

Aventura e Magia no Mundo das Sagas Islandesas

Prof. Ms. João Bittencourt de Oliveira

Departamento de Línguas e Literatura (IAP/UERJ)

Joao.bittencourt@bol.com.br

Resumo

As sagas islandesas (dentre as quais se incluem as sagas de famílias) permanecem uma parte das grandes maravilhas da literatura universal. Iniciando-se no século IX d.C., na Islândia, a Era dos Vikings é também conhecida como a era das sagas. Situadas por volta da virada do primeiro milênio, essas estórias retratam – com um realismo surpreendentemente moderno – a vida e os feitos dos antigos povos escandinavos que pela primeira vez povoaram a Islândia e de seus descendentes, que se aventuraram mais para o oeste – alcançando, segundo alguns estudiosos, a Groenlândia e, finalmente, a costa da América do Norte. Até o século XII, as sagas eram orais, memorizadas para serem recitadas junto ao espaço da lareira. Os elementos de adivinhação e profecia são quase onipresentes nas sagas, embora jamais substituam as ações e decisões humanas como explicação de acontecimentos. Como forma literária, as sagas possuem algum paralelo com a literatura irlandesa, indicando que o impulso para escrever sagas pode ter sido inspirado pelas tradições célticas. Profundamente enraizadas no mundo real de seu cotidiano, concisas e sem rodeios quanto ao estilo, as sagas exploram os eternos problemas humanos: falam de amor e ódio, destino e liberdade, crime e castigo, viagem e exílio. As sagas islandesas são, até certo ponto, precursoras importantes do romance moderno. Influenciaram diretamente muitos escritores, dentre eles Walter Scott (*Ivanhoé*) e J.R.R. Tolkien (*O Senhor dos Anéis*). As sagas são também uma fonte valiosa de informação sobre a Islândia medieval, um assunto de interesse de muitos além dos medievalistas. O presente trabalho propõe-se a reunir e analisar algumas características das sagas islandesas e sua importância para a compreensão da Islândia medieval, à luz das mais recentes investigações.

Palavras-chave: Sagas; Magia; Islândia medieval

Abstract

The Icelandic Sagas (among which the “family sagas” are included) remain one of the greatest marvels of world literature. Starting in the 9th century, in Iceland, the Age of the Vikings is also known as the Saga Age. Set around the turn of the last millennium, these stories depict with an astonishingly modern realism the lives and deeds of the ancient Scandinavian people who first settled in Iceland and of their descendants, who ventured farther west – reaching, according to some scholars, Greenland and, ultimately, the coast of North America. Until the 12th century, the sagas were oral, i.e. they were memorized in order to be recited at the fireside. Elements of foretelling and prophecy are nearly omnipresent in the sagas, though they never replace human actions and decisions as explanations of events. As a literary form, the sagas have some parallel to Irish literature, indicating that the impetus to write the sagas may have been inspired by Celtic traditions. Deeply rooted in the real world of their day, concise and straightforward in style, the sagas explore perennial human problems: they tell of love and hate, fate and freedom, crime and punishment, travel and exile. The Icelandic sagas are, to certain extent, important precursors of the modern novel. They directly influenced many writers, among them Walter Scott (*Ivanhoe*) and J.R.R. Tolkien (*The Lord of the Rings*). The sagas are also valuable sources of information about medieval Iceland, a subject of interest not only to medievalists. The present work intends to reunite and analyze some of the features of the Icelandic Sagas and their importance in understanding medieval Iceland, in the light of the most recent investigations.

Keywords: Sagas; Magic; Medieval Iceland

1. Introdução

Campeiam muitas dúvidas e controvérsias sobre as origens das sagas.¹ As duas correntes que mais se sobressaem, ao que nos parece, são: a que se prende a uma tradição oral norueguesa, veiculada principalmente através dos Vikings; e a de tradição literária, difundida pelos islandeses. As sagas são, portanto, relatos sobre a história² dos povos escandinavos e germanos, as primeiras viagens dos Vikings, a colonização da Islândia e sobre as demandas entre as famílias islandesas. A maioria das sagas conhecidas foi redigida em norueguês antigo (donde surgiu o islandês moderno³) principalmente na própria Islândia. A retórica das sagas de família, por exemplo, pretende dar a impressão de relatar eventos exatamente como ocorreram, ou pelo menos como o povo dizia terem acontecido (Kellogg 1997: xxvi). A chamada “era das sagas” abrange aproximadamente o período de 930 a 1050; porém, os registros escritos só foram realizados posteriormente, durante o período de 1190 a 1320. Os autores das sagas islandesas são, em sua esmagadora maioria, anônimos.

Os textos das sagas são contos épicos em prosa, frequentemente com estrofes ou poemas inteiros em versos aliterados corporificados no texto, que narram aventuras e feitos heróicos de épocas remotas, histórias de homens valiosos (geralmente vikings) ora pagãos, ora cristãos. Tudo isso, como veremos, entrelaçando ingredientes variados como folclore, mistério, monstros e magia nos quais os islandeses sempre acreditaram.

2. Breve relato sobre a colonização da Islândia: a Era dos Vikings

Última grande região solitária na Europa, país de geleiras e vulcões, costas recortadas e fiordes profundos, a Islândia é uma grande ilha do Atlântico Norte, a sudoeste da Groenlândia; possui 103.000 km² e uma população de 320.000, sendo que Reykjavík (a capital) concentra quase a metade da população total.

Os primeiros colonizadores da Islândia eram predominantemente pagãos e adoravam, entre outros, *Óðinn* ou *Odin* (deus da poesia e da sabedoria, o maior dos deuses vikings), *Þórr* ou *Thor* (representa a força da natureza, associado ao trovão, especializado na matança de gigantes, filho de *Odin* “deus da guerra” e *Jörd* “a Terra”), *Freyr* (um dos mais importantes deuses do paganismo nórdico, associado à agricultura, ao tempo e à fertilidade) e *Freyja* (deusa-mãe da dinastia de *Vanir* na mitologia nórdica); entretanto, por pressões políticas vindas do continente europeu, a Islândia foi cristianizada nos séculos XI e XII. Com a conversão da Islândia ao Cristianismo, iniciou-se a produção de manuscritos tanto na língua oficial da Igreja quanto no vernáculo.

Segundo a opinião da maioria dos historiadores, a colonização islandesa se deu entre 874 e 930 d.C. pelos noruegueses fugitivos de seu país. De acordo com o relato do *Landnámabók* (“Livro das Colonizações”), escrito no século XII, a Islândia foi de fato descoberta por um marinheiro viking norueguês chamado Naddoður. De acordo com outra versão do mesmo livro, o país foi descoberto primeiramente por um sueco conhecido como Garðarr Svavarsson⁴ que teria se perdido numa tempestade, quando pretendia navegar até o arquipélago de Hébridas (perto da Escócia) para reivindicar a herança de sua esposa. Ambas versões concordam, entretanto, que o nome Islândia (*Ísland*, literalmente “terra do gelo”) foi atribuído ao país por Flóki Vilgerðarson, um norueguês decepcionado que havia feito sua primeira tentativa em habitar o país, mas perdeu seu gado durante um inverno tenebroso. Ambas as versões também concordam em um ponto essencial: que a descoberta da Islândia por noruegueses foi uma consequência da ânsia insaciável por viagens de aventura entre os povos escandinavos

durante a Era dos Vikings (*Vikinga-Öld*). O primeiro colonizador permanente na Islândia, entretanto, teria sido Ingólfur Arnarson, um chefe de clã norueguês que lá chegou com a família e dependentes em 874. (Karlsson 2000: 10-11).



Figura 1 – Mapa da Escandinávia de 1539, onde aparece a Islândia (canto superior esquerdo), de acordo com a *Carta marina* (“mapa do mar”) de Olaus Magnus (1490-1557), cartógrafo, escritor e eclesiástico sueco, pioneiro no desenvolvimento de trabalhos voltados à comunidade nórdica. Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Olaus_Magnus Acesso em 30 de junho de 2009.

A história islandesa pode ser dividida em três grandes períodos: (1) o período das sagas, do início da colonização até a rendição da soberania em 1262; (2) o período colonial, primeiramente sob o domínio da Noruega e depois da Dinamarca, durante o qual a Islândia quase desapareceu do cenário mundial; e (3) o período da independência, a partir do início do século XVIII até a divisão dos dois reinos pelo Tratado de Kiel, em 1814. Sua autonomia, entretanto, só ocorreu em 1904 e sua independência em 1918. Em sua obra *History of Iceland* (“História da Islândia”), Gunnar Karlsson acrescenta um quarto período: o século XX.

De acordo com Byock (1993: 2), os nórdicos que, pela primeira vez, colonizaram a Islândia no século IX não chegaram ali como parte de um plano de migração nacional, um movimento político, ou uma conquista organizada. Denominados *landnámsmenn* (i.e., “tomadores de terra”) pelas gerações posteriores, eram homens e mulheres que reivindicavam seus próprios interesses. Pouco tempo depois da descoberta da Islândia, notícias sobre grandes áreas de terra livre na ilha circulavam por toda a parte da área cultural nórdica/viking que se estendia da Noruega à Irlanda. Os *landnámsmenn* (termo que também inclui mulheres) agarraram a oportunidade de levar suas famílias 600 milhas através do Atlântico Norte até a terra recém-descoberta. Durante os 60 anos ou mais da *landnám* (literalmente “tomada de terra”, aproximadamente 870-930) pelo menos 10.000 ou, talvez, até 20.000 pessoas emigraram para a Islândia em pequenos navios carregados de mercadorias, utensílios e animais domésticos. A terra que tomaram era inculta e desabitada, com exceção de alguns monges irlandeses que logo desapareceram. A tarefa dos recém-chegados era, portanto, criar uma sociedade numa ilha vazia e com uma área habitável limitada.

A expansão viking para o Atlântico Norte foi diferente das incursões nas Ilhas Britânicas – no início, o motivo principal era a colonização. Embora os Danes (povos que deram origem aos atuais dinamarqueses) e os Suecos estivessem envolvidos, a colonização das Ilhas Faroés, Islândia e Groenlândia foi dominada a partir da Noruega. (Haywood 1997: 86).



Figura 2 – Rotas dos Vikings. Originários da Escandinávia, os Vikings eram, além de guerreiros, grandes exploradores dos mares que navegaram além de suas terras não somente para saquear, mas também para construir assentamentos em outras partes do mundo. Os Vikings dinamarqueses tomaram as rotas do sul em direção à Alemanha, França, Inglaterra, Espanha e regiões noroeste do Mediterrâneo; os Vikings suecos se dirigiram para a Europa oriental; enquanto os noruegueses navegaram para a Islândia e de lá para a Groenlândia e América do Norte.

Fonte: http://encarta.msn.com/media_461518120_761561500_-1_1/routes_of_the_vikings.html
Acesso em 30 de junho de 2009.

3. Classificação das sagas

Os estudiosos do assunto costumam reconhecer várias categorias ou gêneros de sagas, destacando-se três grupos, a saber: as *Konungasögur* (“Sagas dos Reis”), que recontam a vida dos soberanos escandinavos e foram compostas entre os séculos XII e XIV, na Islândia e na Noruega; as *Fornaldarsögur* (“Sagas Lendárias”), que tratam de temas ligados a mitos e lendas e relatam esparsos acontecimentos históricos antes da colonização da Islândia; e as *Íslendingasögur* (“Sagas dos Islandeses” ou “sagas de famílias”). Neste grupo, o mais conhecido e importante em termos de valor literário, incluem-se as narrativas heróicas em prosa, produzidas entre os séculos XII e XIV, que relatam fatos ocorridos na Islândia entre 930 e 1030, totalizando 40 sagas. Esse período é conhecido como *söguöld* (“a era das sagas”) na história islandesa.

Os temas mais recorrentes nas sagas versam sobre fatos da história dos povos escandinavos e germânicos, as aventuras dos Vikings e a colonização da Islândia. Porém, para os islandeses, história e mito se entrelaçam na própria paisagem, cada montanha, cada rio ou rocha parece guardar uma história a ser desvendada pelo buscador incansável e perspicaz.

