

Mito e Magia na Volsunga Saga

Prof. MS. Luiz Claudio Moniz[†]
NEA - UERJ

Resumo

A *Volsunga Saga* ou *Saga dos Volsungos* faz parte de um grupo de narrativas conhecido como sagas lendárias, que foram desenvolvidas na Noruega, no século XIII, tendo como fundamento um vasto material oral preexistente.

Sendo também uma saga heróica, a *Volsunga Saga* descreve a história de uma família que, ao longo das gerações, veio se firmando por meio de atos de bravura de seus membros, tendo talvez como o mais ilustre de seus representantes o herói Sigurd¹, cujo mito é também descrito na *Edda poética*. Em meio a lutas pelo poder e casos ardentes de amor, encontram-se também célebres magos e feiticeiras, sempre procurando resolver, por meio de seus sortilégios, as situações que aparentemente não têm solução.

Ao longo da história, um ser mítico sempre aparece nas ocasiões mais importantes e cruciais: o deus Odin, ancestral dos Volsungs.

O presente trabalho pretende rastrear, analisar e comentar as passagens da *Volsunga Saga* que apresentam situações de magia, assim como referências aos mitos germânicos.

Palavras-chave: Mito, Magia, Saga Escandinava

Abstract

The *Volsunga Saga* (or *The saga of the Volsungs*) belongs to a group of narratives known as legendary sagas developed in the 13th-century Norway which were based on older oral traditions.

The Volsunga saga is a heroic saga that describes the story of a family established by bravery acts throughout generations. It may be said that Sigurd, whose myth is also described in the *Poetic Edda*, is the most illustrious of their heroes. Amidst the fights for power and passionate love affairs, there are famous wizards and witches that constantly make use of incantations in order to sort out apparently insoluble situations. In the story, a mythical creature appears always in the most important occasions: the god Odin, the Volsungs' ancestor.

The present work aims to trace, analyse, and comment the excerpts of the *Volsunga Saga* which portray situations that allude either to magic or to Germanic myths.

Keywords: Myth; Magic; Scandinavian Saga.

A *Volsunga Saga* ou *Saga dos Volsungos* faz parte de um grupo de narrativas conhecido como sagas lendárias, que foram desenvolvidas na Noruega, no século XIII, tendo como fundamento um vasto material oral preexistente. 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 *Íslendingarsögur* e das *konungarssögur*, cujo caráter histórico é mais pronunciado (Langer 2007: 121).

As sagas lendárias, por sua vez, dividem-se em três categorias principais, segundo K. Schier:

As sagas de vikings, que mesclam material lendário com feitos históricos relativos às façanhas de um determinado herói altomedieval; as sagas de aventuras, narrações de caráter fantástico repletas de elementos fabulescos e de motivos populares e folclóricos, e as denominadas sagas heróicas, narrações épicas de caráter puramente lendário cujas origens primárias remontam à épica oral surgida durante a época das grandes migrações dos povos germânicos, e entre cujos mais claros expoentes se encontra a *Volsunga Saga*. (apud ANÔNIMO 1998: 8)

Uma das características marcantes das *fornaldarsögur* é a questão do sobrenatural, um termo que abarca todos os tipos de experiência que estão fora do mundo do observador (Mitchell 2006: 3). De um modo geral, os heróis, assim como os demais figurantes das sagas, têm encontros com criaturas fantásticas tais como dragões, gigantes e deuses, entre outros seres fabulosos que, de alguma forma, ameaçam ou até mesmo protegem a sociedade ou membros da mesma, como é o caso de Óðinn.

A *Völsunga saga*, além de ser, como já foi dito acima, um dos mais claros expoentes das *fornaldarsögur*, narra uma história que resume como nenhuma outra a têmpera e o gênio do povo do norte, assim como sua experiência de vida. Trata-se de uma saga tão significativa que, de formas variadas, entrou na literatura de muitas regiões (Sparling, 1997).

Criada durante o reinado de Hakon IV (1217-1263), no qual a aristocracia já estava totalmente cristianizada, a *Völsunga saga* apresenta valores pagãos. No entanto, seus personagens aparecem com características típicas da cavalaria medieval, indicando que houve uma aproximação da corte de Hakon com o continente. Isso pode ser verificado principalmente no capítulo 23, *A descrição de Sigurðr*, no qual o herói é descrito por meio de quatro níveis distintos:

A superioridade do equipamento — o personagem marchando a cavalo, portando escudo e elmo, todos em ouro e com gravações de dragões. Sua espada media sete palmos. A primazia de seu comportamento — homem sábio, que entendia os pássaros, ajudava a todos, repartia as riquezas com os amigos, nunca tinha medo e era um eloquente orador. A excelência de seu físico — cabelos castanhos, formosos e cacheados; barba espessa e curta; um grande nariz e olhos penetrantes; uma grande altura e harmonia no corpo, além de uma enorme força. Uma habilidade guerreira insuperável — manjava com maestria a espada, lanças, flechas, escudos, além de saber montar como ninguém. (LANGER 2007: 110)

Langer, citando Jesse Byock, diz que os reis noruegueses utilizaram a figura de Sigurðr no intuito de promover uma suposta ancestralidade dinástica, e também criar uma resistência eclesiástica e política em relação aos Danes e ao continente. Mesmo com as influências externas, advindas da produção literária, havia a necessidade de se manter a continuidade de antigos valores por meio da perpetuação de temas pagãos (Langer 2007: 110). Quanto à magia, esta figurava em toda a sociedade nórdica, ou seja, tanto entre os aristocratas quanto entre os fazendeiros e o resto da população.

De acordo com a *Völsunga saga*, Odin teria sido o pai de Sigi. Este, depois de uma vida como pirata, enriqueceu e se casou com uma mulher de família nobre, que lhe deu um filho, o bravo Rerir. Sigi, que ao longo de sua vida adquiriu vários inimigos, acabou sendo assassinado pelos cunhados. Seu filho, no entanto, reunindo um grande exército, matou os tios maternos e recuperou tudo o que lhe pertencia por direito.

Rerir, que se tornou um rei mais poderoso que seu pai, casou-se, mas não conseguia gerar um herdeiro e, muito menos, uma filha. Juntamente com a esposa, o filho de Sigi rogava sempre aos deuses que lhes proporcionassem a concepção de uma criança. Dizem que Frigg, a deusa protetora das uniões lícitas, tal qual a Hera dos gregos, apiedando-se do casal, contou tudo a Odin. O rei dos deuses nórdicos, então, enviou a filha do gigante Hrímnir com uma maçã para ser entregue a seu neto. A mensageira, tomando a forma de um corvo, voou até achá-lo. Ao vê-lo sentado sobre um túmulo, deixou a maçã cair sobre seus joelhos. Rerir, compreendendo o sinal, voltou para casa e deu à esposa um pedaço do fruto.

Nesse primeiro relato aparecem algumas personagens míticas, além de duas formas distintas de magia.

A primeira divindade a surgir é Odin, o deus maior da mitologia germânica. Conhecido como *alfadur* ou *alfodr*, o pai de todos, Óðinn é o rei de Ásgarð, o Olimpo germânico. Ele, assim como Zeus, também teve vários filhos, tanto com divindades, quanto com mulheres mortais, já que é uma representação do céu e, em praticamente todas as mitologias, o céu se une a terra gerando a vida. Com isso, as principais companheiras de Óðinn são deusas relacionadas a terra.

Essa relação se expressa de três formas: Odin está casado com Jord, Frigg e Rind. Jord é a terra original, inabitada, ou a terra sem relação com o homem; Frigg é a terra habitada, cultivada, morada do homem, e Rind é a terra de novo inculta, quando os brancos copos do inverno cobrem sua superfície; nesta última condição resiste muito tempo às carícias de seu esposo. Esta relação está ainda mais claramente expressada em seus filhos. Odin engendra Thor com Jord, Balder com Frigg e Vale com Rind. Jord é a Gaia dos gregos, Frigg é Deméter, mas os felizes gregos não têm nenhuma deusa que corresponda a Rind; não conhecem os rigorosos invernos do Norte. (Niedner 1997: 71)

O número três, assim como o nove, possui uma grande significância no universo escandinavo. Segundo Langer (2007: 89), existem vários símbolos religiosos nórdicos representantes do triplismo: a triquetra, o valknut e o triskelion. Tal fato nos remete ao xamanismo e aos três mundos cósmicos associados ao deus Óðinn. Além disso, Yggdrasill, a árvore sustentáculo do cosmo, possui três raízes que estariam cravadas em três níveis distintos, ou seja, em Asgard, a cidade sagrada dos deuses; em Jötunheim, a terra dos gigantes; e em Niflheimr, o mundo das névoas, o local para onde vão aqueles que morrem sem ser no campo de batalha (Sturluson 2008: 45).

Derivado de *ódr*, que em latim equivale a *furor*, o teônimo Óðinn sugere uma de suas características, que é o estado de fúria que os *berserkers* encarnam durante as batalhas.

Óðinn é conhecido por outros nomes tais como Wotan², Woden ou Uuotan, dentre tantos outros, como pode ser visto na *Edda em prosa*, de Snorri Sturluson:

Chama-se também Valföðr, porque todos aqueles que tombam em batalha são adotados por ele como filhos. [...] Ele é também conhecido como Hangaguð, Haptaguð; e ele próprio denominou-se de diversos modos, quando foi à presença do rei Geirröð: Chamam-me de Grím e de Gangleri, Herjan, Hjalmbéri, Þekk, Þriði, Þuð, Uð, Helblindi, Hár. Sað, Svipall, e de Sanngetall, Herteit, Hnikar, Bileyg, Báleyg, Bölverk, Fjölñir, Grím, Grímnir, Glapsviðr, Fjölsviðr, Siðhötr, Síðskegg, Sigföðr, Hnikuðr, Allföðr, Valföðr, Atriðr, Farmatýr, Óski, Ómi, Jafnhár, Biflindi, Göndli, Hárbarðr, Sviður, Sviðrir, Jálk, Kjalar, Viður, Þór, Ygg, Þund, Vak, Skilving, Váfuðr, Hroptatýr, Gaut, Veratýr. (Sturluson 1993: 73-74)

Na verdade, Óðinn possui mais de setenta nomes, citados nos textos conhecidos. O rei de Asgard tem outros atributos além do furor, como o êxtase e a magia, dentre outros. É um deus psicopompo e, atestando o culto que os vikings lhe concediam, é também Farmantýr, o deus dos cargueiros e, conseqüentemente, o deus do comércio. Essas duas características fizeram com que os romanos o identificassem com Mercúrio.

É um deus da estirpe dos Æsir. Tida como a principal, essa raça é voltada para a guerra, opondo-se naturalmente à estirpe dos Vanir, que diz respeito à terra, à água, à paz e à fertilidade.

Óðinn possui várias moradas, sendo a principal o Vallöll ou Vallhala, onde convive com os *einherjar*, guerreiros mortos gloriosamente em combate, escolhidos por ele próprio e capturados pelas *Valkyrjen*, as mensageiras da morte.

