

## ***Religião e Magia entre os Vikings:*** **Uma Sistematização Historiográfica**

Prof. Dr. Johnni Langer

Pós-doutorando em História Medieval pela USP,  
bolsista da FAPESP.

[Johnnilanger@yahoo.com.br](mailto:Johnnilanger@yahoo.com.br)

### **Resumo**

O presente trabalho reúne a historiografia em torno do tema da religião e magia nórdica, desde os clássicos até as mais recentes pesquisas. O objetivo deste artigo é fornecer aos estudiosos da Escandinávia um referencial bibliográfico e analítico em língua portuguesa sobre o tema.

Palavras-chave: Religião e magia, Escandinávia Viking, Idade Média

### **Abstract**

The present paper unites the historiography on the theme of religion and Nordic magic, since the classics to the most recent researches. This article aims to supply the studios of the Scandinavia with a bibliographical and analytic reference in Portuguese language about the theme.

Keywords: Religion and magic, Viking Scandinavia, Middle Ages

## 1. ELEMENTOS BÁSICOS DA RELIGIOSIDADE ESCANDINAVA PRÉ-CRISTÃ.<sup>1</sup>

Entre os Vikings não existia um termo definido para religião e, segundo Boyer, ocorriam práticas religiosas e não uma única religião: *inn forni siðr* (a prática antiga, o paganismo) em oposição ao *inn nýi siðr* (a nova prática, o cristianismo) (Boyer, 2004a: 337). Durante o século XIX, com a criação de referenciais nacionalistas para os países escandinavos, o antigo espírito Viking passou a ser visto enquanto uma unidade cultural e o neo-paganismo uma religião alternativa para os padrões desta época. Com isto, algumas das primeiras investigações sobre a fé dos antigos nórdicos passaram a considerar certa unidade de princípios, como assevera o historiador Rudolph Keyser no livro *The religion of the northmen*, de 1854. Esse referencial romântico reforçava um passado em comum, necessário para a consolidação do espírito nacionalista norueguês e sueco durante o Oitocentos (Lönnroth, 1997: 238).

Atualmente as pesquisas acadêmicas indicam que a religião nórdica durante a Escandinávia Viking (séculos VIII a XI d.C.) não possuía centralizações em nível teológico ou organizacional, não tinha templos, dogmas, sacerdotes especializados (sem castas ou iniciações), orações, meditações, reduzindo-se a cultos e tendo a magia como essência (Boyer, 1995: 88-89). Os principais cultos eram relacionados aos ciclos sazonais ou situações de crise: batismo, funerais, sagração de terras e templos, juramentos (Dubois, 1999: 123).

Ao contrário do cristianismo, no paganismo escandinavo não existia uma teologia sistematizada, sem conceitos absolutos de bem e mal, com idéias vagas e conflituosas sobre a vida após a morte. Aquele não concedia muito espaço para a espiritualidade individual, mas primeiramente realizava observações corretas dos rituais, sacrifícios e festivais. Como em outras religiões politeístas, os deuses pagãos presidiam os diferentes aspectos da vida humana (Haywood, 2000: 146). Autores como o historiador norte-americano Thomas Dubois são contrários a concepções monolíticas da religiosidade nórdica, noções de centralismo ou unidade de fé. Existiriam várias e diferentes comunidades religiosas dentro da Escandinávia Viking, apesar de certas manifestações ou conceitos manterem unidos muitos membros da comunidade, independentemente da consciência religiosa, incluindo atitudes sobre morte e sagrado, algumas visões sobre deuses e rituais (Dubois, 1999: 206). O conceito de variação regional é algo seguido pela maioria dos acadêmicos a respeito da temática: “*As idéias sobre os deuses deviam variar de um distrito para outro (...) Muitas pessoas deviam dar mais atenção aos espíritos da região, por exemplo, que aos grandes deuses*” (Davidson, 2004: 181-182).