Em espírito as *Íslendingasögur* são muito parecidas com as epopéias. Enquanto as mulheres são personagens mais proeminentes e interessantes nas sagas do que na epopéia de Homero ou em *Beowulf* ou na *Canção de Rolando*, o mundo das sagas ainda é um mundo dos homens. Virtudes heróicas como honra, força moral e coragem varonil valem muito, e a definição de heróis em muitas situações é um dos pontos principais. As sagas diferem das epopéias em dois pontos: formalmente, por serem diretas, sem rodeios, em prosa clara em vez de versos e culturalmente, por não discorrerem sobre reis e princesas e heróis semidivinos, mas sobre abastados e poderosos fazendeiros (Kellogg 1997: xviii).

Devido à complexidade do assunto e ao exíguo espaço de que dispomos, limitaremos nossa abordagem apenas a algumas sagas de cada grupo, pela sua relevância temática.⁵

4. O ingrediente mágico

Ao lado de heróis e aventureiros (reais ou imaginários), as sagas são freqüentemente povoadas de elementos mitológicos, tais como anões, gigantes, duendes, fantasmas e encantamentos mágicos. À medida que o século XIII avançava, as sagas lendárias se tornaram cada vez mais populares e passaram a incorporar em sua narrativa certo prazer pelo bizarro e pelo sobrenatural. Algumas se voltam para o passado dos povos escandinavos e germânicos⁶ antes da colonização da Islândia e seus heróis são geralmente figuras lendárias ou semilendárias. Um exemplo bem conhecido desse tipo de saga é a *Völsunga saga* (“Saga de Völsunga”), que é uma versão em prosa que narra a origem e decadência do clã de Völsunga, culminando com a destruição dos Burgúndios.

Para se compreender o paganismo na Escandinávia é importante saber que algumas práticas de magia como representadas nas sagas se assemelham, em muitos aspectos, ao xamanismo⁷ dos lapões e de outros povos do nordeste europeu e da Sibéria (Davidson 1973: 20). Algumas sagas subsistem entre o Cristianismo e o Paganismo, como por exemplo a *Njals Saga* (“Saga de Njáll”). À parte da influência Cristã, o mundo das sagas é fortemente pagão, e o destino desempenha um papel central, como se pode depreender nessa passagem da *Grettis Saga* (“Saga de Grettir”):

Leiddi Ásdís þá frá garði og áður en þau skildu mælti hún svo: "Nú farið þið þar synir mínir tveir og mun ykkur samdauði verða tregast og má enginn renna undan því sem honum er skapað." (*Grettis Saga*, cap. LXIX)

Leidi Ásdís os levou pela estrada, e antes de se separarem disse: “Sigam em frente meus dois filhos. Ambos estão fadados a morrer juntos, e ninguém poderá escapar ao seu próprio destino.”⁸

As sagas que registram o maior número de praticantes de magia são a *Vatnsdæla saga* “Saga do Clã de Vatnsdal” (nove), a *Eyrbyggja saga* “Saga dos Habitantes de Eyr” (seis) e a “*Bárður Saga Snæfellsás*” “Saga de Bárður Snæfellsás” (seis). A maioria dessas práticas se refere à previsão do futuro ou revelação de verdades ocultas, seguidas daquelas que se propõem manipular pessoas, coisas ou situações diversas.⁹

Com base em Davidson (1973: 20-41), Kellogg (1997), Ogilvie (2008), Du Chaillu (1889: 439-449) e outros, procederemos agora a um breve relato de alguns episódios marcantes relativos à magia nas sagas islandesas.

4.1 *Seiðr*

O *Seiðr* é uma forma ritualística de magia e adivinhação, associada na mitologia nórdica especialmente a Odin. Ao lado do *seiðr*, praticava-se também a *magia rúnica*.¹⁰

O *seiðr* teria sido criado pela própria deusa *Freyja* (*Ynglinga saga*, “Saga da Linhagem de Ynglinga”, capítulo IV) e nos tempos pagãos era solenemente praticado à noite; a feiticeira sentava-se num *seiðhjallr* (i.e., “tipo de tablado”), de onde recitava seus cantos mágicos. Entre os praticantes dessa arte predominavam as mulheres, geralmente idosas, conhecidas como *völvur*¹¹. As sagas possuem muitos relatos do *seiðr* ambientados na Islândia pré-cristã, também praticado predominantemente por mulheres. Um dos relatos mais famosos dessa prática encontra-se, como veremos, na *Eiríks saga rauða*.

Desde os tempos das antigas tribos germânicas, as mulheres eram veneradas pelos povos nórdicos como sagradas, imbuídas de poderes mágicos, e com uma habilidade especial de profetizar, uma reverência que resistiu na Escandinávia até o advento do Cristianismo, no século VIII, com a chegada de missionários à Dinamarca.



Figura 3 – Nesta ilustração do século XIX de uma tradução sueca da *Edda poética* (coleção de poemas em antigo norueguês), a **vidente revela sua profecia**.

Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Völva> Acesso em 30 de junho de 2009.

Um dos poderes das feiticeiras consistia em metamorfosear ou ocultar uma pessoa de seus perseguidores, um meio pelo qual os criminosos poderiam ser protegidos da justiça. Uma divertida história desse tipo de magia aparece na *Eyrbyggja saga*, nome de uma fazenda em Snæfellsnes, na Islândia. No capítulo X, uma mulher chamada Katla, habilidosa em feitiçaria, quer salvar seu filho Odd de uma gangue de homens que planejava matá-lo porque ele havia decepado a mão de uma mulher durante uma luta. Quando os homens se aproximam da casa, Katla diz a Odd para sentar-se atrás dela sem se mover enquanto ela senta-se sobre o tablado e conta uma longa história. Arnkell e seus homens vasculham a casa e nada vêem ao lado de Katla a não ser uma roca de fiar. Eles retornam uma segunda vez e encontram Katla no pórtico penteando os cabelos de Odd, mas a impressão que eles têm é de que ela simplesmente alimenta sua cabra. Na terceira vez, Odd está deitado sobre um monte de cinzas e eles imaginam tratar-se do porco de Katla que dormia ali. Cada vez que deixam a casa percebem que foram objeto de uma magia ou, nas palavras de Arnkell, “uma pele de cabra tremulou sobre nossas cabeças”¹², para que Katla não pudesse tentar o mesmo ardil duas vezes. Por fim, Geirríðr (Geirrid), outra mulher experiente em feitiçaria e implacável inimiga da Katla, se oferece para ir com eles. Quando Katla avista a capa azul de Geirríðr através da janela declara que agora seu *sjónhverfing* (i.e., “embuste mágico”) perdeu a eficácia. Ela, então, oculta Odd dentro do tablado, mas Geirríðr estoura uma bolsa de pele de

foca sobre a cabeça de Katla, invalidando suas habilidades de enfeitiçar os outros, e ambos são levados e mortos: Odd, enforcado e Katla, apedrejada.

No capítulo XXVI da *Harðar Saga* (“Saga de Harðar”), Skroppa juntamente com suas duas filhas adotivas se escondem do bandido Hord, fazendo-se passar primeiramente por arcas com cinza de madeira e depois por uma porca e duas leitoas correndo pelo quintal. Hord, de quem se dizia jamais poder um *sjónhverfing* atingir seus olhos, arremessa uma pedra na porca e logo depois Skroppa é vista estendida morta no local. De maneira idêntica, o feiticeiro Askman na *Gull-Þóris saga* (“Saga de Gull-Thóris”) é derrubado por um tição em chamas, quando escapa de casa em forma de um javali. Embora menos explícito, um processo semelhante ocorre na *Fljótsdæla saga* (“Saga dos Habitantes de Fljótsdalur”). Sveinung, conhecido como possuidor de poderes especiais, primeiramente oculta Gunnar num fardo de turfa, depois num estábulo escuro, e debaixo de um barco, percebendo os perseguidores, em cada situação, que foram enganados após deixarem a casa. Na última visita ficam aterrorizados pelo surgimento de Sveinung, pois ele está pálido e sombriamente avermelhado e seus cabelos parecem arrepiados; imaginam que ele esteja muito enraivecido e irá fazer feitiço contra eles se encontrarem Gunnar.

Uma forma diferente de magia de ocultação encontra-se na *Fóstbraðra Saga* (“Saga dos Irmãos Jurados”), onde uma mulher chamada Grima oculta seu empregado sentando-o em um banco e movimentando as mãos sobre sua cabeça.¹³ Na mesma saga, outra Grima que reside na Groenlândia oculta Thormod (um dos heróis da saga), sentando-o numa cadeira com uma gravura de Thor entalhada, advertindo-o a permanecer imóvel enquanto seu esposo coloca lixo no fogo, enchendo a casa de fumaça. Quando o buraco de fumaça se abre e o ar fica limpo, a cadeira se torna visível, mas Thormod não é visto pelos seus perseguidores. Esse tipo de magia é recorrente em outras sagas. De modo semelhante, no capítulo XII da *Njáls saga*, o feiticeiro Svanur evoca a escuridão sobre Ósvífur e seus homens que perseguem um assassino, pegando uma pele de cabra e colocando-a sobre sua própria cabeça, proferindo as seguintes palavras:

"Verði þoka og verði skrípi og undr öllum þeim er eftir þér sækja." (<i>Njáls saga</i> , cap. XII)	Que haja névoa, que o terror e o espanto recaiam sobre todos os que te perseguem.
---	--

Instantes depois, uma grande escuridão surge diante deles, impedindo-os de enxergar qualquer coisa; após vários incidentes resultantes da magia, tentam retomar os ataques, mas os mesmos acontecimentos estranhos se repetem e Ósvífur, por fim, se rende.

No capítulo XXV da *Harðar Saga*, há pouco citada, a bruxa Thorbiorg teria envolvido sua cabeça com uma touca para provocar escuridão, enquanto Isgerd na *Reykðæla saga* (“Saga de Reykdala”, capítulo XIV) atira um *fótaskinn* (i.e., “tapete de pele”) sobre a cabeça de um criado para provocar névoa e escuridão. Quando, porém, Eyvind tenta realizar um encantamento desse tipo contra Olaf Triggvasson, o rei cristão da Noruega, este consegue reverter o efeito do encantamento.

Um exemplo mais interessante de feitiçaria de competição (i.e., feitiçaria para anular os feitiços que estejam sendo feitos) encontra-se nas *Fornaldar Sögur Norðrlanda* (literalmente “Sagas Antigas das Terras do Norte”) no primeiro capítulo da *Hrólfs saga kraka*¹⁴ (“Saga do Rei Hrolf kraki”). Aqui, um homem com poderes especiais, em estado de transe, é capaz de fazer surgir uma densa névoa em torno da ilha

onde dois meninos estão ocultos para que os feiticeiros do rei não consigam percebê-los por meio de suas magias.

Na história da expedição do viking Thorir Hunds, cujo objetivo é saquear o lugar sagrado dos *biarmianos* (povos que habitavam terras de Biarmia do outro lado do Mar Branco, na costa noroeste da Rússia), Thorir oculta seu bando de perseguidores nativos retirando cinzas (ou algo semelhante) de um saco, derramando-as sobre suas trilhas e atirando-as por cima de suas cabeças.

Como representada nas sagas, a *sjónhverfing* (i.e., modalidade de magia que consiste em enganar a visão) parece ser uma ilusão provocada pela feiticeira nas mentes de outras pessoas (objeto do encantamento) para que não consigam ver as coisas como realmente são, enquanto colocam o *huliðshjálmr* (i.e., “capacete da invisibilidade”) sobre as mesmas provocando escuridão e névoa de modo que fiquem perdidas e confusas. O poder da feiticeira em embaraçar a mente de outras pessoas está relacionado a outro tipo de magia, exemplificado pelo encontro entre Thordis, a adivinha de Spákonufell, e Gudmund, o Poderoso, como recontado na *Vatnsdæla Saga* (capítulo XLIV). Thordis, uma mulher de alguma reputação, é solicitada a arbitrar um litígio, mas Gudmund recusa-se a aceitar suas regras. Ela lhe envia o acusado Thorkel usando sua própria touca preta, que aparentemente o torna invisível, e portando um cajado especial com o qual ele teria que tocar a bochecha esquerda de Gudmund. Quando Gudmund se levanta para falar no tribunal, sua memória falha completamente, e ele não pode dar prosseguimento à causa; ele somente consegue se recuperar quando Thorkel toca sua bochecha direita com o cajado mágico, não conseguindo entender o que acontecera.