Geralmente é representado com dois corvos pousados em seus ombros e dois lobos deitados a seus pés. Os corvos estão associados à onisciência do deus, já que ele os solta pela manhã, e à noite, ao retornarem, relatam tudo o que viram e ouviram³. Não é à toa que seus nomes são Hugin (pensamento) e Munin (memória). Os lobos, Geri (faminto) e Freki (glutão), o acompanham em suas caçadas e, quando senta-se à mesa juntamente com os *einherjar* no Vallöll, dá todo o seu alimento a eles, já que “nada necessita comer: o vinho é para ele comida e bebida como é dito aqui: Geri e Freki são nutridos pelo vitorioso das batalhas, somente do vinho, Herjaföðr⁴ sempre vive” (Sturluson 1993: 94).

No entanto, o atributo mais importante de Óðinn parece ser a sabedoria, conseguida, segundo o poema *Havamál*, por meio de um sacrifício. Desta auto-imolação, ou seja, ferido por si mesmo e pendurado em Yggdrasil, a árvore sustentáculo do cosmo, surgiram as runas⁵, fontes de todo o conhecimento: “Ninguém me fez feliz com pão ou corno, e lá embaixo eu olhei; peguei as runas, gritando eu as ergui e em seguida caí de novo. (...) Então, comecei a florescer e sabedoria adquirir, eu cresci e bem eu fiquei: cada palavra levou-me a outra palavra, cada ação a outra ação” (Anônimo 2001: 61).

Antes do auto-sacrifício, Óðinn teria deixado seu olho esquerdo em troca de um gole da fonte da sabedoria, guardada por Mimir. Por isso, usa um chapéu de abas longas que cobre essa órbita vazia que lhe restou.

Apesar de ser um rei entre os deuses, Óðinn gosta de se disfarçar de vagabundo e errar pela Terra em busca de aventuras.

Como há muito o que se falar sobre esse deus, deixaremos a narrativa de seu mito completo para uma futura ocasião.

A outra divindade que aparece nesse primeiro capítulo é Frigg, a esposa de Óðinn. Deusa, como foi dito acima, das uniões lícitas é também uma *völva*, isto é, uma vidente, já que conhece “todos os destinos, mesmo que nada diga” (Sturluson 1993: 73). Frigg mora em Fensalir, sua magnífica mansão e, com Óðinn, gerou o deus solar Balder. Ela pertence, como seu marido, à estirpe dos Æsir.

O gigante Hrímnir é citado, assim como uma filha sua, cujo nome não é mencionado. Ele aparece respectivamente nos poemas *Skirnismol* e *Hyndluljóth*, constantes da *Edda poética*. No primeiro, que trata da corte que Skirnir faz à gigante Gerth em nome de seu amo, o deus Freyr, o nome do gigante de gelo surge no verso 28, “terrível de ver se tu chegares adiante, Hrímnir levantará e olhará fixamente. (Os homens se admirarão de ti)” (Anônimo 2001: 115). Já no segundo poema, a deusa Freyja procura a *völva* Hyndla e ambas se dirigem ao Valhalla. Freyja monta seu javali Hildisvíni e Hyndla, um lobo. Sua missão consiste em encontrar os ancestrais de Óttarr⁶, de modo que este possa obter sua herança. O poema consiste, na maior parte, de versos recitados por Hyndla, que dizem respeito a vários nomes de ancestrais de Óttarr. No verso 34, temos o seguinte: “Heith e Hrossthjof, os filhos de Hrímnir” (Anônimo 2001: 228). Heith, cujo significado é bruxa, feiticeira, é o nome de uma filha de Hrímnir, que não é a mencionada na *Volsunga saga*, pois esta tem por nome Hliód. Quanto a Hrossthjof, que quer dizer “ladrão de cavalos”, sugere um filho do sexo masculino.

As duas formas de magia que aparecem aqui são realizadas por entes sobrenaturais, ou seja, uma por Óðinn e a outra pela filha de Hrímnir. O rei dos deuses dá à gigante uma maçã mágica, que teria o poder de dar fertilidade, para ser entregue à mulher de Rerir. Esse tipo de magia parece ser o da medicina mágica, pertencente ao grupo da magia doméstica preventiva/curativa, segundo a Tabela I contida no Anexo I. A maçã possui um simbolismo (dentre outros que ora não vêm ao caso) relacionado à vida, não somente na cultura germânica, mas em outras culturas também. Na mitologia nórdica, a deusa Idun é a guardiã das maçãs mágicas que dão a juventude eterna aos deuses. Sempre que estes começam a apresentar sinais de velhice, consomem os frutos e prontamente tornam-se jovens novamente. Na mitologia grega temos os pomos de ouro do Jardim das Hespérides, que são, na verdade, maçãs. Eles têm o poder de dar a imortalidade a quem os consomem. Há também a maçã do *Cântico dos cânticos*, “que representa, ensina Orígenes, a fecundidade do Verbo divino, seu sabor e seu odor” (Chevalier & Gheerbrant 1999: 572). Alexandre, o Grande, enquanto procurava a **Água da vida** na Índia, teria encontrado, segundo Gervásio, maçãs que prolongavam em 400 anos a vida dos sacerdotes (Chevalier & Gheerbrant 1999: 573).

A transformação da filha de Hrímnir em corvo diz respeito a um tipo de magia denominada *Hamhleypa*, que é uma derivação da magia *Seið*, e que consiste na troca de forma ou pele. No entanto, pode-se tratar de uma *Hamfar*, ou seja, uma viagem xamânica com forma de animal. Segundo Johnni Langer, o corpo de quem pratica tal magia fica

Inerte, quase morto, enquanto o duplo é transformado em formas de animais, como lobos, falcões, baleias, focas, visita outras localidades. Neste momento é necessário não pronunciar o nome nem acordar o corpo do feiticeiro, sob o risco de desfazer a magia e forçar o retorno do espírito. Mulheres que utilizam esta

técnica para encantamentos aéreos são chamadas de *hamhleypur*. A saga *Hjálmthérs ok ólvérs* conta a narrativa de duas magas que, enquanto seus corpos permaneciam desfalecidos sobre a plataforma (*seidhjallr*), eram vistas a grande distância em alto-mar, cavalgando uma baleia e perseguindo o herói da narrativa, tentando afogá-lo. Quando o herói quebra a coluna das magas, nesse instante o corpo delas cai da plataforma com as costas quebradas. Em outra Saga, *Sturlunga Starfasma*, ocorre a luta entre dois magos com a forma de cães e depois de águias. Existem também relatos de metamorfoses de pessoas em outros seres humanos, como na *Völsunga Saga*. Do mesmo modo, certa possibilidade de mudar a forma (*Hamask*) pode ser obtida por *seiðr*. (Langer 2005: 75).

No segundo capítulo, o gigante Hrímnir envia sua filha Hljód para se casar com Völsungr, o filho de Rerir. A filha do gigante acabou se casando com aquele que veio ao mundo graças à maçã que ela mesma havia trazido para que sua mãe pudesse engravidar.

O rei Völsungr mandou construir um grande salão no qual plantou uma macieira, que ficou conhecida pelo nome de Barnstokkr, o tronco do rapaz. De acordo com Hilda Davidson, “a idéia de uma árvore guardiã ao lado de uma habitação foi, outrora, muito familiar na Germânia e na Escandinávia” (Davidson 2004: 162), e não somente ao lado de uma casa, mas de um templo também. O maior exemplo disso talvez seja o famoso templo sueco em Uppsala, descrito por Adam de Bremen, onde Odin, Thor e Freyr eram cultuados. Lá havia uma grande árvore cujos galhos alcançavam uma boa distância.

O tronco do rapaz, descrito acima é, na verdade, uma alusão ao freixo Yggdrasil, o sustentáculo do cosmo nórdico. Snorri nos fala desse magnífico freixo em sua *Edda em prosa*:

O freixo é a maior e mais magnífica dentre todas as árvores, seus galhos se estendem por todos os mundos e alçam sobre os Céus. A árvore é sustentada por três raízes que se estendem por uma vasta distância. Uma delas está entre os Æsir; a segunda, entre os gigantes de gelo, onde um dia esteve Ginnungagap; e a terceira se alça sobre Niflheim. Sob essa raiz encontra-se Hvergelmir, mas Niðhögg está a mordê-la nas bases. Sob a raiz que vai em direção aos gigantes de gelo, encontra-se a Fonte de Mímir, na qual ocultam-se sabedoria e conhecimento; Mímir é o nome do guardião daquela fonte e ele é extremamente sábio, pois bebe da fonte no corno chamado Gjöll. Ali fora onde Allföðr havia pedido um trago da fonte; só o conseguindo após deixar um de seus olhos como tributo. (...) Por sua vez, a primeira das raízes do freixo se encontra nos Céus, e sob esta raiz está a tão sacra fonte conhecida por Fonte de Urð. Ali têm os deuses seu tribunal. (Sturluson 1993: 65-66)

Há ainda mais coisas que podem ser ditas sobre Yggdrasil. No alto de seus galhos vive pousada uma águia tida como muito sábia, que traz pousado entre seus olhos, um falcão chamado Verðrfölnir. Há também um esquilo, conhecido como Ratatosk, que vive subindo e descendo o freixo, tal qual um mensageiro, pois leva palavras ditas malignas entre a águia e a serpente Niðhögg. Quatro veados, cujos nomes são Dáin, Dválnir, Duneyr e Duraprór, vivem a saltar por entre seus galhos, enquanto devoram os seus brotos. Em Hvergelmir, a fonte primordial, existem incontáveis serpentes que se alimentam da raiz que é por ela regada. É interessante mencionar o

simbolismo dessa batalha entre a águia e a serpente, esses inimigos naturais. Hilda Davidson tem a seguinte interpretação:

A águia, o pássaro do céu, e a serpente, criatura da terra, vivem fundamentalmente em oposição. O xamã, assim como o esquilo, pode ser um elo entre os dois; pois o homem, se realizar plenamente as possibilidades de sua natureza dual, pode participar tanto da terra quanto do céu. (Davidson 2004: 164)

Nesse quadro caótico, a árvore da vida é eternamente renovada até o Ragnarök, o final dos tempos.

O terceiro capítulo fala de um rei chamado Siggeirr, que era praticante das artes mágicas. Ele pediu em casamento a filha de Völsungr, chamada Signý, que não queria casar-se com ele. O filho de Rerir, no entanto, decidiu que ela iria se casar. No dia das bodas apareceu um velho mal vestido e envolto em uma capa poída e que era desconhecido de todos. Estava descalço e vestia calças de tela. No entanto,

Trazia uma espada na mão e um capuz sobre a cabeça. Dirigiu-se até o tronco do rapaz. Era um homem de grande estatura e de avançada idade, e lhe faltava um olho. Empunhou a espada e a cravou no tronco, fincando-a até a empunhadura. Ninguém sabia o que dizer. Então, o velho tomou a palavra e disse: ‘quem conseguir tirar esta espada do tronco poderá ficar com ela de minha parte, e que saiba que nunca empunharão suas mãos melhor arma do que esta’. Depois disso, o ancião saiu da sala e ninguém soube jamais nem quem era, nem aonde se foi. (Anônimo 1998: 44)

O ancião, obviamente, era Óðinn, disfarçado de vagabundo, uma de suas mais freqüentes ocupações, já que vivia vagando pelo mundo.

Todos tentaram arrancar a espada da árvore, mas só Sigmundr o conseguiu, pois a espada estava destinada ao mesmo.

