mostrando que todos os seres se originam dos deuses, porém não são todos iguais.

Com relação ao casamento viking ou *Kostr*, Langer (2009a) nos fornece informações valiosas a esse respeito. Além de solidificar alianças, esse contrato entre duas famílias chamado casamento, evitava as chamadas vinganças de sangue, tão comuns a esses povos. Essa negociação ou contrato se dava entre os familiares do futuro esposo e a do pai ou responsável pela mulher. O *Kostr* ou casamento nórdico consistia em duas etapas: o noivado e o matrimônio (*brullaup*), tendo da parte do noivo ou de seu pai a iniciativa para tal proposta, feita ao guardião da noiva.

Estabelecido esse contrato, o noivo prometia um pagamento pela noiva (*mundr*), valor esse que variava entre 8 onças de prata (1 onça: 28,349) no mínimo. Quanto ao pai ou guardião da noiva, esse prometia um dote (*heimanfylgja*) após o matrimônio, ambos incorporados ao patrimônio da mulher. Para selar esse acordo, os homens apertavam as mãos em frente a testemunhas e marcavam a data do casamento. Langer salienta ainda

¹⁰ O *RígsPula* (o conto de Ríg), poema éddico encontrado somente no manuscrito *Codex Wormianus* da Edda de Snorri Sturlusson. Existe um grande debate acerca de sua origem e influência (CAMPOS, 2012).

que “... nem a idade nem a falta de virgindade eram empecilhos para o casamento” e de que a “ união era considerada judicialmente legal quando o casal tinha sido visto por pelo menos seis testemunhas”.

A festa para celebração do matrimônio dava-se preferencialmente numa sexta-feira, dia de Frigg (esposa de Oðinn e protetora dos casamentos e da maternidade). Geralmente era feita na casa da família da noiva, que ricamente adornada com uma coroa de flores, adereços de prata ou cristais e um vestido preparado por adolescentes advindas de variadas famílias presenciava a performance do noivo utilizando espadas ancestrais e recitando a linhagem e a sabedoria do seu clã. Era comum entre os bøndis a utilização do martelo de Þórr, como um meio importante para atrair a fertilidade da noiva (LANGER, 2009a, p.175).

I. 3 - Artes e Ofícios

Os vikings eram exímios artesãos, trabalhando a madeira, o ferro e outros materiais com maestria. Havia seis estilos de arte viking¹¹, os estilos Oseberg/Broa, 750-840 d.C.; Borre, 830-970 d.C.; Jelling, 880-1000 d.C.; Mammen, 950-1060 d.C.; Ringerik, 980-1050 d.C.; e Urnes, 1040-1150 d.C. Estilos notórios nas esculturas e nas *runestones*¹², o que facilita a datação e seu contexto geográfico cultural.

A arte viking era uma arte essencialmente decorativa, baseada principalmente em padrões de animais interligados ou motivos de plantas ou faixas entrelaçadas, aberta a diversas tendências vindas de fora e adaptadas ao gosto escandinavo. Podemos dizer que a arte viking encontrou aplicação em toda parte. Por gostarem muito dos adornos, esses povos decoravam suas casas, seus barcos e até simples utensílios, muitas vezes em forma de animais (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p.97-98).

¹¹ A respeito dos estilos de arte viking, verificar: (BRONDSTED, 2004; GRAHAM-CAMPBELL, 1997).

¹² Runestones: Rune-stones, pedras rúnicas. É um termo moderno utilizado para designar monumentos megalíticos, especialmente os menires, que são pedras longas erigidas verticalmente. As runestones eram edificadas principalmente para servirem como monumentos, possuindo caráter funerário, jurídico, comemorativo ou para representar as façanhas de um guerreiro, também eram usadas com motivações religiosas. Algumas das principais *runestones* com temas mitológicos: Pedra rúnica de Martebo I, Gotland, Suécia, século VII d.C ; Pedra rúnica de Sigurð, Dravle/Uppland, Suécia, séc. XI ; Pedra rúnica da Igreja de Altuna, Uppland,, Suécia, séc. XI ; Pedra rúnica de Ardre III, Gotland, Suécia, séc XI (LANGER, 2009a: 121; 2006: 40).

O trabalho em osso ocupa lugar importante no artesanato, esculpem-se e gravam-se pentes que foram encontrados em quantidades significativas nas sepulturas. Todas as camadas sociais tinham que possuí-los e a julgar pela beleza e riqueza desse utensílio era fácil deduzir a que camada social pertencia seu possuidor.

O trabalho do ferro exigia mão de obra especializada e os vikings revelaram-se ferreiros excepcionais. Os antigos escandinavos não estabeleciam diferença entre a habilidade profissional e o sentido artístico. O que esses povos procuravam era o objeto prático, apropriado ao fim em vista. Os artesãos mais estimados eram os fabricantes de armas, que trabalhando com materiais intratáveis fabricavam sólidas, afiadas, flexíveis e elegantes espadas além de outros equipamentos bélicos. Por conta disso ocupavam uma posição privilegiada entre todos os artesãos e provavelmente foram muito bem recompensados por tais habilidades (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p.91).

I. 4 - O guerreiro e suas armas de ataque e defesa¹³

Homens livres, ao contrário dos escravos, podiam usar armas. Muitas eram as armas utilizadas na Era viking, porém as mais conhecidas são as esplêndidas espadas, lanças e os famosos machados como armas ofensivas e os capacetes e escudos como armas defensivas. De todo esse equipamento, certamente a espada era a melhor de todas as armas. Ela não era apenas apreciada pelo seu poder de combate, mas também por evidenciar o status do guerreiro, numa relação diretamente proporcional evidentemente.

Quanto maior o prestígio ou renome do guerreiro, mais magnífica é sua espada. O cabo na maioria das vezes era ricamente adornado, adamasquinados com prata ou cobre em forma de animal e outros detalhes fabulosos. Porém, numa espada o mais importante era a lâmina, pois dela dependia a vida do guerreiro. Possuía dois gumes com a finalidade de imprimir no inimigo as mais terríveis lesões com seu corte. Chegava a ter entre 70 ou 80 cm de comprimento, também precisavam ser leves e flexíveis além de fortes e bastante afiadas (LANGER, 2009a, p.178). A espada é bastante conhecida devido ao número elevado desses artefatos serem encontrados nos

¹³ Na sociedade viking, o uso do arco era uma atividade de suma importância para o guerreiro que exibia sua destreza no manejo desse equipamento. Contrariamente ao que em geral convencionou-se como o modo viking de guerrear, a arquearia é um elemento presente no campo de batalha, onde arcos e flechas eram usados como retardadores do avanço das tropas opositoras (LANGER, 2008, p.87).

túmulos dos países escandinavos (Noruega, Suécia e Dinamarca), muitos dos quais contém equipamentos dos guerreiros, que com eles eram enterrados (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p.54).

A arma mais eficiente era a lança, com seus mais de 50 centímetros de ferro fino e afiado, preso a uma haste de madeira cujas pontas terminavam em “barbas” ou arpões para dificultar a retirada do corpo do adversário. Arma de prestígio, associada ao deus Óðinn, cujo nome era invocado no lançamento das mesmas. Muitos conflitos foram decisivos, somente com o uso desse equipamento (LANGER, 2009a, p. 179).

Embora o machado esteja estritamente associado ao imaginário como a principal arma de combate dos vikings, ele não era mais usado que a espada ou a lança (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p. 54). Seu uso, como nos assegura Langer (2009a), estava mais ligado à pirataria e incursões marítimas do que propriamente em frentes de batalha. Eram armas simples, feitas de um bloco de ferro preso a um cabo de madeira. A maioria não possuíam adornos, e os que tinham supunha-se estarem relacionados a algum tipo de cerimônia ou exibição. O machado do túmulo real de Mammen, na Jutlândia, primoroso por seus ricos ornamentos, foi provavelmente símbolo de poder, riqueza e posição social (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p. 55).

Os capacetes, ao contrário do que se veicula no cinema, nos quadrinhos, na televisão e até na literatura e acabou por fazer parte do imaginário popular, como uma imagem degradante, não possuíam chifres, sendo mais um dos inúmeros estereótipos¹⁴, como as taças feitas de crânio, atribuídos a esses povos. Na verdade tinham formato esférico ou cônico, possuindo proteção nasal enquanto outros tinham adaptação para

¹⁴ Os símbolos, estereótipos e preconceitos são ideias, imagens, concepções a respeito de pessoas, grupos, objetos e fatos, que as pessoas criam, aprendem ou simplesmente repetem, sem avaliar se têm veracidade ou são vícios de raciocínio. Os estereótipos são responsáveis pelo surgimento de preconceitos que prejudicam as pessoas que, de alguma forma, estão fora dos padrões impostos pela sociedade. Segundo Langer (2005) existem vários tipos de estereótipos. Alguns são detratores, geralmente descritos para etnias exóticas, outros são utilizados como estimuladores de ideais nacionalistas. O primeiro caso pode ser exemplificado com Heródoto (V a.C.), ao descrever a prática dos citas de beberem nos crânios de seus inimigos. Era uma fantasia, com o intento de enaltecer os gregos, contrastando-os com a barbárie dos "primitivos". O mesmo estereótipo foi renovado pelo cristianismo, com Jordanes descrevendo os hunos (VI d.C.) e cronistas da Baixa Idade Média caracterizando os vikings (XIV d.C.). Culturas e escritores diferentes, mas a mesma imagem fantasiosa: a figura do outro porta características bestiais, no caso, o suposto ato de utilizar os crânios como taças. Imaginar esses três povos citados como animais era algo normal para os parâmetros daqueles intelectuais. Outro estereótipo utilizado com fins glorificadores foi o dos vikings representados com chifres nos capacetes. A Alemanha, os países da Escandinávia e a Inglaterra durante o século XIX empregaram esta imagem equivocada como suporte de um passado considerado heróico, ao mesmo tempo que garantiam identidade social aos membros das suas comunidades. Nessa época, assim como na Antiguidade, chifres masculinos eram símbolos de poder, marcialidade, vigor e disciplina. Outros estereótipos sobre os Vikings, consultar (LANGER, 2009a).

cotas de malha que pendia do pescoço. Era raro encontra-los nos túmulos, sendo certamente um equipamento usado pelos mais altos estratos sociais, onde somente os mais abastados podiam financiar tais equipamentos. Num túmulo na Noruega foi encontrado um único exemplar da idade viking, certamente pertencente a um homem rico e poderoso, ou a um combatente profissional, pois além do capacete, também havia uma cota de malha (GRAHAN-CAMPBELL, 1997, p. 55). Quanto aos escudos, estes eram de madeira e cobertos com couro. De formato redondo, com aproximadamente um metro de diâmetro, reforçado com uma faixa de ferro, protegiam o corpo do ombro à coxa. Possuíam uma saliência de metal no meio para proteger as mãos.

I. 5 - A caça, a pesca e a agricultura

A Escandinávia possui terras bastante extensas com florestas e caça em abundância e as magníficas zonas de pesca asseguram o elemento básico da dieta. No entanto, o solo é pouco fértil, sobretudo na Noruega onde “a agricultura nunca foi de grande importância no conjunto do país e inclusive na atualidade apenas 3% da terra é aproveitada para o cultivo, particularmente no sul e no leste” (GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p.16). Os vikings eram caçadores e pescadores talentosos, caçando nas florestas e pântanos e pescando em rios e no mar. Em virtude disso, sua dieta era rica em peixes, patos selvagens, gansos, aves marinhas, cujos ovos também serviam como alimento, além de focas, lebres e outros animais que serviam como fonte alternativa de carne. As peles eram transformadas em roupas quentes e os ossos e chifres eram usados como matéria prima para fabricação de pentes e cabos de facas. Os agricultores cultivavam a aveia, a cevada e o centeio, de que eram feitos o mingau e o pão. Também plantavam nabo, cebola, alho, ervilha, repolho e feijão (MACDONALD, 1996, p.31; GIBSON, 1997, p. 34).

I. 6 - Magia e Religião entre os vikings¹⁵

¹⁵ Para um maior aprofundamento na temática, consultar: (LANGER, 2005).

Nos limites da sociologia tradicional das religiões, herdeira de Durkheim, as abstrações ético-religiosas se opunham ao mundo mágico, essencialmente afirmador da dimensão individual, em conflito com os valores sociais internalizados pelos homens. Para esse pensador haveria uma tensão entre, por um lado, os fundamentos religiosos, que tinha origem na própria sociedade e a magia, vista como afirmação do indivíduo. Assim, o mago estava em oposição a todo sistema de crenças que tinha sua gênese na sociedade.

Coube a um discípulo de Durkheim, Marcel Mauss, pensar a magia, não em oposição à sociedade, como um componente antissocial, aético, mas totalmente integrado à noção de representações coletivas. Embora continue a tratar magia e religião como fenômenos diferenciados, Mauss já encarava a magia enquanto fato social. Mauss vai mostrar a possibilidade da coexistência entre magia e religião, opondo-se dessa maneira à tese de Frazer que sustentava que a religião nascera dos fracassos da magia. Para Mauss, a religião poderia conviver com ritos mágicos, assim como a magia poderia estar impregnada de ritos religiosos.

No entanto, o que queremos dizer aqui é que diferenciamos magia, religião e mito, mas não podemos deixar de perceber que nem sempre é possível criar uma oposição entre magia e religião, já que elas se entrelaçam e se sobrepõem, a linha que as separa muitas vezes é muito tênue, sendo tudo terreno da religiosidade¹⁶ de uma época e região.

Para a mentalidade viking não existia um termo para religião como a entendemos, mas ocorriam práticas religiosas e não uma única religião. A religião nórdica durante a Era Viking não possuía centralizações, não possuía templos, dogmas, livros sagrados, sacerdotes especializados, orações ou meditações. A religião nórdica reduzia-se a cultos e tinha a magia como essência. Sendo os principais cultos relacionados a ciclos sazonais e a eventos importantes como batismo, funerais e sagração de terras (LANGER, 2005, p.56).

Não existia sacerdote profissional, cabendo essa função ao rei ou chefe local que eram os ministros da fé dos deuses e diretamente responsáveis pelos festivais

¹⁶ Entendemos Religião e religiosidade a partir dos conceitos adotados por Langer. Religião se refere em grande parte a atitudes sociais, públicas e visíveis, enquanto religiosidade implica em algo mais íntimo, profundo e, em muitas ocasiões, escamoteado da vida social. No que se refere à sociedade nórdica, religiosidade implica em uma continuidade das práticas mágicas, das crenças folclóricas e da vivência cotidiana e privada do pensamento religioso (LANGER, 2010, p.146).

sacrificiais (*blót*). O termo mais comumente utilizado para se referir a essa função era *goðar*¹⁷ que significa servidor de uma divindade e *hofgoðar* refere-se ao superintendente de um templo. Mulheres também participavam da condução dos sacrifícios, embora sua aparição fosse mais frequente nos rituais privados (LANGER, 2005, p.58).

Os principais festivais religiosos eram o *sumarmál*, o *sumarblót* e o *midvinterblót*, que tinham conexões com os solstícios e equinócios. É importante destacar que o *blót* enquanto ritual público/coletivo/sazonal e inserido no campo da religião, contém elementos mágicos. O *midvinter*, também denominado Yule, era a festa do solstício de inverno e estava direcionado para prosperidade e vitória. O ritual durava 13 dias, com uma grande festa onde os mortos eram homenageados. Nessa comemoração tradicional do Yule ocorria ao menos a imolação de um animal para as divindades da fertilidade-fecundidade (LANGER, 2005, p.59).

¹⁷ O termo *goði* foi universal na Islândia. Na Escandinávia em geral, as fontes mencionam a palavra “atendente de templo” (*varðveittu hof*), mantenedor dos sacrifícios (*Héldu upp blótum*). Na Noruega, era o *Hersir* (barão ou soberano de um *herað*, distrito) quem efetuava a função de sacerdócio, sendo este o termo empregado também para sacerdote, mas na Islândia este termo era inexistente (substituído por *Goðorð*).

CAPÍTULO II - MITOLOGIA E PAGANISMO NA ERA VIKING

*“É melhor um filho, ainda que nasça tardiamente,
depois que um homem se vai; pedras funerárias raramente
se mantêm pelo caminho a menos que o parente as erga para outro”.*

Hávámál

II. 1 - As Fontes

O que conhecemos acerca da religiosidade nórdica vem a partir de fontes literárias, históricas e arqueológicas, estas últimas, por sua vez, ensejam uma gama substancial de possibilidades investigativas. As fontes históricas foram registradas principalmente em latim, alemão ou árabe, por autores como Saxo Gramaticus, Adão de Bremen ou Ibn Fadlan, entre outros. As fontes arqueológicas são os artefatos encontrados em escavações, como amuletos, pingentes, estatuetas, monumentos com inscrições rúnicas ou imagens com cenas mitológicas, tendo como exemplo mais conhecido as estelas de Gotland¹⁸ que contém referências ao paganismo em forma de mitos e símbolos e constituem um registro religioso e mitológico intencional, segundo interpretações de especialistas (LANGER, 2009a, p.81).

Ainda citando Langer, os temas mais frequentes encontrados nessas estelas são os temas míticos, onde figuram imagens do cavalo de oito patas de Óðinn, o Valhalla, narrativas mitológicas como o famoso roubo do hidromel feito por Óðinn, as valquírias recepcionando os guerreiros mortos em batalha. Também são encontrados símbolos religiosos como o valknut, associado aos cultos odínicos e rituais de morte, os triskelion e imagens de navios (que representa a passagem da vida para morte, além de um sinal de status). Além de representações de funerais, rituais de sacrifício, batalhas, glorificando as façanhas do guerreiro e cenas do dia a dia (LANGER, 2006, p.17-18).

As fontes literárias são compostas principalmente de narrativas orais preservadas na Islândia entre os séculos XII a XIV. São elas as *Eddas*, os poemas escáldicos e as

¹⁸ Para maiores informações acerca dessas importantes fontes epigráficas, consultar: (LANGER,2006).É importante deixar claro que o estudo contempla a análise das 16 estelas que contém referências específicas da mitologia e religiosidade nórdica. As outras estelas que contam 400 no total não foram analisadas por não conterem representações míticas expressivas.

Sagas (LANGER, 2009b, p.143). A Edda Maior, Edda Poética, Edda Antiga ou ainda Edda de Saemund (proveniente de uma antiga hipótese de que sua autoria seria do islandês Sæmundr Sigfússon, mas o termo não é mais usado) é uma coletânea de poemas de autoria desconhecida, escrita na segunda metade do século XIII, mas os cantares que contém são muito anteriores, acredita-se que tenham sido compostos entre os séculos VIII e XI (BORGES, 2002, p. 3). Representa a principal e mais importante fonte primária para o conhecimento e estudo da mitologia escandinava. De estrutura não uniforme e flexível, típica de escaldos, que adotaram a técnica de rememoração aceita pela comunidade, provavelmente conhecedora dos mitos. Segundo Marcel Detiene (1988), o poeta recita suas poesias a um grupo de pessoas, que devem ter um conhecimento prévio do conteúdo recitado para que a poesia seja entendida e aceita pelo auditório a que se destina. Mesmo após a adoção da escrita latina, essas narrativas continuaram sendo recitadas publicamente nas fazendas e assembleias (LANGER, 2007, p. 26).

Para a maioria das traduções contemporâneas utiliza-se o manuscrito conhecido como *Codex Regius*, descoberto em 1643 por Sveinnson (29 poemas), complementados por poemas advindos de outros manuscritos (a exemplo do *Baldrs draumar*/Os sonhos de Balder ou o *RígsPula*/O conto de Ríg). Segundo Langer (2006), a Edda maior é composta por 35 poemas escritos entre 1170-1200, com manuscritos datados por volta de 1300. Porém, a ambientação desses mitos remetem a período bem anterior, os séculos IX e X. Período onde as tradições míticas eram passadas oralmente, o que ocasionava certamente uma variação entre apresentações de skald para skald.

Alguns dos mais importantes poemas do medievo paganista germânico, cuja importância para o conhecimento e estudo da mitologia nórdica é indiscutível, é a *Völuspá* (“Profecia da Sibila”), pertencente a Edda Poética, embora algumas estrofes estejam presentes também na Edda em Prosa com pequenas variações. A *Völuspá* conta através da visão de uma volva, consultada pelo deus Óðinn, a criação do mundo, descrevendo toda a cosmogonia e escatologia germânica, narrando a guerra entre deuses e gigantes no Ragnarök, e por fim um novo início, evidenciando a forma essencialmente cíclica dessa mitologia.

Outro poema de extrema importância é o Hávamál¹⁹ (“Os ditos do Alto” ou o “Cântico do Grande”), que possui uma diversidade tanto na temática abordada quanto na variação da métrica. Poema gnômico, religioso, aforismático, que contém sábios conselhos e regras de conduta. Reúne questões bastante antigas de como os vikings enxergavam o mundo. Poema cuja figura central é o próprio deus Oðinn. Contém encantamentos mágicos, cânticos, além de ensinamentos sobre amizade, os deveres da hospitalidade (como receber e lidar com um hóspede) e a importância da cautela. As duas últimas partes são provavelmente as mais conhecidas pelos estudiosos da mitologia nórdica. São elas: O *Rúnatal*, que conta como Oðinn se ofereceu em sacrifício a si mesmo e retornou a vida, trazendo consigo o conhecimento das runas; e o *Ljóðatal*, onde o deus Oðinn fala acerca das dezoito canções/ encantamentos que ele conhece e sobre seus poderes.

Além destes, também fazem parte da Edda Maior outros poemas, dentre eles citaremos apenas alguns: *Vafþrúðnismál* (Os Dizeres de Vafþrúðnir), grupo de poemas de perguntas e respostas que registra uma competição de habilidades e ciência travada entre Oðinn e o gigante Vafþrúðnir, famoso por seu conhecimento profundo. O *Grímnismál* (Os ditos de Grímnir) é outro poema mitológico de sabedoria tendo Oðinn como protagonista e preservado no manuscrito *codex regius*. O *Pymskviða* (A Canção de Thrym) é um dos poemas mais simples e mais conhecidos que conta a história do rei gigante Thrym e o roubo do martelo de Thor. No *Lokasenna* (Os insultos de Lóki) temos conhecimento dos inúmeros escândalos envolvendo os deuses e deusas, onde diversas acusações e insultos são trocados entre Lóki e os deuses, fornecendo dessa forma, consideráveis informações acerca do caráter de cada divindade (PAGE, 1999, p. 13-15- 28-39; DAVIDSON, 1982, p. 98).

A *Snorra Edda* também conhecida como Edda Menor, Edda em Prosa, Edda de Snorri ou Edda Nova, cuja autoria é atribuída ao intelectual e político cristão Snorri Sturluson²⁰, foi compilada a partir de fontes orais e foi escrita por volta de 1220. Ao lado da Edda Poética, é uma das fontes mais utilizadas na tentativa de compreender a religiosidade dos povos da Europa Setentrional. Nos três manuscritos em que é

¹⁹ Para maiores detalhes acerca desse poema, consultar o excelente trabalho de Elton O. S. Medeiros. Hávamál: tradução comentada do Nórdico Antigo para o Português.

²⁰ Snorri Sturluson (1179-1241) - membro de uma das famílias mais influentes da Islândia e considerado o mais importante skáld da história. A *Heimskringla*, a *Edda em Prosa* e a *Egil's saga* são suas principais obras. Morreu assassinado em sua fazenda em Reykjaholt (LANGER, 2009, p.191-192).

apresentada, (*Codex Regius*, *Codex Wormianus* e *Codex Upsaliensis*) a autoria de Snorri Sturluson e o nome Edda aparece apenas no manuscrito DG 11 ou *Codex Upsaliensis* (BOULHOSA, 2004, p.14). Composta por três partes, o Gylfaginning, Skáldskaparmál e Háttatal, a Edda de Snorri é um “*prosimetrum* de caráter didático”, onde as últimas partes constituiriam a *artes poeticae*, que soariam incompreensíveis não fosse o conhecimento aprofundado da mitologia oferecido pelo Gylfaginning (BOULHOSA, 2004, p.15).

O Gylfaginning (O Embuste de Gylfi), primeira parte propriamente dita da Edda de Snorri se não levarmos em conta o prólogo, que não faz parte da “obra original” segundo alguns estudiosos. Trata-se de um diálogo travado entre Gylfi, um rei sueco disfarçado de um velho caminhante que adota o nome de Gangleri, e vai até Ásgarð para indagar com os deuses escandinavos acerca de questões cosmológicas e cosmogônicas. Embora algumas passagens do Gylfaginning estejam por assim dizer, contaminadas com influências cristãs, não é impossível que muitos elementos pertençam verdadeiramente à mitologia nórdica (BOULHOSA, 2004, p.15).