O olhar da feiticeira podia também embotar ou neutralizar armas. Na *Gull-Póris saga* (capítulo XVII) ocorre uma luta entre dois grupos de vizinhos, cada uma das facções possui uma mulher experiente em magia para dar suporte. Kerling entra na casa do inimigo através das portas lacradas, mas sua rival, Thurid, faz com que ela saia com a ajuda de um javali. Quando a luta começa, o bando de Thurid percebe que não consegue ferir seus oponentes, por isso Thurid sai em busca de Kerling, encontrando-a num campo atrás da casa com as roupas acima das costas e a cabeça para baixo, o que a permite ver o céu através das pernas. Thurid prontamente a ataca, entra em luta com ela até caírem inconscientes; nesse ínterim, as armas embotadas se tornam novamente eficazes. De modo idêntico, um homem chamado Thorgrim embotava as armas dos filhos de Ingimund numa luta descrita na *Vatnsdæla Saga* (capítulo XIX), e quando Jokull percebe que sua famosa espada, *Aettartangi*¹⁵ (i.e., “espada das gerações”), não corta mais, ele e Thorstein então saem em busca do feiticeiro. Encontram-no próximo a um rio e, de acordo com a narrativa, o feiticeiro “olha fixamente” para eles de onde está, mas Jokull investe-se contra ele com sua espada desferindo-lhe um golpe humilhante pelas costas, enquanto ele mergulha no rio. Depois disso, não houve mais problema com a espada, donde se conclui que eram os poderes mágicos do olhar de Thorgrim que afetavam as armas.

Os *berserks*¹⁶ também possuíam o poder de embotar armas com o olhar. Na *Gunnlaugs Saga* (“Saga de Gunnlaug Língua-de-Serpente”, capítulo VII), por exemplo, Gunnlaug exhibe uma das duas espadas a um homem com quem está prestes a lutar e então usa a segunda que não havia sido exposta ao olhar do oponente e conseqüentemente embotada. O paralelismo entre o embotamento de armas e a magia que afeta a mente dos que estão em batalha é indicado pela descrição dos poderes de Odin na *Ynglinga Saga*: ele podia provocar, em seus inimigos, cegueira, surdez ou pânico e tornar suas armas tão inofensivas quanto uma varinha de condão, ao passo que contra seus próprios aliados nem o fogo nem o ferro podia triunfar. Um episódio na *Hrómundar saga Gripssonar* (“Saga de Hromund Gripssó”), uma das *Fornaldar Sögur*,

onde uma feiticeira chamada Lara paira sobre a cabeça de seu amante durante uma batalha em forma de um cisne, entoando palavras mágicas com tanto entusiasmo que os inimigos não conseguem se defender, sugere a memória da tradição das Valquírias, quando os espíritos sobrenaturais de batalha pairavam no ar para executar os decretos de Odin (Davidson 1973: 26-27).

Outro episódio estranho que pode ser uma representação concreta de alguma forma da tradição das Valquírias encontra-se na *Ljóvetninga Saga* (“Saga do Povo de Ljosavatn”, capítulo XI), onde Gudmund, o Poderoso, pede a uma feiticeira chamada Thornhild para descobrir se ele e seus filhos escapariam de uma vingança. Ela se encontra com ele na praia, vestida de homem, com um capacete na cabeça e um machado na mão, encenando o ritual mágico, patinando no mar e golpeando as águas com sua arma. Ela, então, é capaz de assegurar a Gudmund que nenhum mal lhe acontecerá, mas quando se ouve um estrondo e o mar fica manchado de sangue, isso é um sinal de que um de seus filhos escapará por um triz.

Um método mais frequentemente usado para antecipar os resultados de uma batalha consista em tocar os corpos dos que dela iam participar. Na *Harðar saga og Hólmverja* (“Saga das Matanças da Charneca”, capítulo XXXIII), por exemplo, a velha Kjannok toca seu filho adotivo Bardi dessa maneira, dando-lhe um colar de pedras para usar, o qual, mais tarde, o salva de um ferimento perigoso. Na *Kormáks Saga* (“Saga de Kormák”, capítulo I), outra velha mãe de criação supostamente toca os homens antes de uma batalha, e quando assim procede com Ogmund declara que ele estará livre de qualquer perigo, enquanto na *Reykðæla saga ok Víga-Skútu* (“Saga dos Povos de Reykjadal”, capítulo V), a mãe adotiva de Hroi encontra algo estranho em seu pé, mas no resto de seu corpo está tudo bem, e Hroi subsequente é ferido com uma lança exatamente no peito do pé. As passagens acima pouco nos esclarecem sobre essas mães adotivas, muitas vezes nem seus nomes são mencionados. É interessante comparar esses episódios com a história da visita dos mensageiros do Rei Harald, Haulk e Vighard, a uma velha chamada Heid a quem o rei identifica como sua mãe de criação, e que mora na Biarmia conforme o *Flateyjárbók*¹⁷ (apud Davidson 1973: 40). Eles levam para ela duas mantas de toucinho e um barril de manteiga como presentes do rei e quando encontram a velha, percebem que ela é muito feia, mais alta do que um homem, e se traja com uma saia de pele para dar a impressão de ser uma mulher-gigante. Ela fica encantada com os presentes, tira as roupas de Hauk e o acaricia, declarando que ele é forte e sortudo; em seguida pede-lhe para beijá-la, dando-lhe duas pedras para usar quando atacado por inimigos. Seu companheiro, entretanto, fica relutante entre desnudar ou beijar aquela criatura repulsiva e é mais tarde morto numa emboscada, enquanto Hauk, embora ferido, é resgatado e curado por Heid e conduzido por ela até a feitoria para se juntar aos seus compatriotas.

Essas mães adotivas frequentemente oferecem presentes para proteger os homens nas batalhas. A camisa que nenhuma arma poderia trespassar é um motivo muito difundido, que pode ser visto como uma peça de ficção científica medieval ao invés de um mero episódio de contos de fada, o que nos remete, diretamente, à crença pagã de invulnerabilidade mágica. Havia muitos experimentos em representar artisticamente peças de roupa à prova de armas mediante o uso de chifre derretido, alcatrão, asbestos etc., no mundo antigo, e esses métodos eram familiares no tempo dos Vikings por causa dos experimentos sistemáticos no exército bizantino. Nas sagas, Katla confecciona uma camisa à prova de ferimentos para seu filho Odd, Ljot para seu filho Hroleiff, e Esja para seu filho adotivo Bui, enquanto no *Landnámabóki*, Hildigunna teria dado uma a seu filho Rinar.

A história de Heid de Biarmia pode oferecer uma pista para a origem das mães adotivas feiticeiras nas sagas islandesas. Heid se posiciona entre estas e a companhia considerável das mulheres-gigantes e das Valquírias¹⁸ nas *Fornaldar Sögur norðurlanda* (“Sagas dos Países Nórdicos”), Saxo¹⁹ e os poemas da *Edda Poética* que agem como mães adotivas sobrenaturais e noivas de heróis humanos. De modo claro, as velhas mães adotivas islandesas são convencionais em vez de figuras realísticas; a prática usual era adotar uma criança na casa de um vizinho ou amigo num cenário familiar normal. Há, além disso, um paralelo muito próximo entre as histórias das mães adotivas sobrenaturais e os casamentos espirituais dos xamãs das tribos siberianas como Goldi, Buryat e Yakut. Essas “mulheres” podem ser representadas ora como as filhas de um poderoso espírito masculino, ora como algumas das mulheres-gigantes da tradição nórdica; elas auxiliam os xamãs durante sua vida, empreendendo batalhas para eles sob forma de um animal, e freqüentemente tanto as mulheres-gigantes quanto as Valquírias podem metamorfosear seu aspecto, assumindo ora a forma de uma bela donzela, ora a de um abominável javali ou monstro ameaçador. Semelhante ao herói nórdico, o xamã é capaz de realizar uma união matrimonial humana normal enquanto preserva sua noiva espiritual. O que parece provável é que as histórias das mães adotivas versadas na arte da magia tenham sido inspiradas pelas tradições xamanistas, cujos efeitos são mais óbvios nas *Fornaldar Sögur norðurlanda* (mas freqüentemente interpretadas como sagas mítico-heróicas ou lendárias) do que nas Sagas das Famílias, onde os narradores de sagas transformaram as mulheres sobrenaturais em velhas “sagazes” no ambiente familiar (Davidson 1973: 28-29).

Dignas de notas são as histórias onde a feiticeira assume formas de animais para atacar suas vítimas. Na *Gull-Þóris saga*, subentende-se que a feiticeira Thurid foi a responsável pelo javali que defende a casa, enquanto na *Harðar saga ok Hólmverja* (“Saga de Þorgerðr, a noiva de Hólgi”) Skroppa é de maneira idêntica protegida por um touro. Na *Kormáks Saga* (capítulo XVIII), a feiticeira Thordis aparece como uma morsa, ainda reconhecível pelos seus olhos, e quando Kormak machuca a fera, é a própria Thordis quem sente o efeito. Pode-se fazer uma comparação com o feiticeiro lapão que visitou a Islândia, metamorfoseado em baleia, para espionar em nome do rei dinamarquês Haraldr Gormsson, onde foi ameaçado e perseguido por serpentes, sapos, víboras, pássaros de vários tamanhos, gigantes e outros seres demoníacos. O feiticeiro disse ao rei que era impossível invadir a Islândia devido a esses espíritos guardiões da região, conforme relatado por Snorri Sturlson (c. 1179-1241) na *Heimskringla*.²⁰ Duas outras histórias das *Fornaldar-sögur* podem ser também consideradas aqui. No capítulo IV da *Friðþjófs saga* (“Saga de Frithiof”), duas bruxas que praticam magia sobre uma plataforma são vistas de certa distância montadas numa baleia, quando o herói as ataca, elas caem da plataforma e quebram as costas. Na *Hjálmþés saga ok Ölvis* (“Saga de Hjalmtther e Olvir”, capítulo XX), os dois heróis fogem de um rei perverso, Hunding, que perseguia sua filha Hervor. O rei aparece na forma de uma enorme morsa, depois do que Hord, companheiro dos dois heróis, também conhecedor da arte da magia, deita-se debaixo de um monte de roupas, proibindo-os de proferir seu nome enquanto a morsa estivesse por perto, pois isso poderia causar sua morte. Em seguida, um peixe-espada surge debaixo do navio e ataca a morsa, auxiliado por um porco-do-mar que emerge debaixo do navio da princesa Hervor, enquanto os heróis tentam afugentar a besta com suas armas. A batalha, porém, não será vencida até que duas mulheres sobrenaturais, protetoras de Hjalmtther, cheguem em forma de abutres, e todos se unem contra a morsa. Em seguida Hjalmtther encontra Hord despertando-se de seu estado de transe e percebe que ele está molhado. Hord, então, produz uma espada e uma faca que seus amigos haviam perdido na batalha marítima, ordenando-lhes que saiam em socorro de Hervor.

Eles a encontram, ainda inconsciente e bastante fraca, mas quando Hjalmdar dá-lhe um pouco de vinho ela logo recobra os sentidos.