Pode-se perceber aí o tema recorrente de uma espada que é fincada por alguém em algum lugar e que só um determinado eleito poderá arrancá-la, depois da tentativa frustrada de muitos. É o caso de Artur e sua espada Excalibur. Segundo Robert de Boron, após a morte do rei Uterpendragão, os barões e os ministros da Igreja foram se aconselhar com Merlim. Este disse que Deus haveria de escolher o eleito no dia de Natal, por meio de um sinal. Quando esse dia chegou, apareceu em frente à igreja um bloco que parecia ser de mármore, em cujo meio estava uma bigorna com uma espada enfiada. Todos acorreram ao local e o arcebispo ao abaixar-se leu a seguinte mensagem gravada em ouro no aço: “aquele a quem viesse pertencer a espada — seria quem a tirasse dali — haveria de ser o rei da terra, pela escolha de Jesus Cristo” (Boron 1993: 236). Depois da tentativa de vários homens, um jovem chamado Artur, ao não encontrar a espada do cavaleiro a quem servia, retirou com facilidade a espada da bigorna para entregá-la a seu mestre. Dessa forma, o herdeiro do rei Uterpendragão foi conhecido por todos.

O rei Siggeirr pediu a Sigmundr que lhe desse a espada em troca de três vezes o seu peso em ouro, mas este último lhe negou o pedido dizendo que não a cederia nem por todo o ouro que possuísse. Siggeirr ficou enfurecido, mas não fez nada. Na verdade, começou a engendrar sua vingança.

Após dormir com Signý, o rei Siggeirr resolveu regressar à suas terras, mas a jovem disse ao pai que não queria ir, pois além de não sentir por ele nenhum afeto,

estava com intuições. Além disso, as divindades tutelares de sua estirpe diziam a ela que esse casamento deveria ser rompido, sob pena de uma grande desgraça. É bom que se fale um pouco dessas divindades tutelares conhecidas como *fylgjur* ou *filgia*.

Segundo Owen Ranieri Mussolin, também conhecido como Esopinho, *filgia* é, “para os germanos do norte, o segundo Eu, a dualidade do homem, que o acompanha, porém pode abandoná-lo. Cada ser humano tem a sua *filgia*, que pode ser do sexo oposto e assumir forma animal” (Esopinho s/d: 34). Geralmente essa entidade é do sexo feminino e é vista quando da proximidade da morte. Este é um ponto em comum entre as *fylgjur* e as valquírias. Segundo Régis Boyer, citado por Johnni Langer, *filgia*

É o vocábulo etimologicamente relacionado à alma mais antigo e também designa no nórdico antigo as membranas placentárias que envolvem a criança no momento de nascimento. O verbo *fylgja* significa ‘seguir’, no sentido de acompanhar. Este duplo possui a mesma imagem que seu suporte material, mas também uma figura simbólica animal. A *fylgja* da família é conhecida como *Aettarfylgja*. (Langer 2005: 64)

Davidson fala de “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.” (Davidson 2004: 182).

Völsungr disse a Signý que desfazer o casamento seria uma grande afronta e não deu ouvidos às cismas da filha.

Siggeir, antes de partir, convidou o rei Vösungr, seus filhos e todos os guerreiros que quisesse levar para visitar o seu país, o país dos gautas, que ficava no sul da Suécia. Tendo o aceite do rei e de sua corte, partiu levando Signý.

Na data marcada, Völsungr e seus filhos partiram para o país dos gautas. Ao chegarem, receberam a visita de Signý, que revelou os sórdidos planos de seu marido, pedindo que regressassem e voltassem com um exército suficiente para vingar tal traição. O rei disse que não poderia, em nome de sua honra, fugir a uma promessa, pois rompê-la seria “um fato vergonhoso que costuma ter nefastas conseqüências” (apud Anônimo 1998: 47). E mandou a filha de volta a seu marido, mesmo contra a sua vontade.

Na manhã seguinte, o rei Siggeir apareceu com seu exército e uma terrível batalha eclodiu. Völsungr e seus guerreiros caíram por terra, menos seus dez filhos. Signý pediu, então, a seu marido que não executasse seus irmãos, mas sim que os colocasse pendurados em um mastro. Siggeir mandou que seus homens cortassem um tronco grosso e pendurassem pelos pés seus dez cunhados. À meia-noite, veio uma loba e devorou um deles. Por nove noites, a loba devorou um a um, menos Sigmundr, que era o último. Signý, então, enviou um homem de sua confiança, que esfregou um favo de mel na cara de seu irmão, colocando o resto em sua boca. À noite, a loba voltou e, quando ia devorá-lo, sentiu o cheiro do mel. Começou a lambê-lo o rosto e enfiou a língua em sua boca. Sigmundr, então, mordeu com toda força a língua da loba, e esta, ao tentar se soltar, acabou partindo o tronco em dois. O filho de Völsungr acabou arrancando a língua da fera, que caiu morta. Dizem que o animal era a mãe de Siggeir, que havia se transformado por meio de artes mágicas.

Temos aqui um fato bem significativo, ou seja, o penduramento de Sigmundr e seus irmãos e a morte desses últimos em nove noites consecutivas. Este tipo de prática era consagrada ao deus Óðinn que, após ferir-se com sua lança, dependurou-se em Yggdrasil durante nove dias, como foi visto anteriormente. Hilda Davidson diz que há “evidências independentes do sacrifício de homens e animais por meio de enforcamento

até o século XI na Suécia” (Davidson 2004: 42). Existe também o relato de Adam de Bremen que fala de:

Corpos de homens e animais deixados pendurados ou enforcados em árvores ao redor do templo pagão de Uppsala, quando havia um festival especial para os deuses a cada nove anos. Ele menciona como fonte dessas informações um amigo cristão que testemunhara pessoalmente tais sacrifícios. Se o enforcamento era precedido por um golpe de lança na vítima, não sabemos. (apud Davidson 2004: 42)

Segundo Procópio, historiador bizantino do século VI, era comum, entre os homens de Thule (Suécia e Noruega), o sacrifício de prisioneiros de guerra por enforcamento ao deus dos combates. O primeiro homem capturado durante um confronto era imolado a Ares, considerado o maior dos deuses. Antes de matá-lo, penduravam-no em uma viga ou atiravam-no no meio de espinhos, ou ainda, utilizavam outros meios dolorosos de execução.

Quanto à loba, que dizem que era a mãe de Siggeir, adquiriu essa forma provavelmente por meio da *Hamhleypa* ou da *Hamfar*, tipos de magia já vistos anteriormente.

Outra passagem da *Völsunga saga* que diz respeito a encantamentos está no capítulo VII. Certa vez, uma maga foi até os aposentos de Signý. Esta, então, pediu-lhe para que fizesse um feitiço para ambas trocarem de aparência. A rainha mandou a feiticeira permanecer no palácio e passar a noite com o rei, que não se deu conta da troca. Signý foi então à fossa onde estava escondido Sigmundr e dormiu com ele. Dessa relação nasceu Sinfjötli. Quando o jovem completou dez anos, a mãe o mandou para junto de Sigmundr. Esse tipo de magia é conhecido como *Sjónhverfing*, uma forma de magia de desilusão para enganar a visão, praticada por meio de prestidigitação.

Os dois viviam no bosque como criminosos, assassinando todos que encontravam pela frente. Sigmundr queria treiná-lo para se vingar de Siggeir e vivia testando o menino. No entanto, não sabia que ele era seu próprio filho.

Um belo dia, os dois entraram numa casa onde viviam dois filhos do rei e os surpreenderam dormindo. Viram que eles possuíam peles de lobo e as roubaram. Ao colocá-las, viram que não podiam mais tirá-las e começaram a uivar como lobos. Foram, então, para o bosque e seguiram cada um o seu caminho. Mataram muitas pessoas, até que um dia Sigmundr atacou Sinfjötli e o feriu. No entanto, um corvo apareceu com uma folha no bico e a deu a Sigmundr. Este a colocou sobre a ferida do filho, que se restabeleceu imediatamente. O corvo, obviamente era Óðinn, que se utilizou da *Hamhleypa* ou da *Hamfar*. Quanto à folha trata-se da medicina mágica.

Depois de um tempo, Sigmundr e Sinfjötli conseguiram se livrar das peles de lobo e as queimaram para que não fizessem mais mal a ninguém. Com elas, os dois haviam matado muitas pessoas.

Na verdade, os filhos de Siggeir, dos quais Sigmundr e Sinfjötli tiraram as peles eram *berserks* e, ao colocá-las se tornaram *berserks* também. Esses terríveis guerreiros, conforme a literatura islandesa, atuavam de duas formas diferentes: ”como mercenários sob as ordens do rei (como na *Egilssaga* e na *Hrólfs saga kráki*) e como vagabundos que percorrem em duplas os bosques atacando os camponeses (como na *Grettirssaga*, na *Heithrekssaga* ou na própria *Volsunga saga*)” (apud Anônimo, 1998: 55-56).

Na verdade,

Os *berserks* (sem camisa) eram guerreiros que possuíam o dom de ser tomados, durante as batalhas, por um furor extático conhecido como *berserkgangr*. Extremamente fortes e inspirados por Odin, lutavam sem armadura, ou melhor, nus em pêlo, tais quais cães e lobos. Os *ulfheðnar* (peles de lobo) também possuíam essa energia destrutiva. (Moniz 2007: 81)

De acordo com Snorri, eles não só eram inspirados por Odin, mas recebiam esse poder dele, o que os tornava imunes tanto aos ferimentos quanto ao perigo. Sua ferocidade era tão grande que mordiam os próprios escudos. Com a força de ursos e javalis matavam seus adversários e, dizem, que nem ferro e nem fogo podiam detê-los ou feri-los.

Segundo Hilda Davidson (2004: 55), uma outra característica do *berserk* é que “ele é membro de uma classe especial livre das leis que governam os membros comuns da sociedade”.

Tácito, em sua *A Germânia*, descreve especificamente duas tribos germanas com características de *berserks*. Dentre os catos, por exemplo, “os mais valentes usam um anel de ferro – o que é entre eles sinal de ignomínia – e usam-no como uma grilheta até o dia em que, pela morte dum inimigo, ficam libertos dessa humilhação” (Tácito s/d: 47). O seu aspecto espanta e aterroriza o inimigo e eles o mantêm até mesmo em tempos de paz. Diferentes dos demais membros da tribo,

Nenhum deles tem casa, nem terras, nem se preocupa seja com o que for; instalam-se na casa do primeiro que lhes aparece, e deixam que os outros os alimentem; pródigos do bem alheio, indiferentes ao próprio, vivem assim, esperando que a velhice, esgotando-os, os torne incapazes de exercitarem a sua coragem. (Tácito, s/d: 47)

Os harenos, outra tribo citada por Tácito, são intratáveis, ainda mais que,

Para tornar ainda maior a ferocidade natural do seu rosto, solicitam o concurso da arte e das circunstâncias: pintam de negro os seus escudos, tingem o corpo, escolhem para combater as noites mais escuras, e, só pelo horror que inspira este lúgubre exército e a sombra que o envolve, espalham o terror; não há inimigo capaz de suportar esse aspecto estranho e, de certo modo, infernal, pois em qualquer combate os olhos são os primeiros a ser vencidos. (Tácito, s/d: 61-62)

O surto extático de fúria que toma conta do *berserk* podia acontecer longe dos campos de batalha, no seu dia a dia, tornando-se uma situação inconveniente. Para exemplificar tal fato, Davidson cita uma passagem da história do poeta Egil Skallagrimsson: “aparentemente, seu pai fora um *berserk* na juventude, e quando se casou e se assentou na Islândia, ficou superexcitado uma noite, enquanto jogava bola com o filho. Em um frenesi, ele matou a babá do garoto, e quase destruiu o próprio filho, Egil” (Davidson 2004: 57).