O Skáldskaparmál (Dicção da Poesia) é a segunda parte da Edda de Snorri e tem como um dos objetivos esclarecer e elucidar as alusões mitológicas, as *kenningar*²¹ (metáforas) e *heiti* (sinônimos), tão frequentes e características da poesia escandinava, para jovens poetas que “desejam aprender a dicção poética e obter um amplo vocabulário de termos tradicionais ou poder acompanhar o que estiver escrito elipticamente em verso” (PAGE, 1999, p.17). Como no Gylfaginning, temos a forma de diálogo, mas desta vez entre Aegir, um rei habilidoso em magia e Bragi. Sabedores da chegada de Aegir, os deuses preparam-lhe uma festa e a partir daí se desenrola o diálogo sobre a arte poética, onde muitas metáforas podem ser compreendidas em termos da mitologia.

A Edda de Snorri termina com o Háttatal (Lista de Métricas) que é composta por 102 estrofes, redigidas em cem métricas diferentes, para mostrar a diversidade dos versos correntes que Snorri conhecia. Para evidenciar e caracterizar cada forma poética, cada estrofe vem acompanhada de comentários elucidativos (BOULHOSA, 2004, p.16).

²¹ *Kenningar* forma plural escandinava de *kenning*, é uma metáfora poética descritiva da língua nórdica primitiva. Uma espécie de mito estenografado, essencial e bastante comum na poesia nórdica (PAGE, 1999, p.22). Alguns exemplos de *kenningar*: “A casa dos ossos”- *kenning* para corpo; “O sangue de Kvasir”- *kenning* para hidromel; “matador de gigantes” – *kenning* para o deus Thor.

Mais um exemplo de fonte literária para o estudo da religiosidade nórdica são os poemas escáldicos. Comparado ao *aedo* grego, o *vates* latino e o bardo celta, o skáld também está ligado aos deuses, numa clara associação de que a poesia era um dos atributos da divindade, principalmente de Óðinn (LOUTH, 1979, p.322). Nada mais apropriado que Óðinn, o buscador da sabedoria, seja o portador da inspiração poética.

A poesia escáldica (poesia heroica dos poetas de corte da era viking) em geral era bastante rígida e tecnicamente complicada, submetida a rígidas regras de versificação e repleta de kenningar e o emprego de palavras incomuns, bem ao gosto de reis e nobres escandinavos, cujos versos eram feitos para exaltá-los glorificando seus feitos. Para se tornar um skáld, eram indispensáveis: o conhecimento da mitologia, uma memória prodigiosa e ser bastante eloquente.

O skáld gozava de grande prestígio no seu meio social e tinha como sua principal função ser o divulgador de antigas tradições, poemas, contos, folclore, narrativas heroicas, históricas e aspectos da religiosidade viking. Sua finalidade nas cortes era de certa forma perpetuar por meio da palavra falada e escrita (alguns skalds eram mestres nas runas e executavam poemas e narrativas na escrita rúnica) feitos de grandes homens ainda em vida ou no momento de seu funeral. Os skálds eram os mantenedores da memória, seres criadores de novas palavras e ritmo, capazes de trazer o já conhecido na forma do novo, que conseguem surpreender e comover todos os presentes. Além de divertir as famílias dos nobres que se reuniam para escutarem atentamente suas poesias depois de um fabuloso banquete (LANGER, 2009a, p. 188-189).

Como último recurso literário para uma tentativa de conhecimento das práticas e expressões da religiosidade nórdica temos as *Sagas* (história em Old Iceland) que segundo Graham - Campbell (1997) são narrativas orais islandesas que mesclam eventos históricos com conteúdos fantasiosos. As Sagas são um gênero literário singular, aparentada com as epopeias no que diz respeito à sua épica, à narrativa de um passado heroico nacional que funda e constitui uma identidade cultural e que se torna parte da construção da memória de um povo, de fundo histórico, seja em maior ou menor grau. (MOOSBURGER, 2009, p.21). O que difere uma saga de uma epopeia é justamente o caráter prosaico e não poético da primeira.

A relevância das sagas para o estudo da sociedade e religiosidade Viking é indiscutível, por ser um dos conjuntos literários mais importantes e originais da

literatura medieval. Seus elementos temáticos são diversos: tratam de conflitos, disputas, temas fantásticos, elementos sobrenaturais manifestado na forma de destino, mitológicos, biografias de reis, coragem, lealdade, traição, conflitos guerreiros entre outros. O que demonstra a heterogeneidade do gênero devido a seu *corpus* bastante extenso e de temática variada (MOOSBURGER, 2007, p.07). Alguns textos são longos, outros curtos, uns são verdadeiras obras primas, outros nem tanto! Para quem não tem familiaridade com a leitura das sagas, estas não serão leituras prazerosas. Entretanto, para o amante desse gênero que se mostra expressivo, direto e ímpar sua leitura será uma viagem agradável a um passado remoto. É importante ter em mente que as Sagas Islandesas não são novelas, não são crônicas não são romances nem epopeias, embora compartilhe com esses gêneros diversas características (MOOSBURGER, 2007, p.07).

Outra característica das sagas é sua oralidade, ou seja, as sagas são mais antigas que suas versões nos manuscritos, pois originalmente eram transmitidas oralmente e estavam intimamente relacionadas com a criação de uma identidade cultural e com a preservação de tradições regionais. A introdução do cristianismo na Islândia aconteceu por volta do ano mil e é bem provável que tenha contribuído para o aparecimento das sagas escritas. Para reforçar ainda mais o caráter oral das sagas vejamos as palavras de Boulhosa (2006),

[...] a palavra saga, substantivo feminino (plural *sögur*), é cognata do verbo *segja*, ‘dizer’. Provavelmente vem da raiz Indo-Européia **sekw*, inclusive com o cognato lituânio *sekú*, ‘relatar, contar’, e, mais remotamente, do Latim *inquam* < **en-skuam*, e alguns cognatos gregos. Em última análise deve estar relacionado ao verbo Germânico ‘ver’, possivelmente com o senso básico de ‘seguir’ (com a mente ou voz). (BOULHOSA, 2005b, P. 18)

Segundo Langer (2009b), as sagas tradicionalmente são classificadas por referenciais temáticos, embora essa classificação seja de certa forma contingente, pois não há critérios que definam o conteúdo das sagas exata e satisfatoriamente: (sagas lendárias, mitológicas, sobre heróis: *fornaldarsögur*; sagas de reis: *konungasögur*; sagas de famílias: *íslendingasögur*; contemporâneas: *sturlunga saga*; sagas dos bispos: *biskupasögur*; sagas cavaleirescas: *riddarasögur*; sagas de cavalaria de origem nativa:

lygisögur; sagas que relatam a vida dos santos: *heilagramannasaga*; sagas sobre a vida de islandeses dos séculos XII e XIII: *samtíðarsögur*).

II. 2 - Mito, Cosmogonia e deuses

A palavra grega *mythos* significa fala, narração, concepção, discurso. Os mitos são, por assim dizer, narrativas tradicionais. Dominam a poesia e a arte. E a religião se exprime por meio deles, daí sua excepcional importância para o conhecimento do pensamento religioso das diversas civilizações. As narrativas míticas surgem da necessidade de explicar a realidade sagrada, de organizar o mundo e a sociedade que nela se baseia. A definição de Eliade se mostra bastante útil para entendermos o que é mito e sua importância. Vejamos o que ele nos diz:

O mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares. [...] o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do 'princípio'. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir [...]. Os personagens dos mitos são os Entes Sobrenaturais. Eles são conhecidos sobretudo pelo que fizeram no tempo prestigioso dos 'primórdios'. Os mitos revelam, portanto, sua atividade criadora e desvendam a sacralidade (ou simplesmente a 'sobrenaturalidade') de suas obras. Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do 'sobrenatural') no Mundo (ELIADE, 2007, p.11).

Como vimos, o mito é um relato sobre as origens cuja principal característica é situar o acontecimento narrado em um horizonte primordial, é o *illud tempus* de que fala Mircea Eliade em todos os seus livros. Mas o "começo" do acontecimento mítico não é cronológico, seu tempo e espaço não são coordenáveis com o tempo e espaço de nossa experiência, daí o mito se utilizar de expressões difusas tais como "no princípio". Além disso, o mito é impregnado de poder, pois contém relatos sagrados e por que contam os feitos de deuses e heróis. São narrativas das intervenções de seres divinos que realizam prodígios excepcionais. Sua atemporalidade é inegável, conseguindo atingir todas as épocas e lugares. Em *formas simples* André Jolles (1976) distingue mito de

conhecimento, o primeiro está voltado para uma disposição mental que aceita entender as coisas a partir delas mesmas e que todo conhecimento é vão, já que toda tentativa humana de penetrar o universo e compreendê-lo corre o risco de perder-se em erro e contrassenso. Para o autor, os “mitos são divinos; e que o saber divino, conhecedor das coisas a partir delas mesmas, é mito” (JOLLES, 1976, p.92).

Devemos ter em mente que o que importa num mito²²são os significados simbólicos e religiosos e não somente sua forma narrativa, “superficial” (LANGER, 2007, p.73). Parece-nos indispensável registrar aqui as palavras esclarecedoras de Davidson (2004) onde a mesma expõe sua concepção de mitologia e a necessidade de respeitarmos estilos de pensamento tão diverso do nosso.

A mitologia de um povo é muito mais que uma coletânea de fábulas bonitas ou assustadoras recontadas em estilo articulado às nossas crianças na escola. É o comentário de homens de uma era ou civilização específica sobre os mistérios da existência e da mente humanas, seu modelo para um comportamento social e a tentativa de definir, em histórias de deuses e demônios, sua percepção das realidades interiores. Podemos aprender muito com as mitologias dos povos antigos, se tivermos a humildade de respeitar estilos de pensamento muito diferentes dos nossos. Em muitos aspectos podemos ser mais inteligentes que eles, mas não necessariamente mais sábios (DAVIDSON, 2004, p.7).

II. 3 - Cosmogonia e Escatologia

O mito da criação e destruição do mundo é relatado no poema *Völuspá* da Edda Poética e também transmitido por Snorri (*Gylfaginning*) em sua Edda em Prosa. A cosmogonia nórdica, fruto de um processo complexo de interação entre duas forças opostas nos conta que no princípio não existia nada²³ além do grande abismo portador de possibilidades mágicas, o grande abismo das origens *Ginnungagap*²⁴ e mais duas

²² Para uma abordagem mais detalhada sobre o mito e suas aplicações, consultar: (DAVIDSON,2004, p.13-18 ; JABOUILLE, 1986, p. 13-50; VERNANT, 1992, p.191-214).

²³ Genericamente as cosmogonias têm o seu ponto de partida no nível primordial simbolizado pelo vazio, pelo informe, pelo abismo.

²⁴ *Ginnungagap* é o vazio que é todo poder e matriz do mundo, vazio por inorganização e não por privação, vazio porque é indescritível e não porque não é nada. Segundo Davidson, De vries, interpreta a palavra *ginnunga* como um termo associado à ideia de engano através da magia, com a alteração de aparência para confundir os olhos (DAVIDSON, 2004, p.167).

regiões que lhe eram antagônicas. *Niflheimr* era gelada e nebulosa, identificada com o mundo dos mortos e de onde corriam 11 rios (Svol, Gunnthra, Fiorm, Fimbulthul, Slidr, Hrid, Sylg, Ylg, Vid, Leiptr e Gioll) e *Múspel* que era clara e resplandecente e guardada pelo gigante Surtr. Do gelo derretido de *Niflheimr* pelo calor de *Múspel* nasceram o gigante primordial *Ymir*²⁵ e a vaca nutridora *Auðhumla*. A vaca lambia o gelo salgado e à medida que ela lambia, surgia três seres: *Oðinn*, *Vile* e *Vé*.

Esses seres antropomórficos mataram e esquartejaram o gigante *Ymir* que com seu sangue afogou todos os gigantes, (exceto um que misteriosamente conseguiu escapar acompanhado de sua mulher) e de seu corpo desmembrado formou-se toda estrutura do universo. De sua carne formaram a terra, seus ossos deram origem aos rochedos, de seus cabelos foram formadas as nuvens; do sangue derramado surgiu o mar e do seu crânio o firmamento (LANGER, 2009, p. 133).

Uma cosmogonia baseada no sacrifício pelo esquartejamento do corpo de um gigante primordial para formação do céu, terra, montanhas, rios e mares aparece também no Rigveda da Índia antiga, na figura de Purusa (Homem primordial) nos mitos de Tiamat e de P'na-ku como nos esclarece Eliade em sua obra *História das crenças e das idéias religiosas*.

Yggdrasil, imagem da árvore universal, base do cosmos e situada no centro, uniria os três níveis cósmicos e os nove mundos da mitologia nórdica: no nível mais baixo - Hel (mundo governado por Hel, filha de Lóki) e *Niflheimr* (reino da neblina, morada dos mortos); no nível do meio - *Jötunheimr* (mundo dos gigantes), *Miðgarðr* (mundo dos homens), *Nidavellir* (terra dos anões) e *Svartalfheimr* (mundo dos elfos negros); e no topo - *Alfheimr* (morada dos elfos), *Vananheimr* (mundo dos deuses vanes) e *Ásgarðr* (mundo dos deuses ases). A imagem da árvore como eixo ou pilar cósmico (*axis mundi*), onde reúne os elementos mais diversos nessa verticalidade que a tudo ordena, existia em inúmeras religiões antigas acentuando dessa forma o arcaísmo e a ampla difusão desse simbolismo cosmológico. Segundo a mitologia Germânica os primeiros humanos, *Askr* e *Embla*, eram originários de duas árvores. A antropogonia que tem por origem as árvores é bastante difundida entre os indo-europeus e as

²⁵ *Ymir*, segundo Eliade, representa a figura de um ser andrógino ou “bissexuado” pela aproximação de seu nome do sânscrito *Yima*, representando dessa forma a ideia de totalidade primordial, enquanto modelo e princípio de toda existência, comportando dessa forma o princípio da *coincidentia oppositorum*, cuja tradução literal é coincidência dos opostos, devendo ser compreendida como incidência simultânea de elementos opostos. Para maiores esclarecimentos acerca desse termo, consultar: (ELIADE, 1999, p.127).

mitologias arcaicas (ELIADE, 2011, p.142). Vale aqui citarmos um trecho em que Bachelard (2001) fala acerca do freixo Yggdrasill, cuja “cosmogonia dá uma impressão de nobreza”.

[...] É uma das mais nobres concepções jamais introduzidas num sistema de cosmogonia ou de existência humana. É, de fato, a grande árvore da vida, maravilhosamente elaborada e estendendo-se por todo o sistema do universo. Ela fornece corpos ao gênero humano por seus ramos; estende suas raízes através de todos os mundos e dispersa nos céus seus braços que dão vida. É por ela que se mantém todo tipo de vida, mesmo a das serpentes que devoram suas raízes e tentam destruí-la... (BACHELARD, 2001, p.225).

Ragnarök (“consumação dos destinos dos poderes supremos”) é um termo que se refere à escatologia nórdica, onde uma série de acontecimentos futuros iriam culminar com a morte de deuses importantes do panteão nórdico. Destruição e posterior regeneração do universo, onde algumas divindades e humanos sobreviveriam renovados. Nessa batalha final na planície de Vígrid, Óðinn seria morto pelo lobo Fenrir; Týr é morto pelo cão Garmr; Þórr mata a serpente do mundo, mas no processo aspirou seu veneno morrendo em seguida; Viðarr mata Fenrir e Heimdallr tombará vítima de Lóki. O gigante do fogo Surtr mata Freyr e coloca fogo no mundo. Mas não acaba aí, porque uma nova terra ressurgirá, com a sobrevivência de alguns deuses como Balder e os filhos de Þórr, além de um casal humano (Lif e Lifthrasir) que se abrigara na árvore do mundo (LANGER, 2009b, p.133-134)

As principais referências a esses acontecimentos são encontradas em passagens da *Edda Poética*, mais especificamente nos poemas *Völuspá* 44-66 e *Vafþrúðnismál* 44-54. A composição da estrutura exposta na *Völuspá* é bem elucidativa e obedece a quatro momentos diferentes desse evento grandioso: o passado (estrofes 3-27), o presente mítico (estrofes 30-43), o futuro até a o Ragnarök (estrofes 44-58) e o futuro após o Ragnarök (59-65), onde esses eventos são narrados por uma vidente ressuscitada por Óðinn. Já o *Vafþrúðnismál* refere-se a diálogos travados entre Óðinn, Frigg e o gigante Vafþrúðnr comentando sobre os acontecimentos do universo, entre eles: o passado 20-35, o presente 36-43 e o Ragnarök 44-54 (LANGER, 2012, p.3-4). Snorri também menciona em parte de sua Edda em Prosa, no *Gylfaginning* acontecimentos relacionados ao Ragnarök.

O Ragnarök²⁶ tem gerado muita controvérsia quanto à origem de sua narrativa, que só foi escrita após a cristianização do mundo nórdico. Nesse caso, é “possível que o próprio pensamento pagão tenha sido influenciado por narrativas bíblicas do apocalipse, durante o período de transição do paganismo para o cristianismo, segundo várias pesquisas” (LANGER, 2009b, p.134). Segundo Langer (2012), é possível a partir de um ponto de vista historiográfico separar as concepções sobre o Ragnarök em três ideias principais: 1) as narrativas sobre o destino dos deuses serem de base totalmente pagã, sem qualquer interferência da nova fé; 2) os autores que perceberam interferências cristãs sobre uma composição pagã e a recontaram após o registro escrito (*interpretatio christiana*); e por último os que defendem que o compositor original foi um pagão que sofreu influências de ideias cristãs durante o período de conversão (*interpretatio norræna*) (LANGER, 2012, p.4).

II.4 - Principais deuses do panteão Nórdico

O paganismo nórdico consiste em uma religiosidade politeísta e hierarquizada onde os deuses têm um nome, uma figura ou representação e uma função e presidiam diferentes aspectos da vida humana e cujo panteão é repartido entre duas famílias de deuses que travam uma guerra, mas depois fazem as pazes trocando reféns²⁷. São os *Aesir* (cujo singular é *Áss*) e os *Vanir* (singular *Varn*). A fenomenologia religiosa faz supor que essa distinção entre essas duas classes de deuses é bastante antiga, podendo ser encontrada na religião de outros povos indo-europeus. Representam talvez como na Grécia e na Índia, um confronto entre as forças celestes e as terrestres. Ou, como pretende George Dumézil, representam a luta entre deuses de status inferior (os *Vanir*) que só foram aceitos no grupo superior (os *Aesir*) depois de um período de conflito. Os deuses *Aesir* são sem dúvida, deuses civilizadores, pela sua inteligência, força e

²⁶ Para um maior aprofundamento na temática acerca do Ragnarök, consultar: (LANGER, 2012).

²⁷ Conta a tradição nórdica que um dia Óðinn reuniu um exército para atacar os Vanir que defenderam com valentia seu país; cada lado obteve sua vitória, cada um saqueou a terra do outro, causando muitos danos. Depois de já terem sofrido bastante, fizeram uma trégua onde trocaram reféns. Os Vanir entregaram o rico Niodr e seu filho Freyr. Além de Kvasir, homem de grande inteligência. Em troca os Aesir enviaram Hoeni que alegavam ter muita autoridade e Mimir, homem muito sábio. Sentido-se enganados pelos Aesir, os Vanir enviaram a cabeça de Mimir. Óðinn a apanhou, esfregou-lhe ervas e proferiu encantamentos sobre ela, no que a cabeça de Mimir ganhou tal poder, que passou a falar com o deus revelando-lhe muitos segredos (PAGE, 1999,p.27; DAVIDSON, 2004, p. 37).

dinamismo enquanto os deuses *Vanir* são deuses da fecundidade que traziam a paz e a abundância aos homens (PAGE, 1999, p.27; PIAZA, 1991, p.114). Falaremos apenas sobre as deidades mais famosas desse panteão.

Óðinn

Começemos por Óðinn, que era o mais poderoso dos deuses da família dos *Aesir* e considerado o pai universal (*Alfödr*). Seu poder se estendia além dos domínios de Ásgarð, onde Óðinn tem seu salão Valhála com suas 640 portas e seu trono *Hlidskjalf*. Óðinn não era o deus da guerra, como muitos o denominam, mas “aquele que concede a vitória (*Sigtyr*) por todos os meios e compreende os meios gloriosos, a astúcia, a falsidade, a cautela” (BOYER, 2004, p.9). Além de senhor da magia, da runas e da adivinhação era também aquele que concedia inspiração poética²⁸, sendo dessa forma também o deus dos poetas. Marido de Frigg, seus principais filhos eram Baldr, Þórr e Týr. Óðinn carrega em seu nome o germe de sua identidade. Seu nome significa fúria, que se “aplica ao êxtase ou aos transe apropriando-se de um ser em circunstâncias guerreiras, sexuais, poéticas (inspirações) ou mágicas” (BOYER, 2004, p.7).

Muitos eram seus epítetos e disfarces, e essa série de epítetos com os quais Óðinn é definido e invocado, suscitam uma extraordinária riqueza de figuras. A natureza diversa e complexa dessa divindade se espelha na enorme quantidade de nomes a ele atribuídos, o que os escandinavos chamam de *heiti* (do verbo *heita*: “ser chamado”). Essa profusão de nomes podem ser encontrados na *Edda Poética*, na *Edda de Snorri*, na *Heimskringla*, nas sagas e demais fontes. Esses nomes expressam os

²⁸ Óðinn não possuía o hidromel da inspiração até roubá-lo dos gigantes. O hidromel que concedia inspiração poética foi preparado a partir do sangue de Kvasir, que era o mais sábio gigante, que foi criado pelos deuses. Mas dois anões mataram-no secretamente e misturaram seu sangue com mel, que fermentado, produziu a maravilhosa bebida. Aconteceu, porém que os mesmos anões mataram também o pai e a mãe do gigante *Suttung*, e este vingou-se obrigando-os a entregar-lhe a bebida preciosa, que escondeu numa grande sala subterrânea, cuja guarda estava confiada a sua filha *Gunnlod*. Foi então que Óðinn decidiu obter por meios astuciosos a bebida fabulosa, fazendo uso de um plano sinuoso. Conquistou a simpatia do gigante *Baugi*, irmão de *Suttung*, a quem serviu durante algum tempo como criado. Óðinn persuadiu Baugi a fazer um pequeno furo na montanha, por onde penetrou rastejando sob a forma de uma serpente. Dentro da montanha Óðinn encontrou a filha de *Suttung* e com ela passou três noites. Óðinn usou de astúcia para obter a permissão de *Gunnlod* de tomar um gole do elixir de cada um dos três recipientes. Porém, ele sorveu todo conteúdo dos recipientes, voando depois para Ásgard metamorfoseado de águia, escapando da perseguição do gigante furioso, também metamorfoseado em águia. Chegando em Ásgard, Óðinn regurgitou o hidromel dentro de vasos preparados pelos deuses. Assim, a bebida encantada tornou-se posse de Óðinn, que permitiu aos deuses e a seus protegidos dela beberem. Além de mostrar como Óðinn tornou-se o deus dos poetas, essa história mostra muitos dos atributos do deus, como a astúcia e a capacidade de mudar de forma (DAVIDSON, 1982, p. 46).

diferentes aspectos do caráter e da diversidade de ações de Óðinn (PAGE, 1999, p. 35-36). Nos limitaremos apenas à alguns exemplos que consideramos significativos. Além de Óðinn, ele é também chamado de *Hár/Hávi* (“o Altivo”, “Aquele que está no alto”), *Bolverk* (“o Perpetrador”, “Aquele que faz o Mal”), *Hroptr* (“o Sábio”), *Thundr* (“Trovejante”), *Fimbulthul* (“o Poderoso Sábio”).

Seu caráter sacrificial era notável. Sua sede de conhecimento não tinha limites. Desse modo Óðinn era caracterizado por sua sabedoria, busca de conhecimento e clara associação com a magia e profecia. No poema éddico *Völuspá* (“A profecia da volta”), Óðinn invoca uma feiticeira morta para revelar-lhe o destino do universo e dos deuses. A sibila está morta e ressuscita para profetizar, o que confirma uma cena de necromancia e adivinhação. No *Hávámál* Óðinn nos fala de sua aquisição da sabedoria e do conhecimento rúnico através de seu autossacrifício, onde ficou suspenso nove noites na árvore Yggdrasil, transpassado por sua lança Gungnir. Trocou um seus olhos para beber um gole da fonte de Mímir e obter sabedoria. No *Vafþrúðnismál* e no *Grímnismál* Óðinn revela seu vasto conhecimento de fatos mitológicos, demonstrando desse modo que ele é de fato o mestre do conhecimento arcano.