A religiosidade Viking reduzia-se a gestos significativos, com uma segunda intenção muito utilitária que respondia ao “dou para que me dê”, a costumes e práticas imediatamente realizáveis, ou seja, era uma religiosidade extremamente empirista. O escandinavo escolhia um *fulltruí* (protetor), com quem mantinha relações de tipo muito pouco comum, o chamava de seu amigo querido (*kaeri vinr*) e até levava um amuleto com sua imagem. O nórdico mantinha relações de tipo pessoal e utilitário com o deus ou deuses que havia decidido reverenciar, uma espécie de contrato. Fora das grandes celebrações dos solstícios, o Viking não era particularmente religioso, tampouco manejava um conjunto de concepções de tipo abstrato com respeito ao divino. Este homem pragmático, realista, não praticava a oração, a meditação, nem a mística. Em certo sentido, o contrato era a noção essencial neste universo mental. Quando necessitava, ele invocava o seu deus particular sob a forma de petição (*bidja*) e não de reza: “*se eu te ofereço isso ou aquilo, tu me darás ou me concederás outra coisa em troca*” (Boyer, 1997: 188, 213-217).

O paganismo nórdico era de natureza tolerante, sem fanatismos nem adoração extremada. Não existiu em total isolamento com a Europa cristã (Graham-Campbell, 1997: 174). Exemplo disso foi a influência do cristianismo nos últimos anos da Era Viking, como demonstra a inscrição de Virring, Jylland (Dinamarca): “*Pórr vigi Þessi kuml*” (Þórr abençoe estas runas). Esta frase não indica uma expressão da fé nórdica original, mas uma adaptação ao costume de abençoar do cristianismo (Sawyer, 2000: 128).

Para entendermos a mentalidade religiosa dos Vikings, segundo Régis Boyer, é necessário relacionarmos três eixos profundamente relacionados entre si: uma sociedade profundamente rural, realista e pragmática e que concedia privilégio a uma magia fatídica (Boyer, 1987: 19). Segundo Boyer, a função dumeziliana<sup>2</sup> mais importante da religiosidade nórdica foi a fertilidade-fecundidade. O privilégio à magia caracterizou-a como uma religiosidade de tipo xamânico, que operava principalmente na tentativa de obter conhecimento nos mundos sobrenaturais, para descobrir o segredo dos mortos para os vivos (Boyer, 1995: 158). A família era o centro da comunidade, estreitamente relacionada com a fertilidade-fecundidade, em uma sociedade totalmente rural, de paz e prosperidade. Deste modo, a religião era muito mais baseada no culto do que no dogmático e metafísico, uma religiosidade baseada em atos, gestos e ritos significativos, girando em torno do sacrifício. A religião Viking não existia sem ritual e abordava exclusivamente o culto aos ancestrais (Boyer, 2004a: 336, 346):

“É uma religião que ignorava o suicídio, o desespero, a revolta e mais do que tudo, a dúvida e o absurdo. Uma religião da vida: de vida, simplesmente” (Boyer, 2004a: 341).

“A essência, o espírito da religião escandinava antiga se encontra magnificamente exprimido na Yggdrasill, que é simultaneamente fonte de toda a vida, de todo saber e de todo destino. Eu diria mais: se, como eu penso, o destino, a idéia original que se fez a mais antiga dos escandinavos (...) o destino, força de vida ativa, o destino, saber divino, Yggdrasill é a expressão puramente simbólica de todo este complexo mental” (Boyer, 1981: 213).

Para o historiador norte-americano Thomas Dubois, a antiga religiosidade nórdica deve ser entendida em um ponto de vista antropológico. São comunidades descentralizadas de fé, estruturas locais relacionadas com deidades específicas, ocorrendo uma interação com sistemas religiosos de povos vizinhos econômica e geograficamente relacionados. Ou seja, não era um sistema de fé isolado, mas recebia influências externas, devido a casamentos interculturais, viagens a longas distâncias, migrações, etc. (Dubois, 1999: 42).