Os *berserks* também são associados à magia. Alguns relatos dizem que eles podem mudar de forma, assumindo inclusive, forma animal. Davidson cita um certo campeão do rei Hrolf da Dinamarca, chamado Bothvar Biarki. Parece que ele possuía a fama “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: 57). Esse é mais um caso de *Hamfar*, ou seja, de viagem xamânica com forma de animal.

De volta ao capítulo VII, depois de uma série de acontecimentos, inclusive da revelação de que Sinfjötli era filho de Sigmundr, Signý acaba morrendo juntamente com o seu marido, o rei Siggeir. Então pai e filho, reunindo um poderoso exército, retomaram as terras que eram dos volsungs.

Sigmundr, então, se casou com Borghildr e tiveram dois filhos chamados Helgi e Hámundr. Quando o primeiro nasceu, “vieram as nornas para predizer-lhe o futuro, e disseram que de todos os reis ele seria o mais renomado” (Anônimo 1998: 60).

As nornas são as deusas nórdicas do destino e, com isso, se equivalem às moiras gregas e às parcas romanas. Segundo Snorri, existem três donzelas que vivem em uma das fontes que regam as raízes de Yggdrasil, o freixo do mundo, e

Se chamam Urð, Verðandi e Skuld. Tais donzelas [vêm para] moldar a existência dos homens e nós a chamamos nornas. Há entretanto, outras nornas, as quais vêm a cada criança que nasce com a função de moldar sua vida. Estas são de linhagem divina. Outras pertencem à estirpe dos elfos, e um terceiro grupo pertence ainda à família dos gnomos. (Sturluson 1993: 67)

As três nornas, além de tecerem os fios que representam as vidas humanas, bebem da água da fonte na qual vivem, denominada fonte de Urð, e roem a raiz do freixo que se sustenta ali, em Asgard, “para que seus ramos não ressequem nem apodreçam” (Sturluson 1993: 69). Urð, Verðandi e Skuld aparecem aparentando idades diferentes, pois representam, respectivamente, o passado, o presente e o futuro. Skuld geralmente surge com um véu, já que o futuro é desconhecido.

No capítulo IX, Helgi, o filho de Sigmundr e Borghildr, se casa com a valquíria Sigrún, filha do rei Högni, após algumas vitórias importantes contra reis e príncipes, inclusive matando o pretendente à mão de sua futura esposa. O que nos leva à conclusão de que Sigrún é uma valquíria é a seguinte passagem: “Helgi se fez à frente entre as linhas inimigas, provocando numerosas perdas. Então veio uma numerosa hoste de mulheres armadas que pareciam sair do fogo. Ali estava Sigrún, a filha do rei” (Anônimo 1998: 67).

Estamos diante do mito das valquírias, as guerreiras de Óðinn. Snorri, em sua *Edda em prosa*, nos diz o seguinte sobre elas:

Há ainda outras que servem ao Valhöll, carregando as bebidas e preparando as mesas e as jarras. Seus nomes assim se seguem no *Grímnismál*: *Hrist e Mist*, eu desejo que tragam, a mim o corno. *Skeggjöld e Skögun, Hild e Þrúð, Hlökk e Herfjötir, Göll e Geirahöð, Randgríð e Ráðgríð e Reginleif*, esta bebida aos *einherjar*. Estas são as chamadas *valkyrjen*. Óðinn as envia às batalhas para que escolham a morte dos homens destinados a morrer e para que decidam as vitórias. Guðr, Rota e a jovem *norn* Skuld sempre cavalgam para escolher as vítimas e decidir as batalhas. (Sturluson 1993: 90-91)

Segundo Davidson “o nome Valquíria significa literalmente ‘a que escolhe os mortos’” (Davidson 2004: 51). Já R. I. Page, especifica mais, dizendo que o termo *valkyria* é formado pela junção das partículas *val* (os mortos na luta) e *kyria* (derivado do verbo *kiósa*, escolher) e “significa ‘a que seleciona entre mortos em guerra’” (Page 1999: 61).

Não era somente Óðinn que, por meio de suas mensageiras da morte, escolhia os guerreiros abatidos em combate. Freia, a deusa do amor e da beleza também participava dessa seleção. Snorri diz, em sua *Edda em prosa*, que Freyja é a mais famosa dentre

todas as deusas e possui um lugar nos céus denominado Fólkvangar. Ele diz também que metade dos guerreiros tombados em batalha pertence a ela, e cita um trecho do poema *Grímnismál*, contido na *Edda poética*, que diz o seguinte: “o nono é Folkvang, onde Freyja determina quem terá assentos no salão; a metade dos mortos a cada dia ela escolhe e metade Othin tem” (Anônimo 2001: 91). Em função disso, presume-se que Freia seria uma valquíria, ou melhor, a líder delas, como diz Esopinho: “protetora dos heróis, guiava a leva de valquírias nos campos de batalha” (Esopinho s/d: 37).

Na verdade, a idéia de entidades sobrenaturais ligadas à guerra e ao destino dos guerreiros após a morte, vem dos tempos das antigas tribos germânicas. As valquírias seriam, a princípio, “seres grotescos, sanguinários, sobrenaturais, sedentos de sangue, promotores de carnificina em batalhas e mortandades. Verdadeiros ‘augúrios de luta e morte; elas às vezes aparecem para os homens em sonhos’” (Langer 2004: 54). Elas também tinham a função de tecer, tais quais as nornas, o destino dos guerreiros.

No entanto, durante a era viking, as características das valquírias foram amenizadas. Continuaram como guerreiras que escolhiam os mortos nos campos de batalha, porém, conduzindo-os para o Valhalla, o palácio paradisíaco de Óðinn. E lá, os serviam como verdadeiras taberneiras. Isso pode ser constatado observando-se as poucas representações iconográficas sobreviventes da Era Viking, nas quais as valquírias são representadas “portando armas, capacetes, lanças, espadas, cotas de malha ou andando a cavalo. Em quase todos os pingentes e esculturas/pinturas em estelas, elas surgem como damas portando longos vestidos, cabelos bem arrumados e na maior parte das vezes, transportando um cálice com bebidas” (Langer 2004: 5).

De acordo com Johnni Langer, o mito das valquírias sofreu uma significativa evolução:

Entidades sanguinárias incentivadoras de carnificinas (Antigüidade) → Seleccionadoras dos mortos nas batalhas (Antigüidade Tardia) → Seleccionadoras dos mortos e receptoras/serviçais no Valhöll (Período das migrações/Início da Era Viking) → Guerreiras de Óðinn, donzelas cisnes, esposas/amantes, filhas de reis (final da Era Viking). (Langer 2004: 8)

E é como Sigrún, a filha do rei Högni, que a figura da valquíria aparece pela primeira vez na *Völsunga saga*.

No capítulo X, Óðinn surge em sua função de psicopompo. Quando Sinfjötli, o filho de Sigmundr, morreu envenenado, seu pai

Se aproximou angustiado do cadáver. Colheu o corpo e se dirigiu para o bosque até chegar ao fiorde. Ali viu um homem em um pequeno bote. O homem lhe perguntou se desejava que ele o levasse para a outra margem do fiorde. Respondeu que sim, mas o bote era demasiado pequeno para levar os dois. Levou somente o cadáver, e Sigmundr os seguiu a pé rodeando o fiorde. Pouco depois a barca e o homem desapareceram da vista de Sigmundr. (Anônimo 1998: 70)

Tal qual Caronte, o barqueiro do Hades, Óðinn conduziu o seu descendente para o Outro Mundo. Já foi visto que Óðinn está diretamente relacionado à morte dos guerreiros que tombam em combate, pois é ele quem envia as valquírias para resgatá-los. E tal característica o aproxima do romano Mercúrio em sua função de psicopompo, ou seja, de condutor de almas, fato verificado por Tácito. Além disso, há outras similaridades entre os dois, conforme atesta Davidson:

Mercúrio era o deus do comércio, o patrono da sabedoria e do aprendizado, o deus que era transportado por suas sandálias aladas sobre terra e mar, e o guia que direcionava as almas até o outro mundo. Isso nos dá um ponto de partida para o estudo de Wodan como deus dos mortos. Assim como Mercúrio, Wodan obviamente se ocupava do comércio, pois algumas inscrições germânicas a Mercúrio no período romano trazem títulos com Mercador e Negociador. Entre os nomes escandinavos dados a Odim, encontramos também *Farmantýr*, ‘deus das cargas’. Quanto ao aprendizado e erudição, Odim era famoso por sua descoberta ou invenção das letras rúnicas, que representavam para os povos germânicos, antes de sua conversão, tanto aprendizagem quanto magia. Wodan parece ter tido a mesma reputação. (Davidson 2004: 120)

Contudo, o que importa nesse momento é mesmo o aspecto psicopompo de Óðinn. No capítulo XI, Sigmundr foi pedir a mão de Hjördís a seu pai, o rei Eylimi, pois se deu conta que ela e mais ninguém deveria estar a seu lado. No entanto, Lyngvi, filho do rei Hundingr, também desejava a bela princesa. Eylimi, diante desta situação embaraçosa, disse à filha para escolher o seu preferido. Ela se decidiu por Sigmundr, que era mais ilustre. Os dois se casaram e se dirigiram para o país de Sigmundr. Lyngvi, que não havia digerido a derrota para o rival, empreendeu uma guerra contra o mesmo. Apesar de velho, o rei Sigmundr se saiu muito bem, sempre protegido por suas duas *dises*. As *dises* ou *disir* eram divindades femininas às quais se faziam oferendas.

A batalha ia se alongando, quando:

Surgiu um homem com um grande elmo e uma malha azul. Tinha um só olho e empunhava uma lança. Se pôs diante de Sigmundr e levantou a lança contra ele. O rei Sigmundr o golpeou com força, mas sua espada se rompeu em dois ao chocar-se contra a lança. Nesse momento mudou o curso da batalha, a fortuna abandonou o rei Sigmundr e muitos de seus homens caíram. O rei não se colocava atrás e seguia exortando as suas hostes. E, como é sabido, é inútil lutar contra forças superiores. (Anônimo 1998: 72-73)

Mais uma vez, Óðinn aparece em cena, agora como um senhor da guerra. A cor azul de seu manto representa o luto entre os escandinavos e, na verdade, um augúrio de morte para Sigmundr.

Óðinn parece ter agido aqui como um *trickster*⁷, ou seja, trapaceiro, uma de suas múltiplas atribuições. Existem vários relatos desse lado obscuro do senhor do Valhalla. Davidson selecionou alguns. No poema *Hákonarmál*, do século X, o rei Hakon da Noruega é recebido com muita honra na corte de Óðinn, mas sente-se frustrado: “certamente merecemos a vitória dos deuses... Odim mostrou grande inimizade para conosco... Deixaremos nosso aparato de guerra sempre pronto” (Davidson 2004: 41). Também no poema *Lokasenna*, da *Edda poética*, verifica-se que o deus não é de confiança, de acordo com as palavras de Loki: “você nunca foi capaz de determinar o curso da guerra. Com frequência, já deu a vitória a covardes que não a mereciam” (Davidson 2004: 41). Tem-se a mesma noção em *Ketils Saga Haengs*: “o pai de Baldur quebrou a fé — não é seguro confiar nele...” (Davidson 2004: 41), e também em *Hrólfs Saga Kraka*: “suspeito de fato que é Odim que se lança contra nós aqui, o pérfido e falso...” (Davidson 2004: 41).