Possuía dois corvos, Huginn (pensamento) e Munninn (memória), que de certa forma simbolizam sua sabedoria e clarividência, dois lobos, Geri e Freki e um cavalo de oito patas, chamado Sleipnir²⁹ (Old Norse: aquele que avança no escorregadio) que é o mais ágil de todos os garanhões e não há obstáculos que não consiga ultrapassar. Sleipnir era capaz de transportar os vivos à terra dos mortos, confirmando assim mais um aspecto do deus caolho como deus dos mortos.

O aspecto xamânico de Óðinn é confirmado pelo seu cavalo de oito patas e pelos seus dois corvos que viajando pelos mundos trazem-lhe notícias. Assim como os xamãs, Óðinn pode mudar de forma, sendo capaz de enviar seu espírito em forma de animal. Junto aos mortos, Óðinn procura os conhecimentos ocultos, e os obtém. No *Hávámál*, declara que conhece um encantamento capaz de fazê-lo conversar com um enforcado. Especialista na arte de seiðr, magia oculta de tipo xamânico (ELIADE, 2011, p.145).

²⁹ “O cavalo de oito patas é cavalo xamânico por excelência; é encontrado entre os siberianos e outros povos (murias, por exemplo), sempre relacionado com a experiência extática dos xamãs” (ELIADE, 2002, p.415).

Venerado pelos guerreiros nobres, que antes de começar a batalha, gritavam seu nome e juravam-lhe lealdade para obter seus favores. Sacrifícios³⁰ eram feitos em seu nome, e os mais comuns eram por enforcamento ou pela ponta da lança! É comum encontramos entre os muitos títulos de Óðinn, “O que brande a lança” ou “Deus dos enforcados”. Os guerreiros nobres que tombavam em batalha eram transportados para o Valhalla, “salão dos mortos”. Snorri Sturlusson na *Edda em Prosa* diz que o Valhalla era uma grande câmara com inúmeras portas, repleta de escudos e cotas de malha e a presença de lobos e águias, simbolizando o campo de batalha, ao mesmo tempo que também representava o túmulo onde o morto descansava.

Versado em magia, dentre elas a magia galðr, prática que envolve o uso de cânticos, utilizado tanto para curas, adivinhações, proteções e malefícios onde no poema Hávamál, Óðinn fala sobre os feitiços que aprendeu. Aprendeu da deusa Freyja a magia seiðr, onde no poema *Lokasenna*, Lóki o acusa de ser um efeminado, uma vez que esse tipo de magia era praticado majoritariamente por mulheres. É bastante intrigante o envolvimento dessa divindade extremamente viril num culto efeminado o que poderia colocar sua masculinidade em questão (PAGE, 1999, p.36). Também tinha o conhecimento da magia rúnica e toda sabedoria sobrenatural que elas simbolizavam.

Como vimos acima, para obter esse conhecimento das runas, Óðinn se deu em sacrifício a si mesmo, enforcando-se na árvore Yggdrasil. No poema eddaico Havamal³¹, Óðinn nos fala sobre seu autossacrifício. Não resta dúvida da natureza

³⁰ Nos relatos sobre rituais de sacrifício, em que a vítima era morta pelo fogo ou enforcada e trespassada pela lança, Snorri nos conta que a cremação era praticada pelos adoradores de Óðinn, que acreditavam que quanto mais alto subisse o fumo sobre a pira fúnebre maior seria a honra no Valhala daqueles que eram recebidos pelo deus. Nos sacrifícios a Óðinn também as mulheres estavam incluídas. Viúvas ou escravas de homens bem nascidos ofereciam-se voluntariamente à morte, a exemplo de Brynhild, que fez-se queimar numa pira funerária juntamente com Sigurðr. Há indicações de que sacrifícios voluntários deste tipo estavam associados com os heróis de Óðinn e com a tradicional noção de fidelidade feminina (DAVIDSON, 1982, p. 43-44). A prática de oferecer sacrifícios a Óðinn também envolviam criminosos e prisioneiros de guerra (tanto por afogamento, queima, enforcamento) e pelo ritual Blóðörn(asa de águia) que consistia em uma incisão realizada nas costas de vítimas humanas para extrair os pulmões, abertos em forma de águia (LANGER, 2009a, p.239).

³¹ Transcrevo aqui as estrofes 138 á 145 do Hávamál, conhecidas como *Rúnatal* (Lista das Runas): (138) Estive pendurado por nove noites/ na árvore açoitada pelos ventos,/ por lança trespassado e dado a Odin/ eu mesmo, a mim mesmo, naquela árvore/ que nenhum homem sabe de onde brota. (139) Com pão não me abençoaram, nem com chifre,/ olhava para baixo; e então tomei/ as runas eu tomei vociferando,/ de lá tombei de novo depois disso. (140) Encantamentos nove eu aprendi/ daqueles filhos célebres de Boltor,/ o pai de Bestla; e foi-me dado então/ beber do hidromel caro de Odreri. (141) Depois revigorei-me e fiz-me sábio,/ cresci e logrei ter maior poder; dito buscava dito do meu dito,/ obra buscava obra da minha obra. (142) Runas tu hás de encontrar e letras lidas,/ letras mui grandes, letras mui robustas,/ e pelo grande sábio desenhadas/ e pelos grandes deuses engendradas,/ e pelo Hropt divino entalhadas. (143) Entre os ases Odin, e entre os elfos/ Dáinn, e Dvalinn diante dos anões,/ e diante dos gigantes está Ásvid,/ e eu próprio talhei algumas delas. (144) Sabes como entalhar, tu sabes ler?/ Sabes como traçar, sabes testar?/

xamanística dessa passagem. No Ragnarök, Óðinn será morto por Fenrir, lobo terrível, filho de Lóki com a gigante Angrboda.

Sabes como pedir, como imolar?/Sabes sacrificar, sabes matar? (145) Melhor é não pedir que imolar muito,/ sempre o regalo atenta ao pagamento;/ melhor sem sacrifício que matança./ Assim à gente diva Thund talhou;/ lá, de onde retornou, ele se ergueu. (MOOSBURGER, em *In-Traduções*: revista de pós-graduação em estudos de tradução).



Figura 1: Manuscrito Islandês NKS 1867 4to, 1760, século XVIII. Ilustração de um manuscrito da *Edda de Snorri*, por O. Brynjúlfsson, 1760, Copenhage, Biblioteca Det Kongelige. Fonte: BOYER, 2004, p.10. Aqui podemos ver uma imagem de Óðinn, facilmente identificável pelo cavalo de oito patas e por não possuir um dos olhos.



Figura 2: Huginn e Muninn sentados no ombro de Óðinn, na ilustração de um Manuscrito Islandês, século XVIII. A ilustração mostra a estreita relação entre Óðinn e os corvos Huginn e Muninn que são uma de suas principais fontes de conhecimento. Os corvos viajam pelo mundo para trazer-lhe notícias dos outros mundos. Imagem disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki>

Þórr

A segunda divindade a ser tratada dentro do panteão nórdico é o “matador de gigantes”, filho mais velho de Óðinn e Jörd, o deus Áss de barba vermelha e apetite voraz: Þórr. Divindade inegavelmente querida, por seu caráter confiante, enérgico e principalmente por sua força descomunal. Esposo de Sif, a de cabelos dourados e pai de Magni e Módi. Como deus do trovão, tinha domínio sobre o relâmpago, o fogo do céu. Era ele que enviava a chuva e a luz do sol aos homens. Era de certo modo destruidor e protetor. Destruidor dos Jötunn (gigantes) e protetor de Ásgarð, a morada dos deuses. Em Ásgarð, possuía uma morada exclusiva, o palácio *Bilkisnir*, que tinha quinhentas e quarenta salas. Por estar associado ao trovão, muitos o invocavam antes de suas viagens marítimas pedindo-lhe proteção (DAVIDSON, 2004, p.61).

Þórr era identificado por seu martelo *Mjöllnir* (tritador) assim como Óðinn era identificado por sua lança *Gungnir*. As insígnias tornam-se símbolos de identidade, uma espécie de emblema ou ícone por meio do qual os deuses são indubitavelmente identificados. Possuía três bens inseparáveis, o primeiro era seu martelo *Mjöllnir*, “uma das armas mais famosas de todos os tempos” (MAY, 2000, p.53) que usava não apenas para destruir seus inimigos e provocar raios e trovões, mas também era utilizado para consagração, fertilidade e proteção. Esse martelo sempre voltava à mão de seu possuidor e jamais errava o seu alvo quando lançado. O segundo era seu cinturão (Meginjörd) que duplicava sua força e o terceiro era seu par de luvas, das quais seu martelo jamais se soltava.

Þórr, também chamado ökuthor (Þórr charreteiro) tem um carro puxado por dois bodes, *Tanngnjóstr* (“dente moedor”) e *Tanngrísnil* (“dente esperso”). É dito que as montanhas ruíam quando Þórr andava pelos céus. No *Gylfaginning* conta-se que em uma viagem que fez, não tendo o que comer, matou seus bodes para ceia. Depois da refeição juntou todos os ossos dentro da pele³² dos próprios animais e levantando seu martelo, os fez ressuscitar, ficando tão vivos quanto antes, porém um dos animais passou a mancar da perna esquerda, pois o filho do camponês desobedecendo às ordens de Þórr, quebrou-lhe o osso da perna para extrair o tutano (DAVIDSON, 1982, p.66).

³² Mitos e ritos em que os ossos, encerrados nas peles, são usados para obter a ressurreição dos animais mortos foram identificados num âmbito geográfico muito vasto e heterogêneo. Para um maior aprofundamento nessa temática, consultar: (GINZBURG, 1991).

No templo de Uppsala, onde havia estátua de três deuses identificados como Óðinn, Þórr e Freyr. Þórr era o que se destacava, estando no meio. Þórr é uma deidade identificada aos fazendeiros livres, camponeses, que acolhe em seu palácio os escravos mortos, ao contrário de Óðinn que era um deus da aristocracia, dos guerreiros, dos poetas, ou seja, um deus da elite. O nome Þórr é comum em toda Escandinávia, inclusive na Islândia, cujo nome compõe diversos outros nomes tanto masculinos (*Torstein*) quanto femininos (*Torgeðr*), o que atesta a enorme popularidade desse deus (PAGE, 1999, p.46).

Inimigo declarado dos Jötun e da serpente *Jörmungandr*³³, no final dos tempos, Þórr vencerá a serpente, mas morrerá em seguida, vítima de sua mordida venenosa. São abundantes os mitos que envolvem essa divindade, geralmente mitos marcados por lutas, disputas de força e até aventuras com um tom de comédia.

³³ *Jörmungandr* é uma serpente gigantesca que circunda todo o planeta, mordendo a própria cauda, ela representa Uróboro que configura a ciclicidade, é a perpétua transmutação da morte em vida e da vida em morte. Tem um papel ambivalente e bastante importante dentro da mitologia nórdica, como agente da ordem (estabilizando o mundo) e do caos (matando o deus Thor) (LANGER, 2007, p.123).



Figura 3: Ilustração do manuscrito "Safn Árna Magnússonar", SÁM 66, 79v do século XVIII. Nele reconhecemos Þórr e Hymir na pesca de Jörmungandr, a serpente de Miðgarð.

Freyr

Filho de Njörðr (um deus de certa importância na era viking, associado ao navio e ao mar) e pertencente à estirpe dos Vanir. Freyr era o deus cujo nome significa “senhor”. Era o deus da paz e da fertilidade, geralmente representado nas iconografias com uma imagem fálica. Seu caráter como deus da fertilidade pode ser observado na história mítica de seu casamento sagrado com a gigante Gerda³⁴ (Terra). Seus símbolos eram o cavalo³⁵, o javali³⁶ e o barco Skiðbladnir, que possuía uma interessante particularidade de dobrar-se e ficar tão pequeno a ponto de ser guardado numa bolsa. Sacrifícios a essa divindade aparecem mencionados na literatura, embora não sejam fornecidos maiores detalhes (DAVIDSON, 2004, p.85).

³⁴ Para maiores detalhes acerca desse *Hieros gamos* entre Freyr e Gerda, consultar: (DAVIDSON, 1982, p. 72).

³⁵ Cavalos eram dedicados a Freyr, e dizia-se que ele mantinha alguns em seu templo. Existe uma relação entre o cavalo e o culto de Freyr. Conta uma tradição na Islândia de que se um cavalo fosse doado a Freyr pelo seu dono, ninguém poderia montá-lo, sob pena de morte (DAVIDSON, 1982, p.78).

³⁶ Segundo Snorri, o javali de Freyr chama-se *Gullinbursti* que brilhava no escuro e que fora forjado pelos anões. O javali era ligado tanto a Freyr quanto a sua irmã Freyja. (Germânia 45 menciona uma associação desse animal a uma deusa). Os anglo-saxões associavam a imagem desse animal à proteção, pois em Beowulf, o javali no elmo tinha a função de zelar pela vida do guerreiro que o usasse. Uma imagem que mostra homens com capacetes de javali está no detalhe do elmo de Torslunda (DAVIDSON, 2004, p.84-85).



Figura 4: Esta pequena estatueta de bronze (6,9 centímetros de altura) provém de Rällinge, Södermanland, Suécia. Referência: GRAHAM – CAMPBELL, 1997. Representa provavelmente Freyr pelo óbvio caráter de fertilidade sugerido pelo enorme falo ereto. Como deus da produtividade, Freyr era o patrono do agricultor, e os campos especialmente férteis levariam seu nome: *Freysakr*, “trigal de Freyr”.

Lóki

Certamente é uma das figuras mais complexas e enigmáticas do panteão nórdico, filho de Farbauti e Laufey, gigantes do fogo, mas vivia em Asgarð na companhia dos deuses. Figura sinistra, enganadora, maliciosa, astuciosa e ambivalente, pois á medida que prejudicava os deuses, também sabia ajudá-los. É comum Lóki ser considerado como “deus da maldade”, o que na realidade é um grande equívoco. A percepção desta entidade no pensamento nórdico era geralmente apoiada no binômio ordem/caos – em alguns momentos Lóki era necessário à manutenção da ordem do universo; em outros, ele era necessário para causar desordens e conflitos. Foi o principal motivador de intrigas e também liderou os gigantes contra os deuses na última grande batalha. A ideia do mal e do diabólico não fazia parte do imaginário nórdico. No final da era viking o lado sombrio e perverso dessa divindade se mostrou fortalecido certamente pela associação de Lóki como arquétipo do diabo para mentalidade cristã. O que em todo caso torna impossível o real entendimento dessa divindade se levarmos em conta esse referencial maniqueísta e simplista. Muitos são os mitos em que Lóki é citado. E o mais importante deles sem a menor dúvida é o que envolve a morte de Balder e sua permanência no reino de Hell. Assim como Óðinn, Loki é perito em transformações corporais. Sua habilidade em mudar de forma lhe conferia um poder mágico, ou seja, Lóki era um deus que podia de metamorfosear no que quisesse.

Vários estudiosos perceberam semelhanças que aproximam Lóki e o sobrenatural *trickster*³⁷, personagem ambivalente, próprio das mitologias norteamericanas. O *trickster* é muito popular entre os contadores de histórias, sendo uma figura gananciosa e traiçoeira podendo assumir forma masculina ou feminina ou mesmo uma forma animal. Apresenta tendência às travessuras astutas, em parte divertidas e em parte malignas. Por ter muitas faces pode ser amplamente compreendido, associado ou confundido. Estas múltiplas faces de Lóki e sua inegável semelhança com a figura do *trickster* tornam Lóki um personagem rico e intrigante além das inúmeras possibilidades de interpretá-lo e mesmo das dificuldades de classificá-lo.

Sua prole era composta unicamente de criaturas horrendas: o lobo Fenrir, a serpente Jörmungandr e a deusa da morte, Hell. Lóki, talvez para compensar os males que fazia aos deuses, gostava de presentear-los. Sleipnir, o cavalo de oito patas de Odinn

³⁷ Para uma maior compreensão e abrangência acerca da psicologia da figura do *trickster* consultar: (JUNG, 200, p.250).

foi um presente de Lóki. Mesmo com todo seu aspecto negativo, suas calúnias e suas fraudes, Lóki sempre prestava precioso serviço aos deuses. Não há evidências de cultos dirigidos á essa divindade. (LANGER, 2009, p. 42; 2009a, p.135; DAVIDSON, 2004, p.150-154).



Figura 5: Ilustração do manuscrito "Safn Árna Magnússonar", SÁM 66, do século XVIII. Nele reconhecemos Lóki com sua invenção: a rede de pesca.

Balder

Balder, filho de Óðinn e da deusa Frigg. Reverenciado como um deus bondoso, formoso e muito popular entre os deuses de Ásgarðr. Seu destino era a morte prematura, evidenciando desse modo a força da inexorabilidade do destino, uma vez que o poderoso Óðinn, apesar de todos os recursos que possuía não conseguiu libertar o jovem filho das leis do destino e da mortalidade. Há duas versões diferentes para esse deus: na versão registrada por Saxo Grammaticus em sua *Gesta Danorum*, Balderus (Balder) é morto por Hotherus (Höðr), devido à rivalidade pela posse de Nanna e o controle dos reinos da Suécia e Dinamarca. Nessa versão contada por Saxo, Balderus é praticamente invulnerável, somente sendo atingido por uma espada especial que penetrou sua pele espessa. Não há, portanto a intervenção de Lóki nesse assassinato (PAGE, 1999, p.50).

Na versão contada por Snorri, Balder teve sonhos ruins que previam sua morte, e os deuses, temendo que ele corresse perigo, enviaram Frigg com a missão de obter um juramento de que todas as coisas da terra não fariam nenhum mal a Balder. Dessa forma Frigg tornou seu filho imune a qualquer golpe de arma feita a partir de árvores, metais, ou todas as plantas, mas esqueceu-se de pedir o juramento de uma plantinha, que não cresce na terra, mas sobre o carvalho, o visco, por julgá-la jovem demais para ameaçar Balder. Os deuses gostavam de se divertir atirando armas em Balder, pois sabiam que elas não lhe causariam dano algum. A partir do visco Lóki fez uma seta e deu-a a Hodr, irmão cego de Balder, pedindo-lhe que por desporto, atirasse em Balder. Porém quando Hodr lhe atirou a seta de visco, ela trespassou Balder como se fosse uma lança, e ele caiu sem vida. Os deuses fizeram um grande funeral a Balder, que foi queimado no seu barco juntamente com sua esposa, seu cavalo e o anel Draupnir que Óðinn depositou na pira ao lado do filho. Hermod cavalgando Sleipnir foi aos domínios de Hell para pedir que Balder retornasse, mas Hell não podia permitir o regresso de Balder a não ser que tudo sobre a terra lamentasse sua morte. Então Frigg pediu que todas as criaturas da terra chorassem a morte de seu filho para que Hell o deixasse partir. A terra inteira começou a chorar, exceto uma velha (que era Lóki metamorfoseado) que recusou o pedido de Frigg com desdém. Como consequência, Balder, permaneceu no mundo de Hell (DAVIDSON, 1982, p. 48).



Figura 6: Ilustração de um manuscrito do século XVIII, mostrando a versão de Snorri para a morte de Balder. Nessa versão Balder é morto pelo seu irmão cego Höðr com a ajuda de Lóki pela seta feita de visco. Nesse caso, Lóki foi o *rábani* –“planejador da morte” e o inocente Höðr era o *handbani*– “o que apanha” (PAGE, 1999, p.48). Imagem disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Balder>.

Heimdall

Heimdall era outra deidade muito popular dentro do panteão nórdico, basicamente por seu caráter de guardião do caminho de chegada a Ásgarð que passa pela ponte Bifrost, o brilhante arco-íris que transpõe os céus. Esse aspecto de vigia liga esse deus à Árvore do Mundo que também estava de guarda ao Ásgarð. Em sua função de “desperto” ele dorme menos que um pássaro, e enxerga tão bem de dia quanto á noite. Seu ouvido é tão aguçado que consegue detectar o som da erva crescendo na terra, ou a lã a desenvolver-se no lombo do carneiro. Seus ouvidos estão atentos ao menor ruído e a mais leve ameaça à segurança de Ásgarð. Ele segura *Gjallarhorn*, a trompa de alerta que avisará os deuses quando o Ragnarök estiver iminente. Sua ligação com o mar provém do fato de ser Heimdall filho de nove mães, cujos nomes sugerem as ondas do mar. Sua relação com a humanidade é explicada no poema *RígsPula* (DAVIDSON, 1982, p.105; MAY, 2000, p.59).



Figura 7: Ilustração de um manuscrito do século XVIII, mostrando Heimdall soando o alarme com seu corno *Gjallarhorn* avisando os deuses do grande dia do Ragnarök. Imagem disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki>

Týr

Týr, também considerado filho de Óðinn foi uma divindade associada á guerra entre os povos germânicos anteriores aos vikings. A partir do século IX d.C, Óðinn substituiu Týr como deus inspirador das batalhas e dos guerreiros mas sua função como protetor da ordem, da lei e dos juramentos permaneceu. Na mitologia, era o mais bravo dos guerreiros, pois como nos conta Snorri, era o mais corajoso dos deuses e patrono dos guerreiros audazes. A narrativa em que Týr desempenha um papel principal é a história da amarração do lobo Fenrir, contada na *Edda em Prosa*. O lobo era parte da monstruosa descendência de Lòki com a gigante Angrboda (“mensageira da tristeza”).

Durante algum tempo os deuses o mantiveram em Ásgarð e apenas Týr tinha coragem de tratar dele. Mas o lobo continuava crescendo, até que se tornou claro que se não fosse contido, destruiria todos eles. Pois uma profecia dizia que o lobo e sua parentela um dia destruiriam o mundo. Os deuses tentaram amarrar Fenrir, mas ele quebrava cada corda que conseguiam criar, por mais forte que ela fosse.

A única solução era conseguir que os duendes, que eram hábeis artesãos fizessem uma corda especial a que chamaram de *gleipnir* com seis elementos que os olhos não podem ver nem os ouvidos ouvir: o som de um gato atrás da caça, a barba de ma mulher, a raiz de uma montanha, os tendões de um urso, a respiração de um peixe e o cuspe de um pássaro. Quando a corda ficou pronta, fininha, mas incrivelmente forte, os deuses pediram que o lobo a experimentasse, garantindo que ele a romperia com facilidade, mas Fenrir suspeitou de uma cilada e disse que só concordaria em ser amarrado se, como penhor de boa fé um dos deuses pusesse a mão em sua boca enquanto era acorrentado. Nenhum queria assumir o encargo, o único que teve coragem de fazer isso foi Týr. Amarraram o lobo com a corda enganadora. Quando ficou comprovado que a corda não rompia, Fenrir mordeu e decepou a mão de Týr com os dentes e foi dito que todos que ali estavam riram menos Týr. O episódio que envolve o lobo Fenrir mostra a bravura e honra de Týr que perdeu sua mão para o lobo. Týr sabia que Fenrir lhe amputaria a mão, e mesmo assim não soltou. (DAVIDSON, 2004, p.48; LANGER, 2009b, p.135; PAGE, 1999, p.16-17).



Figura 8: Ilustração de um manuscrito do século XVIII, mostrando o momento em que o lobo Fenrir percebendo que tinha sido enganado corta a mão do deus Tyr com uma dentada, deixando-o maneta. Imagem disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki>.

Freyja

Irmã de Freyr e cujo nome significa “senhora”. Geralmente associada à deusa grega Afrodite. Freyja não era apenas a deusa nórdica do amor e da beleza, era muito mais do que isso. Seus domínios se estendiam à esfera da morte e da magia. No poema *Grimnismál* da Edda poética afirma-se que metade dos guerreiros mortos em batalha iam para o *Folkvang*, o palácio de Freyja e a outra metade seguia para Valhalla. No que se refere à magia, Freyja era a deusa soberana. Tinha o poder de se comunicar com o outro mundo e podia tomar a forma de uma ave. Estava associada à magia seiðr que possuía características tipicamente xamânicas. Na *Yglinga Saga* menciona que a foi Freyja primeira a ensinar o seiðr aos ases. Freyja era uma figura poderosa, venerada não só por mulheres, mas também por reis e heróis. Diz uma tradição que ela era casada com seu irmão Freyr, pois entre os Vanir era uma prática costumeira. Como seu irmão Freyr, essa deusa estava associada às riquezas: ela chorava lágrimas de ouro. Segundo Snorri, uma figura que pode representar Freyja é a deusa *Gefion*, expressando seu caráter de deusa doadora de graças. Um artefato que identifica essa divindade é seu colar *Brísingamen*³⁸ além de sua carruagem puxada por gatos (DAVIDSON, 2004, p.98-99; ELIADE, 2011, p.151).