## 1.1 Sacerdócio

Segundo Rudolph Keyser, os sacerdotes nórdicos não constituíam uma ordem separada da população comum, e a diferença entre laico e sagrado era inexistente. Não existia sacerdote profissional e a responsabilidade cabia ao rei ou chefe local (Haywood, 2000: 146). Para Boyer, jamais teria existido uma “casta” de sacerdotes ou servidores encarregados do sagrado, não se conheciam ritos de iniciação ou cerimônias de formação de sacerdotes entre os Vikings. O ocidental moderno projeta nos Vikings a imagem dos druidas e dos sacerdotes cristãos (Boyer, 1997: 67, 42).

Reis e chefes eram os ministros da fé dos deuses. O conselho de sacerdotes descrito por Snorri Sturluson certamente foi um erro de interpretação das fontes, uma

visão anacrônica. Durante certo tempo, foi utilizado o termo *drótnar* (mestre) para os sacerdotes dos Ases. Mas a palavra mais comumente utilizada nas fontes foi *goðar* e *hofgoðar*. O primeiro termo foi derivado de deus (*goð*) e significa servidor de uma divindade. O segundo significa superintendente de um templo. O termo *goði* foi universal na Islândia, mas muito raramente mencionado fora dela. Na Escandinávia em geral, as fontes mencionam a palavra “atendente de templo” (*varðveittu hof*), mantenedor dos sacrifícios (*Héldu upp blótum*). Na Noruega, era o *Hersir* (barão ou soberano de um *herað*, distrito) quem efetuava a função de sacerdócio, sendo este o termo empregado também para sacerdote, mas na Islândia este termo era inexistente (substituído por *Goðorð*). Reis e *Jarls* (condes) eram diretamente responsáveis pelos festivais sacrificiais, atendendo aos habitantes de uma região. Alguns sacerdotes também parecem ter tido a função de educadores, sob a forma de narradores públicos, efetuando sob a forma oral a transmissão de conhecimentos religiosos e a perpetuação de poemas mitológicos (Keyser, 1854).

Mulheres também participavam da condução de sacrifícios e de outros ritos para adoração dos Ases, e no caso da Islândia presidiam a templos (denominadas de *Gyðia* ou *Hofgyðia*) ou praticavam a profecia. A sacerdotisa possuía um sinal desta função – um colar que a Arqueologia oferece alguns exemplares, como o de Alleberg (Vastertgotland, Suécia, séc. VI, feito todo em ouro), onde figura uma personagem que representa uma sacerdotisa. Também não podemos afirmar que existia um corpus constituído de sacerdotisas (Boyer, 1997: 67). As mulheres aparecem muito mais nos rituais da casa e da família do que nos ritos públicos. Mas existem dois casos especiais citados no *Landnámabók*, onde duas mulheres são citadas como substitutas do chefe de família (Dubois, 1999: 66).

Na Islândia, os chefes de família tornaram-se os executantes dos ritos do blót ou sacrifício sem-divinatório e semi-propiciatório (século IX e início do X). Um certo número de pessoas importantes possuía o título de *goði* – esta noção evoluía em seguida, para o caso islandês, em um sentido político e jurídico (Boyer, 1997: 67). Também em muitos distritos islandeses, os *goðar* serviam como mantenedores da ordem e negociadores de disputas legais, advocacias, diplomacias e força. Como não existiam reis nesta região, os *goðar* serviram como uma espécie de líderes locais circunstanciais (Dubois, 1999: 66), mas mesmo assim nunca formaram uma classe social definida. Para tornar-se *goði*, o fazendeiro não passava por nenhuma investidura formal, não havia juramento da função, nenhuma promessa ante uma divindade, apenas era responsável pelas mínimas diretrizes definidas pela lei e pela pressão da opinião pública. O *goðorð* (a política oficial da comunidade) garantia ao líder uma autoridade formal (Byock, 2001: 120).