No capítulo XII é o próprio Sigmundr que percebe a hostilidade de seu ancestral. Atingido mortalmente no campo de batalha, fala à sua esposa, que veio até ali com a intenção de ajudá-lo: “muitos jazem feridos de morte; a sorte me abandonou, e por isso prefiro que não me ajudes. Odin não quer que sigamos empunhando nossa espada e a rompeu. Tenho lutado tanto quanto ele o quer” (Anônimo 1998: 75).

Hjördis, no entanto, estava grávida de Sigmundr e deu à luz o futuro herói Sigurdr. O tutor de Sigurdr era Regin, filho de Hreidmarr, e ensinou ao jovem “bons modos, o jogo do xadrez e a arte das runas e a falar vários idiomas, como correspondia a um filho de rei, e muito mais coisas” (Anônimo 1998: 80).

Certa vez, Sigurdr, induzido por Regin, pediu um cavalo ao rei Hjálprekr, que havia tomado conta de sua mãe quando esta perdera o marido. O rei disse a ele para escolher o animal que quisesse. Sigurdr, então, entrou no bosque e se deparou com um ancião de barbas longas, que lhe perguntou aonde estava indo. O jovem respondeu que ia escolher um cavalo, e o ancião, disse para irem até o rio Busiltjörn. Lá, eles guiaram os cavalos até a parte mais funda do rio. Todos tentaram voltar para a margem, menos um. Sigurdr escolheu este. Era um cavalo jovem, de cor cinza, e nunca havia sido montado antes. O velho, que na verdade era Óðinn, disse, então, que o animal era o melhor de todos os cavalos, pois descendia de Sleipnir. Sigurdr o chamou de Grani.

É importante agora que se fale da origem de Sleipnir, esse nobre cavalo que possuía oito patas. Logo que os deuses criaram Midgard e construíram o Valhalla, surgiu um homem dizendo-se artesão. Ele propôs aos deuses que construiria em três estações uma fortaleza que seria muito eficaz na proteção contra os gigantes de gelo e da montanha. No entanto, estipulou um preço: “desposar Freyja e possuir o sol e a lua” (Sturluson 1993: 97). Os deuses entraram em assembléia e decidiram que “o artesão deveria construir a fortaleza em apenas um inverno; mas, se ao primeiro dia de verão, alguma parte ainda permanecesse incompleta, todo o trato se quebraria; e ele não poderia contar com qualquer ajuda” (Sturluson 1993: 98). Depois de ouvir a decisão dos deuses, o artesão pediu para utilizar o seu cavalo Svaðilfæri para ajudá-lo na empreitada. Então,

Aconselhados por Loki, os deuses aceitaram a sua requisição. O artesão começou o trabalho no primeiro dia de inverno. Os deuses ficaram impressionados com a disposição do cavalo, que trabalhava duas vezes mais que seu dono. Faltavam somente três dias para o verão, e a fortaleza já estava quase pronta. Os deuses, desconfiando que o artesão era, na verdade, um gigante, voltaram a se reunir. Perguntaram-se uns para os outros quem fora o infeliz que havia aconselhado tal pacto, ou seja, ‘quem admitira o matrimônio de Freyja com alguém de Jötunheim e a ruína dos Céus, ao entregar o sol e a lua aos gigantes’. Chegaram à conclusão que o único que poderia ter dado tal conselho não seria outro senão Loki, ‘aquele que sempre dá maus conselhos’. Enfurecidos, deitaram as mãos sobre ele, dizendo que se não encontrasse um jeito de fazer o artesão não cumprir o acordo, teria uma morte horrível. O covarde semideus do fogo ‘jurou que, a qualquer preço, faria o construtor quebrar o trato’. Quando estava carregando o seu cavalo com pedras, o artesão viu uma égua passando a galope bem à sua frente. O cavalo ficou enlouquecido, saindo imediatamente em sua perseguição. Em função disso, toda a noite foi perdida, assim como o dia seguinte. Vendo que não conseguiria terminar a obra no prazo, o artesão se mostrou com a fúria de um gigante. Percebendo que ali se encontrava realmente alguém de Jötunheim, os deuses, quebrando seus juramentos, chamaram Thor. Este, como sempre,

veio brandindo Mjölfnir, o seu martelo mágico e ‘fez com que as dívidas fossem pagas — não entregando o sol e a lua, mas sim impedindo que [o gigante] voltasse com vida a Jötunheim, derrotando-o com um único golpe que fragmentou seu crânio, e enviando-o a Niflhel. Porém, Loki estivera com Svaðilfæri e algum tempo depois pariu um potro cinza que possuía oito pernas, considerado o melhor dos cavalos pelos deuses e homens’. (MONIZ 2007: 87-88)

Regin, então, disse a Sigurdr que sabia onde estava escondido um magnífico tesouro, assim como conhecia o seu guardião: “chama-se Fáfnir e vive perto daqui, em um lugar chamado Gnítaheidr” (Anônimo 1998: 81). Regin, resolve contar a sua história a Sigurdr. Disse que seu pai chamava-se Hreidmarr e que tinha outros dois irmãos: Fáfnir e Otr. Este último tinha a habilidade de se transformar em lontra para pescar. Eis aí mais uma vez a magia *hamhleyppa*, a arte de trocar de forma.

Regin contou que certa vez, Óðinn, Loki e Hoenir foram à fonte Andvarafors, onde o anão Andvari vivia e pescava sob a forma de um lúcio. Otr também estava lá, comendo com os olhos fechados um salmão sob a forma de lontra. Loki, então, atirou uma pedra matando a lontra. Os deuses tiraram a pele do animal. Mais tarde, dirigiram-se a casa de Hreidmarr e mostraram-lhe a pele. Regin, Fáfnir e seu pai, indignados, amarraram os deuses e exigiram deles como resgate que “enchessem a pele de ouro e que a recobrissem de ouro vermelho” (Anônimo 1998: 84).

Loki foi incumbido de arranjar o ouro. Antes, porém, foi à casa de Ran e pegou a sua rede. De posse de tal apetrecho, dirigiu-se para a fonte de Andvari, onde capturou o anão.

Se faz necessário falar, antes de qualquer outra coisa, sobre a deusa Ran, esposa de Aegir, o deus que em Snorri e nos poemas, aparece como governante do mar. Ran é mencionada na *Edda* nos cantos *Helgakvitha Hjorvarthssonar* (a *Canção de Helgi, o filho de Hjorvarth*), *Helgakvitha Hundingsbana I* (a *Primeira Canção de Helgi que matou Hunding*) e *Reginmól* (a *Balada de Regin*). Ela, com sua rede, aprisionava os navegantes. Davidson fala de uma credence popular em uma das sagas islandesas na qual se acreditava que quando as pessoas se afogavam, iam para Ran. Caso elas aparecessem em seus ritos funerários, significava que a deusa os tinha acolhido bem. Davidson narra também um trecho da *Friðjófs Saga* que diz o seguinte: “era bom uma pessoa ter ouro caso se perdesse no mar. O herói da saga chega a distribuir pequenas peças de ouro entre seus homens quando atravessam uma tempestade, para não chegarem de mãos vazias ao palácio de Ran, caso de afogassem” (Davidson 2004: 110). Portanto, a rede de Ran era uma excelente arma de captura.

Depois de pegar o ouro do anão, Loki percebeu no dedo do mesmo um anel. O companheiro de Odín arrancou-lhe a jóia do dedo e, antes de ir embora com o butim ouviu de Andvare “que quem possuísse o anel ou qualquer outra das jóias morreria” (Anônimo 1998: 85). De posse do tesouro do anão, os Æsir, diante de Hreidmarr, encheram a pele de lontra com ele. Depois colocaram mais ouro em cima da mesma. No entanto, o pai de Regin viu que um pêlo não estava coberto e reclamou. Odín, com o auxílio do anel produziu mais ouro e completou a missão. Loki, então, disse a ele o que ouvira do anão.

Regin continuou o relato dizendo que seu irmão Fáfnir matou o pai e ocultou seu corpo. Quando retornou, estava tão cheio de maldade que foi viver sozinho. Para que ninguém lhe tomasse o tesouro transformou-se na pior das serpentes para, em cima do

mesmo, guardá-lo com unhas e dentes. E, sem poder ter parte alguma desse tesouro, Regin se tornou o ferreiro do rei. Temos aí mais uma vez a magia *hamhleypa*.

É importante falarmos tanto de Hoenir quanto de Loki. O primeiro aparece na *Edda* de Snorri na parte denominada *Skáldskaparmál*. Nela, um homem chamado Ægir ou Hlér, praticante de magia, foi visitar os Æsir, “que foram bastante hospitaleiros com ele, mesmo tendo-lhe lançado muitos feitiços” (Sturluson 1993: 135). Hoenir é citado entre os doze deuses de Asgard. E também numa história contada ao visitante pelo deus Bragi, a respeito do rapto de Idun e suas maçãs mágicas.

No *Voluspá*, Hoenir aparece como aquele que deu compreensão aos dois seres criados a partir de árvores, Ask e Embla. Snorri diz que quem deu conhecimento e movimento ao casal foi Vili, o que sugere que este último e Hoenir são a mesma pessoa. Ele aparece também no final do *Voluspá* como aquele que é capaz, na nova era, de predizer o futuro e também no *Reginmól*. Hoenir, o deus silencioso, foi dado como refém, juntamente com Mímir, aos Vanir, quando as duas estirpes resolveram fazer um pacto de paz.

Não se pode deixar de falar em Loki, uma das personagens mais complexas da mitologia germano-escandinava. Pontuar as aparições de Loki nas *Eddas* seria uma grande redundância, pois ele participa de grande parte dos episódios narrados nas mesmas. No entanto, existe um poema da *Edda maior* intitulado *Lokasenna*, onde ele é o protagonista, fazendo várias acusações a vários deuses durante uma festa oferecida por Ægir. Snorri, em sua *Edda em prosa*, fala o seguinte sobre essa divindade:

Também reconhecido entre os deuses está aquele que alguns denominam ‘o intriguista dos Æsir’ e o ‘pai da mentira’. Filho do gigante Fárbauti, seu nome é Loki ou Lopt. O nome de sua mãe é Laufey ou Nál, e Býleist e Helblindi são seus irmãos. A aparência de Loki é bela e graciosa, mas sua natureza é maligna e seu temperamento inconstante. É mais sabiamente astuto que qualquer homem e está sempre a queixar-se. Constantemente causava problemas aos Æsir e [somente] os ajudava por interesse. O nome de sua esposa é Sigyn, e de seu filho, Nari ou Narfi. Loki teve ainda mais filhos. Havia uma gigante em Jötunheim chamada Angrboða. Com ela teve Loki três filhos: o primeiro foi o lobo Fenrir; o segundo, Jörmungarð — a serpente de Miðgarð; e o terceiro, Hel. (Sturluson 1993: 83-84)

Sua fama de encrenqueiro não é em vão, já que vive arrumando confusões para os deuses. No episódio do gigante que queria em troca da construção de uma fortaleza a deusa Freya, mais o sol e lua, foi Loki quem aconselhou os deuses a aceitarem a negociata. Ele também induziu Hodur, o deus cego, a atingir Balder com um ramo de visco, causando a sua morte, e foi ele quem atraiu Idun com suas maçãs para a floresta no intuito de levá-la para o gigante Þjazi. Loki também, por pura traquinagem, cortou os cabelos de Sif, a esposa de Thor. No entanto, ele também é o bobo da corte que, amarrando a ponta de uma corda em seus testículos e a outra ponta na barba de um bode, conseguiu um sorriso da gigante Skadi, que foi a Asgard para obter a reparação da morte de seu pai. O intriguista dos Æsir também surge nos poemas como o companheiro dos deuses em suas aventuras.