Frigg

Figura maternal e consorte devota do grande deus Óðinn, embora Lóki a acuse de ser infiel. Detentora de grande sabedoria é dito que a deusa Frigg conhece os destinos de todos os homens, mas nada revela. Geralmente identificada com Freyja, ambas são evocadas pelas mulheres em trabalho de parto e estão fortemente ligadas com nascimentos e batismos. Na *Völsunga Saga*, Frigg aparece associada ao nascimento de crianças. Quando o rei Renrir e sua mulher ansiavam por um filho, foi Frigg que pediu a Óðinn que concedesse esse pedido. Em função de sua associação com a família, a sexta-feira (dia que lhe foi consagrado) foi por muito tempo considerada na Alemanha um dia de sorte para casamentos (DAVIDSON, 2004, p.95).

³⁸ *Brísingamen* era um colar de ouro que foi feito por quatro duendes. É dito que Freyja cobiçou tanto esse colar que dormiu com cada um dos duendes como pagamento pelo colar (PAGE, 1999, p.55).

Os antigos escandinavos acreditavam ainda em outras criaturas sobrenaturais, como gigantes (seres que representam o caos e almejam a destruição do universo), anões e elfos³⁹ ou *álfar* (seres sobrenaturais relacionados tanto aos deuses, quanto a fertilidade, a eles eram dedicados o *álfablót* – sacrifício no começo do inverno).

³⁹ Para maiores informações, consultar: (LANGER, 2009; 2009a).

CAPÍTULO III: A JORNADA DO HERÓI

*“Runas você pode encontrar e letras auxiliadoras, letras muito fortes,
as quais o sábio poderoso pintou e os deuses fizeram
e que Hroptr dos deuses gravou”.*

Hávámál

III. 1 – Völsunga Saga

A *Völsunga Saga* ou *Saga dos Volsungos* representa um dos mais claros expoentes das *fornaldarsögur*. De autoria desconhecida e redigida na Islândia, provavelmente em meados da primeira metade do século XIII, teve seu conteúdo baseado em uma tradição muito mais antiga, denominada nibelungiana, que remonta ao período das migrações germânicas, e contém alguns personagens históricos como Jormunrek (rei dos Godos) e Átila (rei dos Hunos). Também foi baseada em outros ciclos germânicos, tendo como principal fonte a *Edda Poética*, romances corteses do continente e conectado com o reinado de Hákon IV (1217-1263) da Noruega (LANGER, 2007, p.109-110; VERA, 1998, p.9).

As *fornaldarsögur*, ou seja, as sagas dos tempos mais antigos, “também conhecidas como sagas lendárias, possuem grande densidade de material mitológico, fato que as diferencia das *íslendingasögur* e das *konungasögur*, cujo caráter histórico é mais pronunciado” (LANGER, 2007, p.121). O que podemos perceber na *Völsunga Saga* é a presença de elementos fantásticos e sobrenaturais, representados na figura mítica de uma serpente - dragão e na utilização constante de magia bem como de uma constante intervenção divina, representada na figura de Óðinn.

A *canção dos Nibelungos* e *A Saga dos Volsungos* são dois dos mais importantes livros do ciclo de narrativas sobre o herói Siegfried (Sigurð). A primeira é claramente uma obra repleta de elementos cristãos, na qual os personagens frequentam a igreja, utilizam várias vezes o nome de Deus e rezam, enquanto a segunda retrata uma

realidade anterior à colonização da Islândia, razão pela qual apresenta inúmeros elementos da religiosidade nórdica pré – cristã. Nas palavras de Vera (1998), temos:

El ciclo de Sigurdr, que se inscribe dentro de la riquíssima tradición nibelúngica, tiene su origen en la épica transmitida por los pobladores del extremo sur del área germánica continental, y ha quedado plasmado en el famoso *Nibelungenlied*, presumiblemente escrito hacia el año 1200 em alto alemán medio por um poeta austríaco de La región de Passau. Sin embargo, y a diferencia de éste, el autor de la *Saga de los Volsungos* no cuenta entre sus objetivos con el de imprimir um carácter cristiano a su narración, permitiendo así al lector contemporáneo acceder en un modo mucho más directo a la cultura pagana, tribal y mágica en la que surgiera la leyenda original (VERA, 1998, p. 11).

Comparando essas duas narrativas, percebemos o forte teor pagão evidenciado pela farta intervenção odínica, onde o deus é conectado à narrativa logo na primeira linha, caracterizado como o pai de Sigi, e o acompanhando pessoalmente em uma viagem; quando crava uma espada no carvalho do salão do rei Volsung; quando transporta Sinflioti em um barco; quando presenteia Sigurð com o cavalo Grani; quando aconselha Sigurð a cavar outro buraco para matar Fáfñir entre outras aparições; a total inexistência de qualquer referência ao cristianismo; referências constantes à utilização de magia, feitiçaria e runas e um funeral com pira funerária (LANGER, 2007, p. 109).

É inegável a forte influência que a temática da mitologia escandinava exerce nas músicas, nos games, no cinema, na literatura e na arte. Para citar algumas, temos Richard Wagner em sua obra clássica *O anel*, o qual se baseou na versão do *Völsunga Saga* do século XIII para compor sua obra, pois a versão alemã não menciona qualquer divindade. Wagner apenas alterou o nome das divindades escandinavas para o contexto alemão. Diversos romances de Tolkien além de poemas de William Morris que viajou para Islândia e publicou sua própria tradução da *Völsungasaga* (LANGER, 2009a, p.250; PAXSON, 2009, p.70).

Para nos apropriarmos ainda mais desse gênero literário chamado saga, e ainda mais especificamente da *fornaldarsögur*, uma breve sinopse nos revelará o seu enredo. Teremos como apoio o resumo da narrativa feito por Moosburger (2009) que estará no Anexo II deste trabalho.

As denominadas *Fornaldarsögur*, conceito criado pelo acadêmico dinamarquês Carl Rafn, constituem um subgrupo desprezado pelos pesquisadores devido ao seu caráter pouco realista e mais fantasioso. Porém será o tipo de saga que será analisada e comentada neste trabalho uma vez que apresenta importantes indícios da religiosidade viking além de ser uma história repleta de referências aos mitos nórdicos, apresentar inúmeras situações em que a magia escandinava, a crença na inexorabilidade do destino e o uso de sonhos como forma de prever o futuro são evidenciados (LANGER, 2009, p.69).

Para o propósito do nosso trabalho faremos observações acerca das expressões dessa religiosidade pré-cristã bem como de sua mitologia, analisando os capítulos da *Saga dos Volsungos* que apresentem referências às práticas mágico-religiosas e a imagética dos povos nórdicos. Citaremos apenas algumas passagens da *Völsunga Saga* que julgarmos pertinentes para em seguida conceder algumas reflexões gerais.

III. 2 - Análise da *Völsunga Saga*

No capítulo I da *Völsunga Saga*, Óðinn seria o pai de Sigi (uma alusão muito comum nas *Fornaldarsögur*) que matou um escravo de nome Bredi e ocultou seu cadáver, e por isso recebeu severa punição, ou seja, o herói foi banido para longe de sua terra, transformando-se em um proscrito por ele ter ocultado o cadáver. “Na sociedade nórdica antiga, havia uma distinção clara entre um homicídio anunciado (cuja punição poderia ser de uma compensação em bens materiais paga à pessoa mais próxima da vítima) e homicídio com ocultação de cadáver que tinha punições muito mais severas” (MOOSBURGER, 2009, p.38).

Óðinn é a primeira divindade a aparecer o que acontecerá em vários episódios da narrativa. Considerado o deus maior da mitologia germano-escandinava, Óðinn vem no auxílio de Sigi, e proporciona inúmeras vitórias a ele, já que é o deus que concede a vitória em batalha. Sigi, acabou sendo assassinado pelos cunhados, morte essa que será vingada por seu filho Renrir o que condiz com o código de honra que estabelece que um filho deve vingar a morte de seus familiares. Mais adiante na narrativa, Renrir tornou-se um rei poderoso e casou-se, mas não conseguia gerar um filho. Ele e sua esposa

rogavam sempre aos deuses. Óðinn, o rei dos deuses dá a filha do gigante Hrimir uma maçã que disfarçada de corvo entrega ao rei. Nesse pequeno trecho podemos perceber duas espécies de magia: Uma realizada por Óðinn que segundo a Tabela I, anexo I está relacionado á magia da medicina mágica, pertencente ao grupo da magia doméstica preventiva / curativa (MONIZ, 2009, p.95).

A simbologia da maçã está presente em diversas culturas. Para os povos Germânicos está relacionada à vida e a juventude bem como à imortalidade. A deusa que é a guardiã das maçãs que proporcionam juventude eterna aos deuses é Idun, já que na mitologia nórdica os deuses são mortais e envelhecem. Ela guardava a maçã num baú e quando os deuses ficavam velhos mordiam a maçã e encontravam a juventude. Um poema escáldico chamado *Haustlong* (“saudades do outono”), cujo autor é Thiodolf, nos conta como Idun foi raptada e os deuses começaram a envelhecer. Nas tradições celtas, a maçã é um fruto de ciência, de magia e de revelação. Segundo CHEVALIER & GHEERBRANT, a maçã serve também como alimento prodígio, Alexandre, o Grande, enquanto procurava a Água da vida na Índia, encontrou maçãs que prolongavam até 400 anos a vida dos sacerdotes. Na mitologia escandinava, a maçã desempenha o papel de fruta regeneradora e rejuvenescedora. “Os deuses comem maçãs e permanecem jovens até o ragnarök, isto é, até o fim do ciclo cósmico atual” (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2009, p.573).

A outra espécie de magia está relacionada à “transformação da filha de Hrimir em corvo”. Relacionada a um tipo de magia denominada Hamhleypa, que é uma derivação da magia seiðr, e que consiste na troca de forma ou pele. No entanto, pode-se tratar de ”Hamfar, ou seja, uma viagem xamânica com forma de animal.” (MONIZ, 2009, p.95).

A magia nórdica é uma realidade frequente descrita em diversas sagas. O seiðr foi uma das práticas mágicas que existiram na Era Viking, relacionada diretamente com a vida e as estruturas religiosas da comunidade. Sobre a magia seiðr, Langer (2005) nos dá informações preciosas, onde nos esclarece que tal magia era praticada tanto por homens quanto por mulheres, sendo essa última uma especialista, já que para os homens, praticar esse tipo de magia era considerado desonroso e vergonhoso, uma vez que os homens que a praticavam eram considerados efeminados.

Geralmente praticada à noite e sobre uma espécie de plataforma denominada *seidhjallr*, seiðr era um tipo de magia que tinha relação muito aproximada com as

práticas xamânicas, uma vez que as *Seidkonur* (sing. *Seidkona*), *spákonas*, como eram chamadas as praticantes de magia seiðr, faziam viagens para o mundo dos mortos a fim de obter respostas para eventos futuros. Sua indumentária também reforçava esse aspecto: Freyja usava um vestido com plumagem de falcão, assemelhando-se assim a um pássaro, o que permitia suas viagens a outros mundos. Esse tipo de arte mágica também era usada para controle atmosférico, para metamorfoses, cura de doenças, para amaldiçoar, assim como trazer boa sorte. Ou seja, seu uso tinha múltiplas conotações, umas benéficas e outras maléficas. As pessoas que a praticavam iam de simples representantes das classes mais baixas até rainhas e pessoas ligadas a aristocracia (LANGER, 2005, p.70; 2010, p.136). É interessante notar que Óðinn é retratado muitas vezes nas sagas portando um manto quando surge no mundo dos mortais, uma vestimenta própria dos praticantes de seiðr e estritamente relacionada ao simbolismo entre o mundo dos mortos e ao xamanismo segundo Carlo Ginsburg⁴⁰.

Como dito acima, a indumentária era outra característica que aproximava essa magia à natureza xamânica, além de ser uma magia que comportava o transe e o êxtase como forma de se fazer essa viagem ao outro mundo. É importante deixar claro que o termo seiðr é geralmente interpretado por canto e a sua realização que geralmente ocorria à noite possuía sons mágicos e agradáveis aos ouvidos. Óðinn, o deus supremo, tinha conhecimento dessa prática ensinada pela deusa Freyja, que nas passagens do *Lokasenna* e também na *Yngligasaga*, que lhe custou uma acusação de ser um *ergi*⁴¹.

Outros tipos de magia que estão relacionados ou são derivações da magia seiðr são *Varðlokur*⁴², *Utisetá*, *Sjónhverfing*, *Kveldriða*, *Huliðshjálmar* e *Görningstakkr* (mais informações ver tabela I anexo I). Ainda citando Langer, “Existem relatos de metamorfoses de pessoas em outros seres humanos, como na *Völsunga Saga*. Do

⁴⁰ “Na mitologia grega, bem como na germânica, fala-se de gorros de couro ou pêlo, de elmos ou mantos que asseguram a quem os utiliza – Hades, Perseu, Odin-Wotan- a invisibilidade própria dos espíritos. Assim, em culturas díspares, não só os invólucros animais, mas também, de modo mais geral, o que envolve, encerra, cobre, aparecem de algum modo ligados à morte.” (GINZBURG, 1991, p.246-247).

⁴¹ O termo *ergi* significa efeminado e esse insulto dirigido a Odinn por Lóki estaria intimamente ligado segundo uma interpretação de Dumézil mencionada por Langer, a uma rivalidade religiosa interna ao mundo viking, onde de um lado estaria a “magia nobre”, identificada ao deus caolho e outra magia “menos nobre ou baixa” relacionada a deusa *Freyja* a aos vanires em geral (LANGER, 2009a, p.215).

⁴² Outras práticas de encantamento, como o *Varðlorkur* (cantos mágicos), continuaram a ser utilizadas no mundo nórdico até mesmo por cristãos, como é o episódio da profetisa Thorbjörg na saga islandesa *Eiríks saga rauda*. A ocorrência de profetisas nos tempos pagãos e no período de conversão é confirmada tanto pela incidência nos poemas éddicos, quanto nas sagas islandesas. Uma referência mais antiga encontra-se na *Germânia* de Tácito, em que *Veleda* era uma importante personagem social pelas suas profecias (LANGER, 2010, p.186).

mesmo modo, certa possibilidade de mudar a forma (Hamask) pode ser obtida por seidr”.

De toda forma a magia era um meio usado para obtenção de conhecimento e poder e a depender das fontes literárias adquiriu características diversas. Nas fontes nórdicas os termos usados para descrever esse tipo de prática eram inúmeros, contudo, o termo mais usado era *Fjolkynngi* que se traduz por poderes múltiplos (LANGER, 2010a, p.126). Abaixo uma tabela elaborada por Langer (2010b), que esclarece as transformações que o seidr sofreu na literatura do medievo.

Período	Fonte Literária	Características
1000-1100	Poemas éddicos	O seidr é descrito de forma neutra como uma prática mágica, mas que se torna negativa quando praticada por homens
1100-1200	Crônicas históricas	O seidr é uma atividade positiva, que ajuda as comunidades em períodos de crise
1200-1250	Sagas reais e Sagas de família	O seidr torna-se maléfico, principalmente quando usado pela realeza (e especialmente, pelas rainhas)
1250-1400	Sagas de família e Sagas lendárias	O seidr transforma-se numa feitiçaria/bruxaria para prejudicar o herói no transcurso da narrativa

No segundo capítulo da *Völsunga Saga* é mencionada uma árvore (macieira) de nome Barnstokkr. A árvore em todas as mitologias possui uma simbologia muito rica e bastante difundida. A árvore cósmica⁴³, tão mencionada por Eliade, cuja principal função seria a conexão entre as três zonas cósmicas: terra, através de seus troncos e de seus galhos, céu, por meio de seus galhos superiores e regiões inferiores através de suas raízes sempre a explorar as profundezas onde se enterram. ”Símbolo da vida em perpétua evolução e em ascensão para o céu, ela evoca todo o simbolismo da verticalidade“ (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2009, p.84). A relação que se estabelece entre a terra e o céu mediante seus galhos e suas raízes lhe conferem um simbolismo do *centro* ou *axis mundi* onde as conexões entre essas zonas se tornam possíveis e correspondências são feitas entre o “superior” e o “inferior”.

Nas culturas que distinguem três níveis cósmicos, o *centro* constitui o ponto de interseção desses três níveis, desse modo, só pelo *centro* se atinge o *divino*, porque se torna possível uma ruptura de nível e uma conseqüente comunicação entre as três regiões. O fato é que o rei Volsung “construiu uma excelente mansão, de tal modo que havia uma árvore no seu interior e os seus galhos com belas flores saíam por cima do telhado, e o tronco brotava do chão dentro da mansão” (ANÔNIMO, 2009b, p. 41). Davidson nos atesta que é natural em muitos lugares, inclusive na Germânia e na Escandinávia a idéia de uma árvore guardiã construída próxima de habitações e templos, a exemplo do grande templo pagão de Uppsala (DAVIDSON, 2004, p.162).

Não há como não associar Barnstokkr, a macieira plantada na mansão do rei Volsung, com a árvore Yggdrasil, centro e sustentáculo do mundo nórdico, símbolo de universalidade e cujo nome significa “cavalo de Ygg”, numa associação ao autoenforcamento do deus Óðinn para o conhecimento das runas. Yggdrasil é habitada por numerosos animais, dentre eles um esquilo (Ratatosker) que sobe e desce de seu tronco, levando os insultos trocados entre a águia pousada no topo e a serpente

⁴³ A imagem da “árvore cósmica” ou “árvore da vida” faz parte de uma série de símbolos que geram o “simbolismo do centro”. O *axis mundi*, a coluna do universo que sustenta o Céu e a Terra, com base no mundo que se encontra embaixo. Tal coluna cósmica só pode situar-se no próprio centro do universo podendo ser simbolizada por um pilar, escada, cipó, montanha ou por uma árvore. O centro então é o ponto do começo absoluto e a sacralidade dos pilares e as árvores desvendam as estruturas mais profundas do mundo, num ponto de vista mítico. A imagem da árvore não foi escolhida apenas para simbolizar o Cosmos, mas também para exprimir a vida, a juventude, a imortalidade, a sapiência. O Cosmos é um organismo vivo, que se renova periodicamente. O mistério da inesgotável aparição da Vida corresponde à renovação rítmica do Cosmos. É por essa razão que o Cosmos foi imaginado na forma de uma árvore gigante: o modo de ser dos Cosmos, e sobretudo sua capacidade infinita de se regenerar; é expresso simbolicamente pela vida da árvore. Além das árvores cósmicas, como Yggdrasil, temos a Árvore da Vida, da Imortalidade, da Sabedoria e da Juventude (ELIADE, 1992).

(Nidhögr) que morde continuamente suas raízes, além de quatro veados devorando-lhe a casca. Essa árvore mantém-se viva pela interferência das nornas que constantemente irrigam suas raízes e as gotas do orvalho celeste que banham suas folhagens estabelecendo desse modo um equilíbrio dinâmico. O freixo Yggdrasil com suas três⁴⁴ raízes conectadas à Ásgard, onde viviam os deuses, Jotunhein, onde viviam os gigantes e em Nifhein, morada dos mortos. Cada uma dessas três raízes segundo a Edda de Snorri mergulha num poço. A nascente Hvergelmir⁴⁵ está abaixo de Nifhein, o poço de Mimir, situa-se sob a raiz que se estende até Jotunhein, e por baixo da raiz que se estende sobre Asgard encontra-se o poço do destino (*Urdharbrunnr*), onde residem as três nornas (ELIADE, 2011, p. 143).

Para um maior entendimento do que vem a ser Yggdrasil e sua importância, vejamos o que nos diz Davidson:

Yggdrasil era sem dúvida uma árvore guardiã, e quando o fim do mundo se aproximava ela tremia e balançava. [...] a árvore do mundo, símbolo da universalidade. Dizia-se que seus galhos se espalhavam por todas as regiões, e o fato de ser um elo entre os deuses, a humanidade, os gigantes e os mortos significava que ela era visualizada como uma espécie de escada se estendendo ao céu e descendo até o submundo. [...] A árvore marcava o centro do Universo e unia as regiões cósmicas. (DAVIDSON, 2004, p.162-163)

No capítulo III da *Völsunga Saga*, mais uma vez vemos a aparição de Óðinn o deus supremo, desta vez, em um de seus disfarces como andarilho. Ele toma a palavra e diz: “Aquele que retirar esta espada do tronco há de recebê-la de mim como um presente, e ele próprio há de perceber que nunca teve em suas mãos uma espada melhor do que esta” (ANÔNIMO, 2009b, p.42). Símbolo guerreiro, de bravura e poderio a espada cravada no troco estava destinada a Sigmund. Tema que nos é familiar, como é o

⁴⁴ Existem inúmeras citações envolvendo o número três e nove (3x3) na mitologia nórdica. O próprio fato de Yggdrasil ligar os três níveis, cada um com reinos e mundos distintos que somando dariam nove mundos. Segundo Eliade “É fato conhecido que o valor religioso do número 3 – simbolizando as três regiões cósmicas – precedeu o valor do número 7. Fala-se também em nove Céus (e nove deuses, nove galhos da Árvore Cósmica etc.),(...) O xamã escala uma árvore ou um poste entalhado com sete ou nove taptys, que representam os sete ou nove níveis celestes.” (ELIADE, 2002:303-304)

⁴⁵ Na mitologia escandinava fala-se dessa fonte chamada Hvergelmir de onde correm quatro rios. Os índios navajos descrevem o paraíso como um lugar sagrado, em cujo centro há uma fonte da qual fluem quatro rios, cada qual se dirigindo para um dos quatro pontos cardeais (CAVALCANTI, 1997, p.217).

caso de Excalibur e Artur. É comum em diversas tradições, armas divinas estarem unicamente destinadas aos heróis por direito divino. Outro exemplo conhecido se encontra no épico hindu *Ramayana* onde somente Rama, entre tantos guerreiros poderosos e honrados consegue envergar o arco e ganhar a mão de Sita, filha do rei.

No capítulo IV temos menção pelas palavras de Signy da grande desgraça que irá abater-se sobre ela e sua família caso se case com Siggeir: “E eu sei, pela minha providência e pelo dom que nossa família tem que essa decisão há de causar-nos grande infortúnio”. A filha do rei Volsung, como explicitado acima, possui a capacidade de prever o futuro como um dom de família, e além disso, é provável que as divindades tutelares⁴⁶ de sua estirpe a tivessem aconselhado que esse casamento deveria ser rompido, sob pena de uma grande desgraça. Há na figura do feminino, nexos com premonições e ligação com o oculto, as mulheres são aptas a desenvolver dons que as unem aos mistérios divinos e, assim sendo, são procuradas e temidas.

No capítulo V da *Saga dos Völsungos* temos a morte do rei Volsung bem como o aprisionamento dos dez irmãos de Signy, que morreram devorados por uma loba, escapando apenas Sigmund vivo. É dito que a loba na verdade era a mãe de Siggeir fazendo uso de *Hamhleypa* ou de *Hamfar* já mencionada acima. O destino é uma presença marcante em toda parte da saga. É nesse capítulo e em inúmeras outras passagens da narrativa que podemos constatar a crença dos nórdicos na inexorabilidade do destino. Assim, o quinhão de cada um já fora devidamente repartido e predestinado e, portanto, era loucura preocupar-se demasiado com o que não se podia mudar. Ou seja, o destino (*ørlög*) já seria determinado previamente, seguindo uma tradição germânica muito antiga, a fatalidade dos deuses (LANGER, 2005, p. 187). Nas palavras do rei Volsung, temos: “[...] pois cada um morrerá quando for sua vez. Ninguém pode evitar morrer quando é a vez” (ANÔNIMO 2009, p.44).

No capítulo VII da *Saga dos Völsungos* a magia é novamente usada, neste caso uma magia denominada *Sjónhverfing* que é uma prática mágica derivada ou relacionada à magia *seiðr* e que compreende uma espécie de ilusão de ótica (ver Anexo I, Tabela II). “Eu gostaria que nós trocássemos de forma. A feiticeira diz: Será conforme mandas. E

⁴⁶ Essas divindades ou espíritos tutelares eram conhecidos como *fylgja*. A *fylgja* da família é conhecida como *Aettarfylgja*. Davidson nos fala que eram espíritos protetores apegados a certas famílias, cuja amizade passava de pai para filho, e que podiam ser vistos em sonhos vagando pelas colinas ou sobre o mar, e alertavam acerca da aproximação da morte. Havia muitas crenças populares como essas, proliferando nos locais desolados e dando um sentido à vida, unindo o homem aos poderes que ele não controlava. (DAVIDSON, 2004, p.182).

eis que num passe de mágica elas trocam de aparência” (ANÔNIMO, 2009b, p.47). Como representada nas sagas, essa modalidade de magia que consiste em enganar a visão, parece ser uma ilusão provocada nas mentes de outras pessoas, que é o objeto do encantamento, para que não consigam ver as coisas como de fato são (LANGER, 2005, p.75).