Na *Eiríks saga rauða* (“Saga de Erik Vermelho”, capítulo IV), uma vidente, de nome Thorbjorg, é convidada a uma fazenda na Groenlândia que estava passando por tempos difíceis. Numa cerimônia elaborada, ela prediz o fim da fome e um futuro promissor para uma jovem que entoou as *Varðlokkur* (i.e., “cantos mágicos para evocar os espíritos”). Ela senta-se em um estrado especialmente preparado e, em transe, comunica-se com os espíritos, em seguida passa as informações por eles reveladas.

Na *Vatnsdæla Saga* (capítulo X), uma vidente lapônica prevê que Ingimund e seu grupo se estabilizarão em uma terra ainda não descoberta, a oeste do outro lado do mar. A vidente diz a Ingimund que seu amuleto de Freyr que havia desaparecido de sua bolsa será recuperado quando ele escavar as covas de poste de seu domicílio nessa nova terra. Ingimund não manifesta nenhum desejo de ir para a nova terra, a Islândia, mas em vez disso envia dois feiticeiros lapões para resgatar seu amuleto. Algum tempo depois, os lapões retornam a Ingimund, na Noruega, alegando terem encontrado a imagem, sem, contudo, recuperá-la. Assim sendo, eles guiam Ingimund até o local, um vale entre duas florestas, Vatnsdal, onde Ingimund ergue a primeira habitação chamada Hof.

4.2 *Magia rúnica*

Paralelamente às formas mágicas acima relacionadas, está o emprego das *runas* em algumas sagas. As runas constituem a escrita dos antigos germanos. Embora não fossem propriamente símbolos mágicos, eram usadas para a escrita, adivinhação e magia, tendo sido empregadas por todo o norte da Europa, Escandinávia, Ilhas Britânicas e Islândia a partir do ano 100 d.C. até 1600 d.C.

A magia das runas era amplamente o território dos homens, embora haja registros de que algumas mulheres também dominassem essa arte. Conforme a tradição nórdica, somente os iniciados no culto de Odin poderiam usar a runas.

Os pictogramas rúnicos para fins mágicos atestados nos encantamentos das sagas islandesas são denominados *galdrastafir* e *bandrúnir*. Destacaremos apenas três ocorrências das runas para manipulação mágica: duas na *Egils saga* (“Saga de Egil”), a saga do poeta-guerreiro Egill Skallagrímsson e uma na *Bósa saga ok Herraudís* (“Saga de Bósi e Herraud”), a saga das aventuras fantásticas dos dois irmãos adotivos Bósa e Herraudís, uma das sagas lendárias.

Há vários exemplos de magia rúnica na *Egils saga*. A mais evidente, porém, encontra-se em um episódio no capítulo LXXIII, quando Egill chega ao leito de Helga, uma camponesa de Värmland que sofre de *vanmáttir* (i.e., “doença debilitante”) e que perdera o juízo, enfeitiçada por encantamentos rúnicos mal conduzidos. Um rapaz do local, tentando conquistar o amor da jovem, havia entalhado runas com esse propósito num osso de baleia colocado embaixo da cama da moça, mas de maneira errônea, de modo a causar o agravamento de seu estado em vez de sua melhora. Egill logo toma pé da situação e percebe que as runas haviam sido colocadas de forma errada. Após ler as runas e raspá-las, lançando-as ao fogo, manda secar as roupas de cama da jovem e recita a seguinte estrofe contendo dez palavras secretas dessas runas:

Skalat maðr rúnar rísta,	Ninguém deve jamais entalhar runas,
nema ráða vel kunni,	A menos que seja capaz de lê-las bem,
þat verðr mörgum manni,	Muitos foram os que se enganaram,
es of myrkvan staf villisk;	Com essas letras enigmáticas;
sák á telgðu talkni	Sobre um osso de baleia
tíu launstafl ristna,	Dez letras secretas foram entalhadas,

þat hefr lauka lindi
langs ofrtrega fengit.
(*Egils saga*, cap. LXXIII)

E foram elas as causadoras
De sofrimento e tristeza dessa donzela.

Egill entalha algumas runas, agora de maneira correta, colocando-as sob o travesseiro da jovem. Ela então se sente como se tivesse acordado de um profundo sono e logo se recupera.

Na mesma saga (capítulo LXIV), deparamos com uma clara descrição de magia rúnica quando Egill descobre que havia veneno na bebida servida numa guampa (i.e., “espécie de copo feito de chifre”). Ele pega sua faca e perfura a palma da mão, pega a guampa e nela entalha runas enrubescidas com seu próprio sangue, recitando a seguinte estrofe mágica:

Rístum rún á horni,
rjóðum spjöll í dreyra,
þau velk orð til eyrna
óðs dýrs viðar róta;
drekum veig sem viljum
vel glýjaðra þýja,
vitum, hvé oss of eiri
öl, þats Báröðr signdi.
(*Egils saga*, cap. XLIV)

Eu entalho runas ao redor desse chifre,
Palavras enrubescidas com meu sangue,
Escolho palavras oraculares para a taça
Lavradas do chifre ramificado da besta;
Bebamos à vontade esse hidromel
Trazido por fâmulos divertidos,
Descubramos que a saúde subsiste na
Venerável cerveja que Báröðr santificou.

As runas mágicas fazem o recipiente se despedaçar e o veneno se esvaír.

No capítulo V da *Bósa saga ok Herraudþs*, Busla, a mãe adotiva de Bósi, o melhor amigo de Herraud, o herói da saga, profere uma longa maldição contra o Rei Hringr de Götaland que planejava matá-los. Essa maldição culmina com os poderosos *Syrpuvers* (i.e., “versos de Syrpa”) que não podem ser recitados depois do pôr-do-sol, terminando com uma exaltação a interpretar os nomes de seis homens (*seggir sex*). Para tal tarefa, ela utiliza formas rimadas secretas, a princípio sem sentido, porém conhecidas de várias inscrições rúnicas antigas.

"Komi hér seggir sex,
seg þú mér nöfn þeira
öll óbundin,
ek mun þér sýna:
getr þú eigi ráðit,
svá at mér rétt þykki,
þá skulu þik hundar
í hel gnaga,
en sál þín
sökkvi í víti."
(*Bósa saga ok Herraudþs*, cap. V)

Seis homens venham aqui,
Digam seus nomes
Todos decifrados
Eu devo lhes mostrar
Se não forem capazes de resolver isso
De modo que me pareça correto,
Então cães da caça irão
Devorá-los no Hel²¹
E suas almas
Afundar-se-ão no abismo.

As trinta e seis runas incluídas no fianl do poema, conforme aparecem em três manuscritos medievais da saga, são runas simples e não runas combinadas (símbolo composto de varias runas para fins de encantamento), a saber:

R. F. Þ. Y. D IIIIII ÖÖÖÖÖÖ : IIIIII : IIIIII : ÖÖÖÖÖÖ :

Fica claro pelo contexto que são as palavras formadas pelas runas e não os caracteres rúnicos propriamente ditos que devem ser desvendados ou decifrados e a formulação não possui nenhuma associação com runas combinadas (Macleod 1990: 254).

No capítulo LXIX da *Grettis saga*, uma velha é descrita praticando magia com as runas. Note-se aqui também o uso do próprio sangue para fins mágicos:

Nú var svo gert sem hún beiddi og er hún kom til strandar haltraði hún fram með sjónum svo sem henni væri vísað til. Þar lá fyrir henni rôtartré svo mikið sem axlbyrður. Hún leit á tréið og bað þá snúa fyrir sér. Það var sem sviðið og gniðað öðrumegin. Hún lét telgja á lítinn flatveg þar gnúíð var. Síðan tók hún hníf sinn og reist rúnir á rötinni og rauð í blóði sínu og kvað yfir galdra. Hún gekk öflug andsælis um tréið og hafði þar yfir mörg römm ummæli. Eftir það lætur hún hrinda trénu á sjó og mælti svo fyrir að það skyldi reka út til Drangeyjar "og verði Gretti allt mein að. (*Grettis saga* cap. LXIX)

"Quando alcançaram a praia, ela cambaleou ao longo do mar em direção a um lugar onde se encontrava um enorme toco de árvore, suficientemente grande que um homem pudesse agüentá-lo nos ombros. Ela o mirou e ordenou que o mesmo fosse virado diante dela; o outro lado parecia como se tivesse sido chamuscado e nivelado. Ela cortou uma pequena lasca plana do lado liso; então pegou sua faca, entalhou runas enrubescidas com seu sangue e sussurrou algumas fórmulas mágicas. Depois disso, caminhou de costas em direção contrária ao sol e proferiu uma série de palavras fortes. Em seguida, empurrou a árvore para dentro do mar e disse que esta iria para Drangey (ilha vulcânica situada ao norte da Islândia) e que Grettir iria sofrer com isso.

As runas podem ser usadas, e de fato eram usadas nas sagas, de várias maneiras: para guerra, para a sorte no amor, para prosperidade etc.; entretanto, podemos encontrar muitos exemplos de seu emprego para fins maléficis ou de magia negra. Pelo que se percebe, o efeito maléfico ou benéfico das runas está na maneira de entalhá-las.

A natureza exata do ritual mágico nas sagas, ou *seiður*, é um tanto obscura. Parece que originalmente a magia era praticada somente por mulheres. Embora haja vários relatos de homens que também participavam dos ritos (inclusive o próprio deus Odin), houve sempre quem considerasse tal atividade como “efeminada”. Nas sagas, esse rito mágico parece ter tido dois propósitos principais: um encantamento para influenciar pessoas ou os elementos da natureza (como na *Laxdæla saga*, capítulos XXXV-XXXVII, e na *Gísla saga Súrssonar*, capítulo XVIII), e um meio de profetizar o futuro (como na *Eiríks saga rauða*, capítulo IV). Há evidentemente paralelos entre o *seiður* e os rituais xamânicos como os praticados pelos lapões e pelos nativos americanos (Kellogg 1997: 751-752).

5. Algumas linhas temáticas das sagas de família

Orientando-nos por Kellogg (1997) e Andersson (2006), podemos classificar as sagas de família em dois grandes grupos distintos, a saber: as *sagas biográficas* e as *sagas de contenda* (*sagas of feud*). Para estabelecer essa classificação, utilizam-se, geralmente, três critérios: o tempo da escrita e as considerações textuais; a fixação histórica e geográfica; e as considerações literárias (tema e ponto de vista).

Muitas sagas desses dois grupos começam com um prelúdio na Noruega e delineiam a chegada de uma família particular como colonizadores em uma área determinada da Islândia, como a *Gísla saga Súrssonar* (“Saga de Gisli Súrsson”) e a *Egils saga*, por exemplo.

O foco da maioria das sagas, entretanto, é a terceira e a quarta geração após a colonização. Embora as sagas islandesas como um todo abrangam virtualmente toda a Era Viking da segunda metade do século IX a meados do século XI, a maioria concentra-se no período entre 975 a 1025, período em que os conflitos entre o indivíduo e as classes dominantes mais se acirraram. Vale lembrar, ainda, que no ano 1000, a Islândia abraçou o Cristianismo, estabelecendo-se um novo sistema de valores e ética que substituem o antigo código viking de honra pessoal. Uma distinção básica pode ser estabelecida conforme o ponto de vista da saga, seja o indivíduo ou a sociedade.

As *sagas biográficas* se concentram no indivíduo e nos seus conflitos e relações ora com outros indivíduos (o que se vê nas *sagas dos poetas e guerreiros: Egils saga* ou *Gunnlaugs saga ormstungu*), ora com a sociedade como um todo (o que se vê nas *sagas dos fora-da-lei: Gísla saga Súrssonar*). Como os fora-da-lei vivem à margem da sociedade, podemos freqüentemente ver neles elementos de um mundo sobrenatural que contrasta com o realismo típico das sagas, embora este seja geralmente descrito com a mesma indiferença objetiva. Significativamente, podemos também perceber elementos de fantasia nas margens do mundo geográfico conhecido na Groenlândia, tanto na também realística *Vinland Saga* (“Saga de Vinlândia”) quanto na fantástica *Króka-Refs saga* (“Saga de Ref, o Astuto”). Aqui, Ref é um exemplo de campeão, um indivíduo forte que defende os fracos e se submete a experiências penosas. Esse ramo de sagas freqüentemente possui um elemento picaresco ou maroto e muitas vezes se aproxima mais das lendas folclóricas do que dos fatos históricos. Alguns episódios da *Gísla saga Súrssonar* e da *Egils saga* seguem também essa tendência; de modo interessante, mesmo os campeões têm de desempenhar seus feitos nobres em banimento ou fora da Islândia ou fora da sociedade humana (Kellogg 1997: lix-lxi).