Loki também possui o dom da metamorfose. Davidson conta que

Quando o gigante estava construindo as muralhas de Asgard, Loki transformou-se em uma égua e atraiu o cavalo do gigante que lhe servia tão fielmente. Segundo Snorri, enquanto estava na forma de égua, Loki deu à luz Sleipnir, o garanhão de oito pernas de Odim. Quando se envolveu no roubo das maçãs, Loki estava

na forma de um pássaro. Quando foi procurar o martelo de Tor, ele teria tomado emprestado ‘a forma de penas’ de Freia, o que significava voar na forma de um pássaro. Para impedir os astutos anões de ganhar a aposta, ele se transformou em uma mosca e picou o ferreiro num momento crítico. Também se diz que ele teria assumido a forma de uma pulga quando quis roubar o colar de Freia. Uma interpretação de um difícil verso em *Haustlong* implica que Heindall e Loki lutaram em forma de focas, enquanto no fim de *Lokasenna* ele teria se transformado em um salmão no rio para escapar da ira dos deuses. De acordo com Snorri, Loki assumiu a forma de uma mulher velha para impedir Baldur de voltar a Asgard. E, por último, além de dar à luz Sleipnir, ele seria o pai de monstros, e o responsável pela criação do lobo Fenris e da serpente do mundo, e da terrível deusa Hela, a guardiã do reino da morte. (Davidson 2004: 151)

Diferentemente de Snorri, que retrata Loki como um ser mais manhoso e traquinas que perverso, Page o descreve como “autenticamente demoníaco. Seu papel é o de inimigo dos deuses, motivado apenas pelo desejo de destruir” (Page 1999: 53).

Para Jean de Vries, a principal característica de Loki é o seu talento como ladrão, já que por repetidas vezes esconde peças tidas como muito valiosas para os deuses, tais como as maçãs de Idun, o cinto e as luvas de Thor e o colar Brisingamen da deusa Freia. Georges Dumézil vai mais longe ao localizar “o conceito de Loki como ladrão proficiente na remota Antiguidade, entre os conceitos mitológicos fundamentais dos povos indo-europeus” (apud Davidson 2004: 152).

No capítulo XVII, quando Sigurdr partiu com uma esquadra de *drakkars* para mostrar aos filhos de Hundingr que nem todos os volsungos estavam mortos, um homem do alto de um penhasco gritou em direção à sua nave, perguntando quem era o comandante. Disseram-lhe que tratava-se de Sigurdr Sigmundarson. Ele, então, pediu para que diminuíssem a velocidade do barco para que pudesse subir a bordo. Ao ter o seu nome perguntado, o homem disse: “Hnikar me chamava quando deleitava a Huggin, o jovem volsungo, e assim combati. Agora chama-me Velho da Montanha, Fengr ou Fjölfnir. Quero subir a bordo” (Anônimo 1998: 92). Tratava-se mais uma vez de Odin.

Quando Sigurdr voltou vitorioso de sua empreitada, partiu com Regin para enfrentar Fáfñir. Enquanto cavava uma fossa para ficar espreitando a fera, surgiu mais uma vez o deus Odin na forma de um velho com longas barbas brancas. Ele lhe disse o seguinte: “não és muito astuto, cava mais de uma fossa para que o sangue flua até elas, e tu meta-te em uma e golpeia o coração da serpente” (Anônimo 1998: 95). Dizendo isso, desapareceu.

Assim fez Sigurdr. Não tardou, a serpente saiu de sua fossa para beber água e, quando passou sobre a fossa, o jovem lhe cravou a espada forjada por Regin, cujo nome era Gramr. Vendo-se ferido de morte, Fáfñir perguntou quem era aquele que o havia atingido. A princípio, Sigurdr ocultou a verdade sobre si mesmo, pois “existia entre os escandinavos a crença de que os moribundos possuíam uma enorme capacidade de maldizer seus inimigos, somente pelo fato de repetir seus nomes” (apud Anônimo 1998: 96). A serpente disse que sabia que ele estava mentindo. Então, o herói se apresentou e Fafner, depois de elogiar Siegmundr, seu pai, falou do elmo mágico que possuía. Apesar de não se falar mais nada a respeito dos poderes deste artefato, existe um tipo de magia que trata exatamente de elmos mágicos e se chama *Huliðshjálmar* ou capacete de ocultamento ou invisibilidade.

Segue-se então uma disputa de perguntas mitológicas, que “constituem um elemento recorrente em muitas outras sagas islandesas” (apud Anônimo 1998: 97), as questões gnômicas. Fáfñir antes de expirar, amaldiçoa o tesouro que Sigurdr está prestes

a tomar posse, dizendo o seguinte: “cavalga até lá e encontrarás ouro em abundância, mas isso significará o fim de teus dias, esse mesmo ouro será teu assassino e de qualquer outro que o possua” (apud Anônimo 1998: 98). Existem três tipos de magia envolvendo maldições e difamações: *nið*, *álvaeði* e *áhrínisorð*.

Quanto a Fáfñir, sua forma transita entre a da serpente e a do dragão. Segundo Chevalier e Gheerbrant,

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 1999: 349)

Tanto a serpente como o dragão estão intimamente relacionados com a morte. Régis Boyer, citado por Langer, diz o seguinte sobre esse misterioso réptil: “a serpente é o ser que encarna o além, o espírito dos mortos e toda sabedoria que este aspecto pode conceber. Portanto, sua metamorfose representa o controle da morte, o desejo de sobrevivência eterna” (apud Langer 2003: 47).

A associação do dragão com a morte pode ser explicada, segundo Davidson, pela ação devoradora do fogo consumindo o morto e seus tesouros. No entanto, ela diz que

O dragão cuspidor de fogo não tem grande importância na mitologia escandinava. Quando aparecem dragões na poesia antiga nórdica e em suas sagas, costumam ser representados como serpentes. Só ocasionalmente ouvimos falar de suas asas e seu poder de cuspir fogo. A imagem do dragão que é a fonte de fogo na antiga literatura inglesa pode ser um exemplo de uma figura mítica que surgiu como resultado de rituais feitos na cova. De qualquer forma, o monstro foi desenvolvido por poetas e artistas até virar uma criatura de tamanho vigor que, quando lemos sua descrição em *Beowulf*, é como se tivéssemos o relato de uma testemunha ocular de sua aparição entre os homens. Tanto na Inglaterra quanto na Escandinávia o dragão passou a ser considerado o guardião do abrigo-túmulo, guardando seus tesouros. Às vezes, parece implícito que o dragão é identificado com o homem enterrado no abrigo, e algumas das sagas lendárias mais recentes dizem que, após morrer, um homem se tornava um dragão e vigiava o tesouro que levava à sepultura consigo. A imagem essencial, porém, parece ser da morte devoradora. (Davidson 2004: 137-138)

Voltando à *Volsunga saga*, Sigurdr arrancou o coração de Fáfñir com a espada de Regin. Este último, após beber o sangue do irmão, pediu ao herói que assasse o coração e lhe desse para comer. Sigurdr começou a assá-lo. Um tempo depois, enfiou um dedo no órgão para saber se estava assado e o levou à boca. Após isso, começou a compreender a linguagem dos pássaros.

O sangue e o coração da serpente ou do dragão possuem características mágicas. Aquele que os ingere adquire todo o seu vigor e sua sabedoria. Ao colocar na boca o dedo que havia enfiado no coração de Fáfñir, Sigurdr começa a entender a linguagem dos pássaros, pois a serpente, em sua condição de ser sobrenatural possuía essa faculdade.

Sigurdr ouviu dos pássaros uma série de coisas, inclusive que Regin pretendia matá-lo e resolveu acabar com ele. Após dar cabo do deus tutor, foi até o antro do

monstro e apoderou-se do ouro e de outros objetos de grande valor, dentre os quais se encontrava o elmo mágico. Depois disso foi em direção ao local no qual estava Brynhildr e a despertou. Esta já o esperava, pois lhe perguntou quem havia sido capaz de cortar-lhe a couraça e interromper o seu sonho. Por acaso seria “Sigurdr Sigmundarson com o elmo de Fáfñir e a arma que o matou na mão?” (Anônimo 1998: 103).

Brynhildr, então, contou que era uma valquíria e que havia desagrado a Odin, pois fizera com que o protegido dele, o rei Hjalmgunnarr morresse em batalha. Furioso, o rei dos deuses tirou seus poderes de valquíria, ou seja, a condenou a nunca mais repartir as vitórias e a se casar. Depois disso a fez adormecer.

Sigurdr pediu a ela que lhe desse um conselho para um magnífico destino e ela resolveu ensinar-lhe a magia das runas.

A escrita rúnica não servia somente para fins utilitários tais como inscrições em lápides funerárias, *runestones* e transações comerciais. Era usada também para intenções mágicas. Johnni Langer, citando Regis Boyer, diz o seguinte: “a magia rúnica era especialmente importante, onde cada runa ocupava um efeito especial de feitiço ou mágica” (apud Langer 2005: 72). O encarregado do lançamento das runas, ou seja, aquele que sabia ver nas runas o destino, ou que as utilizava como instrumentos mágicos, era conhecido como *Rúna-meistari*.

Havia escolas de gravadores de runas, mas somente a elite aristocrática, composta pelos *jarls*, podia freqüentá-las, ou seja, a arte das runas era para poucos privilegiados. Os encantamentos rúnicos eram realizados com diversos propósitos:

Para proteger armas, extinguir fogos e tempestades, curar, cicatrizar feridas, obter amor de uma mulher e discorrer sobre o futuro: runas da vitória (*sigrrúnar*), esculpidas 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 (*hungrúnar*), para facilitar a compreensão. (Langer 2005: 72)

Além disso, havia runas que eram secretas, e que se dividiam em dois grupos distintos: as runas suspensas (*tjaldrúnir*) e as runas de ligadura (*kvistrúnir*). Langer, citando Février, diz que “elas serviam como escritas secretas, ações militares, manuscritos e procedimentos mágicos. Para interpretá-las, era necessário saber a sua ordem, por exemplo, a substituição de uma runa pela que a precede imediatamente. Assim, substitui-se o A por S, o I por A, etc.” (apud Langer 2005: 72).

Sabe-se que os Vikings, além de empregar as runas nas artes mágicas, as utilizavam como oráculo. No entanto, o método usado para a leitura ou lançamento das runas não chegou até nós. Não se sabe também se todas as runas pertencentes ao alfabeto eram utilizadas nessas práticas. Contudo, segundo Boyer, os germanos associavam as runas a determinadas divindades: “*Algiz* – evoca os *Alci* descritos por Tácito; *Bjorkr* – Berkana, evoca a deusa germânica da Renânia conhecida por Vergana; *Maðr* – Manhaz, o homem, evoca o deus Mannus; *Ingvarr* – Ingvaz, o deus da fertilidade” (apud Langer 2005: 82).