No capítulo VIII da *Saga dos Völsungos*, Sigmund e seu filho Sinfiotli andando pela floresta encontraram uma casa onde dormia dois homens, “Eles estavam enfeitados, com peles de lobo estendidas dentro da casa sobre si [...]. Sigmund e seu parceiro puseram-se dentro das peles e não conseguiram tirá-las [...]. Eles começaram a uivar também, e ambos podiam compreender o uivo” (ANÔNIMO, 2009b, p. 49).

Trata-se aqui, provavelmente de uma alusão aos *berserkir* (nórdico antigo-plural: *berserkir*; sing.: *berserkr*) “peles de urso” ou “sem camisa”. Duas designações para o mesmo nome, uma designação explicando o fato do urso⁴⁷ ser um animal importante para essa cultura e a outra pelo fato desses guerreiros não usarem qualquer tipo de proteção nas batalhas que travavam. Seja como for, as duas explicações são bastante plausíveis (LANGER, 2011, p.13). Eram guerreiros inspirados por Óðinn, que suportavam sem a menor cerimônia a dor da espada e do fogo, “nas sagas eram considerados possuidores de poderes sobrenaturais, possivelmente pelo uso de *Amanita muscaria*” (LANGER, 2009a, p.180).

Os *Bersekir*⁴⁸ eram guerreiros de elite, que não temiam nada e lutavam com uma fúria incontável em honra de Óðinn, sendo considerados seus discípulos fanáticos. Esse furor assassino provavelmente advinha de sua devoção ao deus xamânico, que privilegia a magia e a metamorfose, a saber: Óðinn. Segundo Langer (2011), os bersekir tornaram-se figuras mal vistas com o tempo, especialmente nas sagas lendárias, onde eram vistos como assassinos, arruaceiros e violentos, tendo uma aceitação mais favorável em fontes mais antigas. Toda essa visão positiva ou negativa acerca desses guerreiros fabulosos vai depender principalmente da fonte analisada, sendo ora vistos como vilões, ora vistos como heróis. Davidson nos fornece mais detalhes acerca desses guerreiros de elite:

⁴⁷ O urso, o corvo e o lobo são animais totêmicos. Praticamente todos os animais citados nas fontes literárias e que foram representados imageticamente na Era Viking, são diretamente associados ao deus Óðinn (LANGER, 2010).

⁴⁸ Para um referencial genérico da temática dos berserkir, consultar: (LANGER,2007; MIRANDA,2009).

[...] os *berserkir* podem mudar de forma, ou seja, são *shape-changers*; e às vezes assumem forma animal. BothvarBiarki, o renomado campeão do rei Hrolf da Dinamarca, tinha reputação de lutar na forma de um grande urso entre as patentes do exército real, enquanto sua forma humana ficava em casa, aparentemente dormindo (DAVIDSON, 2004, p.57).

O fato desses guerreiros lutarem na forma de urso e deixarem sua forma humana em casa remete ao hamr (alma, forma) e a fylgia, pois para religiosidade Viking a hamr ou alma de um ser humano poderia se transformar em um animal. O conceito de hamr está estreitamente relacionada à concepção de “duplo” ou sócia espiritual exposta por Durkheim (1996), como “(...) espetáculo mal compreendido da dupla vida que ele leva no estado de vigília, de um lado, e durante o sono, de outro”. Langer (2005) reforça essa concepção de hamr:

A palavra hamr designa a forma interna que cada um possuiria. Como dito, é suscetível de evadir-se do suporte corpóreo, que entra em catalepsia ou levitação. O hamr é capaz de retornar para outros locais ou outras épocas, com finalidade de acompanhar as missões com a forma de seu possuidor. Ele assume uma forma animal, em geral, simbólica de seu suporte. Uma vez a empreitada está cumprida, ela regressa ao corpo de seu possuidor (LANGER, 2005, p. 64).

Ainda no capítulo VIII da *Saga dos Völsungos*, quando Sigmund casa-se com Borguldr e tem dois filhos, Helgi e Hámundr. Vieram a nornas predizer o futuro do primeiro.

Sabe-se que as Nornas são espíritos femininos relacionados com o destino, a fatalidade, a vida e a morte. Essas divindades que teciam o destino dos homens de forma inexorável, vinculadas ao nascimento e à morte, aparecem em todas as religiões indo-europeias a exemplo das parcas romanas e moiras⁴⁹ gregas. Eram em número de três e seus nomes correspondiam de alguma forma a sua atividade dentro dessa trama. Eram conhecidas por Urð, Verðandi e Skulð representando respectivamente o passado,

⁴⁹ Os germânicos conheciam as Nornas, as três deusas do nascimento e engendradoras do destino, e os gregos conheciam as Moiras, deusas que teciam a sorte de cada homem desde o momento do nascimento até a morte. Seus nomes eram Cloto, Láquesis e Átropos. Cloto segura o fuso e vai puxando o fio da vida, Láquesis é a que enrola o fio da vida e sorteia o nome de quem vai morrer. E Átropos, a que não volta atrás, é a que corta o fio da vida. Como elas, as Parcas romanas foram representadas como fiandeiras que limitam a vida dos homens (CAVALCANTE, 1997).

o presente e o futuro. Nas palavras de Page (1999), seriam semideusas cujos nomes significavam Destinada, Acontecimento e O Que Deve Ser. Elas vivem em uma das fontes que regam as raízes de Yggdrasill e da qual bebem de sua água, denominada fonte de Urð. Por volta de 1606, Shakespeare escreveu uma tragédia chamada *Macbeth* onde é inegável a referência às normas. Elas aparecem como três “bruxas” que preveem para os guerreiros o destino que os aguarda.

No capítulo IX da *Saga dos Völsungos*, Helgi, casa-se com Sigrún, filha do rei Hogni e prometida de Hodbrodd, também filho de rei. É importante deixar claro que Sigrún é uma Valquíria. Dois trechos da obra nos remetem a essa conclusão:

E, ao partir do local da batalha, ele encontrou numa floresta muitas mulheres de aparência honrada, sendo que uma se destacava dentre as demais. Elas cavalgavam em vestes magníficas. Helgi perguntou o nome àquela que ia à frente delas. Ela disse chamar-se Sigrún e afirmou ser filha do rei Hogni. (ANÔNIMO, 2009, p.55).

Então eles viram um grande grupo de donzelas cavalgando com escudos, e era como se estivessem olhando para chamas. Estava lá a princesa Sigrún. O rei Helgi se lançou contra o rei Hodbrodd e o matou sob os estandartes (ANÔNIMO, 2009, p.57).

Valquírias, “as que escolhem os mortos”, são espíritos femininos bastante complexos que de certo modo se assemelham às normas pelo fato de decidirem o destino dos guerreiros em combate⁵⁰. Muitas são as facetas que envolvem essas servas de Óðinn, guerreiras, serviçais, donzelas cisnes, esposa espiritual do herói, profetisas.

⁵⁰ A crença em um destino (orlög) determinava o futuro pós-morte para os pagãos nórdicos, onde crianças e velhos iam para o reino de Hell; mulheres, para o palácio de Freyja; escravos, para o palácio do deus Þórr; guerreiros mortos em batalha, iam para o palácio de Óðinn ou de Freyja (LANGER, 2009a, p.262).



Figura 9: “A Valkyrie”. Óleo sobre tela, 1865. Tela do famoso pintor norueguês Peter Nicolai Arbo (1831-1892). Referência: LANGER, 2004. Este quadro nos mostra as valquírias de capacetes e armaduras cavalgando sobre o campo de batalha para recolher os corpos dos guerreiros mortos a fim de levá-los ao Valhalla, para lutarem e banquetarem com Óðinn até a chegada do ragnaröck. O capacete nesta imagem é fantasioso, adorno provavelmente influenciado pelo conceito estético das óperas de Wagner. Os dois corvos presentes na tela são uma alusão ao caráter odinista destas guerreiras. Disponível em <http://commons.wikimedia.org/wiki>.

O mito dessas guerreiras de Óðinn sofreu ao longo do tempo inúmeras interpretações. Para um maior entendimento da evolução da figura das valquírias dentro do imaginário nórdico, recorreremos a um quadro fornecido por Langer, que nos mostra a evolução morfológica dessas entidades.

Evolução morfológica do mito das Valquírias
Entidades sanguinárias incentivadoras de carnificina (Antiguidade)→selecionadoras dos mortos nas batalhas (Antiguidade tardia)→selecionadoras dos mortos e receptoras / serviçais no Valhol (período das migrações/início da Era Viking)→guerreiras de Odinn, donzelas-cisnes, esposas/amantes, filhas de reis (final da Era Viking).(LANGER,2009,p.72)

A imagem das Valquírias⁵¹ como visto no quadro acima, mudou muito com o tempo, de seres sanguinários, sedentas de sangue e promotoras de carnificina à simples esposas e serviçais no Valhalla. “Sem dúvida, a figura da Valquíria na literatura nórdica se desenvolveu em algo mais dignificado e menos sanguinário como resultado do trabalho de poetas durante um considerável período de tempo ”(DAVIDSON,2004, p.51). Como nos atesta Langer (2009) a idéia dessas entidades como “seres grotescos, sanguinárias, sobrenaturais, sedentos de sangue, promotores de carnificina em batalhas e mortandades é a mais antiga, possivelmente herdada de antigas tribos germânicas”. Na Antiguidade Tardia, elas são chamadas de *Idisi*⁵², entidades sobrenaturais femininas bastante poderosas e que atuam na vida dos homens, com a capacidade de paralisá-los no momento da batalha. Na Era Viking (799-1066 d.C.), sua representação ficou mais nobre e heroica , possuindo um papel duplo, além de escolher os mortos em batalha, eram elas que serviam aos guerreiros os cornos de cerveja no palácio de Óðinn, o Valhalla.

É importante mencionar que imagens de valquírias em seu aspecto marcial, ou seja, relacionado à guerra, portando escudo, capacete, espada, contas de malha e

⁵¹ Para maiores detalhes acerca das Valquírias, consultar : (LANGER, 2004; 2009a).

⁵² Disir é uma designação coletiva de certas deusas da fertilidade e do destino na mitologia germânica. Essas deusas eram também conhecidas como parteiras e, nessa atribuição, Freyja tem o epíteto de ‘*dis dos Vanir*’ (*Vanadis*). Entre os germanos do ocidente, as *disir* assumiam o papel de deusas do destino e também das batalhas (LURKER, 1993, p.58).

andando á cavalo são poucas. Nos pingentes e em quase todas suas representações em estelas, elas surgem com grandes vestidos e portando um corno com bebidas, ou seja, sua imagem masculinizada, como guerreiras, fica oculta, sendo mostrado apenas seu aspecto feminino, como serviçais no Valhalla. A outra faceta associada a essas donzelas é seu aspecto de donzelas cisnes⁵³. Resumidamente as valquírias formam um dos mais abrangentes e importantes mitos tanto para os guerreiros quanto para as mulheres em geral dentro do imaginário nórdico. Pois estão intimamente relacionadas aos cultos da morte e do destino, além de assumirem função como espíritos tutelares. Por um lado essas guerreiras são associadas com os heróis e a escatologia odínica e por outro, se apresentam como mulheres sobrenaturais atendentes no outro mundo. Em todos os casos, essas guerreiras de Óðinn encarnam os espíritos femininos que guiam, revelam e tutelam tanto os indivíduos quanto a coletividade (LANGER, 2010b, p.18).

Condutor de almas, esse é mais um dos múltiplos aspectos de Óðinn, embora não encontremos com frequência essa característica de guia dos mortos ou deus psicopompo. Sendo as Valquírias sob seu comando que cumpriam essa função. No entanto no capítulo X da *Völsunga Saga*, quando Sinfiotli, morre envenenado por Borghild, o próprio Óðinn aparece tal como Caronte⁵⁴, para remar o barco onde jazia o filho de Sigmund (DAVIDSON, 2004, p.122). Vejamos a passagem onde isso é relatado:

Sinfiotli bebeu e imediatamente despencou ao chão. Sigmund se pôs de pé e, quase morrendo de tristeza, apanhou o corpo nos braços e foi até a floresta, chegando, por fim, a um fiorde. Lá viu um homem num pequeno bote. Esse homem lhe perguntou se ele desejava aceitar uma passagem através do fiorde. Ele respondeu que sim. O barco era tão pequeno que não os comportava, e o corpo foi transportado primeiro, enquanto Sigmund caminhava ao longo do fiorde. E em seguida desapareceu da vista de Sigmund o barco, junto com o homem (ANÔNIMO, 2009, p.59).

⁵³ Esse aspecto de donzelas cisnes é explicado por um poema chamado *Völundarkviða* (“a balada de *Völundr*”) que narra as proezas de três filhos do rei da Lapônia quando caçavam próximo a um lago. Nesse momento eles viram três mulheres que fiavam e tinham o aspecto de cisnes. Elas eram filhas de reis e também valquírias e se chamavam *ölrín*, “senhora da cerveja”; *Hlágud Svánhvít*, “branca como cisne”; *Hérvor Álvit*, “sábida”. Vemos uma clara associação das três valquírias com as três normas tecendo o destino. Mas uma nova imagem é apresentada, essas donzelas cisnes acabaram sendo tomadas em casamento por esses guerreiros valorosos. O que representa para uma Valquíria uma punição pelo fato do casamento ser uma espécie de sujeição. Como não podiam fugir à sua característica de agentes do destino, após passados nove anos, essas donzelas cisnes fogem e retomam sua condição de valquírias (LANGER, 2009a, p.66-67).

⁵⁴ Segundo a mitologia grega, Caronte era o barqueiro infernal, que tinha por função transportar as almas dos mortos cujos corpos houvessem recebido sepultura, para além dos rios do Hades, mediante pagamento de um óbolo. É representado como um velho feio, magro, porém bastante vigoroso, coberto com um manto sujo e com chapéu redondo (BRANDÃO, 1991, p. 188).

Nos capítulos XI e XII da *Völsunga Saga* podemos constatar mais uma vez a interferência de Óðinn, desta vez contra o seu protegido Sigmund, fazendo com que ele e seus homens tombem no campo de batalha.

E, depois que a batalha já havia transcorrido por um tempo, surgiu um homem em meio ao combate, com chapéu comprido e um manto negro com capuz. Ele tinha um olho só e empunhava um lança. Este homem foi ao encontro do rei Sigmund brandindo a lança de encontro a ele, e quando o rei Sigmund o golpeou com ímpeto, sua espada atingiu a lança e se partiu ao meio. Depois disso a matança mudou de lado e acabou-se a sorte do rei Sigmund, e tombaram muito de seus homens. O rei não se escudou, insistindo em exortar seu exército- mas agora aconteceu como se diz: Contra muitos ninguém pode. (ANÔNIMO, 2009b, p.61-62).

Vários são os relatos que mencionam Óðinn como um deus que não merece confiança. O *Hákonarmál* (poema funerário do século X em louvor ao rei Hakon Haraldson), descreve Hakon o Bom entrando na corte de Óðinn. Embora ele seja bem recebido, sua resposta é grosseira: “Certamente merecemos vitória dos deuses... Odinn mostrou grande inimizade para conosco... Deixaremos nosso aparato de guerra sempre pronto” (DAVIDSON, 2004, p.41). No poema *Lokasenna*, vemos Óðinn ser acusado por Lóki de ser traiçoeiro e conceder vitória a covardes. É bem verdade que os guerreiros não podem confiar plenamente nas palavras de Óðinn que é constantemente acusado de traição e de faltar com a palavra e mudar de lado com certa frequência. Essa crença de que Óðinn possui esse caráter ambíguo, desleal e sinistro voltando-se contra seus favoritos e abatendo aqueles a quem um dia favoreceu tem sua explicação, pois Óðinn como deus da sabedoria e conhecedor de coisas ocultas enxerga muito além dos aparentes desastres deste mundo. Apesar de todos os seus eleitos terem “fim desventurado e morte precoce, isso só lhes conferirá maior valor para seu propósito final na Última Batalha” (TOLKIEN, 2010, p.56). Davidson (1982) nos dá uma explicação bastante plausível acerca do caráter pouco confiável dessa divindade, “promessas de vitória permanente para seus escolhidos não podem durar para sempre, dentro da ordem natural das coisas”.

É no capítulo XIII da *Saga dos Völsungos* que nasce Sigurðr, o maior herói dessa saga. Esse personagem acabou encarnando os antigos ideais tão valorizados pelos vikings: um homem reputado por seu comportamento heroico, digno de uma saga. Para a religiosidade nórdica pré-cristã os nascimentos, bem como casamentos e funerais são consagrados com o martelo de Þor (mjöllnir: triturador) que é um dos símbolos religiosos pagãos que possui o maior número de referências. Outros símbolos⁵⁵ associados à religiosidade pagã são a suástica, que segundo Langer (2010) acabou sendo vinculado ao martelo de Þor quando girado. Triskelion ou trefot, símbolo odínico associado à sacralidade do número três. Espiral, símbolo associado aos rituais odínicos por se adequarem a embriaguês e ao êxtase, elementos essenciais ao culto odínico. E a triquetra ou valknut (denominação moderna), que consiste em três triângulos invertidos interligados entre si. Símbolo odínico associado à morte, também chamado nó dos mortos ou coração de Hrungrir⁵⁶.

Sigurðr, na escolha de seu cavalo, recebe a ajuda de Óðinn que o instrui a ir ao rio Busiltjörn. O cavalo escolhido pelo herói descende de Sleipnir, o famoso cavalo de oito patas de Óðinn. Sleipnir é filho de Svadilfari e Lóki disfarçado de égua. Sigurðr o chamou de Grani. Em suas aparições, Óðinn sempre se apresenta disfarçado e some sem deixar vestígios. Outro momento da saga em que Óðinn atribui seus favores se passa no momento em que Sigurðr comandava seu navio ao encontro dos filhos de Hunding, havia mau tempo e o velho Óðinn mais uma vez disfarçado aparece e o mau tempo se dissipa. É importante deixar claro que o mau tempo foi causado por magia, tema muito comum nas sagas islandesas.

Quando Sigurðr voltou vitorioso de sua empreitada, partiu com Regin⁵⁷ para matar Fáfnir, o irmão de Regin transformado em dragão⁵⁸. Enquanto cavava uma fossa para espreitar a fera, mais uma vez Óðinn surge e o aconselha: “Isso é desaconselhável. Cava outros buracos, permitindo assim que escorra o sangue. Tu debes ficar sentado

⁵⁵ Para uma leitura mais detalhada sobre símbolos religiosos pagãos, consultar: (LANGER, 2010).

⁵⁶ De acordo com o *Skáldskaparmál* 7, após o deus Þor confrontar-se com o gigante Hrungrir, é descrito que este tinha um coração de pedra dura, com três pontas. Apesar de surgir nos mitos relacionados a Þor, a aparição desse símbolo está intimamente associado aos domínios de Óðinn. Basicamente, representa um sinal de poder e magia, desempenhando um papel importante no ritual da morte. (LANGER, 2010, p.12).

⁵⁷ Regin, filho de Hredmar e tutor de Sigurðr era um ferreiro habilidoso e versado em magia. A figura do ferreiro/ forjador tanto é identificado com artes mágicas, com a manipulação de elementos sagrados e com a iniciação e treinamento de heróis a exemplo do herói celta Cuchulainn, iniciado pelo ferreiro Culann (LANGER, 2007, p.116). Sobre a temática do ferreiro como aquele que conhece os segredos das coisas ocultas, consultar: (ELIADE, 1979).

⁵⁸ Essa sequência da trama é relatada também no poema *Fáfnismál* (“a balada de Fáfnir”) da Edda em Prosa bem como no *Skáldskaparmál* da Edda de Snorri (LANGER, 2007).

num e golpear o coração da serpente” (ANÔNIMO, 2009b, p.75), sumindo logo em seguida. Segundo Langer (2009a), “Fáfnir não representa a imagem de um típico dragão medieval, mas um ser habitante da água e da terra, que se arrasta, ou seja, não tem patas” Na mitologia Nórdica, os dragões são representados como serpentes, não possuem asas e não cospem fogo, o único que possui asas é Nidhöggr, dragão que habitava sob as raízes de Yggdrasill, alimentando-se delas. No ocidente ao contrário do oriente, o dragão sempre foi visto numa conotação negativa. A façanha clássica de todo herói é matá-lo. Sobre o simbolismo do dragão⁵⁹, temos:

O dragão nos aparece essencialmente como um guardião severo ou como um símbolo do mal e das tendências demoníacas. Ele é, na verdade, o guardião dos tesouros ocultos, e, como tal, o adversário que deve ser eliminado para se ter acesso a eles. [...] como símbolo demoníaco, o dragão se identifica com a serpente (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2009, p.349).

O momento crucial da saga é o momento em que Fáfnir é ferido de morte, e pergunta o nome de quem o feriu. Sigurð não deseja revelar-se, pois existia a crença de que as palavras de alguém prestes a morrer tinham poder, caso se quisesse amaldiçoá-lo, nomeando-o (MOOSBURGER, 2009, p.76). Os escandinavos temiam a clarividência própria dos moribundos, que em seus momentos finais, na proximidade da morte sabiam predizer o futuro (FABBRO, 2004, p.45). Podemos também perceber nesse momento, a importância atribuída ao nome como algo que guarda o ser de cada um, onde se une a identidade da pessoa pela via de seu corpo e de seu nome. Para o pensamento mítico, como nos esclarece Cassirer (2000), o eu do homem, bem como sua personalidade, estão indissoluvelmente unidos com seu nome, que não é unicamente um mero símbolo, mas acima de tudo um acessório da posse pessoal, parte integrante da pessoa, como seu corpo e sua alma, uma propriedade que deve ser resguardada com o devido cuidado.

O poder da palavra, era visto como algo efetivo e mágico. Assim, como a palavra falada tem poder, o nome também. Em sociedades antigas todos mantinham em segredo seu verdadeiro nome, cujo conhecimento por parte de outros poderia implicar

⁵⁹ Para uma abordagem mais detalhada sobre o mito do dragão na Escandinávia, consultar: (LANGER, 2007; 2009a).

submissão da pessoa (FRANCO JÚNIOR, 2010, p.107). A doutrina mágica diz que aquele que conhece o nome das coisas tem poder sobre elas, colocando-as a seu serviço. Ocultar seu nome equivale a proteger-se de influências alheias e evitar ser como um fantoche (MAY, 2002, p.83). A palavra, afinal, é nosso maior poder e nosso maior simulacro.

Antes de morrer, Fáfñir e Sigurðr travam uma conversa, que pode ser dividida em três partes: a primeira onde Sigurðr responde questões sobre sua ancestralidade; na segunda, Fáfñir tenta descobrir quem incitou Sigurð a matá-lo e acaba amaldiçoando o herói e a última se estabelece um jogo de perguntas e respostas sobre aspectos gerais da mitologia, as chamadas questões gnômicas. Nesse jogo de perguntas e respostas Fáfñir menciona sobre seu elmo de terror o *Ægishjálmar* (“leme de Ægir”)⁶⁰, um objeto mágico pelo qual o dragão alega ter alcançado grandes vitórias (LANGER, 2007, p.113-114).

Seguindo a saga, no capítulo XIX, Sigurd corta a serpente e retira o coração⁶¹ para assá-lo, e acaba por provar um pouco do sangue de fáfñir que o faz ter conhecimento da linguagem dos pássaros da floresta. Em diversas tradições fala-se com frequência de uma linguagem misteriosa denominada “*Linguagem dos pássaros*”⁶². Evidentemente uma expressão simbólica para designar um estado de alta iniciação, “podendo apenas ser percebida ao se alcançarem certos estados espirituais” (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2009, p.551). Pois de fato os pássaros são tomados com frequência como símbolos dos anjos, ou seja, precisamente dos estados superiores.

As aves são fornecedoras naturais de sabedoria, com sua capacidade de voar e cantar, os pássaros têm universalmente lugar na experiência humana, como símbolos de transcendência e conhecimento numinoso. Ou mais apropriadamente para o pensamento pagão, os pássaros são “símbolos da mente do vidente ou xamã” (DAVIDSON, 2004, p.125).

⁶⁰ Ægir era uma divindade (ou um gigante, não se sabe ao certo) masculina relacionado tanto a magia quanto ao mar cujo símbolo remete ao leme ou timão de uma embarcação. Este símbolo foi usado pelos vikings como emblema de terror perante os inimigos, durante as batalhas. Presume-se que esse símbolo estaria gravado em um capacete, visto que foi incluído no tesouro que Sigurð herdou após sua vitória sobre Fáfñir (LANGER, 2007).