Em oposição às sagas biográficas estão as *sagas de contenda*, tipicamente localizadas em uma região territorial relativamente pequena que em certo sentido assume o papel central na ação. Exemplo típico é a *Vatnsdæla saga* (“Saga do Clã de Vatnsdal”), uma saga de família que descreve cinco gerações de chefes de clã que residem numa região com a qual possuem fortes elos emocionais.

Nas sagas de contenda mais longas povoam um vasto elenco de personagens, mas inevitavelmente apenas algumas personalidades fortes dominam o palco – por exemplo, Ingimund, o Velho, e seu filho Jokul na *Vatnsdæla saga*, e o trio Bolli, Kjartan e Gudrun na *Laxdæla saga* (“Saga do Povo de Laxárdalur ou Laxardal”). A *Laxdæla saga* juntamente com a *Njáls saga* são consideradas como superiores à maioria das sagas de contenda regionais.

Numa posição entre as duas classificações principais de sagas estão as duas *Vinland Sagas* que descrevem as posições avançadas ocidentais do mundo viking: a descoberta da Groenlândia por Eirik Vermelho e sua fixação ali como líder de uma vasta comunidade, e as primeiras viagens européias à América do Norte por seu filho Leif e, mais tarde, por Gudrid Thorbjarardottir e Thorfinn Karlsefni.

Passaremos agora a apresentar as resenhas de algumas sagas citadas acima, com vistas ao leitor ainda não familiarizado com o tema.

5.1 *Egils saga* (“Saga de Egill”)

A *Egils saga* é reconhecida como uma das obras primas do gênero, um retrato magnificamente elaborado do grande poeta e guerreiro islandês, Egill Skallagrímsson, frouxamente inserida na estrutura das sagas das famílias, porém com desvio não usual – a contenda que Egill e seus antepassados empreendem é com os reis da Noruega. A saga cobre cinco gerações da família de Egill, começando na Noruega em 850 com seu avô

Kveldulf²² e seu pai Skallagrim que recusaram aliança ao Rei Haraldr, enquanto o outro filho de Kveldulf, Thorolf, se alista mas morre pelas mãos do próprio rei, vítima de calúnia maliciosa, e termina com os netos iniciando lutas mortíferas na Islândia.

A ação na Islândia se divide em várias fases. Skallagrim se estabelece em Borg; é um modelo de pioneiro e artesão, mas a ordem social que constrói é ameaçada pelo indisciplinado e rebelde Egill. Quando Egill, anos mais tarde, herda suas terras se torna uma figura altamente respeitada e não mais se envolve em contendas; seu principal envolvimento em disputas ocorre quando arbitra em favor de seu filho Thorstein, agindo com autoridade e não com a força. Entretanto, o ardil que planeja para humilhar os ávidos membros do Parlamento, quando já pelos seus oitenta anos, demonstra que seu prazer por provocação jamais desaparecera por completo.

A história continua narrando as viagens de Egill à Escandinávia e à Inglaterra e seu espírito de vingança contra o Rei Eirik Haraldsson e a Rainha Gunnhild. Há também descrições detalhadas de suas outras lutas e amizades, seu relacionamento com a família, sua velhice etc. Após a morte dos reis, Egill parece perceber que a Noruega está gradualmente num mundo em que ele jamais será aceito, e a Islândia se torna para ele, bem como para outros heróis das sagas, uma espécie de casa de retiro para os Vikings idosos. Logo após a morte de seus dois filhos, Egill se isola em seu próprio quarto recusando-se até mesmo a se alimentar. Antes de morrer, segundo se afirma, Egill ocultou seu tesouro de prata perto de Mosfellsbær, o que deu origem à lenda de *Silfur Egils* ("Prata de Egill").

A *Egils saga* está preservada em vários manuscritos em pergaminho e fragmentos que datam da segunda metade do século XII. Composta no segundo quarto do século XIII, a saga é geralmente atribuída a Snorri Sturluson (1179-1241), que era descendente de Egill.



Figura 4 – Egill Skallagrímsson em um manuscrito do século XVII da Egils Saga. **Fonte:** http://en.wikipedia.org/wiki/Egils_saga. **Acesso em** 30 de junho de 2009.

5.2 *Gunnlaugs saga ormstungu* (“Saga de Gunnlaung Língua-de-Serpente”)

A *Gunnlaugs saga ormstungu* narra a vida de dois poetas, Gunnlaug Ormstunga e Hrafn Önundarson, que disputam o amor da fada Helga, neta de Egill Skallagrímsson (personagem da *Egils saga*). Esse triângulo amoroso, tema já bastante conhecido das aventuras romanescas medievais européias – como a história de Tristão e Isolda – está firmemente ambientado, em termos de saga familiar, no este islandês e nas cortes dos reis não somente nas terras escandinavas, mas também nos domínios vikings das Ilhas Britânicas e Inglaterra, a partir do final do século X e início do século XI.

A saga começa com um sonho profético sobre duas águias que lutam até a morte por um lindo cisne (a ainda não nascida Helga), prefigurando a trama amorosa. Artíficos proféticos não são infreqüentes em outras sagas (por exemplo, o sonho de Gudrun na *Laxdæla saga*) e mostram que não são os eventos por si mesmos que são importantes, mas sim as reações dos personagens às situações inevitáveis em que se encontram. Da mesma maneira que os eventos surgem, primeiramente em profecia e mais tarde em realidade, os dois poetas se envolvem em dois tipos de batalha: primeiro em versos e depois com arma branca. Gunnlaug tem uma aptidão natural para entesourar elogio imortal em verso, mas pode também ser malicioso e provocativo em sua maneira de lidar com os outros. Significativamente, ele inicia sua jornada insultando o Conde Eirik na Noruega, com quem termina se reconciliando, como se já tivesse alcançado um elevado grau de autocontrole, mas nesse ínterim ele acaba renunciando sua tragédia pessoal, quando relutantemente aceita as honrarias do Rei Ethelred, em vez de retornar à Islândia e reivindicar Helga como sua noiva.

O destino é uma presença marcante em toda parte da saga. Parece sempre existir um motivo nobre que determina o curso dos acontecimentos rumo à tragédia nos pontos da trama onde os eventos poderiam ter tomado um rumo diferente. Jofrid, mãe de Helga, recusa-se a deixar a recém-nascida morrer devido à exposição ao tempo adverso ao nascer; o Rei Ethelred demonstra grande estima pelo poeta fazendo-o permanecer por mais tempo na corte, embora essa demora custe a Hrafn as mãos de Helga; e Gunnlaug já havia fatalmente atingido Hrafn quando este sucumbe à trapaça, retira o capacete para pegar água e deixa-se golpear mortalmente.

Esta saga pertence a um grupo de histórias sobre os colonizadores islandeses em Borgarfjord, e foi provavelmente narrada e talvez mais tarde escrita por algum homem daquela região da Islândia. Escrita por volta de 1300 e preservada na íntegra em um manuscrito datado de 1300-1350, a saga oferece um interessante *insight* sobre as idéias e sobre a profissão de poeta da corte na “era de ouro”.

5.3 *Gísla saga Súrssonar* (“Saga de Gisli Súrsson”)

A *Gísla saga Súrssonar* é um exemplo clássico das sagas dos fora-da-lei. Escrita entre os anos 1270 e 1320, situa os acontecimentos entre 940 e 980. Diferentemente de muitas sagas com temas de vingança, esta não é, em última análise, uma justificação da família como uma unidade social, mas antes mapeia a dissolução de uma família por conflitos trágicos e complexas lealdades divididas. Gisli é exilado quando se vinga pelo assassinato de seu cunhado, Vestein (irmão de sua esposa), matando o marido da própria irmã, Thorgrim.

Thorbjorn Sur, seus filhos Gisli, Thorkel e Ari e sua filha, Thordis, deixam a Noruega rumo à Islândia principalmente porque Gisli matara vários dos pretendentes de Thordis, introduzindo uma insinuação de ambigüidade sobre relacionamento sexual que nunca é dissipado. A ação desvia-se para o oeste da Islândia onde, após a morte de

Thorbjorn, Gisli e Thorkel e suas respectivas esposas Aud e Asgerd cultivam terras juntos em Hol, perto de Thordis e seu esposo, Thorgrim, em Saebol. Thorkel se muda para Saebol quando surpreende sua esposa e Aud conversando – tudo indica que Asgerd tem um caso com Vestin, irmão de Aud, e também que Aud estaria envolvida com Thorgrim antes de desposar Gisli. Logo em seguida, Vestein é morto à noite, enquanto dorme; embora o autor da saga deixe a identidade do assassino como um dos grandes mistérios da literatura islandesa, suspeita-se que o assassinato tenha sido obra de Thorgrim e Thorkel. Gisli então se vinga matando Thorgrim, que está deitado ao lado de Thordis; ela prontamente se casa com Bork. Finalmente, a cena se move para as remotas regiões de Dyrafjord e Geirrhjofjuord, onde Gisli, foragido, esquiva-se de seus perseguidores até que a providência tenha a palavra final.

O ritual pagão desempenha um papel crucial no desenvolvimento da história. Os vizinhos Gisli, Vestein, Thorkel e Thorgrim prepararam uma cerimônia tradicional de juramento de sangue, mas terminam se indispondo, como se a presença constante de outra noção pagã – o destino – tivesse obtido vantagem nesta cena. Então, antes que a identidade do assassino de Thorgrim seja conhecida, o feiticeiro Thorgrim Nef lança uma maldição pagã contra ele – como Grettir, o Forte (personagem da saga do mesmo nome), Gisli pode só aparentemente ser subjugado pelas artes da magia. Ainda como aquele mesmo personagem, Gisli divide seu banimento entre fugas heróicas e as astúcias cômicas de seus adversários, quase como nos interlúdios de comédia de pancadaria que realçam o drama e a tragédia. E os dois fora-da-lei compartilham o medo da escuridão: o sono de Gisli é atormentado pelas boas e más mulheres que povoam os sonhos de seus versos, que parecem pressagiar a esperança cristã e o desespero pagão na noite escura de sua alma. Inevitavelmente, Gisli morre em posição heróica contra as insuperáveis condições adversárias – não somente as desigualdades humanas, mas também as desigualdades do próprio destino.

Na história, Aud permanece fiel ao esposo mesmo quando tem de enfrentar a própria morte. No final, Aud e Gunnhild viajam para a Dinamarca, se convertem ao Cristianismo e empreendem uma peregrinação a Roma, de onde jamais retornam.



GISEL, AUDA, AND GUDRIDA.

Figura 5 – Ilustração de tradução da *Gísla saga Súrssonar* feita pelo escritor inglês George Webbe Dasent em 1866. Fonte:
http://en.wikipedia.org/wiki/G%C3%ADsla_saga
Acesso em 30 de junho de 2009.

5.4 *Króka-Refs saga* (“Saga de Ref, o Astuto”)

A *Króka-Refs saga* é uma história fantástica e pitoresca, em que temas e motivos da literatura continental europeia são suavemente incorporados na tradição das sagas. Ref Steinsson, o herói, emerge de uma infância indolente para se tornar um guerreiro consumado como qualquer um campeão clássico das sagas; ele lança mão de armas para desforrar-se de injustiças flagrantes ou insultos pessoais, mas demonstra engenhosidade de recursos para evitar confronto direto (Kellogg 1997: 595).