Atualmente existem métodos de lançamento de runas que as utilizam também em suas posições invertidas. Alguns *Rúna-meistari* modernos usam determinados jogos como o mandala astrológico e a cruz céltica, entre outros. No entanto, essas disposições,

assim como a “runa em branco”, “são invenções contemporâneas, derivadas do Tarot medieval, sem vínculos com a cultura Viking” (Langer 2005: 72).

Raymond Page diz que as runas que compunham o *Futhark Antigo*, totalizando 24 letras, desapareceram a partir do século IX d.C., restando o *Futhark Jovem*, de 16 letras. Este alfabeto possui duas variações: a dinamarquesa (rama longa) e a sueco-norueguesa (rama curta). No entanto, segundo Langer, as seguintes runas do sistema antigo, que são em número de doze, permaneceram no *Futhark Jovem*: “F, U, TH, A, R N I, T, B, L, S, M (Fé, Úr, Þurs, Óss, Reið, Nauð, Iss, Týr, Bjarkan, Lögur, Sol. Maðr). Curiosamente, foram as cinco primeiras runas do 1º *Aett* (raça), duas do 2º e cinco do 3º *Aett* que sobreviveram” (Langer 2005: 72).

Langer acredita que os Vikings utilizavam as dezesseis runas do *Futhark Jovem* (ramas longa e curta) em suas operações mágicas. No entanto, não há provas de tal uso. O que existem são espadas e lanças gravadas com a runa Tiwaz, consagrada a Týr, o deus escandinavo da guerra.

Tanto na *Edda maior* quanto na *Volsunga Saga* são descritas nove runas ou conjuntos de runas utilizadas em magia. São elas as runas da vitória, do remo, da eloquência, da cerveja, do parto, do ramo, do ânimo, do auxílio e do poder.

O número nove é muito significativo na cultura Viking, pois é o número relacionado ao deus Óðinn. Ele teria ficado pendurado, como já foi visto anteriormente, nove dias e nove noites em Yggdrasil, o freixo-sustentáculo do cosmo e, ao final desse período, teria recebido as runas.

O capítulo XXVI descreve os gjúkungos, a família do rei Gjúki, sua esposa Grímhildr, que era feiticeira, e seus filhos Gunarr, Högni, Guttormr e a bela Gudrún. Certa vez, Gudrún contou um sonho que tivera para uma de suas servas: “sonhei que vinha um formoso falcão pousar em minha mão. Suas plumas estavam recobertas de ouro. [...] Nada me parecia mais belo que o falcão, e preferiria perder todas as minhas riquezas antes de deixá-lo ir embora” (Anônimo 1998: 120-121). A serva tenta interpretar o sonho dizendo que um príncipe muito garboso pedirá a mão dela em casamento, e que ela o amará muito. Gudrún, no entanto, quer saber de quem se trata e resolve procurar Brynhildr. Ao chegar na casa desta última, resolveu contar um outro sonho que tivera:

Sonhei [...] que saía de minha casa com um grupo de mulheres e víamos um grande cervo. Era um animal enorme. Seu pelo era de ouro. Todas queríamos pegar o cervo, mas somente eu consegui. O cervo era o mais apreciado para mim. Então tu o mataste diante de meus olhos. Me produziu uma dor tão forte que apenas podia suportá-la. Então me deste um lobinho que me salpicou com o sangue de meus irmãos. (Anônimo 1998: 123)

Brynhildr, então, interpreta o sonho para a amiga: “a ti virá Sigurdr, o homem por mim eleito. Grímhildr lhe oferecerá hidromel envenenado e surgirão graves disputas entre todos nós. O terás para perdê-lo pouco depois. Te casarás com o rei Atli. Perderás teus irmãos e matarás Atli” (Anônimo 1998: 123). Brynhildr se utiliza aqui de métodos oníricos, que fazem parte da magia doméstica adivinhatória.

No capítulo XXVIII, Sigurdr se dirige para o palácio do rei Gjúki e é muito bem recebido por este. Grímhildr, por meio de seus poderes mágicos, descobriu que Sigurdr amava Brynhildr. Mesmo assim, resolveu que ele se casaria com Gudrún, pois além de ser um jovem inigualável em valor, possuía um valioso e imenso tesouro. Para isso, ofereceu a Sigurdr um corno com a poção do esquecimento, que fez com que ele esquecesse Brynhildr logo após tomar a bebida. Esse feitiço parece fazer parte das poções mágicas amorosas, que pertencem à magia doméstica.

Depois de um bom tempo que Sigurdr se encontrava no palácio do rei Gjúki, este, a conselho de Grímhildr, lhe ofereceu a filha em casamento. Então Sigurdr, o rei e seus filhos fizeram um pacto que os tornaram irmãos de sangue. Estamos diante do *Fóstbroeðralag*, que se trata de um ritual mágico de irmandade e fraternidade sagrada.

Sigurdr se casou com Gudrún e partiu com seus irmãos de sangue em busca de grandes feitos. Quando retornou, deu à esposa um pedaço do coração de Fáfñir, o que a tornou mais audaz e sábia do que antes.

A rainha feiticeira Grímhildr, então, colocou em Gunnarr a idéia de se casar com Brynhildr, e disse para que ele pedisse a ajuda de Sigurdr. Ambos partiram em direção ao palácio do pai de Brynhildr, o rei Budli, e pediram a mão dela para Gunnarr. O rei aceitou, pois sabia que a filha era forte o suficiente a ponto de se deixar possuir por quem ela bem entendesse.

Ao chegarem diante das chamas que rodeavam a casa de Brynhildr, Gunnarr não se atreveu a saltá-las. Mesmo usando Grani, o cavalo de Sigurdr, o príncipe gjúkungo não conseguiu atravessar a cortina de fogo. Então, ambos trocaram de aspecto, utilizando um truque que Grímhildr os havia ensinado. Trata-se mais uma vez do *Sjónhverfing*, a magia que engana a visão. Sigurdr, com a forma de Gunnarr, atravessou as chamas e reclamou a mão de Brynhildr, que um dia havia prometido o seguinte: “que se alguém cavalgasse através desta chama, se uniria a ele” (Anônimo 1998: 191).

Depois de dormir no leito de Brynhildr com sua espada Gramr entre ambos, Sigurdr tirou de seu dedo o anel de Andvari, que tinha dado a ela anteriormente, e colocou um outro da herança de Fáfñir. O anel de Andvari é o anel mágico e maldito que será a causa da ruína de Sigurdr e de Brynhildr. Esse tema, assim como a própria *Völsunga Saga* e outras obras, inspirou Richard Wagner na criação de sua mega-ópera denominada *O anel do Nibelungo*, composta de quatro óperas: *O ouro do Reno*, *A valquíria*, *Siegfried* e *O crepúsculo dos deuses*.

Sigurdr, então, saiu da habitação de Brynhildr e trocou novamente de forma com Gunnarr, e ambos retornaram para o palácio do rei Gjúki.

Certa vez, Brynhildr e Gudrún se desentenderam e esta última revelou que quem havia transposto as chamas da última vez tinha sido Sigurdr. Depois mostrou o anel de Andvari em seu dedo. Brynhildr se afastou e caiu doente. Acabou se desentendendo também com Gunnarr. Depois disso, intimou este último a matar Sigurdr. Gunnarr, então, começou a tramar a morte de Sigurdr com seu irmão Högni. Como os dois participaram do *Fóstbroeðralag*, não podiam cometer o assassinato. Resolveram, então, que Guttormr mataria Sigurdr, pois ele não havia participado do juramento.

Gunnarr então preparou uma poção mágica para o irmão, feita de carne de lobo e serpente, entre outros ingredientes. A poção faria de Guttormr um homem feroz e avarento. Esta magia não está bem definida nas tabelas, pois é uma poção, e as poções estão relacionadas com a magia doméstica amorosa, o que não é o caso.

Guttormr atacou Sigurdr e o feriu mortalmente. Este acabou morrendo, após cortar o corpo de seu agressor em duas partes.

Uma pira funerária é erguida para Sigurdr. Brynhildr se jogou nela e morreu queimada, junto ao corpo de seu amado.

Gudrún, saudosa de Sigurdr, entrou na floresta e caminhou sem destino até chegar no palácio do rei Hálf. Ali ficou por sete estações. Grímhildr, sua mãe, resolveu que seus filhos deveriam ressarcir-la, já que mataram seu marido e seu filho. Então, partiram todos para o palácio de Hálf. Ao chegarem, procuraram falar com Gudrún, mas esta não confiava mais neles. Grímhildr, então, preparou uma poção e deu à filha, que após tomar a beberagem, esqueceu rapidamente os seus sofrimentos. Grímhildr havia colocado na poção a força da terra e do mar, e também do sangue de seu filho.

Além disso, gravou com runas tingidas de sangue o corno no qual colocou a poção. Aqui temos mais uma magia à base de poções.

Gudrún se casou com o rei Atli, conforme determinara sua mãe. Certa vez, o rei teve um sonho em que sua esposa lhe cravava uma espada. Após contar à Gudrún, esta o interpretou, dizendo que o aço da espada era fogo e a vaidade de Atli, que se considerava o mais valente de todos os homens. Ele disse ter tido outro sonho:

Também sonhei que cresciam dois juncos de cana e eu não queria cortá-los. Mas alguém os arrancava pela raiz, os guisava com sangue e os colocava na mesa para que eu os comesse. Também sonhei que dois falcões voavam de meu punho e não encontravam presas, e iam aos infernos. Acreditei ver que comia seus corações temperados com mel. Depois acreditei ver dois formosos cachorros que latiam diante de mim, e eu comi sua carne contra minha própria vontade. (Anônimo 1998: 155)

Gudrún interpretou os sonhos do marido dizendo o seguinte: “não são bons sonhos, mas se tornarão realidade. Teus filhos estão condenados à morte, e muitas outras desgraças cairão sobre nós” (Anônimo 1998: 155). Mais uma vez estamos diante de métodos oníricos, pertencentes à magia doméstica adivinhatória.

Atli queria o tesouro dos gjúkungos e, tramando um plano diabólico, mandou convidá-los para que fossem ao seu palácio. No entanto, Kostbera, a mulher de Högni, teve um sonho, que contou ao marido. Este, no entanto, não soube interpretá-lo.

Glaumvör, a mulher de Gunnar, também teve sonhos que indicavam uma grande traição. Mas o marido também os interpretou de outra maneira.

Os gjúkungos partiram em direção ao palácio de Atli. Quando lá chegaram, viram que haviam sido atraídos para uma armadilha. Estourou, então, uma terrível batalha.

Gunnarr e Högni foram capturados. Atli mandou arrancar o coração de Högni, pois queria que Gunnarr revelasse o esconderijo do tesouro. Este último nada disse e o rei o lançou numa fossa repleta de serpentes. No entanto, sua irmã Gudrún atirou uma harpa para o irmão que, após rasgar com os dentes as cordas que prendiam suas mãos, começou a entoar uma bela canção. Todas as serpentes adormeceram, menos uma que era enorme e, entrando em seu nariz, devorou-lhe o coração.