⁶¹ Essa passagem da *Volsunga Saga* está no poema éddico *Fáfñismál* (“os ditos de Fáfñir”) e nesse poema é Régin quem corta o coração da serpente e não Sigurd. Transcrevo da Edda Poética a passagem onde isso é relatado: “Regin se fue entonces para Fáfñir y le sacó El corazón com su espada Ríðil, y luego se bebió la sangre de su herida” (ANÔNIMO, 2009a, p.254).

⁶² Para maiores detalhes acerca da “*linguagem dos pássaros*”, um excelente referencial teórico específico sobre esse tema encontra-se em *The Languages of Birds in Old Norse Tradition*.

No capítulo XXI da *Saga dos Völsungos*, Sigurd encontra a valquíria Brynhild dormindo com uma vestimenta de guerra e a liberta daquele sono imposto por Óðinn por meio de um cravo do sono. A Valquíria ensina a Sigurd sobre a magia das runas, com palavras de poder e sabedoria:

Runas da vitória debes conhecer se almejas te tornares sábio, e talhas nas guardas da espada, no miolo da lâmina e noutras partes ainda e nomeia Tyr duas vezes. Runas de espuma tu debes fazer se quiseses conservar a salvo, no estreito, os corcéis veleiros. À proa serão gravadas e à lâmina do leme, e aos remos ferreteadas. Não rebentarão pujantes vagas assim, nem ondas negras, e não sairás do oceano. Runas de fala debes conhecer se queres que ninguém com ódio repague-te danos. Tens de agitá-las, misturá-las, dispô-las todas juntas, naquele foro onde as gentes irão à corte completa(...) Runas da mente debes usar se queres ser de todos o mais sábio varão(...). Eis as runas da cura e as runas da ajuda e todas as runas da cerveja e esplêndidas runas da força, para todos que as possuam, imáculas, sem aviltá-las, ter para a sua boa ventura. Faz delas uso, se aprendeste, até que feneçam os deuses. (ANÔNIMO, 2009b, p.82-85).

As runas são um sistema alfabético inventado pelos germanos antigos. Seu nome *Futhark* deve-se aos primeiros caracteres que o constituem. Temos o futhark antigo com 24 runas e o futhark novo com 16 runas. Eram empregadas não apenas com finalidades mágicas, mas também para diversos fins, tais como: uso jurídico, comemorativo, inscrições em lápides funerárias, transações comerciais. Não era qualquer um que tinha o conhecimento e a prática de gravar runas. Era privilégio das classes mais altas e membros da aristocracia. O especialista nessa atividade chamava-se *Rúna-meistar*.

Encantamentos rúnicos tinham vários propósitos:

Proteger armas, extinguir fogos e tempestades, curar, cicatrizar feridas, obter amor de uma mulher e discorrer sobre o futuro: runas da vitória (*sigrrúnar*), esculpida sobre a espada; runas da cerveja (*ölrúnar*), para gravar sobre o corno de beber; runas de proteção (*bjargrúnar*), inscritas sobre a cabeça do assistente para partos; runas de ondas (*brimrúnar*), inscritas sobre o navio para proteção marinha; runas de ramos (*limrúnar*), feitas para favorecer curas, cinzeladas na madeira; runas de fala (*málrúnar*), para conferir eloquência em assembléias; runas de sentido (*hugrúnar*), para facilitar a compreensão (LANGER, 2005, p.72).

No capítulo XXVII da *Saga dos Völsungos*, vemos o uso da magia doméstica adivinhatória por meio de métodos oníricos, onde Brynhilð interpreta o sonho de Gudrún. Mais adiante na saga temos o sonho de Atli (uma exceção, uma vez que todos os sonhos são de mulheres), os sonhos das esposas de Hogni e Gunnar. Os sonhos, motivo obrigatório nas sagas islandesas determinam um papel fundamental e sua interpretação é tema constante nas sagas, sendo dessa forma expressão de uma prática premonitória muito comum entre os germanos. O seu valor profético não se desmente, pois graças a eles é revelado aos heróis o curso de sua vida futura, levando-os a empenharem-se honrosamente no cumprimento do destino que lhes foi traçado pelos deuses. Os sonhos, sempre simbólicos são um meio eficaz pelo qual o futuro pretende revelar-se, mas para isso é necessário que sejam bem interpretados.

Já no capítulo XXVIII, estamos diante de um tipo de magia doméstica amorosa que faz uso de uma poção do esquecimento. A rainha Grimhild, mãe de Gudrún era uma feiticeira⁶³ experiente que serve a bebida ao herói Sigurðr com a intenção de que ele esqueça seu amor por Brynhilð. A mulher guarda um senhorio sobre a magia, poções, adivinhações, e, mesmo que alguns homens especiais tenham tal poder, são poucos.

É também nesse capítulo que o *Fóstbroedralag*, é realizado. Trata-se de um ritual mágico de irmandade e fraternidade sagrada (ver Tabela II, Anexo I). Para mentalidade viking, “irmão jurados” eram como irmãos de sangue, cabendo a cada um o direito de vingar a morte um do outro. No que se refere ao direito de vingança, ela poderia ser efetuada por qualquer membro da família, sendo que esta abrangia os descendentes e ascendentes até segundo grau, os colaterais até a sexta geração de primos, os legítimos e ilegítimos, filhos, genros sogros e cunhados (LOUTH, 1976, p. 253).

No capítulo XXIX da *Saga dos Volsungos*, *Sjónhverfing*, (ver Anexo I, Tabela II), magia também usada no capítulo VII, aparece novamente. Desta vez é Sigurð que troca de forma com Gunnar, seu irmão jurado. “Os dois então, Sigurd e Gunnar, trocam

⁶³ É importante diferenciarmos Feitiçaria, Magia e Bruxaria. Toda forma de contato e crença no sobrenatural que é operacionalizada especialmente no cotidiano é magia. O termo feitiçaria se aplica a magia maléfica, como sendo um tipo de magia feita contra vontade da outra pessoa e possuindo um forte caráter destrutivo ou ofensivo remetendo ao caos ou a morte. Como exemplo, temos: o mau olhado, as maldições e etc; A magia curativa, as profecias, os oráculos, as magias de parto e tantas outras, tem aceitação social e pública mais ampla não sendo consideradas como feitiço; Já a Bruxaria requer o conceito de heresia e pacto diabólico. Deste modo, a bruxaria constitui-se em uma série de representações elaboradas pelo imaginário cristão, sem qualquer correspondência para a Escandinávia da Era Viking (LANGER, 2009, p.68).

de aparência, conforme Grimhild lhes ensinara” (ANÔNIMO, 2009b, p.99). Sigurð com a aparência de Gunnar dorme ao lado de Brynhild com sua espada Gramr entre ambos e tira do dedo da Valquíria o anel *Andvaranaut*⁶⁴. Anel mágico e maldito que será a causa da ruína de muitos, inclusive a sua e de Brynhild. O tema do anel amaldiçoado será explorado por Wagner em sua obra máxima *O anel dos Nibelungos*.

Outro momento crucial da saga é o funeral de Sigurðr⁶⁵ que aparece no capítulo XXXIII da *Völsunga Saga*. Vejamos o trecho da *Saga dos Völsungos* que relata com riqueza de detalhes um funeral dedicado a um homem de valor:

Manda acenderem uma grande pira numa planície, para mim, Sigurd e mais aqueles que com ele foram mortos. Manda erguerem tendas vermelhas de sangue de gente e cremarem-me lá, do lado desse rei huno, e , do outro lado dele, meus homens, dois à cabeça e dois aos pés, e dois falcões. Assim estará repartido com justiça. Depositai lá entre nós dois a espada desnuda como outrora, quando nós nos deitamos na mesma cama e proferimos votos nupciais. E as portas não se fecharão sobre seus calcanhares se eu acompanhá-lo, e nosso funeral não será miserável se acompanharem-no cinco escravas e oito servos, que me foram dados por meu pai, e lá se cremarem aqueles que foram mortos com Sigurd.” [...] E então o corpo de Sigurd foi arrumado conforme o costume antigo e uma grande pira foi acesa. E, depois que ela estava já bem inflamada, foi depositado sobre ela o corpo de Sigurd, o matador de Fafnir, o de seu filho de três anos, que Brynhild mandara matar, e o de Guttorm. E, quando a pira de todo flamejava, Brynhild saiu e caminhou até ela, falando com suas aias

⁶⁴ A história do anel *Andvaranaut* (“Presente de Andvari”) é contada por Regin a Sigurðr no capítulo XIV da *Völsunga Saga*, no *Skálskaparmál* da Edda de Snorri bem como no poema *Reginsmál*. O poema *Reginsmál* da Edda Poética detalha a história da maldição do ouro em torno de Fáfnir, ligado diretamente ao anel *Andvaranaut*. Nesse poema, conta-se que os deuses Óðinn, Hœnir e Lóki saíram em uma de suas expedições e como sempre Lóki criou um problema arremessando uma pedra em uma lontra matando-a. Mas ele não sabia que na realidade a lontra era Ótr metamorfoseado. Os deuses fazem uma sacola com a pele do animal e seguem adiante e acabam pedindo abrigo na residência de Hreiðmar, que reconhecendo os restos do filho exige compensação dos deuses. Os *Aesir* concordam em encher a sacola com ouro. Lóki então captura o anão Andvari, que entrega toda sua fortuna em troca de sua vida. Tomado todo o ouro do anão, Lóki percebe que Andvari ainda esconde um fabuloso anel e toma-o do anão. Andvari ao se desfazer de tão precioso artefato mágico, profere a maldição: “Aquele ouro/que Gustr possuiu,/ será dos dois irmãos/ a causa de suas mortes/ e conflito de oito nobres;/deve ser meu tesouro/de ninguém proveito”. Óðinn cobiçou o anel mas acaba entregando para cobrir um fiozinho do pelo da lontra que estava descoberto. Quando os deuses partiram, Lóki revela a maldição do anel. Os filhos de Hreiðmar, Fáfnir e Regin, pedem sua parte do ouro e não havendo repartição Fáfnir mata o pai e toma todo o tesouro para si e adota forma de um dragão, guardando o tesouro numa caverna situada na floresta. (MIRANDA, 2012). Transcrevo aqui da Edda Mayor o poema que fala da maldição de Andvari (*Reginsmál* 5), traduzido ao espanhol por Luis Lerate : << Esto hará el oro/que Gust tenía:/hermanos dos/perderán la vida/y príncipes ocho/habrán de luchar./Por nadie gozado/será mi tesoro!>> (ANÔNIMO, 2009a, p. 243).

⁶⁵ O poema *Sigurðarkviða in skamma*, contido no Edda Poética, descreve que Brynhildr se suicida com uma espada sendo seu corpo colocado em um carro ao lado de Sigurðr e depois acesa a pira funerária. O poema *Gudrunarkviða önnor*, comenta que o corpo de Sigurðr foi enviado ao mar, supondo que foi colocado em um navio (MALTAURO, 2005, p.44).

que tomassem o ouro que lhes desejava dar. E depois disso Brynhild morreu e queimou lá junto com Sigurd, e assim tiveram fim suas vidas (ANÔNIMO,2009b,p.115).

Podemos perceber com clareza muitos aspectos das concepções paganistas no que concerne às práticas funerárias. Ritos funerários⁶⁶ são ritos de passagem que servem para significar a transição desta vida para outro modo de ser. São na realidade operações simbólicas que conferem sentido à morte e homenageiam o morto nessa passagem. É comum a morte aparecendo como tema em todas as religiões e os ritos fúnebres de cada sociedade refletem a concepção que cada grupo social tem sobre a morte. Brondsted afirma que podemos encontrar nas sepulturas as diversas maneiras como o homem viking encarava a morte: “Não havia regras fixas e inalteráveis na Escandinávia sobre práticas funerárias; numerosos fatores determinavam os métodos adotados - costumes locais, riqueza, posição social e a importância relativa da tradição cristã ou pagã” (BRONDSTED, 2004, p.262). O autor ainda enfatiza que:

Ocorriam tanto o sepultamento como a cremação; alguns casos, o sepultamento era feito em grandes câmaras de madeira, e em outros em modestos caixões; em um grande navio ou em um pequeno barco, ou ocasionalmente, em um barco simbólico feito de pedras, ou em uma carruagem (BRONDSTED, 2004, p.262).

Existiam dois tipos de enterro na Escandinávia pré-cristã: enterro por sepultamento direto do corpo (inumação) e enterro por cremação (LANGER, 2009a, p. 45). Ambos os tipos, o morto era vestido e ornado com seus pertences de uso cotidiano. A importância do homenageado refletia na pompa de seu sepultamento onde o morto é revestido com suas melhores vestes e enterrado ou cremado com bens valiosos. Geralmente animais e servos eram sacrificados e colocados junto ao morto.

Os barcos não serviam apenas para transporte no mar, mas também para transportar o morto para outra vida, numa espécie de simbolismo da jornada da alma no além. A esse tipo de funeral só os ricos tinham acesso, uma clara demonstração de riqueza que ocorria para poucos, ou seja, uma forma de demonstrar prestígio e a posição

⁶⁶ De todos os ritos funerários aqueles que agregam o morto ao mundo dos mortos são os mais elaborados e a eles se atribui a maior importância. Sobre o tema ritos de passagem, consultar (GENNEP, 2011).

social do morto. A mais famosa das inumações vikings é a embarcação de Oseberg⁶⁷ (Noruega), onde foram encontrados os corpos de duas mulheres. Nesses enterros tudo era cuidadosamente elaborado para legitimar a importância do rito funerário e do defunto.

Em sua travessia o morto não estava só, em torno dele depositava-se tudo que poderia precisar e desejar na próxima vida, todos os utensílios, joias, animais, servos e até alimentos e bebidas que, achava-se, iria servir no outro mundo. Pois o morto, “tendo de realizar uma viagem, os sobreviventes tomam o cuidado de muni-lo de todos os objetos necessários, materiais ou mágico religiosos” (VAN GENNEP, 2011, p.133). Enterros com embarcações foram encontrados também nas ilhas de Man e Groix, Escócia, Finlândia e Rússia como nos atesta Langer em seu livro *Deuses, montros, heróis*.

A obra *Germânia*, do historiador Tácito, descreve que em relação aos homens ilustres é costume lhes queimar os corpos com lenha especial, de madeira odorífera. Nela costuma lançar, porém, as armas do morto: de alguns também o cavalo se incinera (TÁCITO, cap. XXVIII).

A mulher geralmente era enterrada ou cremada junto ao marido, a exemplo de Balder e Nanna e Sigurð e Brynhilðr entre outras. As pessoas bem como os objetos que eram sacrificados junto aos mortos testificam seu valor elevado junto à sociedade. Esse tipo de ritual é bastante antigo e a descrição do funeral do deus Balder mostra como o mito serve de modelo para a conduta da sociedade, tornando-se dessa forma um instrumento da atividade religiosa. Brondsted (2004) nos mostra na íntegra em seu livro *Os Vikings*, o relato do embaixador árabe Ibn Fadlan, acerca de um sepultamento e cremação em um navio que aconteceu no rio Volga em 922.

Ao longo da saga, métodos oníricos, pertencentes ao tipo de magia doméstica adivinhatória são usados bem como outros tipos de magia já mencionados. O que observamos na *Saga dos Völsungos* é um extenso material que contém referências claras às práticas religiosas pagãs bem como referências às divindades. A magia é

⁶⁷ A embarcação de Oseberg fazia parte de uma riquíssima sepultura viking, sem dúvida a mais rica até hoje encontrada. Os arqueólogos fizeram surpreendentes descobertas: carroça e trenós, calçado e utensílios de cozinha, cofres, camas, teares. Muitos dos objetos estão decorados com motivos esculpidos. Este barco fúnebre amarrado por uma corda a um bloco de rocha repousava num leito de argila. Cobria-o uma espessa camada de pedras sobre a qual fora elevado um montículo de turfa: essa carapaça impermeável ao ar impediu a deterioração do navio. No entanto, o casco foi esmagado pelo peso das pedras e a proa destruída pelos ladrões. As ossadas foram dispersas e os objetos preciosos desapareceram (COHAT, 1988, p. 25).

frequentemente usada e como nos diz Langer, “um tema característico da religiosidade germano-nórdica é a recorrência da magia, especialmente de uma magia fatídica, porque suas funções, muito mais que defensivas ou ofensivas, são antes de tudo divinatórias e sacrificiais” (LANGER, 2005, p.65).



Figura 10: “The Funeral of Sigurd”, o funeral de Sigurd por C. Butler. Óleo sobre tela, 1909. O herói ricamente adornado, deitado na pira funerária e acompanhado de Brynhildr. Herói, cujo nome jamais será esquecido, pois como diz o *Hávámál*, “O gado morre, os companheiros desaparecem, todo homem é mortal, mas o bom nome jamais perece, nem a glória das grandes obras”. Disponível em <http://commons.wikimedia.org/wiki>.

III. 3 - Análise do Herói

Um tema mítico que é bastante conhecido podendo ser encontrado em diversas culturas é o Mito do Herói. Desde há muito tempo que na história da humanidade tem se revelado muitos heróis. É lícito postular que o herói tem sido personagem onipresente, seja nas lendas transmitidas oralmente de geração a geração, que influenciavam várias obras literárias, seja na ficção do cinema, inspirada na maioria das vezes na própria literatura, como também na vida real. Com efeito, o herói tem um amplo espaço na

literatura, sendo o poeta aquele que dá forma artística às crenças, aos mitos, aos anseios e desejos coletivos. O mito do herói nos conta a jornada de homens ou mulheres que conseguiram, através de muito esforço, vencer suas limitações. Pode-se dizer que as ideias e conceitos que inspiraram a elaboração dessas figuras míticas vêm diretamente dos recessos da psique humana, respondendo ao seu anseio por transcendência, imortalidade e congêneres.

Há uma substancial diversidade no que se refere ao conceito de *herói*, uma vez que há autores que o definem como algo extraordinário, que deve ser realmente enaltecido devido a sua perfeição moral, por ser capaz de iluminar o caminho da humanidade, ao passo que outros são mais cautelosos e apontam opiniões menos exaltadas, reconhecendo no herói o desejo do imaginário das pessoas que buscam no fantasioso o refúgio para superar as intempéries do mundo real. Além disso, alguns enfatizam uma visão sombria do herói que está vinculada a obscuridade. Toda essa diversidade de opiniões e contradições, que caracterizam quase todas as tentativas de se delinear a natureza moral do herói, são expostas por Brombert (2001) em seu livro *Em louvor de anti heróis*.

Friedrich Schiller acreditava que o herói encarna um ideal de perfeição moral e enobrecimento (“Veredlung”). Thomas Carlyle via os heróis como modelos espirituais guiando a humanidade, e portanto merecedores do “culto do herói”. Joseph Campbell, em nossos dias descreveu o herói de mil faces como capaz de “autoconquistada submissão” e pronto a dar a vida por alguma coisa maior que ele mesmo. [...] Para Johan Huizinga, o herói era apenas um exemplo superior de homo ludens. [...] Sigmund Freud, de maneira menos lúdica, embora também destacando a competição, ofereceu uma visão mais sombria. Em *Moisés e o Monoteísmo*, definiu o herói como alguém que enfrenta o pai e “no fim suplanta-o vitorioso”, e ainda menos tranquilizadamente (a noção de parricídio não é nada edificante) como um homem que se rebela contra o pai e mata-o de um modo ou de outro”. [...] Joseph Conrad [...] sugere que a “treva” é o domínio privilegiado da alma heroica. A finalidade entre o herói e as zonas obscuras tem sido expostas muitas vezes. Paul Valéry afirmou que tudo que é “nobre” ou “heroico” está forçosamente vinculado à obscuridade e ao mistério do incomensurável, ecoando a observação de Victor Hugo a respeito o obscurecimento legendário que cerca a figura do herói (BROMBERT, 2001, p.18-19).

Em 1909, Otto Rank (1884-1939) pesquisador, psicanalista, colaborador e colega de Sigmund Freud, em sua obra *O mito do nascimento do herói* foi o primeiro

autor a analisar padrões estruturais de narrativas heroicas que alguns de seus predecessores haviam delineado⁶⁸. Rank analisa os mitos de várias figuras heroicas como Sargon, Moisés, Hércules, Jesus, Siegfried e Lohengrin. Segundo esse autor, o herói descende de ancestrais famosos ou de pais da mais alta linhagem, sendo habitualmente filho de rei, além de um nascimento precedido de muitas dificuldades. Durante sua infância ou adolescência dá mostras de sua condição e natureza superiores, chegando a realizar façanhas memoráveis e finalmente alcançando o posto e as honras a que tem direito. Contudo, após tantas lutas, o fim do herói é comumente trágico. O herói está presente no imaginário desde os primórdios da humanidade, desde tempos imemoriais e sua atemporalidade é inegável seja na figura de um Hércules grego, Cuchulainn irlandês, Rama hindu, Gilgamech sumério ou Sigurðr escandinavo entre outros. O herói é uma figura universal, pertencendo a todos os tempos e lugares. As narrativas que protagoniza, em especial as de natureza mítica, contam a mesma história que se perpetua ao longo do tempo sofrendo apenas pequenas variações (BRANDÃO, 2001, p. 20-21; VARANDAS, 2010, p. 27).

O herói de nossa história chama-se Sigurðr (Nórdico antigo: “favorecido pela vitória”), conhecido em alemão como Siegfried, é sem dúvida o maior herói da mitologia nórdica e personagem central da *Völsunga Saga* (Islândia, século XIII) ou Saga dos Volsungos por sua grande vitória sobre o dragão Fáfnir. As narrativas que versam sobre o ciclo heroico de Sigurðr encontram-se em vários poemas da Edda Poética (*Sigurðarkviða*, *Fáfnismál* e *Regisnsmál*) e certamente serviram de base para composição da *Völsunga Saga*. Snorri Sturluson também apresenta um breve resumo em sua Edda em Prosa. As referências a esse herói escandinavo são inúmeras e Sigurðr torna-se célebre. Entalhes de madeira que enfeitam a porta da igreja de Hylestad na Noruega contém cenas da história de Sigurðr. A cruz de pedra de Malew, ilha de Man (século X) que é uma cruz cristã apresenta Sigurðr matando o dragão e assando o seu

⁶⁸ Em 1871 o antropólogo inglês Edward Tylor, publicou um estudo intitulado *Primitive Culture*, em que defende que todas as narrativas míticas sobre heróis possuem uma estrutura idêntica: o herói é abandonado à nascença, é salvo por animais ou por seres humanos e cresce para se tornar um herói nacional. Embora Tylor não tenha se detido sobre as origens e funções do herói, ele preocupa-se em provar a existência de um padrão estrutural comum às narrativas míticas sobre heróis, chamando a atenção para as semelhanças que existem entre elas. Desse modo, contribuiu de forma significativa para os estudos de mitologia comparada que marcaram o final do século XIX. Entre esses estudos, e seguindo a linha de Tylor, destacou-se a obra de Johann Georg Von Hahn (1876), que veio acentuar a existência de um padrão comum aos contos de fadas da Grécia e da Albânia que havia traduzido, e, sobretudo, o famoso livro de Vladimir Propp. *A Morfologia do Conto*, onde o folclorista russo demonstra que também os heróis dos contos de fadas de sua terra natal revelam o mesmo percurso desde o nascimento até a morte (VARANDAS, 2010, p.27).

coração. Inscrição rúnica em montanha de Ramsondbergt, Suécia (século XI) onde o autor esculpiu a serpente Fáfnir e embaixo dela, Sigurðr trespassando a barriga do dragão. A pedra rúnica de Dravle, Uppland tem a sua inscrição talhada numa serpente, interpretada como o dragão Fáfnir sendo apunhalado no ventre por Sigurðr são apenas alguns exemplos dessa influência no imaginário popular. Para compor sua tetralogia, Richard Wagner baseou-se na versão da *Völsunga Saga* em vez de *Das Nibelungenlied* trocando os nomes das personagens para o contexto alemão, onde Sigurðr transforma-se em Siegfried. A obra capital de William Morris foi *Sigurd the Volsung*, esse livro publicado em 1876 é mais extenso que o *Beowulf*.

O herói é sempre um modelo, e esse personagem acabou encarnando os antigos ideais tão caros aos vikings: nobreza, retidão, fidelidade. É importante lembrar que a figura de Sigurðr como várias outras figuras heroicas, possui em sua estrutura elementos comuns e de certo modo Sigurðr possui alguns atributos típicos do herói de cavalaria medieval repleto de conotações honoríficas, idealistas e éticas, a saber: a superioridade de seu equipamento e a excelência de seu comportamento e do seu físico (LANGER, 2007a, p. 108).