Esta religião, como em certas sociedades fundadas inteiramente sobre a noção de família, reservava certas funções do tipo religioso ao principal representante do clã (Boyer, 1997: 67). Era a família que executava as obrigações dos cultos, e como entre os antigos germanos, as formas ritualísticas eram antes privadas do que públicas. O chefe de família era o executante de todos os grandes rituais sazonais ditados por um evento (casamento, nascimento, funerais, cerimônia do *aettleiðing* – introdução de um novo herdeiro em uma família), ou um sacerdote (*goði*) em caso de sacrifício (*blót*).

No plano ritual, a especialização familiar do culto se faz conhecer igualmente pelo *öndvegi*, o assento sagrado reservado ao chefe da família, o signo das prerrogativas religiosas. A família também era o fundamento do direito, ela era a garantia da paz e sua dissolução considerada uma blasfêmia e um sacrilégio. A relação entre religião e direito foi muito antiga entre os germanos, como podemos perceber no mito de Týr (Boyer, 1987: 29). Os procedimentos jurídicos eram conectados com a religião, e a justiça e a lei

deveriam ser reproduções da fala dos deuses. Juramentos (*eiðr*) eram regulamentados pelo paganismo e muitos sagrados, geralmente solenizados em templos e grandes assembléias (*Þing*), tendo as divindades Ases como testemunhas (Keyser, 1854).

Os valores de fertilidade e fecundidade predominavam nas sociedades germânicas. Era um mundo concebido sobre a fórmula *ár ok friðr*, anos fecundos e paz. Os bons reis e chefes de famílias eram os que assumiam a função dos grandes ancestrais, fertilizando simbolicamente a terra e trazendo a paz coletiva (a palavra rei, *konungr*, tem raiz com a idéia de família, *kyn*). Na *Saga de Viga-Glúmr*, o zelador do deus e de sua devoção preferia ter objetos intermediários de adoração, que denomina de *fulltrúi* e que personalizam a divindade. Assim, Viga-Glúmr possuía uma lança e um manto que eram claramente símbolos do deus Óðinn. A manutenção da sacralidade pública requeria um investimento de tempo e poder, e sua dessacralização clamava por uma imediata e decisiva retribuição (Dubois, 1999: 44).

## 1.2 Festivais religiosos

Os festivais religiosos tinham conexão com eventos astronômicos importantes, como equinócios e solstícios. A *Ynglinga Saga* de Snorri menciona 3 principais festas, a do começo do inverno (festejada com sacrifícios humanos), a do solstício de verão (para crescimento da lavoura), e as do sumarmál, para vitória. Os principais festivais eram o sumarmál, o sumarblót e o midvinterblot.

*Sumarmál* – tempos de verão, celebrados no início de abril na Escandinávia, enquanto que na Islândia eram entre 9 a 15 de abril.

*Sumarblót* – solstício de verão, em fins de junho. Festa com poucas informações.

*Festival de inverno* – eram três ou mais noites no final de outubro na Escandinávia, enquanto que na Islândia eram celebrados de 11 a 18 de outubro. Consistiam em rituais familiares ligados aos membros de uma casa. Os rituais envolviam blóts e eram presididos por uma mulher (Dubois, 1999: 209).

O *midvinter*, também denominado de Jól (*Yule*), era a festa do solstício de inverno (final de dezembro), onde os mortos eram comemorados. Na *Ynglinga Saga*, os festivais eram ordenados para o deus Óðinn, com sacrifícios para um ano bom, e o Yule para a prosperidade e vitória. Os festivais eram especialmente realizados em tempos de paz, para a unidade do povo, e em ocasiões de grande religiosidade e importância social. A cada nove anos ocorria um grande festival em Uppsala e em Lejre, na Dinamarca (Macculloch, 1948: 144). Na comemoração tradicional do Jól ocorria pelo menos a imolação de um animal oferecido às divindades da fertilidade-fecundidade, as dises e/ou elfos, neste caso *disablót* ou *alfablót*. O ritual durava 13 dias, com uma grande festa sacrificial homenageando os mortos do clã: o momento em que eles passavam no ar sob a forma de caçadores (ou hordas selvagens conduzidas por Óðinn). O banquete que tradicionalmente se desenrolava nesta ocasião era destinado à ligação entre vivos e mortos (Boyer, 1997: 90).