Após celebrar as exéquias de seus irmãos, Gudrún começou a planejar sua vingança contra Atli. Ela matou os filhos do rei, que também eram seus, deu o sangue deles para ele beber em seus próprios crânios e o serviu com os seus corações assados. Após o repasto, Gudrún revelou a Atli o que ele havia bebido e comido. Temos aí um fato recorrente nos mitos, que é, talvez, a pior vingança que existe: matar os filhos de uma pessoa e depois lhe servir as suas carnes. No mito da *Maldição dos Atridas* também acontece algo semelhante. Lutando pelo trono de Micenas, os irmãos Atreu e Tieste desenvolveram “o ódio mais terrível, alimentado por traições, adultério, incesto, canibalismo, violência e morte” (Brandão 1988: 84). Após ser traído pela própria esposa, que era amante de Tieste, Atreu, que conseguiu o trono de Micenas por meio da ajuda de Zeus, banuiu o irmão. Mais tarde, fingindo uma reconciliação com Tieste, Atreu convidou-o a participar de um banquete, no qual serviu ao irmão as carnes de seus três filhos. Após o repasto, mandou trazer em uma bandeja de prata as cabeças dos filhos de Tieste, que foram mostradas a ele.

Gudrún com a ajuda de seu sobrinho Niflungr, o filho de Högni, matou Atli, atravessando o seu peito com uma espada. Depois se casou como rei Jónakr e a filha que tivera com Sigurdr, chamada Svanhildir, foi criada em sua corte.

Svanhildr foi pedida em casamento pelo rei Jörmunrekr, só que foi vítima de uma trama e acabou acusada de adultério. Com isso, foi condenada a uma morte indigna, ou seja, ser pisoteada por cavalos.

Gudrún, então, pediu a seus outros filhos que vingassem a morte de Svanhildr. A rainha também lhes disse que eles não deviam profanar “nem pedras, nem nenhum outro objeto de grande tamanho, acrescentando que se o fizessem, isso lhes traria más conseqüências” (Anônimo 1998: 181). No entanto, a caminho da missão, mataram um de seus irmãos. O sangue dele derramado no solo acabou por profaná-lo, o que faria a profecia de sua mãe se realizar. Dito e feito, logo se viram cercados de soldados que caíram ferozmente sobre eles. Mas os dois irmãos lutavam bravamente e nada podia feri-los. Então, apareceu um ancião alto com um único olho que falou o seguinte: “não sois homens calejados se não sabeis como matá-los” (Anônimo 1998: 182). O rei perguntou o que tinham que fazer e ele respondeu que eles deviam apedrejá-los até mandá-los para o inferno. Os soldados assim o fizeram e os dois irmãos de Svanhildr tiveram o seu fim. Assim acaba a saga dos volsungos.

Como pudemos observar, a *Volsunga saga* é uma história repleta de referências aos mitos nórdicos, apresentando várias passagens nas quais aparecem situações que dizem respeito à magia escandinava, tema central do trabalho aqui desenvolvido. Vimos vários tipos de magia sendo utilizados, ora por reis e rainhas, ora por heróis e feiticeiras. Várias referências a deuses nórdicos e acontecimentos míticos também se fizeram presentes. Contudo, uma divindade aparece em situações críticas durante toda a obra: Odin, o ancestral dos volsungos.

De acordo com Johnni Langer, cujas tabelas de classificação da magia nórdica foram de crucial importância para esse trabalho, “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: 65). Na verdade, como diz Boyer, “a magia é o sentimento da presença constante do sobrenatural, presidindo a todas as manifestações da existência” (apud Langer 2005: 65).

Mitologicamente, a magia está associada a Odin e aos deuses Vanes ou Vanir, principalmente Freya, que teria ensinado ao rei dos deuses o *seiðr*. Com isso, tanto os mitos quanto a magia nórdicos não puderam deixar de constar nas tradições orais da Era Viking (séculos VIII a XI d.C.), posteriormente transcritos. E a *Volsunga saga* é um grande exemplo disso.

ANEXOS

Tabelas originalmente inseridas em Langer (2005: 55-82).

TABELA I: Classificação da magia Viking (Boyer, Price, Dubois e Langer)

MAGIA DOMÉSTICA	MAGIA MARCIAL
<p>Adivinhatória</p> <ul style="list-style-type: none">- Métodos oníricos- Rituais adivinhatórios- Viagens xamânicas- Comunicações/mediações com os mortos/deuses	<p>Defensiva</p> <ul style="list-style-type: none">- Prover invulnerabilidade na batalha- Consertar armamentos e armaduras
<p>Amorosa</p> <ul style="list-style-type: none">- Poções e/ou runas	<p>Ofensiva</p> <ul style="list-style-type: none">- Instalar o caos e confusão no inimigo- Retardar o movimento do inimigo- Matar pessoas- Matar feiticeiros inimigos
<p>Preventiva/curativa</p> <ul style="list-style-type: none">- Conceder boa sorte e tirar má sorte- Manipular o clima- Medicina mágica: ervas e poder- Magia rúnica: protetora, propiciatória, conjurativa	
<p>Ofensiva</p> <ul style="list-style-type: none">- Atrair animais ou pessoas- Causar pequenos danos para pessoas, animais ou propriedades (“mau olhado”, “mal da língua”)	

TABELA II: Práticas e rituais mágicos na Escandinávia Viking (Boyer, Dubois, Price, Davidson e Langer)

<i>Blót</i> – sacrifício, rito mágico adivinhatório e utilitário para canalizar o destino.
<i>Fóstrbroeðralag</i> – ritual mágico de irmandade e fraternidade sagrada.
<i>Berserkgangur</i> – fúria dos camisas de urso.
<i>Spá</i> – profecia, arte de determinar o <i>ørlög</i> (destino).
<i>Forspá</i> – predição de eventos futuros.
<i>Hamfar</i> – viagem xamanista com forma de animal.
<i>Eftirryni</i> – divinação, descoberta de conhecimentos proibidos, especialmente roubos e injustiças.
<i>Nið</i> – magia difamatória.
<i>Niðstong</i> – bastão difamatório, acompanhado de uma fórmula declamada (<i>formáli</i>).
<i>Álvaeði, áhrínisorð</i> – magia difamatória.
<i>Galdr/Galdur</i> – cantos mágicos; fórmulas mágicas usadas em curas, para manter a sorte, facilitar partos; amuletos/encantamentos com sons e cantos. <i>Galdralag</i> , métrica de cantos mágicos.
<i>Þorgríma</i> – ritual mágico utilizado para originar tempestades.
<i>Seið</i> – canto; ritual mágico de tipo adivinhatório. Práticas mágicas relacionadas ou derivadas do <i>Seiðr</i> :

Varðlokur – canto mágico.
Utiseta – técnicas para receber visões da morte.
Hamhleypa – 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.
Görningstakkr – camisas enfeitiçadas com proteção mágica.

BIBLIOGRAFIA

Fontes Primárias

- ANÔNIMO. *Saga de los Volsungos*. Tradução de Javier E. Díaz Vera. Madrid: Gredos, 1998.
- ANÔNIMO. *The poetic Edda*. Trans. by Henry Adams Bellows. Princeton: Princeton University Press, 1936.
- BORON, Robert de. *Merlim – romance do século XIII*. Trad. de Heitor Megale. Rio de Janeiro: Imago, 1993.
- STURLUSON, Snorri. *Edda menor*. Trad. de Luis Lerate. Madrid: Alianza Editorial, 2008.
- _____. *Edda em prosa*. Trad. de Marcelo Magalhães Lima. Rio de Janeiro: Numem, 1993.
- TÁCITO. *Germânia*. Trad. de Adolfo Casais Monteiro. Lisboa: Inquérito, s/d.

Obras de Referências

- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Trad. de Vera da Costa e Silva et ali. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.
- COTTERELL, Arthur. *Enciclopédia de mitologia*. Trad. de Margarida Vale de Gato. Lisboa: Livros e Livros, 1998.
- ESOPINHO, *Dicionário da mitologia nórdica*. São Paulo: Enigmática Moderna, s/d.

Fontes Secundárias

- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega, volume I*. Petrópolis: Vozes, 1988.
- DAVIDSON, Hilda Roderick Ellis. *Deuses e mitos do norte da Europa: uma mitologia é o comentário de uma era ou civilização específica sobre os mistérios da existência e da mente humanas*. Trad. de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2004.
- LANGER, Johnni. O mito do dragão na Escandinávia (primeira parte: período pré-viking). *Brathair* 3 (1), 2003 a pp. 42-64. **Disponível em:** http://www.brathair.com/revista/numeros/03.01.2003/mito_dragao.pdf **Acesso em** 5 de janeiro de 2009.
- _____. As Valquírias na Mitologia Viking: um estudo diacrônico. *Brathair* 4 (1), 2004, pp. 52-69. **Disponível em:** http://www.brathair.com/revista/numeros/04.01.2004/Guerreiras_de_Odinn.pdf **Acesso em** 5 de janeiro de 2009.
- _____. 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 5 de janeiro de 2009

_____. O mito do dragão na Escandinávia (parte três: as sagas e o sistema nibelungiano). *Brathair* 7 (2), 2007, pp. 106-141. Disponível em: <http://www.brathair.com/revista/numeros/07.02.2007/8.pdf> Acesso em 5 de janeiro de 2009.

MITCHELL, Stephen A. The supernatural and other elements of the fantastic in the fornaldarsögur. In: *13th International Saga Conference*. Durham: University of Durham, 2006. Disponível em: <http://www.dur.ac.uk/medieval.www/sagaconf/mitchell.htm> Acesso em 5 de janeiro de 2009.

MONIZ, Luiz Claudio. *Mito e música em Wagner e Nietzsche*. São Paulo: Madras, 2007.

NIEDNER, Heirinch. *Mitologia nórdica*. Trad. de Gloria Peradejordi. Barcelona: Edicomunicación, 1997.

PAGE, R. I. *Mitos nórdicos*. Trad. de Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 1999.

SPARLING, H. Halliday. Introduction. In: *The story of the Volsungs (Volsunga Saga)*, 1997. Disponível em: <http://omacl.org/Volsunga/introduction.html> Acesso em 5 de janeiro de 2009.

NOTAS

¹ Comparado ao Siegfried germânico, cujo mito é basicamente o mesmo.

² Teônimo derivado da palavra alemã *Wut*, que significa cólera, raiva e fúria, também aplicada ao êxtase e transe, de um modo geral.

³ Na mitologia grega, parecida com a germânica por ter as mesmas raízes indo-européias, a onisciência de Zeus, o rei olímpico, está na águia que ele solta pela manhã. Ao retornar à noite, a ave, pousada em seu ombro, sussurra em seu ouvido todo o que viu e ouviu.

⁴ Outro nome de Óðinn.

⁵ Letras germano-escandinavas que formavam um alfabeto chamado FUTHARK. Além da utilização em poemas, epitáfios, pedras comemorativas, registros de transações comerciais e práticas mágicas, as runas foram e são largamente usadas também como oráculo.

⁶ Nome de um adorador de Freia.

⁷ O *trickster* é uma figura mítica das tribos norte-americanas que é ganancioso, egoísta e traiçoeiro. Tem a capacidade de se transformar em diversos animais e surge em situações que podem ser cômicas e até mesmo nojentas. Contudo, pode ser considerado como um herói, capaz de trazer benefícios não somente à tribo em questão, mas a toda humanidade. Aparece também como o criador, podendo assumir tanto a forma masculina quanto a forma feminina. É, também, a representação do xamã semicômico, como diz Davidson, um meio termo entre deus e herói que traz, no entanto, fortes características divertidas, tal qual um bobo da corte.