Na *Saga dos Volsungos*, Sigurð é descrito por uma série de predicados:

Os seus cabelos eram castanhos e belos de se ver, e caíam em longas madeixas. A barba era densa e curta e tinha a mesma cor. Ele tinha o nariz para o alto, feições largas e um rosto anguloso. Os seus olhos eram tão agudos que pouquíssimos ousavam encará-lo abaixo das sobrancelhas. Tão largos eram seus ombros que era como olhar para dois homens. Seu corpo era proporcional em altura e robustez como melhor lhe cabia. Um sinal de sua altura é que, quando se cingia com a espada Gram, que tinha sete palmos de comprimento, e vadeava um campo de centeio bem crescido, canteira da bainha roçava a parte superior dos grãos. E sua força é maior que sua altura: ele pode bem manejar espadas, atirar lanças, lançar dardos e segurar escudos, tensionar arcos, cavalgar; e muitas mais habilidades nobres ele aprendeu em sua juventude. Compreendia a linguagem dos pássaros e, por conta disso poucas coisas o apanhavam desguarnecido. Ele era um homem sábio a ponto de saber coisas ainda não ocorridas. Não lhe faltava coragem, e ele nunca sentia medo de nada” (ANÔNIMO, 2009b, p.88-89).

Os heróis pouco têm a ver com os homens comuns. O sentido de excelência é sempre muito marcado na figura do herói. O herói está sempre entre os melhores e tem ascendência divina, o que o torna partícipe, de algum modo, dos deuses. São comuns

aos heróis a coragem, a força, a inteligência e sua demonstração de habilidade acima da média. Todos são viris e capazes de proezas e feitos inacreditáveis. Uma definição de herói que se encaixa perfeitamente na figura de Sigurð é a definida por Ferreira (2010), onde o herói é um “homem extraordinário por seus feitos guerreiros, seu valor ou sua magnanimidade”. Ou ainda a definição dada por Aulete (1964), como “homem notável pelas suas qualidades extraordinárias, pelo seu valor e coragem acima do vulgar, pelas altas qualidades guerreiras, atos de bravura, denodo, etc.”.

Joseph Campbell, considerado por muitos o maior mitólogo do século XX, foi quem mais se notabilizou na acepção universalista do herói e da narrativa que este protagoniza. Campbell qualifica o herói como tendo mil faces, e cuja trajetória ou jornada mítica pode ser dividida em três fases distintas que compreende basicamente: A) Partida (o chamado da aventura: é o evento que mudará a vida do herói; o auxílio sobrenatural: é comum nesta fase a presença de figuras-mestras, que dão ao herói segurança e conselhos para atingir sua meta; a passagem pelo primeiro limiar: a figura do guardião do limiar, comum nas narrativas míticas, tem a função de guardar o portal que separa o herói da experiência); B) Iniciação (é nessa fase que o herói enfrentará as provas); C) Retorno (quando o herói volta triunfante, ao ponto inicial da jornada, transformado). Em seu livro *O herói de mil faces*, Campbell nos dá uma mostra resumida de como se sucede essas etapas.

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixo). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa – mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai – criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinação (apoteose) ou, mais uma vez – se as forças se mantiverem hostis a ele -, pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração,

libertação). O trabalho final é do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar do retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A benção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir) (CAMPBELL, 1991, p.241-242).

De acordo com a estrutura proposta por Campbell, o herói, vindo do mundo dos mortais, lança-se em aventuras num mundo de maravilha sobrenatural. Luta então nesse mundo estranho contra forças poderosíssimas, mas sai vitorioso da empreitada. Então o herói retorna dessa viagem misteriosa com poderes divinos de curar e dar vida nova a seus semelhantes.

A partir dessa trajetória proposta por Campbell a figura de Sigurðr pode ser perfeitamente inserida. Essa trajetória dar-se no momento em que Sigurðr a pedido de seu mentor Regin viaja rumo à caverna⁶⁹ Guleid, onde Fáfnir habita. A caverna enquanto lugar oculto assevera o caráter de “local de provação e de iniciação” de numerosos povos, sendo ao mesmo tempo símbolo de interiorização, purificação e isolamento. Ela abriga os guardiões dos tesouros escondidos. A caverna simboliza em termos psicológicos o lugar da identificação segundo o qual o indivíduo se torna ele mesmo, e consegue chegar à maturidade. Sigurðr vence uma representação do caos (o primitivo, o selvagem, o feroz, o reptiliano) na forma da serpente-dragão. O auxílio sobrenatural vem na figura de Óðinn disfarçado de ancião, quando presenteia Sigurðr com o cavalo Grani, descendente de Sleipnir e quando aconselha o herói a cavar outro buraco para matar Fáfnir. Sua maior provação é matar o dragão Fáfnir, pois o dragão (animal ctônico por excelência) morto simboliza uma iniciação heroica, numa nítida representação simbólica da vitória da ordem sobre o caos. Depois que Sigurðr realiza seu feito (matar o dragão é o clímax da vida do herói), volta transformado e cheio das maiores riquezas, como resultado de sua vitória.

O que parece estranho é este paradoxo que pertence à essência do herói e perpassa como um fio todo seu destino. Ele enfrenta o maior perigo, mas no entanto sucumbe a algo insignificante: Hércules pelo presente de sua esposa, Balder perece pelo visco e Sigurðr pela traição de seu irmão jurado. Poderia Sigurðr ter ouvido as palavras

⁶⁹ A meta da descida no mito do herói é caracterizada de um modo geral pelo fato deste aventurar-se numa região perigosa (águas abissais, caverna, floresta, ilha, castelo, etc), onde poderá encontrar o “tesouro difícil de ser alcançado” (JUNG, 1990).

hostis de Fáfnir que disse: “Mas este ouro que foi meu virá a ser a causa de tua morte”? Sim, mas não o fez. Não concerne aos heróis fazê-lo. Entre as possíveis decisões de um herói e a determinação de seu destino, da parte que cabe a cada um conforme os desígnios desse “wyrd/örlog⁷⁰”, não há ponderação: cumpre-se o destino. Sigurðr era um grande guerreiro, mas que seguindo a tradição germano-escandinava, assume seu inevitável destino, encarnando a própria trajetória mítica dos deuses escandinavos, predestinados a perecerem no Ragnarök (CAVALCANTI, 2006, p. 122; LANGER, 2007a, p. 108-109).

A figura do herói pode ser perfeitamente lida a partir de duas perspectivas: a primeira é a dos ideais nacionais de um povo e de uma raça, onde o herói incorpora os valores da comunidade a qual pertence. Pelo que seus feitos tornam-se dignos de serem cantados e recitados uma vez que a divulgação desses feitos fomenta o sentimento de união e pertença e aviva a coragem e o espírito guerreiro; a segunda mais ampla e universal, que de certa forma compreende uma biografia humana, abrange não somente um determinado povo, mas toda a humanidade com suas angústias, temores e realizações na guerra e na paz (VARANDAS, 2010, p.29).

⁷⁰ Wyrð (inglês antigo) e örlog (nórdico antigo) são palavras para destino. Equiparada à Providência e vontade do Deus Todo Poderoso para o pensamento cristão (DAVIDSON, 2004, p.184).



Figura 11: Alguns detalhes da Porta da igreja de Hyllestad, na Noruega, o que demonstra a notoriedade desse herói escandinavo. Fonte: GRAHAM-CAMPBELL (1997, p.112). Na parte superior vemos Regin e Sigurðr na forja fazendo a espada Gram. Na parte inferior o herói Sigurðr portando elmo e um escudo crava a espada na barriga de Fáfnir.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa repousa sobre a *Vösunnga Saga* na condição de plataforma a partir da qual nos foi possível apreender aspectos chave da multidimensional religiosidade nórdica pré-cristã. Nossa leitura a propósito da saga em questão também sinaliza a universalidade da figura arquetípica do herói como repositório dos valores fundantes daquela sociedade. É lícito reiterar que a figura do herói incorpora duas perspectivas: A primeira compreende o herói enquanto guardião dos ideais nacionais de um povo, de modo que seus feitos épicos tornam-se dignos de serem cantados e recitados, uma vez que a divulgação desses feitos se coloca como instrumento de coesão identitária, intrinsecamente vinculada à ideia de coragem e espírito guerreiro, ambas inerentes ao *ethos* escandinavo. A segunda, mais ampla e universal, diz respeito a nós mesmos, a nossa luta cotidiana com suas angústias, temores, expectativas e possibilidades de transcendência.

ANEXO I

Tabela I: Classificação da Magia Viking (LANGER, 2010a, p. 129).

Magia doméstica	MAGIA MARCIAL
Adivinhatória - Métodos oníricos - Rituais adivinhatórios - Viagens xamânicas - Comunicações\ mediações com os mortos\ deuses	Defensiva - Promover invulnerabilidade na batalha - Consertar armamentos e armaduras
Amorosa - Poções e\ ou runas	Ofensiva - Instalar o caos e confusão no inimigo - Retardar o movimento do inimigo - Matar pessoas - Matar feiticeiros inimigos
Preventiva\curativa - Conceder boa sorte e tirar má sorte - Manipular o clima - Medicina mágica: ervas e poder - Magia rúnica: protetora, propiciatória, conjurativa	
Ofensiva - Atrair animais ou pessoas - Causar pequenos danos para pessoas, animais ou propriedades (“mau-olhado”, mal da língua”).	

ANEXO I

**Tabela II: PRÁTICAS E RITUAIS MÁGICOS NA ESCANDINÁVIA VIKING
(LANGER, 2010a, p. 130).**

Blót – sacrifício, rito mágico adivinatório e utilitário para canalizar o destino.
Fóstbroeðralag – ritual mágico de irmandade e fraternidade sagrada.
Berserkgangur – fúria dos camisas de urso.
Spá – profecia, arte de determinar o órlög (destino) Forspá – predição de eventos futuros.
Hamfar – viagem xamanista com forma de animal.
Eftirryni – divinação, descoberta de conhecimentos proibidos, especialmente roubos e injustiças.
Nið – magia difamatória. Niðstong – bastão difamatório, acompanhado de uma fórmula declamada (formáli).
Ákvaeði, áhrínisorð – magia difamatória
Galdr/Galdur – cantos mágicos; fórmulas mágicas usadas em curas, para manter a sorte, facilitar partos; amuletos/encantamentos com sons e cantos. Galdralag, métrica de cantos mágicos.
Porgríma – ritual mágico utilizado para originar tempestades.
Seiðr – canto; ritual mágico de tipo adivinatório. Práticas mágicas relacionadas ou derivadas do Seiðr: Varðlokur – canto mágico. Utisetá – técnicas para receber visões da morte utilizando afogados e enforcados. Hambleyppa – troca de forma ou pele (animais de Freyja: gato, javali, falcão). Sjónhverfing – prestidigitação, magia de desilusão para enganar a visão. Kveldriða – ataque mágico noturno. Huliðshjálmar – capacete de ocultamento ou invisibilidade. Gørningstakkr – camisas enfeitiçadas com proteção mágica

ANEXO II

Para uma melhor compreensão, disponibilizamos o resumo da obra *Völsunga Saga* feita por Théo de Borba Moosburger.

A origem da linhagem dos Volsungos (caps. I-II)

Sigi, filho do deus Odin, mata o escravo Bredi e oculta seu corpo sob um monte de neve, pelo que é expulso de suas terras; auxiliado por Odin, torna-se um grande conquistador e se faz senhor de Hunaland. É traído e morto por seus cunhados e vingado por seu filho Renrir, que se torna um rei ainda mais poderoso. Renrir tem dificuldades para obter um herdeiro com sua esposa; o casal faz preces aos deuses, e Odin lhes envia uma maçã, portada por uma valquíria disfarçada de corvo; tendo comido a maçã, a rainha engravida. A gravidez dura seis anos, e, antes que o filho nasça, Renrir morre em batalha. O filho, batizado Volsung, torna-se rei de Hunaland e se casa com a mesma Valquíria que auxiliara a sua concepção, de nome Hliod, com quem tem dez filhos e uma filha, superiores a todos os homens. O rei Volsung manda construir uma mansão com uma enorme árvore no interior, chamada Barnstokk.

Sigmund recebe a espada de Odin; Signy se casa com Siggeir (III-IV)

Siggeir, poderoso rei de Gautland, casa-se com Signy, filha de Volsung. Durante a celebração das núpcias, um velho homem - o deus Odin - adentra a mansão do rei Volsung e crava uma espada na árvore Barnstokk, oferecendo-a de presente àquele que puder retirá-la. Todos tentam, mas é Sigmund, filho de Volsung, o predestinado a possuí-la. Siggeir deseja comprá-la de Sigmund, que lhe responde de maneira agressiva, ao que Siggeir se ofende. Signy manifesta não estar satisfeita com seu casamento. Siggeir parte da festa precocemente, convidando o rei Volsung e seus filhos a fazerem-lhe uma visita. Volsung promete fazê-lo.

A traição de Siggeir e a morte do rei Volsung (V)

O rei Volsung parte com seus filhos ao reino de Siggeir; é advertido por Signy de que o convite era uma armadilha, mas não deseja fugir, mesmo que isso signifique sua morte. Trava-se uma batalha entre os exércitos de Volsung e de Siggeir. Volsung é

morto e seus dez filhos são capturados. Signy pede ao rei Siggeir que seus irmãos não sejam mortos imediatamente, aparentemente numa tentativa de ganhar tempo para salvá-los. Eles são presos a um tronco no meio da floresta e surge uma loba que devora, a cada noite, um dos irmãos, restando vivo apenas Sigmund. Signy envia um homem para lambuzar rosto de Sigmund com mel. Quando surge a loba para devorá-lo, ela começa a lambar o mel, e Sigmund aproveita a oportunidade e morde a língua dela, arrancando-a e matando assim a loba. Ao debater-se, a loba quebra o tronco, e Sigmund se vê livre.

Signy mantém Sigmund oculto na floresta e prepara a vingança pela morte do rei Volsung (VI-VII)

Signy aconselha seu irmão Sigmund a permanecer escondido na floresta. Ela envia seus filhos com Siggeir para o auxiliarem, mas eles se mostram de pouca valia, pelo que Signy decide trocar de aparência com uma feiticeira, e assim passa três noites com o irmão, retornando em seguida e reassumindo sua aparência original. Da união incestuosa entre Sigmund e Signy nasce Sinfiotli, um Volsungotanto por parte de mãe quanto por parte de pai, e, por isso, excepcionalmente forte e corajoso.

Sigmund e Sinfiotli, auxiliados por Signy, vingam a morte do rei Volsung (VIII)

Sigmund e Sinfiotli praticam façanhas juntos e se vêem enfeitados após cobrirem-se com peles de lobo que encontram numa casa. As peles de lobo lhes provocam uma espécie de transe, durante o qual se tornam verdadeiras feras. Esse episódio remonta, provavelmente, a antigas práticas xamanísticas dos tempos pagãos. Após livrarem-se do feitiço, Sigmund resolve partir para a corte de Siggeir e matá-lo. Sinfiotli mata os dois filhos pequenos de Siggeir, incitado por Signy. Os dois são capturados pelos homens de Siggeir e sepultados vivos, mas Signy os salva, concedendo-lhes a espada de Sigmund antes de o túmulo ser selado. Com ela os dois cortam as pedras e saem do túmulo e então incendiam a mansão do rei Siggeir, matando assim a todos. Signy não deseja fugir com Sigmund, pois sente ter ultrapassado os limites em sua busca por vingança, e morre queimada junto de seu marido. Sigmund assume o trono que fora de seu pai e se casa com Borghild, com quem tem dois filhos, Helgi e Hamund.

Sobre Helgi, filho de Sigmund (IX)

Helgi e Sinfiotli partem em expedição militar para conquistar terras; deparam-se com um rei de nome Hunding, a quem vencem. Helgi encontra nobres mulheres após a batalha, entre as quais está Sigrun, filha do rei Hogni, prometida a Hodbrodd, filho do rei Granmar. Helgi promete vencer Hodbrodd e casar-se com Sigrun. Helgi e Sinfiotli partem para enfrentar Granmar e Hodbrodd. Sinfiotli troca insultos com Granmar. Helgi vence a batalha, matando Hodbrodd, casa-se com Sigrun e assume aquele reino. Ele não tornará a aparecer na história.

A morte de Sinfiotli (X)

Após Sinfiotli matar o irmão de Borghild, esposa de Sigmund, numa disputa por uma mulher, Borghild deseja que Sinfiotli seja expulso do reino. Sigmund oferece a ela uma compensação pela morte do irmão, não aceitando que Sinfiotli seja mandado embora. Borghild incapaz de impor sua vontade, acaba por envenenar Sinfiotli. Sigmund carrega o corpo do seu filho-sobrinho até um fiorde, onde surge o deus Odin para receber o guerreiro morto. Sigmund expulsa sua mulher do reino, e ela morre.

A morte de Sigmund (XI-XII)

Sigmund se casa com Hiordis, filha do rei Eylimi, também pretendida pelo rei Lyngvi, filho do rei Hunding (que fora derrotado por Helgi e Sinfiotli). Sigmund, sua esposa Hiordis e o sogro Eylimi vão para Hunaland. O rei Lyngvi reúne um exército para enfrentar Sigmund e capturar Hiordis. Na batalha, surge um homem encapuzado - novamente o deus Odin - que faz quebrar-se a espada de Sigmund. Tanto Sigmund quanto Eylimi são mortos. Lyngvi não consegue capturar Hiordis, que fora, por precaução, levada para longe da batalha, acompanhada por uma escrava. Durante a noite, Hiordis caminha até o campo de batalha e conversa com Sigmund antes de ele morrer. Ele diz que Hiordis carrega um filho na barriga, que será o melhor dos Volsungos, e que ela deve guardar os pedaços da espada, pois com eles será forjada uma nova espada ainda melhor, que se chamará Gram. Hiordis e a escrava trocam de roupas. Depois disso Hiordis, com sua escrava, é encontrada pela frota de Alf, filho do rei Hjalprek da Dinamarca. Alf leva as duas mulheres consigo, acaba por descobrir quem é Hiordis e se casa com ela.

Nasce Sigurd, filho de Sigmund (XIII)

O filho que Hiordis carregava na barriga, concebido por Sigmund, nasce na corte o rei Hialprek e se mostra o mais excelente dos homens desde muito jovem. Um homem, de nome Regin, educa-o e insufla nele a ambição pelo poder e riqueza. Sigurd escolhe, auxiliado por Odin (que surge como um velho homem), o melhor cavalo, batizado Grani. Regin conta para Sigurd acerca do grande tesouro da serpente Fafnir.

A origem do ouro de Fafnir (XIV)

Regin conta para Sigurd sobre seu pai Hreidmar e seus irmãos, Fafnir, um homem egoísta e forte, e Otr, que tinha a forma de uma lontra. Narra como seu irmão Otr foi morto pelos deuses Odin, Henir e Loki e como seu pai impôs aos deuses a indenização de cobrirem a pele de Otr com ouro. Loki obteve o ouro do anão Andvari, que amaldiçoou quem viesse a possuí-lo – e um anel em especial, chamado Andvaranaut (presente de Andvari). Os deuses pagaram a compensação, mas Fafnir, em sua ganância, matou seu pai Hreidmar e fugiu com o ouro, transformando-se em seguida na terrível serpente. Regin faz com que Sigurd jure matar Fafnir para recuperar o ouro, prometendo, para isso, forjar a melhor de todas as espadas.

Regin forja a espada Gram a partir das metades da espada de Sigmund (XV)

Regin forja duas sucessivas espadas para Sigurd, mas nenhuma lhe parece suficientemente boa. Sigurd pede à sua mãe as metades da espada de Sigmund, com as quais Regin forja a espada Gram. Sigurd diz para Regin que, antes de matar Fafnir, deseja vingar a morte de seu pai, Sigmund.

Sigurd mata o rei Lyngvi, vingando a morte de Sigmund (XVI-XVII)

Após ouvir de Gripir, irmão de sua mãe, as previsões para seu futuro, Sigurd reúne um exército e parte para enfrentar os filhos de Hunding. No caminho uma tempestade os atinge, mas eles encontram um homem – o deus Odin disfarçado – que pede para embarcar com eles, e em seguida a tempestade se dissipa. Trava-se uma dura batalha entre os exércitos de Sigurd e dos filhos de Hunding. Sigurd se sai vitorioso da batalha, tendo pessoalmente matado Lyngvi, retorna para seu lar e diz para Regin que está pronto para matar Fafnir.

Sigurd mata Fafnir e Regin, come o coração da serpente e ouve o que dizem os picancilhos (XVIII-XX)

Sigurd e Regin cavalgam até o local onde habita Fafnir. Regin dá conselhos maldosos a Sigurd, querendo com isso que ele pereça após matar a serpente. Surge um velho homem- Odin novamente- que lhe dá conselhos. Com os conselhos de Odin, Sigurd mata a serpente, com quem tem um diálogo enquanto ela agoniza. Regin, que se havia escondido antes de aparecer Fafnir, pede então que Sigurd asse o coração do monstro e lho dê de comer. Sigurd acaba por provar do sangue da serpente e consegue então compreender o que dizem os passarinhos, que o incitam a matar Regin (pois este intentava traí-lo), comer o coração de Fafnir e então dirigir-se a Hindarfiall, para ouvir os conselhos de Brynhild. Sigurd mata Regin, come um pouco do coração, guardando o resto consigo, e se apropria do ouro de Fafnir.

Sigurd ouveos conselhos de Brynhild (XXI-XXII)

Sigurd se dirige à montanha Hindarfiall, onde encontra Brynhild adormecida sob um feitiço, vestindo uma cota de malha apertada. Após Sigurd libertá-la da cota, ela desperta e lhe conta que foi amaldiçoada por Odin e que jurou que se casaria somente com o mais bravo de todos os homens; pronuncia diversos conselhos ao herói, revelando-lhe sabedoria mágica. Os dois se apaixonam e trocam juras de amor.

Sigurd é celebrado pela façanha; chega à morada de Heimir (XXIII-XXIV)

Neste ponto a narrativa apresenta uma quebra; tem-se uma longa descrição do herói Sigurd, já célebre por ter matado Fafnir. Ele chega, portando o espólio de Fafnir, à morada de Heimir, um grande chefe casado com Bekkchild, irmã de Brynhild. Sigurd se torna amigo de Alsvinn, o filho de Heimir e Bekkchild.

Romance entre Sigurd e Brynhild (XXV)

Depois que Sigurd chegara à morada de Heimir, lá veio também Brynhild, que era filha de criação deste. Brynhild borda a ouro os feitos de Sigurd, que, retornando um dia da caça, descobre a presença de Brynhild por acaso. Sigurd sofre por amor, resolve ir vê-la em seu aposento e profere novas juras, apesar de Brynhild se mostrar ambígua: ama-o, mas sabe ser o amor impossível, pois é uma mulher guerreira. Ela profetisa que

Sigurd se casará com Gudrun, filha do rei Giuki. Sigurd lhe dá um anel de ouro (Andvaranaut?)

As cortes de Giuki e Budli (Burgúndios e Hunos); Gudrun visita Brynhild (XXVI-XXVII)

Neste ponto são apresentados os demais personagens da tragédia central da saga: os Giukungos (o rei Giuki e seus filhos Gunnar, Hogni e Guttorm e sua filha Gudrun) e os Budlungos (o rei Budli, pai de Brynhild e Bekkhild, e seu filho Atli), que ecoam na saga respectivamente os Burgúndios e os Hunos. Gudrun tem sonhos premonitórios e resolve visitar sua amiga Brynhild. As donzelas recontam as façanhas de grandes heróis, e Brynhild exalta os feitos de Sigurd. Depois que Gudrun conta seus sonhos, Brynhild profetiza as desgraças que sucederão.

Sigurd adentra a corte dos Giukungos, esquece Brynhild e se casa com Gudrun (XXVIII)

Sigurd parte com seu ouro e chega à corte do rei Giuki, onde é bem recebido. Grimhild, a rainha, decide que sua filha Gudrun tenha Sigurd como marido, e dá a ele uma bebida enfeitiçada para que o herói não mais se recorde de Brynhild. Sigurd jura irmandade com Gunnar e Hogni, filhos de Giuki e Grimhild, e aceita casar-se com Gudrun. Sigurd pratica muitas façanhas junto com os Giukungos; dá um pouco do coração de Fafnir para Gudrun. Os dois têm um filho, batizado Sigmund. Grimhild planeja então o casamento entre seu filho Gunnar e Brynhild; todos aceitam a idéia, até mesmo Sigurd.