Somente os fatos narrados nos capítulos iniciais da saga são ambientados na Islândia; a ação principal é na Groenlândia, Noruega e Dinamarca, até que a vida de Ref termina numa peregrinação a Roma. A Groenlândia da saga não é o ambiente histórico familiar de outras sagas, nem o reino dos “trolls”²³ e do sobrenatural que conhecemos de outras, mas sim um vago e interminável pano de fundo de uma aventura romanesca onde a engenhosidade e o espírito inventivo do herói dão rédeas à imaginação. A História, também, é uma consideração secundária, já que Ref Steinsson nasce enquanto Hakon é rei na Noruega durante meados do século X, mas é provavelmente só pelos trinta anos quando ele visita o Rei Harald, o Severo (1047-66), que morreu em Stamford Bridge em 1066. A saga não possui suporte genealógico e a linhagem dos descendentes de Ref parece fantasiosa. Acima de tudo, essa é uma saga de puro entretenimento, como as aventuras romanescas do continente europeu, contudo firmemente enraizada nas realidades práticas do mundo da Era Viking.

5.5 *Laxdæla saga* (“Saga do Clã de Laxárdalur”)

A história narrada na *Laxdæla saga* inclui personagens importantes de outras grandes sagas, e seu período de tempo supera um século. O grande curso de sua ação – em cujo centro está a maior heroína de todas as sagas, Guðrún Ósvífursdóttir – acontece nos reinos vikings na Grã-Bretanha e Irlanda, e foi modelado pela tradição literária do continente e de vários tipos de saga. Essa é uma saga de família, que descreve a linhagem de Ketil Nariz-Chato, e mais particularmente a de sua filha Auðr Ketilsdóttir, também conhecida como Unn, a Pensativa, figura poderosa, colonizadora matriarcal de Dalir, no oeste da Islândia. É também uma tragédia heróica, em que as lealdades conflitantes subvertem os laços familiares acarretando inimizade e vingança; um relato dramático da ambição social que também perscruta os direitos das mulheres, dos desfavorecidos e dos bastardos, a história de uma contenda por terras, riqueza e status; e acima de tudo da vida e dos amores de Guðrún, sua natureza feminina entrando em acordo com as forças trágicas do mundo do homem heróico (Kellogg 1997: 270).

Quando Ketil abandona o Rei Harold da Noruega, ele e Auðr rumam para os reinos vikings na Escócia e Irlanda, ao invés da Islândia; por ser ele de alta linhagem, não faz parte de seus planos terminar seus dias naquela região pesqueira. Após Auðr perder seu esposo e filho – ambos reis – em sucessivas batalhas, ela casa as filhas com membros da nobreza de Orkney e das ilhas Feroés. Auðr se estabelece no oeste da Islândia, assumindo a liderança da família, controlando a comunidade e distribuindo terras aos parentes, a outros colonos e até mesmo a escravos libertos²⁴ – entre eles, incidentalmente, o avô irlandês de Guðrún Ósvífursdóttir, a heroína das *Vinland Sagas* (Ver adiante 5.9). Embora suas doações de terra sejam inspiradas pela caridade Cristã, eles lançam as sementes do conflito entre as gerações futuras que irão lutar por fronteiras e heranças quando a Islândia está completamente povoada.

Em seus últimos dias de vida, Auðr consolidou sua linhagem escolhendo um de seus netos como herdeiro. Ela faleceu durante as festividades do casamento desse mesmo neto, tendo realizado seus objetivos e moldado seu destino ou *Orlog* (que na Mitologia nórdica significa “o destino inalterável do universo”). Auðr foi conduzida para a sepultura em um típico navio nórdico, rodeada de seus tesouros e reputação.

Conflitos violentos dividem a comunidade quando a protagonista Guðrún Ósvífursdóttir, famosa pela sua beleza, começa a ser cortejada por dois meio-irmãos Kjartan Ólafsson e Bolli Þorleiksson. Guðrún preferia Kjartan, mas acaba se entregando a Bolli, devido a um falso rumor de que Kjartan estaria noivo de Ingibjörg, irmã do Rei Ólafur Tryggvasson. Os dois meio-irmãos, então, iniciam um processo de hostilidades que só termina com Bolli assassinando Kjartan e, por fim, sendo também assassinado pelos parentes de Kjartan. Curiosamente, o destino de Guðrún é profetizado em um sonho, expediente bastante comum nas sagas de família.

5.6 *Vatnsdæla Saga* (“Saga do Clã de Vatnsdal”)

A *Vatnsdæla Saga* começa na Noruega, como a maioria das sagas islandesas, embora sua abertura estranha e melancólica tenha mais em comum com cenas das sagas lendárias. O nascimento de Ingimund, patriarca do povo de Vatnsdal, serve como uma afirmação do poder de reconciliação no seio de uma comunidade, pois a esposa de seu pai Thorstein era irmã de um homem que ele havia assassinado. Ingimund luta ao lado do rei na batalha de Havsfjord e, semelhantemente a outros colonizadores como Ketil Nariz Chato, só com muita relutância consente em abandonar sua propriedade e posição social, visto que ele tem por meta uma vida nova na Islândia. Um talismã oculto, presente do Rei Harald, o Loiro (872-933), serve-lhe de guia até seu novo lar em Vatnsdal e continua a acompanhar e proteger sua linhagem enquanto vivem na bela zona rural de Vatnsdal.

Os acontecimentos da saga abarcam cinco gerações, mas o foco da narrativa incide especialmente sobre a terceira, ou seja, os filhos de Ingimund e os conflitos em que eles se envolvem à medida que desempenham seu papel no mito da criação de uma região e dinastia. Com a morte de Ingimund, seus cinco filhos dividem entre si os diversos símbolos de nobreza familiar: a fazenda, o barco e a riqueza resultantes das viagens de negócio, o *godard*²⁵ em que a autoridade social familiar está revestida e a espada que simboliza a defesa e proteção de todos esses elementos. Essa espada é compartilhada por dois de seus filhos, que se revezam em seu uso em reuniões públicas. A saga explora a maneira como gerações sucessivas manuseiam esses emblemas familiares, como se empenham em manter a ordem entre a parentela volátil, e nos limites da extensa e freqüentemente turbulenta comunidade. O elenco é ricamente matizado, e a saga se move repentinamente de um episódio colorido para outro, com expedições vikings, batalhas marítimas, templos pagãos, preparação de guerreiros, magas e feiticeiras, gatos monstruosos, ataques mortíferos e belas mulheres. Às vezes a narrativa se eleva ao esplendor clássico, como na magnífica cena da morte de Ingimund.

Alguns estudiosos têm sugerido que a *Vatnsdæla Saga* possa ter alguma ligação com o mosteiro beneditino e o centro literário em Thingeyrar no distrito em que a ação principal da saga se desenrola. Acredita-se que a *Vatnsdæla Saga* tenha sido escrita por volta do ano 1300.

5.7 *Bandamanna Saga* (“Saga dos Confederados”)

A *Bandamanna Saga*, escrita anonimamente no século XIII, narra fatos que aconteceram no século XI na Islândia. Esta saga apresenta uma oportunidade de se examinar os sistemas político e social singulares da Islândia durante a Idade Média, tanto durante o tempo da história quanto durante o período de vida do autor. Em contraste com a tendência da maioria dos enredos das sagas em se ramificarem em seqüências de episódios, a *Bandamanna Saga* logo estabelece os antecedentes do confronto principal e se concentra num único evento. Além disso, esse conflito assume a forma de uma luta de palavras e dinheiro, não de armas, numa crítica explícita incomum à classe dos chefes de clã (Kellogg 1997: 463).

A saga narra a história de Odd Ofeigsson, homem que venceu pelo seu próprio esforço e que, após um desentendimento com seu pai Ofeig, deixa o lar para adquirir riqueza com a atividade do comércio e da pesca. Odd retorna à Noruega e adquire terras em Midfjord, nas proximidades da residência do pai. De acordo com a saga, naquela época era muito comum estabelecer novos *godards* ou comprá-los, o que ele faz ao adquirir um com o objetivo de ingressar na classe dos chefes de clã. Odd, então, realiza uma viagem de negócios ao estrangeiro, e transfere a posse de seu *godord* e a administração de sua fazenda ao ignóbil Ospak. Ao retornar, ele enfrenta seu primeiro envolvimento em negócios públicos, quando é obrigado a entrar com uma ação judicial contra Ospak por ter chacinado seu amigo e conselheiro Vali. Quando o novo-rico Odd perde a ação numa falha processual, os maiores chefes de clã da Islândia – os confederados do título, que são cuidadosamente escolhidos como representantes da velha classe dominante de todas as partes do país – tentam tirar partido de seu erro judicial e se apossam de seus bens. Quando toda a esperança parece perdida, seu pai Ofeig ressurgue no cenário como o único homem sábio e bastante perspicaz para ajudar Odd. Ofeig então usa dinheiro, influência e eloqüência para derrotar os chefes de clã em seu próprio jogo e assegurar um “final feliz” com a reconciliação de pai e filho.

Na *Bandamanna Saga*, os chefes de clã perderam de vista os objetivos nobres da verdade e justiça sobre os quais os colonizadores fundaram sua sociedade. Em vez de aglutinar a comunidade, a própria lei se transformou num instrumento exercido pelos ricos e poderosos; velhacaria e fraude se tornaram habilidades de sobrevivência, e os fins justificam os meios. Em sua abordagem satírica e na resolução dos acontecimentos, a saga pode ser lida como uma alegoria social ou política, levantando a questão de como renovar as classes dos chefes de clã, que era um problema genuíno na época em que foi escrita pelos fins do século XIII.

5.8 *Hrafnkell Freysgoði* (“Saga de Hrafnkel”)

A *Hrafnkell Freysgoði* é considerada por especialistas como uma das mais belas, uma verdadeira obra-prima. Ambientada na segunda metade do século X, na Islândia oriental, mas com episódios importantes nos fiordes ocidentais e no *Alþingi*²⁶, parece superficialmente tratar-se de uma história simples e fácil de compreender. Narra a história do chefe distrital Hrafnkell, fornecendo um expressivo retrato de uma sociedade heróica na qual o valor do indivíduo pode colocá-lo diante de situações trágicas. Hrafnkell inicia sua carreira como um temível duelista e dedicado adorador do deus *Freyr*. Após sofrer derrota, humilhação e a destruição de seu templo, torna-se ateu. Seu caráter se modifica e ele se torna mais pacífico em lidar com os outros. Em certa ocasião, proíbe um pastor de montar um de seus cavalos e o mata por desobedecer sua ordem. Hrafnkell é punido por seu comportamento impiedoso quando Sam, um parente

do pastor, versado em leis e com o apoio de dois irmãos poderosos logram êxito em sentenciá-lo no *Alþingi*, confiscar suas terras e encampar seu *godort*. Finalmente, Hrafnkel se vinga e reconquista sua posição de poder. O ritmo da narrativa é enérgico e seguro, e os personagens principais são poucos e nitidamente contrastantes, num mundo político firmemente dominado por homens.

Esta saga tem sido interpretada como a história de um homem que chega à conclusão de que a base verdadeira do poder não se apóia no favor dos deuses, mas na lealdade de seus subordinados (Kellogg 1997: 436).

Os especialistas têm se divergido sobre a base histórica dessa saga, considerando-a primeiramente como um relato mais ou menos concreto de acontecimentos reais e depois como uma narrativa de ficção puramente moral baseada na tradição oral. Mais recentemente, a idéia histórica tem sido reafirmada à luz de novas informações do campo da arqueologia e o renovado interesse na aplicação das teorias da tradição oral (Kellogg 1997: 436-437). Seu autor permanece completamente anônimo. O texto não o menciona. Especula-se que ele era certamente um islandês que provavelmente residia próximo à área que serve de cenário dos eventos narrados.