## 1.3 Centros religiosos

*Trondelag* (Noruega) – no século X, local camponil dedicado a sacrifícios de animais, especialmente cavalos, que eram oferecidos aos deuses Óðinn, Njord, Freyr e Bragi, na esperança de melhores colheitas (Haywood, 2000: 147).

*Gamla Upsala* (Suécia) – cemitério real do período pré-Viking e importante centro de culto pagão na Era Viking. As cerimônias eram realizadas no alto de um montículo, onde posteriormente foi construída uma igreja cristã. Um grande sacrifício era realizado a cada 9 anos, onde nove tipos de machos de cada espécie eram enforcados para o deus Óðinn (Haywood, 2000: 196).

*Lejre* (Dinamarca) – Segundo o alemão Thietmar de Merseburg (1016), 99 humanos, o mesmo número de cavalos, um número desconhecido de galos e cachorros eram sacrificados em um festival feito a cada nove anos, durante o mês de janeiro. Na região de Illerup Adal (Dinamarca) foram encontrados crânios de cavalos separados por lanças e um dos mais antigos vestígios de *mossfynder* (ação votiva), um barco funerário (Haywood, 2000: 120).



**Figura 1:** Reconstituição do sacrifício do cavalo em Lejre, Dinamarca. Ilustração de Nigel Pennick. Fonte: JONES & PENNICK, 1997: 139. O cavalo foi um dos animais mais sagrados entre os Vikings, símbolo do deus Freyr e indicativo do status social. Pennick baseou sua ilustração em vestígios arqueológicos da região de Illerup Adal (Dinamarca), onde foram encontrados vários restos de cavalos sacrificados, além de armas e objetos rituais.

#### 1.4 Ídolos e imagens

Os Vikings esculpiam imagens de suas divindades em madeira, metais e pedra. Não sobreviveu nenhum dos ídolos mencionados pelas fontes, principalmente pela ação do processo de cristianização na Escandinávia. As fontes abundam em descrições de idolatria, a exemplo das três estátuas presentes no templo de Uppsala, erigidas a Óðinn, Þórr e Freyr. Em geral, as fontes não mencionam estátuas a Óðinn, enquanto Þórr é largamente citado, como no templo de Hundsthorp, adornada de ouro e prata, ou o templo de Gudbrandsdal, coberta de anéis de ouro. Balder possuía uma estátua no templo de Sogn, enquanto imagens de Freyr eram ornamentadas de ouro e prata na Islândia. Também um ídolo de prata representando Freyr existiu no adoratório do rei Agðir (Keyser, 1854).

### 1.5 Templos, edifícios e espaços sagrados

Locais sagrados e de culto (bosques, fontes, poços, locais altos, montanhas) são mencionados nas fontes como *Vé*, *Hörgr* e *Hof*, mas sem descrições pormenorizadas. O *Hörg* pode ser um altar de pedras ou um espaço para sacrifícios (especialmente um círculo de pedras), consagrado a certas divindades. Outras expressões são *goðahús* (casa dos deuses) e *blóthús* (casa de sacrifício). O chefe Throrolf Mostrarskegg, em seu templo de Þórr na ilha Moster, edificou uma plataforma com uma estátua da mesma divindade. A porta de entrada situava-se na lateral do templo, ladeada por colunas sagradas, com uma plataforma e altar em seu interior. Muitas edificações religiosas foram descritas como portando grandes anéis e correntes em suas portas, a exemplo de Uppsala e dos templos da Noruega. No *Livro da colonização*, um escaldado chamado Sigvatr Þórðarson afirmou que uma sala comum da fazenda, *skáli*, foi momentaneamente convertida em templo para a celebração de grandes sacrifícios ou cerimônias familiares (Keyser, 1854).