Sigurd auxilia Gunnar a ganhar a mão de Brynhild; Gunnar e Brynhild se casam (XXIX)

Gunnar parte em direção à corte do rei Budli, acompanhado por Sigurd e Hogni, para pedir Brynhild em casamento. Para ganhá-la, ele deverá cavalgar através das chamas que se elevam em torno da mansão de Brynhild. Gunnar está disposto a fazê-lo, mas seu cavalo não; tenta fazê-lo montado no cavalo de Sigurd, que também se recusa. Sigurd e Gunnar trocam de aparência, e assim Sigurd, sob a forma do irmão jurado, atravessa as chamas e pede Brynhild em casamento. Ela fica perplexa, pois não se trata como crê- de Sigurd, mas não pode dizer não àquele que transpôs o fogo. Sigurd toma

de volta o anel Andvaranaut e dá outro anel de ouro para Brynhild. Mais tarde, Brynhild e Gunnar se casam, e então Sigurd se recorda de seu amor por Brynhild.

Surge a inimizade entre Gudrun e Brynhild (XXX)

Numa ocasião em que Gudrun e Brynhild se banham no rio Reno, os ciúmes de Sigurd se afloram. Brynhild menospreza a companhia de Gudrun, que lhe revela o fato de ter sido Sigurd quem cavalgou através das chamas, sob a forma de Gunnar, e lhe mostra o anel Andvaranaut. Brynhild se sente traída e, enfurecida, jura vingança. O narrador da saga salienta o papel do anel amaldiçoado na discórdia que se avulta.

Brynhild, enfurecida, exige vingança (XXXI)

Brynhild, ensandecida, põe-se deitada em seu leito e acusa Gunnar de ser um covarde; tenta matá-lo, mas é detida por Hogni, que a amarra. Os lamentos de Brynhild são ouvidos por toda a habitação. Gunnar, Sigurd e Gudrun tentam aplacar sua fúria; Sigurd e Brynhild têm um comovente diálogo, percebendo-se diante de uma situação irreversível. Brynhild diz a Gunnar que não deseja mais viver, pois havia jurado casar-se com o mais corajoso de todos os heróis e se vê agora quebrando o juramento.

O clímax da tragédia: o dilema de Gunnar, as mortes de Sigurd e Brynhild (XXXII-XXXIII)

Brynhild exige que Gunnar mate Sigurd. Gunnar se vê num grande dilema, pois Sigurd é seu irmão jurado, e matá-lo significa trair laços familiares sagrados e uma amizade, mas o amor que sente por Brynhild domina suas ações. Delibera com seu irmão Hogni, que se mostra contrário a trair Sigurd. Gunnar decide enviar seu irmão Guttorm, que não havia jurado irmandade com Sigurd, para dar cabo da vida do último Volsungo. Guttorm sucede, mas Sigurd, antes de morrer nos braços de Gudrun, mata Guttorm. Brynhild ouve os lamentos de Gudrun e sorri. Depois da morte de Sigurd, Brynhild se mata, ferindo-se com uma espada; antes de morrer, dá suas riquezas para quem queira recebê-las e faz profecias sobre a aniquilação dos Giukungos, prevendo que Gudrun terá a máxima tristeza, e finalmente pede para ter seu funeral junto de Sigurd, de acordo com os costumes pagãos. Brynhild e Sigurd são cremados.

Gudrun, persuadida por sua mãe Grimhild, casa-se com Atli, irmão de Brynhild (XXXIV)

O narrador da saga lamenta a morte de Sigurd. Gudrun decide fugir para floresta, julgando ser melhor morrer, mas acaba por chegar à corte do rei Half, onde permanece por três anos e meio na companhia de Thora, bordando grandes feitos heróicos em tapeçarias. Grimhild, sua mãe, descobre onde está Gudrun e convence-a (novamente por meio de uma bebida enfeitiçada) a casar-se com o rei Atli, filho de Budli. Gudrun não deseja Atli, e prevê males para seus irmãos Gunnar e Hogni, mas acaba por sucumbir à vontade de Grimhild. Celebram-se as núpcias de Gudrun e Atli.

Atli cobiça o ouro que fora de Sigurd e trama contra os irmãos de Gudrun (XXXV)

Atli conta seus sonhos premonitórios das desgraças que o acometerão, e a sua vida conjugal com Gudrun transcorre com pouco afeto. Atli pergunta-se sobre o paradeiro do ouro de Fafnir. Imaginando que Gunnar e Hogni, seus cunhados, sejam os possuidores da fortuna, resolve convidá-los para uma armadilha. Seu enviado, Vingi, carrega uma mensagem escrita em runas, na qual Gudrun tenta advertir os irmãos, mas ele adultera as letras. Vingi faz promessas falsas a Gunnar, que acaba aceitando o convite, por estar embriagado. Hogni não vê outra alternativa senão acompanhá-lo, apesar de não estar desejoso de fazê-lo. Kostbera, esposa de Hogni, percebe que a mensagem fora adulterada e tenta convencer o marido de não fazer a viagem.

As esposas de Hogni e Gunnar contam seus sonhos premonitórios; os Giukungos partem rumo à corte de Atli (XXXVI-XXXVII)

Kostbera, esposa de Hogni, narra ao marido seus sonhos que prenunciam a traição de Atli, os quais Hogni interpreta como significando eventos sem importância. O mesmo faz Glaumvor, esposa de Gunnar. Os irmãos se despedem de seus familiares e partem com grande séquito, acompanhando Vingi, o enviado de Atli. Ao chegarem à fortificação de Atli, percebem que se trata de uma armadilha, pois todos os aguardam prontos para a batalha. Os dois irmãos matam Vingi.

A batalha entre Atli e os Giukungos; a morte de Hogni e Gunnar (XXXVIII-XXXIX)

O rei Atli exige o ouro de Fafnir, mas Gunnar e Hogni não estão dispostos a concedê-lo. Trava-se uma dura batalha. Gudrun decide lutar ao lado de seus irmãos. Os

Giukungos matam muitos homens, mas acabam sendo capturados pelo exército de Atli. Para conseguir o ouro de Gunnar, Atli ameaça cortar fora o coração de Hogni. Nem Gunnar nem Hogni temem tormentos físicos. Os homens de Atli retiram o coração de um escravo e o mostram a Gunnar, que percebe não tratar-se do coração do irmão, pois pulsa muito (reflexo do pavor que antecedeu a morte). Em seguida cortam o coração de Hogni, que Gunnar reconhece por pulsar pouco (sinal da placidez do herói no momento da provação), mas não conta onde está o ouro. Atli então manda colocarem Gunnar amarrado num poço cheio de serpentes, e o herói ainda consegue fazer as cobras adormecerem ao tocar uma harpa com os dedos dos pés, mas uma enorme víbora o morde no peito e o mata. Estando Gunnar morto, ninguém mais sabe onde está o ouro.

A terrível vingança de Gudrun contra Atli (XL)

Gudrun não deseja outra coisa além de fazer Atli sofrer e assim vingar a morte de seus irmãos. Ela mata os dois filhos seus e de Atli e providencia que ele, sem saber, beba o sangue das crianças misturado ao vinho e coma seus corações assados. Junto com o filho de Hogni, chamado Niflung, mata o rei Atli. Por fim, Gudrun incendeia a mansão de Atli, matando assim a sua corte.

Sobre Svanhild, filha de Sigurd e Gudrun (XLI-XLII)

É apresentada Svanhild, filha de Gudrun e Sigurd. Gudrun deseja afogar-se no mar, mas é levada pelas ondas até a corte do rei Ionakr, com quem se casa e tem três filhos- Hamdir, Sorli e Erp- e onde cria Svanhild. Um poderoso rei, de nome Iormunrek, deseja casar-se com Svanhild, e envia seu filho Randver e um mensageiro de nome Bikki para transmitirem o pedido de casamento, que é aceito. Bikki arma uma intriga, dizendo que Svanhild e Randver estariam traindo o rei, para jogar Iormunrek contra seu filho; o rei manda matar seu filho e mais Svanhild, que tem seu fim sendo pisoteada por cavalos.

Os filhos de Gudrun partem para vingar a irmã e morrem (XLIII-XLIV)

Gudrun exorta seus filhos Hamdir e Sorli a matarem Iormunrek e vingarem a morte de Svanhild. Eles acabam sendo persuadidos e partem. Gudrun pronuncia um comovente lamento por todas as desgraças que afligiram sua vida. Ela havia preparado

armaduras especiais para os filhos, mas os advertiu para não utilizarem pedras para ferir seus oponentes na batalha. No caminho, Hamdir e Sorli encontram o terceiro irmão, Erp, e lhe perguntam se ele deseja ajudá-los. Entendem mal a sua resposta e, julgando-o covarde, o matam. Ao chegarem à corte de Iormunrek, atacam o rei, de quem cortam os braços e as pernas (a cabeça seria cortada pelo irmão Erp, como dizemos dois arrependidos) e parecem imunes aos golpes inimigos, até que desobedecem ao conselho de sua mãe; surge então o deus Odin e indica aos homens de Iormunrek como derrotá-los; então eles têm seu fim.

REFERÊNCIAS

Fontes Primárias

ANÔNIMO. Edda Mayor. Tradução de Luis Lerate. Madrid: Alianza Editorial, 2009a.

ANÔNIMO. Völsungasaga. Séc. XIII. Tradução ao Português por Théo de Borba Moosburguer. Saga dos Volsungos. São Paulo: Hedra, 2009b.

ANÔNIMO. Canção dos Nibelungos. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

ANÔNIMO. Beowulf. Séc.VIII. Tradução, Introdução e notas de Ary Gonzalez Galvão. São Paulo: Hucitec,1992.

ANÔNIMO. Três sagas islandesas. Séc.XIII. Tradução ao Português por Théo de Borba Moosburguer. Curitiba: Ed. UFPR, 2007.

Fontes Secundárias

ANDRADE, Roberto Pereira de. Vikings: os senhores do mar. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.

ARBMAN, Holger. Os Vikings. Lisboa: Editorial Verbo, 971.

ARMSTRONG, Karen. Breve história do mito. São Paulo: Companhia das letras, 2005.

BACHELARD, Gaston. O ar e os sonhos: ensaios sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BERNÁRDEZ, Enrique. Los mitos germânicos. Madrid: Alianza Editorial, 2010.

BIERLEIN, J. F. Mitos Paralelos. Trad. Pedro Ribeiro. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

BIRRO, Renan Marques. Uma História da Guerra Viking. Vitória: DLL/UFES, 2011.

BOULHOSA, Patrícia Pires. Breves observações sobre a Edda em prosa. *Brathair*.4 (1), 2004, pp. 13-18. www.brathair.com.

_____. Sagas Islandesas como fonte da história da Escandinávia medieval. *Signun*, n.7, São Paulo, p. 13-39, 2005b.

BORGES, Jorge Luís. Curso de Literatura Inglesa. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

BORGES, Jorge Luís. O livro dos seres imaginários. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

BORGES, Jorge Luís; VASQUEZ, Maria Esther. Literaturas germânicas medievais. Buenos Aires: Falbo Librero, 1966.

BOYER, Régis. Ódinn: guia iconográfica. *Brathair*.4 (1), 2004, pp. 05-12. www.brathair.com.

_____. Os mitos escandinavos. In: BRUNEL, Pierre (org.). Dicionário de Mitos literários. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005, pp. 703-706.

_____. Mitos germânicos. In: BRUNEL, Pierre (org.). Dicionário de Mitos literários. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005, pp.707-710.

BRANDÃO, Junito de Souza. Mitologia Grega, volume III. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

_____. Dicionário Mítico-Etimológico, volume I. Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

BROCHARD, Philippe; KRAHENBUHL Eddy. Os Vikings: senhores dos mares. São Paulo: Augustus, 1996.

BRONDSTED, Johannes. Os Vikings: História de uma fascinante civilização. São Paulo: Editora Hemus, 2004.

BROW, Peter. A Ascensão do cristianismo no ocidente. Lisboa: Editorial Presença, 1999.

BROMBERT, Victor. Em louvor de anti-heróis. Tradução de José Laurenio de Melo. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

BRUNO, Giordano. Tratado da magia. São Paulo: Martins fontes, 2008.

BURKET, Walter. Mito e Mitologia. Lisboa: Edições 70, 2001.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Círculo do livro, 1991.

_____. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.

_____. Tu és isso: transformando a metáfora religiosa. São Paulo: Madras, 2003.

_____. As máscaras de Deus: Mitologia Primitiva. São Paulo: Palas Athena, 1992.

CAMPOS, Luciana. Um banquete para Heimdallr: uma análise da alimentação viking na RígsPula. *História, imagem e narrativas*, nº 12, abril/2011. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br>

CÂNDIDO, Maria Regina. Mitologia germano-escandinava: dos caos ao apocalipse. Rio de Janeiro: NEA/UFRJ. 2007. Disponível em: www.nea.uerj.br/arquivos/publica/e-books/germanos.pdf

CARDOSO, Ciro Flamarion. Aspectos da cosmografia e cosmogonia escandinavas. *Brathair* 6 (2), 2006, pp. 32 - 48. www.brathair.com.

CASSIRER, Ernest. Linguagem e mito. São Paulo: Perspectiva, 2011.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. As mil faces do herói: o mito, o cavaleiro e suas razões androcênicas nas HQ's de aventura. *História, imagem e narrativas*, nº2, ano 1, abril/2006. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br>

CAVALCANTI, Raissa. Mitos da água. São Paulo: Cultrix, 1997.

CLARE, Jonh D. Eu estive lá: Vikings. São Paulo: Editora Manole, 1993.

COHAT, Yves. Os Vikings: rei dos mares. Trad. Aureliano Sampaio. Portugal: Círculos dos leitores, 1991.

DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. Deuses e mitos do norte da Europa. Trad. M. M. Leal. São Paulo: Madras, 2004.

DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. Escandinávia. Lisboa: Editorial Verbo, 1982.

_____. Europa Setentrional. In: WILLIS, Roy (org.). Mitologias: Deuses, heróis e xamãs nas tradições e lendas de todo o mundo. São Paulo: Publifolha, 2007, pp.190-205.

DETIENE, Marcel. A invenção da mitologia. Rio de Janeiro: José Olympio; Brasília, D.F.: Unb, 1998.

DUMÉZIL, Georges. Do mito ao romance. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

DURKHEIM, Émile. As formas elementares da vida religiosa. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ELIADE, Mircea. Mito e Realidade. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. Tratado de história das religiões. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. Mito do Eterno Retorno. São Paulo: Mercuryo, 1992.

_____. O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. O conhecimento sagrado de todas as eras. São Paulo: Mercuryo, 1995.

_____. História das crenças e das ideias religiosas, volume I. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

_____. História das crenças e das ideias religiosas, volume II. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

_____. O sagrado e o profano. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. Mefistófeles e o Andrógino. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. Imagens e Símbolos: ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. Mitos, sonhos e mistérios. Lisboa: edições 70, 2000.

_____. Ferreiros e alquimistas. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1979.

ELIADE, Mircea; COULIANO, Ioan. Religião dos germanos; religião dos Indo-europeus. In: ELIADE, Mircea; COULIANO, Ioan. Dicionário das Religiões. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FABRO, Eduardo. Sonhos e Visões: a cultura popular germânica pela luz dos Nibelungos. *Brathair* 4 (1), 2004, pp. 37-51. www.brathair.com

FARRINGTON, Karen. História Ilustrada da Religião. São Paulo: Manole, 1999.

FEIJÒ, Martin Cezar. O que é herói. São Paulo: Brasiliense, 1984.

FRANCO JR., Hilário. A Eva Barbada: ensaios de mitologia medieval. São Paulo: Edusp, 2010.

GARDIN, Nanon. História das mitologias do mundo. Lisboa: Texto e grafia, 2012.

GRAHAM-CAMPBELL, James. Os Viquingues: origens da cultura escandinava, Vol. I e II. Madri: Del Prado, 1997

GIBSON, Michael. Os Vikings. São Paulo: Melhoramentos, 1997.

GUERRAS, Maria Sonsoles. Os Povos Bárbaros. São Paulo: Ática, 1991.

HOCK, Klaus. Introdução à Ciência da Religião. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

IONS, Verônica. História Ilustrada da mitologia. São Paulo: Manole, 1999.

JABOUILLE, Victor. Iniciação à ciência dos mitos. Lisboa: Inquerito, 1986.

JOLLES, André. Formas simples. São Paulo: Cultrix

JUNG, Carl Gustav. O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

_____. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

- _____. Psicologia e Alquimia. Rio de Janeiro: Vozes, 1990.
- LAMAS, Maria. Mitologia Geral, volume II. Lisboa: Editorial Estampa, 2000.
- LANG, Jean. Mitos Universais: mitos e lendas dos povos europeus. São Paulo: Landy editora, 2002.
- LANGER, Johnni. Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião viking. Brasília: Editora da UNB, 2009a.
- _____. Seidr: magia feminina e xamânica entre os Vikings. LUPI, João (org.). Druidas, Cavaleiros e Deusas. Estudos Medievais. Florianópolis: Editora Insular, 2010a, pp. 126-144.
- _____. O perigo dos estereótipos. Revista História Viva. São Paulo, n. 18, abril de 2005.
- _____. Religião e magia entre os vikings: uma sistematização historiográfica. *Brathair* 5 (2), 2005, pp. 55-82. www.brathair.com
- _____. Popularizando os Nórdicos. *Brathair* 9 (2), 2009, pp. 41-43. www.brathair.com
- _____. O mito do dragão na Escandinávia (parte II: as Eddas e o sistema ragnarokiano). *Brathair* 7 (1), 2007, pp. 59-95. www.brathair.com
- _____. O mito do dragão na Escandinávia (parte III: as Sagas e o Sistema Nibelugiano). *Brathair* 7 (2), 2007a, pp. 106-141. www.brathair.com
- _____. Guerreiras de Odin: as Valkyrjor na mitologia viking. *Brathair* 4 (1), 2004, pp. 52-69. www.brathair.com
- _____. História e Sociedade nas Sagas Islandesas: Perspectivas Metodológicas. *Alethéia*: revista eletrônica de estudos sobre Antiguidade e Medievo, v. I, n. 2, Jan/Jul. 2009b. Disponível em: <http://www.revistaaletheia.com>
- _____. Seidr e magia na Escandinávia medieval: reflexões sobre o episódio de Thorbjörg na *Eiriks Saga Rauda*. Revista *Signum*, n. 1, vol. 11, São Paulo. 2010b.
- _____. Vikings. In: FUNARI, Pedro Paulo (org.). As religiões que o mundo esqueceu. São Paulo: Editora Contexto, 2009b, pp. 131-144.
- _____. Galdr e Feitiçaria nas Sagas Islandesas: Uma Análise do Poema Busluben. *Brathair* 9 (1), 2009c, pp. 66-90. www.brathair.com
- _____. Fúria e sangue: os berserkers. *Desvendando a História* 3 (16), 2007. Disponível em: *Templo do conhecimento*

_____. Guerra ao modo viking. *Brathair*, v.8, n.2, 2008, p. 85-93. Disponível em: www.brathair.com

_____. O zodíaco viking: reflexões sobre etnoastronomia e mitologia escandinava. *História, imagem e narrativas*, nº 16, abril/2013. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br>

_____. Mythica Scandia: Repensando as fontes literárias da mitologia viking. *Brathair* 6 (2),2006, pp. 48-78. www.brathair.com

_____. Valquírias versus gigantes: modelos marciais femininos na mitologia escandinava. *Revista Brasileira de História das Religiões*. ANPUH, ano V, nº13, maio/2012. Disponível em: <http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/index.html>

_____. As Estelas de Gotland e as Fontes Iconográficas da Mitologia Viking: os Sistemas de Reinterpretações oral-imagéticos. *Brathair* 6 (1), 2006, pp. 10-41. www.brathair.com

_____. Resenha : Guerra ao modo Viking. *Brathair* 8 (2),2008, pp. 85-93. www.brathair.com

_____. Símbolos religiosos dos Vikings: guia iconográfico. *História, imagem e narrativas*, nº11, Out/2010b. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br>

_____. Pagãos e cristãos na Escandinávia da era viking: uma análise do episódio de conversão da *Njáls saga*. *Revista Brasileira de História das Religiões*. ANPUH, ano IV, nº10, maio/2011. Disponível em: <http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/index.html>

_____. A Cristianização da Escandinávia nas Sagas Islandesas. In: LANGER, Johnni; CAMPOS, Luciana de. (orgs.). *A Religiosidade dos Celtas e Germanos*. São Luís: UFMA/ Gráfica Santa Clara, 2010, pp. 143- 164.

_____. A morte de Odin? As representações do Ragnarök na arte das Ilhas Britânicas (séc. X). *Medievalista*. Nº 11, (Janeiro- Junho 2012). Disponível em <http://www2.fesh.unl.pt/iem/medievalista/MEDIEVALISTA11/langer1108.html>. ISSN 1646-740X.

LE GOFF, Jacques. *Heróis e maravilhas da Idade Média*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

LOUTH, Patrick. *A civilização dos Germanos e dos Vikings*. Rio de Janeiro: Otto Pierre, 1979.

LURKER, Manfred. *Dicionário dos deuses e demônios*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

- MACDONALD, Fiona. Vikings. São Paulo: Moderna, 1996.
- MALTAURO, Marlon Ângelo. A Representação da mulher Viking na Volsunga Saga. *Brathair* 5 (1), 2005, pp. 32-44. www.brathair.com
- MAUS, Marcel. Esboço de uma teoria geral da magia. Lisboa: Edições 70, 2000.
- MAUS, Marcel; HUBERT, Henri. Sobre o sacrifício. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- MAY, Pedro Paulo. Mitos nórdicos. Madri: Editorial Acento, 2000.
- _____. Os Mitos Celtas. São Paulo: Editora Angra, 2002.
- MEDEIROS, Elton O. S. O Rei, o Guerreiro e o Herói: Beowulf e sua representação no mundo germânico. Universidade de São Paulo: Dissertação de Mestrado, 2006.
- _____. Hávamál: tradução comentada do Nórdico Antigo para o Português.
- MIRANDA, Pablo Gomes de. Sobre os Anéis de Poder: um estudo comparativo sobre as relações de poder entre a obra de Tolkien e a mitologia escandinava. *História, imagem e narrativas*, nº15, Out/2012. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br>
- _____. Discussões Etimológicas e Religiosas sobre os Berserkir e os Ulfhednar. In: LANGER, Johnni; CAMPOS, Luciana de. (orgs.). A Religiosidade dos Celtas e Germanos. São Luís: UFMA/ Gráfica Santa Clara, 2010, pp. 165-175.
- _____. Poder e sociedade na saga de Haraldr Hárfagri: Disputas e conflitos na Noruega do século IX. 2010. Monografia – Universidade Federal da Paraíba, 2010.
- MONIZ, Luiz Claudio. Mito e música em Wagner e Nietzsche. São Paulo: Madras, 2007.
- _____. Mito e Magia na Volsunga Saga. *Brathair* 9 (1), 2009, pp. 91-116. www.brathair.com
- MONTERO, Paula. Magia e pensamento mágico. São Paulo: Ática, 1986.
- PAGE, Raymond Ian. Mitos nórdicos. São Paulo: Centauro, 1999.
- PEARSON, Anne. Os Vikings. São Paulo: Editora Manole, 1994.
- PIERUCCI, Antônio Flávio. A magia. São Paulo: Publifolha, 2001.
- SCARPI, Paolo. Politéismos: As religiões do mundo antigo. São Paulo: Hedra, 2004.
- SIMONS, Gerald. Os bárbaros na Europa. Rio de Janeiro: José Olympio, 1971.

TÁCITO, Publios Cornelio. Germânia. Tradução de João Penteadó Stevenson. Disponível em: www.ebooksbrasil.org/elibros/germani.html

THOMAS, Rosalind. Letramento e oralidade na Grécia antiga. São Paulo: Odysseus, 2005.

THOMAS, Keith. Religião e o declínio da magia. São Paulo: Companhia das letras, 1991.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TOLKIEN, J.R.R. A lenda de Sigurd & Gudrun. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VAN GENNEP, Arnold. Os Ritos de Passagem. Petrópolis: Vozes, 2011.

VARANDAS, Angélica. O rosto do Herói Medieval: Beowulf e Gawain. *Brathair* 10 (1), 2010, pp. 26-50. www.brathair.com

VERA, Javier E. Díaz. Introducción. *Saga de los Volsungos*. Madrid: Editorial Gredos, 1998, p. 7-25.

VERNANT, Jean-Pierre. Mito e sociedade na Grécia Antiga. Brasília: UNB, 1992.

ZIMMER. Heinrich. A conquista psicológica do mal. São Paulo: Palas Athena, 1988.