5.9 *The Vinland Sagas* (“As Sagas de Vinlândia”)

As *Vinland Sagas* são duas obras separadas, escritas independentemente na Islândia no início do século XIII: a *Grœnlendinga saga* (“Saga dos Groenlandeses”) e a *Eiríks saga rauða* (“Saga de Erik Vermelho”). As *Vinland Sagas* representam a mais completa informação de que dispomos acerca da exploração das Américas pelos nórdicos; contêm as mais antigas descrições do continente norte-americano e narram a história de várias viagens empreendidas por povos da Islândia e da Groenlândia para a América do Norte por volta do ano 1000 – a primeira viagem documentada através do Atlântico em que pessoas da Europa e da América se encontram pela primeira vez. A viagem pioneira foi conduzida por Leif Eiriksson a uma terra chamada *Vinlândia* (literalmente “Terra do Vinho”, embora o termo norueguês *vin* significa também “pastagem”). Leif, apelidado “o Felizardo” após resgatar marinheiros naufragados quando regressava de Vinlândia, nasceu na costa oeste da Islândia entre 975 e 980 e emigrou para a Groenlândia ainda jovem em 985 com sua família e o grupo de exploradores liderados por Eirik, seu pai.



Figura 6 – Mapa de Vinlândia descoberto em 1957, encadernado junto ao um manuscrito de antigüidade indisputada, *Historia Tartarum* ("História dos Tártaros"). O mapa é supostamente uma cópia do século XV de um mapa mundi do século XIII, que mostra as partes conhecidas da Europa, bem como as terras desconhecidas do outro lado do Atlântico, ou seja, a Vinlândia das sagas. A autenticidade desse mapa, entretanto, tem sido objeto de questionamento científico. **Fonte:** <http://strangemaps.wordpress.com/2006/12/30/56-the-vinland-map/> Acesso em 30 de junho de 2009.

Não há dúvida de que as *Vinland Sagas*, como quase todas as outras sagas islandesas, contenham memórias de personagens e eventos reais, recontados de forma literária. Sua veracidade foi comprovada pela descoberta em escavações de um povoamento viking em L'Anse aux Meadows, Terra Nova, Canadá (Ingstad & Ingstad 2001); (Haywood 1995: 96-98).

Um cotejo entre as duas *Vinland Sagas* demonstra que suas semelhanças são mais notáveis do que suas contradições, a maioria das quais pode ser explicada pela tradição oral por trás de ambas, como se pode observar nos relatos que se seguem (Kellogg 1997: 631):

1. Bjarni Herjolfsson avista terra desconhecida a oeste da Groenlândia.
2. Leif, o Felizardo, filho de Eirik Vermelho, se torna o primeiro europeu a explorar essa terra e nomeá-la, de norte a sul.
3. Thorvald, filho de Eirik, conduz uma expedição a Vinlândia.
4. Thorvald, filho de Eirik, tenta encontrar Vinlândia mas fracassa e termina seus dias em Lysufjord (sudoeste da Noruega), deixando Gudrid Thorbjarnardottir viúva.
5. Thorfinn Karlsefni e Gudrid Thorbjarnardottir se estabelecem no Novo Mundo, onde nasce a primeira criança européia nas Américas, seu filho Snorri.
6. Freydis, filha de Eirik, conduz uma expedição desastrosa.
7. Thorfinn Karlsefni e Gudrid Thorbjarnardottir se fixam pelo resto da suas vidas em Skagafjord, ao norte da Islândia.

Juntamente com a *Eiriks saga rauða* a *Grœnlendinga saga* constitui uma das principais fontes literárias de informação sobre a exploração da América do Norte pelos

nórdicos. A saga enfoca o papel de liderança de Leif nas viagens de Vinlândia e inclui um surpreendente e memorável relato de sua perversa e traiçoeira meia-irmã Freyds.

A *Eiríks saga rauða* está preservada em dois manuscritos islandeses, *Hausbók* (início do século XIV) e *Skálboltsbók* (início do século XV), que foram publicados em *Íslensk fornrit IV* (suplemento, Reykjavik, 1985). Esses manuscritos apresentam versões ligeiramente diferentes.

6. Considerações finais

Muito há ainda por discorrer sobre o mundo fascinante e mágico das sagas islandesas. Deixamos aqui registrados alguns apontamentos que não pretendem ser conclusivos, porém, simplesmente reflexivos e que possam servir de ponto de partida para futuros desdobramentos.

O número total das sagas ultrapassa 100, sendo em torno de quarenta as que se classificam como sagas dos islandeses ou sagas de famílias: narrativas de aventura e conflito, ambientadas na Era Viking, mas escritas em vernáculo por autores anônimos na Islândia vários séculos mais tarde, principalmente durante os séculos XIII e XIV. Suas ações abrangem todo o mundo conhecido aos Vikings, mas as histórias se concentram principalmente na sociedade singular que eles fundaram na Islândia, retratando os primeiros colonizadores: homens, mulheres e seus descendentes por várias gerações. Enquanto impregnadas no espírito da tradição oral da Era Viking, as sagas nos relatam sobre a vida e os feitos dos islandeses durante as décadas imediatamente antes e depois do ano 1000, quando eles abandonaram os deuses germânicos (*Odin, Thor* etc.) e adotaram o Cristianismo.

Nas sagas podemos identificar o rebento de uma técnica literária que, séculos mais tarde, se desenvolveria no grande romance europeu.

Recheadas de heróis super-humanos, batalhas épicas, monstros, fantasmas e magia, as sagas podem ser as mais acessíveis de toda a literatura medieval e certamente serviram de fonte de inspiração a autores clássicos como Walter Scott, J.R.R. Tolkien, o brasileiro Guimarães Rosa (cuja obra *Sagarana* contém o radical “saga”) dentre outros e mesmo, mais recentemente, a muitos cineastas, como o islandês Ágúst Gudmundsson, em *Útlaginn* (*The Outlaw*, 1981), filme inteiramente baseado na *Gísla saga Súrssonar* e Michael Chapman, em *The Viking Sagas* (1995).

A partir das sagas, podemos saber que os islandeses desfrutavam de status especial em toda parte do mundo viking (e até mesmo entre os reis ingleses) pelas suas habilidades poéticas; de fato eles foram, embora anônimos em sua maioria, os primeiros autores profissionais da nação. Essa tradição continuou bem além da era das sagas, embora os reis noruegueses tivessem problemas crescentes em compreender o antigo vernáculo no qual eram vazados os versos que os homenageavam e imortalizavam.

AGRADECIMENTO Ao Conselho Editorial da revista BRATHAIR, pela acolhida e parecer ao presente trabalho e também ao Professor Dr. Álvaro Bragança Júnior (Departamento de Línguas Anglo-Germânicas - UFRJ), pelas valiosíssimas sugestões finais.

BIBLIOGRAFIA

Fontes Primárias

- ANÔNIMO. *Bandamanna saga*. Disponível em: http://www.sagadb.org/bandamanna_saga. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Bárðar saga snæfellsáss*. Disponível em: http://www.sagadb.org/bardar_saga_snaefellsass. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Bósa Saga ok Herrauds*. Disponível em: <http://www.snerpa.is/net/forn/bosa.htm>. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Brennu-Njáls saga*. Disponível em: http://www.sagadb.org/brennu-njals_saga. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Egils saga Skalla-Grímssonar*. Netútgáfan, 1997. Disponível em: http://www.heimskringla.no/wiki/Egils_saga_Skalla-Grímssonar. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Egil's Saga*. Tradução Lifur Eiriksson. London: Penguin Books, 2004.
- _____. *Eiríks saga rauða*. Disponível em: www.heimskringla.no/wiki/Eiríks_saga_rauða. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Eyrbyggja saga*. Disponível em: http://www.sagadb.org/eyrbyggja_saga. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Friðbjófs saga*. Disponível em: http://www.heimskringla.no/wiki/Friðbjófs_saga_ins_frækna. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Gísla saga Súrssonar*. Disponível em: <http://www.snerpa.is/net/isl/gisl.htm>. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Grettis Saga*. Disponível em: http://www.sagadb.org/grettis_saga. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Grænlandinga saga*. Disponível em: http://www.heimskringla.no/wiki/Grænlandinga_saga. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Gull-Þóris saga*. Disponível em: <http://www.snerpa.is/net/isl/gull.htm>. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Gunnlaugs saga ormstungu*. Disponível em: <http://sagnanet.is/saganet/?MIval=/SinglePage&Manuscript=100015&Page=29&language=english>. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Hjálmþés saga ok Ölvis*. Disponível em: <http://www.snerpa.is/net/forn/hjalm-ol.htm>. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Hrafnkels saga freysgoða*. Disponível em: http://www.sagadb.org/hrafnkels_saga_freysgoda.on. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Harðar saga og Hólmverja*. Disponível em: <http://www.snerpa.is/net/isl/hardar.htm>. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Hrólfs saga kraka ok kappa hans*. Disponível em: http://www.heimskringla.no/wiki/Hrólfs_saga_kraka_ok_kappa_hans. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Kormáks Saga*. Disponível em: <http://www.snerpa.is/net/isl/kormaks.htm>. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Króka-Refs saga*. Disponível em: http://www.sagadb.org/kroka-refs_saga. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Laxdæla saga*. Disponível em: http://www.sagadb.org/laxdaela_saga. Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Njal's Saga*. Tradução Robert Cook. London: Penguin Books, 1997.

- _____. *The Saga of Bosi and Herraud*. Tradução George L. Hardman. **Disponível em:** <http://www.northvegr.org/lore/oldheathen/068.php> Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *The Saga of Grettir the Strong*. Tradução de Lifur Eiriksson. London: Penguin Books, 2005.
- _____. *Vatnsdæla saga*. **Disponível em:** http://www.sagadb.org/vatnsdaela_saga Acesso em 30 de junho de 2009.
- _____. *Völsunga saga*. **Disponível em:** http://www.heimskringla.no/wiki/V%C3%B6lsunga_saga Acesso em 30 de junho de 2009.

Referências:

- ANDERSSON, Theodore Murdock. *The Growth of the Medieval Icelandic Sagas, 1180-1280*. New York: Cornell University Press, 2006.
- ANDERSSON, Theodore Murdock; MILLER, William Ian. *Law and Literature in Medieval Iceland: Ljósvetninga Saga and Valla-Ljóts Saga*. Palo Alto: Stanford University Press, 1989.
- ANÔNIMO. *Três sagas islandesas*. Tradução de Théo de Borba Moosburger. Curitiba: UFPR, 2007.
- BLAIN, Jenny. *Nine worlds of seid-magic: ecstasy and neo-shamanism in North European paganism*. London and New York: Routledge, 2002.
- BOYER, Régis. *Deux sagas islandaises legendaires*. Paris: Belles Lettres, 1996.
- BYOCK, Jesse L. *Medieval Iceland: Society, Sagas and Power*. Enfield Lock: Hisarlik Press, 1993.
- CLOVER, Carol J.; LINDOW, John (edit.). *Old Norse-Icelandic literature: a critical guide*. Toronto: University of Toronto Press, 2005.
- DAVIDSON, H. R. Ellis. Hostile magic in the Icelandic sagas. In: BRIGGS, Katharine Mary. *The witch figure: anthropology and ethnography*. London: Routledge, 1973, pp. 20-41.
- Du CHAILLU, Paul B. Superstitions: Witchcraft. In: *The Viking Age 1*, London: John Murray, 1889, pp. 439-449. **Disponível em:** <http://gamall-steinn.org/text/other-dc13.htm> Acesso em 30 de junho de 2009.
- EIRICKSSON, Leifur. *Sagas of warrior-poets*. London: Penguin Books, 2002.
- GREER, John Michael. *The new encyclopedia of the occult*. St. Paul, Minnesota: Llewellyn Publications, 2004.
- HAYWOOD, John. *The Penguin historical atlas of the Vikings*. London: Viking and Penguin Books, 1993.
- INGSTAD, Helge; INGSTAD, Anne Stine. *The Viking discovery of America: the excavation of a Norse settlement in L'Anse Aux Meadows, Newfoundland*. New York: Checkmark Books, 2001.
- JESCH, Judith. *Women in the Viking age*. Woodbridge: Boydell & Brewer, 1991.
- JOLLY, Karen Louise; RAUDVERE, Katharina; EDWARDS, Peter. *Witchcraft and Magic in Europe 3: The Middle Ages*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 2001, pp. 109-150.
- KARSSON, Gunnar. *The History of Iceland*. London: Hurst & Co., 2000.

- KELLOGG, Robert (Org.). *The sagas of Icelanders: a selection*. New York: Viking, 1997.
- LANGER, Johni. Religião e magia entre os Vikings: uma sistematização historiográfica. *Brathair* 5 (2), 2005, pp. 55-82. **Disponível em:** http://www.brathair.com/revista/numeros/05.02.2005/magia_viking.pdf **Acesso em** 30 de junho de 2009.
- LIESTOL, Knut. *The origin of the Icelandic family sagas*. Norway: Harvard University Press, 1930.
- LINDOW, John. *Norse mythology: a guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs*. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- MACLEOD, Mindy. *Bandrúnir* in the Icelandic sagas. In: *11th International Saga Conference July 2nd-7th 2000 Sydney, Australia*. Sydney: Centre for Medieval Studies, University of Sydney, pp. 252-263. **Disponível em:** <http://www.arts.usyd.edu.au/departs/medieval/saga/pdf/252-mcleod.pdf> **Acesso em** 30 de junho de 2009.
- MILLER, William Ian. *Bloodtaking and peacemaking: feud, law, and society in saga Iceland*. Chicago: University of Chicago Press, 1990.
- OGILVIE, Astrid E. J.; PÁLSSON, Gísli. Weather and Witchcraft in the Sagas of Icelander. In: *13th International Saga Conference*. Durham and York, 6th-12th August, 2006. Durham: Centre for Medieval and Renaissance Studies, University of Durham. **Disponível em:** <http://www.dur.ac.uk/medieval.www/sagaconf/ogilvie.htm> **Acesso em** 30 de junho de 2009.
- ONIONS, C. T (edit.). *The Oxford dictionary of English Etymology*. Oxford: Oxford University Press, 1966.
- SPALDING, Tassilo Orpheu. *Dicionário de mitologias européias e orientais*. São Paulo: Cultrix/MEC, 1973.
- VIGFUSSON, Gudbrand. *Cleasby-Vigfusson Old Icelandic Dictionary, 2004-2007* **Disponível em:** <http://www.northvegr.org/vigfusson/xl.php> **Acesso em** 30 de junho de 2009.

NOTAS

¹ A palavra “saga” é um nome genérico para designar antigas narrativas e lendas escandinavas redigidas entre os séculos XII e XIV e significa “relato, lenda ou história de feitos heróicos”, de início pertencente à tradição oral. Em alguns contextos, torna-se difícil distinguir se o termo se refere a uma lenda ou a um fato real. (Vigfusson 1874: 508-9). Cf. O anglo-saxão *saegen* e o alemão *sagen* (donde *Sage* “mito, rumor”), o inglês, o sueco, o dinamarquês e o islandês *saga* (plural *sögur*). Possivelmente da raiz indo-européia **sekw* “dizer, proferir”; cf. ainda o norueguês antigo *skald* “poeta, narrador”.

² Já que a palavra “saga” abrange tanto a noção de lenda quanto de relatos de fatos reais, usaremos, doravante, sempre a palavra “história” em vez de “estória”.

³ O ramo ocidental antigo das línguas escandinavas (ou nórdico antigo) era formado pelo *islandês antigo* e pelo *norueguês antigo* que eram praticamente a mesma língua (já que a Islândia foi colonizada pelos noruegueses).

⁴ Na tradição medieval escandinava, os sobrenomes não existiam. Tanto um homem quanto uma mulher eram nomeados pelos nomes de batismo ou prenomes (por exemplo, Olaf), ao qual se acrescentava o nome do pai ou, em alguns casos, o da mãe. Dois dos mais importantes escritores de sagas se chamavam Ari, filho de Thorgil (i.e., Ari Thorgilsson) e Snorri, filho de Sturla (Snorri Sturlusson). Em alguns casos,

os islandeses possuíam títulos ou epítetos anexados aos nomes, como por exemplo, Leif Eiriksson, o Felizardo.

⁵ Há em português tradução e comentário de três sagas islandesas realizados por Théo de Borba Moosburger (2007). Inclui *Hrafnkels saga freysgoði* ("Saga de Hrafnkell Freysgoði"), *Eiriks saga rauða* ("Saga de Eirik Vermelho") e *Grænlandingar saga* ("Saga dos Groenlandeses").

⁶ O poema *Das Nibelungenlied* ("Canção dos Nibelungos") em alto alemão médio (1050-1350), escrito por volta de 1200 por um poeta anônimo, é em grande parte baseado nas velhas histórias muito divulgadas em terras germânicas a partir do início da Idade Média. A palavra Nibelung aparece na primeira parte do poema como sendo o nome das terras, povos e tesouros conquistados por Siegfried, e, depois da morte deste herói, caíram em poder dos Burgúndios, que, a partir de então, passaram a se chamar *Nibelungen*. Os burgúndios deram origem à Borgonha (região do leste da França). O tema é retomado pelo famoso compositor alemão Richard Wagner (1813-1883) em seu ciclo de óperas *Der Ring des Nibelungen* ("O Anel de Nibelungo"): *Das Rheingold* ("O Ouro do Reino"), *Die Walküre* ("As Valquírias), *Siegfried* e *Götterdämmerung* ("Crepúsculo dos Deuses").

⁷ *Xamanismo*: prática de magia usada pelos samoiedos, turcomanos e povos de língua uraliana em geral, e que consistia em evocações e exorcismos.

⁸ As traduções de fragmentos das sagas têm como objetivo tão-somente dar ao leitor uma noção do conteúdo da mensagem, sem pretensões literárias, e foram realizadas a partir dos textos originais disponíveis na Internet e confrontadas com traduções inglesas, conforme as edições indicadas na bibliografia.

⁹ Para uma abordagem detalhada sobre Religião e Magia entre os Vikings em língua portuguesa, ver LANGER (2005: 55-82).

¹⁰ *Runas*: o cognato germânico moderno é *raunen* "segredar". *Rún* é também encontrada nas línguas célticas (cf. o antigo irlandês *rún* e o galês médio *rhin*), ambas com o significado de "mistério ou segredo". É possível que os Celtas tenham tomado de empréstimo a qualidade semântica dessa palavra das línguas germânicas. "Runa" desenvolveu-se a partir da raiz indo-européia **réu-* "rugir ou vociferar". Só mais tarde o significado passou a ser aplicado a cada sinal pictográfico que representava a runa – "um segredo, conceito sagrado ou uma idéia que deve ser expressa em sigilo" (Thorsson 1984: 1).

¹¹ No antigo norueguês, a palavra *völva* significa "portadora da vara mágica" ou "portadora de um bastão", continuação do protogermânico **walwon*. Cf. o gótico *wandus*, provavelmente da mesma raiz do inglês antigo *windan* "virar, torcer". Ao lado da *völva* havia também a *Spákona*, uma espécie de sacerdotisa.

¹² Técnica que consiste em envolver a cabeça da vítima com uma pele da cabra devidamente encantada para fins de magia.

¹³ Técnica que consiste em colocar um elmo sobre a cabeça de uma pessoa para torná-la invisível.

¹⁴ Heólf Kraki e Beowulf são dois personagens bastante conhecidos nos mitos e sagas, este herói da Inglaterra anglo-saxã e aquele da Escandinávia. Supõe-se que ambos tenham vivido por volta de 450-550 d.C.

¹⁵ *Aettartangi*: literalmente "espada das gerações". Adquirida primeiramente por Ingimund Thorsteinsson na *Vatnsdæla Saga* trapaceando o capitão de um navio norueguês que a possuía. Após a morte de Ingimund, a espada passa a seu filho Jokul, que a utilize em diversas ocasiões. Essa espada reaparece na *Grettis saga* quando a mãe de Grettir, neta de Jokul, passa-a para ele. Na literatura da Europa medieval há uma rica tradição de espadas com nomes. São alguns exemplos: *Hrunting* e *Naegling* de Beowulf, *Durendal* de Rolando e a mais conhecida de todas *Excalibur* do Rei Arthur.

¹⁶ *Berserks*: literalmente “camisa de urso”, assim denominados por usarem peles de animais como vestuário; eram guerreiros ferozes e imbatíveis, associados a Odin, na mitologia nórdica (Lindow 2001: 75-76).

¹⁷ *Flateyjarbók*: literalmente “O Livro da Ilha de Flatey”, manuscrito islandês do final do século XIV que contém farto material sobre os reis da Noruega. Está atualmente preservado na Árna Stofnun Magnússonar em Reykjavík, Islândia.

¹⁸ As Valquírias (do antigo norueguês *valkyrjo*, singular *valkyrja*), como as *Nornas* (as senhoras dos destinos humanos), são dispensadores do destino; porém, só se ocupam dos guerreiros. São representadas pelos poetas sob a forma de virgens com plumagem de cisne, capazes de voar através dos céus; esses seres graciosos postavam-se, comumente, junto dos lagos, junto das florestas silenciosas. Se um homem conseguisse apoderar-se da sua plumagem, a Valquíria se tornava sua escrava; os *Nibelungen* trazem o eco dessa crença (Spalding 1973: 73).

¹⁹ *Saxo*: Saxo Grammaticus (1150-1220), historiador medieval dinamarquês, autor de vários livros sobre a história da Dinamarca, dentre eles *Gesta Danarum* (“Os Atos dos Danes”).

²⁰ *Heimskringla*: coleção de narrativas sobre os reis noruegueses, iniciando com a lendária dinastia sueca dos *Ynglingas* (século IX), seguindo-se os relatos sobre os soberanos históricos noruegueses desde Harald Fairhair do século IX até a morte do pretendente Eystein Meyla, em 1177.

²¹ Mantivemos no português o vocábulo original “Hel” por se tratar de uma conotação claramente pagã. De acordo com o *Oxford Dictionary of English Etymology* (1966: 435), o termo no inglês moderno “hell” deriva diretamente do anglo-saxônico “hellia”, cujo significado primitivo era “cova ou lugar de ocultação”. Com esse sentido, a palavra se ramificou nas diversas línguas germânicas (cf. o alto alemão antigo *hella*, donde o alemão moderno *Hölle*; o gótico *halja*; o norueguês antigo *höl*, donde o islandês *hel*; o frisio antigo *helle*). Após a introdução do Cristianismo na Escandinávia, a palavra passou a ter outras conotações, tais como “habitação dos mortos ou o lugar de punição após a morte”, associada ao *Haidēs*, na mitologia grega, ou ainda ao hebraico *She'óhl*, com o sentido geral de “habitação dos mortos, sepulcro ou inferno”, conforme as várias traduções da Bíblia.

²² *Kveldulf*: literalmente “lobo do crepúsculo”, devido à crença de que ele se transformava em lobo após o pôr-do-sol.

²³ *Troll*: nome genérico dos gigantes, usado nos países escandinavos. Nos contos populares das ilhas Faroés, Orkney e Shetland, os “trolls” são conhecidos como “trows”, adotados do antigo norueguês, quando essas ilhas foram colonizadas pelos Vikings.

²⁴ A antiga legislação islandesa – coletivamente conhecida como *Grágás* – reconhecia duas classes de cidadãos: os livres e os escravos. A evidência das sagas sugere, entretanto, que a escravidão desapareceu antes do século XII. Uma das formas mais ignominiosas de se tornar um escravo era por endividamento. De fato, conforme a cronologia das sagas, Thorstein, personagem da *Ljósvetninga Saga*, teria sido um dos últimos cidadãos islandeses a se tornar escravo por esse meio, por volta de 1065 (Andersson & Miller 1989: 9).

²⁵ Um *goðorð* ou *godord* se refere a um domínio ou área de influência controlada por um chefe de clã medieval islandês, ou *goði* “sacerdote” (plural *goðar*).

²⁶ *Alþingi*: forma geralmente anglicizada como *Althing* é o nome do Parlamento Nacional da Islândia. Estabelecido em 930, o mais antigo do mundo.