Uma religiosidade profundamente inserida na paisagem natural - desde os primórdios essa relação com a natureza foi típica da sociedade nórdica. A própria idéia da árvore cósmica, *Yggdrasill*, mostra-nos como um elemento da natureza campestre podia tornar-se preponderante na visão de mundo. Florestas, cachoeiras, colinas, pedras, bosques e árvores possuíam forte atratividade para os escandinavos, além de remotas representações rupestres de astros como o Sol e a Lua. Estes são os terrenos dos *Landvaettir*, os espíritos tutelares das regiões naturais. Contudo, também as regiões selvagens abrigam os espíritos dos humanos mortos, muitas vezes montanhas foram consideradas sagradas, como *Helgafell*, na Islândia, mas de maneira geral, os mortos eram enterrados próximos às famílias, pois a essência do paganismo nórdico era o culto aos ancestrais. A comunidade familiar era o único suporte e base da religião pagã, essencialmente rural e sem centralização: o elemento primordial da mentalidade germano-nórdica era o *aett* ou o *kyn*, a família ou o parentesco (Boyer, 1987: 22).

### 1.6 Invocação de divindades

Durante a Idade do Ferro os deuses começaram a ser individualizados na Escandinávia. Na parte dos zeladores dos cultos, essa passagem para a antropomorfização foi nítida (Boyer, 1981: 86). Segundo o historiador Rudolph Keyser, todos os deuses Ases eram invocados e adorados pelos nórdicos, mas somente poucos foram mencionados pelas fontes literárias (Keyser, 1854).

*Óðinn* foi muito venerado no norte da Alemanha, ilha de Gotland, Dinamarca e Suécia, mas principalmente pela aristocracia nestas duas últimas regiões. Alguns indícios apontam a origem de seu culto na ilha de Gotland (Davidson, 2004: 45). O odinismo instalou-se na Escandinávia depois do culto aos Vanes (Davidson, 2004: 126). Os cultos a esta divindade foram associados ao poder real. A influência deste deus aumentou a figura do rei como preponderante na comunidade, especialmente durante o período de centralização das monarquias durante o século X d.C. (Davidson, 2001: 100).

*Þórr* era especialmente cultuado pelo povo norueguês e islandês, sendo mais preferido do que qualquer outra divindade do panteão. Existiam centros adoratórios a ele na ilha de Moster, Randsey, Naumdal, Gudbrandsdal, mas o principal centro era em Mæri, na Noruega (Keyser, 1854). O símbolo do martelo era utilizado em cerimônias de

casamento e funerais. Þórr também era invocado pelas pessoas para questões de conflitos. Era muito pouco adorado na antiga Germânia (como Donnar). É o único deus em que sobreviveram poemas em seu louvor (Davidson, 2001: 103).

*Njörð* era objeto de zelosa adoração pelos nórdicos, sendo criados numerosos templos e locais de sacrifício (Keyser, 1854).

*Freyr* possuía adoratórios como o do chefe Ingemund Thorsteinsson em Vatnsdal ou de Thorgrim de Sjóbol, ambos na Islândia. Como *Freyja*, seu culto majoritário foi na Suécia. *Freyja* foi a divindade favorita dos Svíar, que habitavam a região sul da Suécia e era mais venerada pelos germanos do norte, enquanto os do sul preferiam *Frigg*. Alguns dos principais ritos a *Freyr* consistiam em duelos de cavalos, enquanto que para *Freyja* envolviam o casamento ritual (Davidson, 2004: 84).

A veneração a *Balder* é somente mencionada na *Frithjóf Saga*, especialmente em um grande templo em Sokn. Fora disto não há indícios de cultos, ocasionando problemas de interpretação sobre sua origem na mitologia e na religiosidade escandinava (Davidson, 2001: 93).

*Tyr* (Tiwaz) foi substituído por Óðinn na Escandinávia Viking, mas sua função como protetor da ordem e da lei permaneceu (Davidson, 2004: 48).

*Forseti* era adorado pelos Frísios, especialmente na ilha de Fosetlant (atual Helgoland) (Keyser, 1854).

*Skjold*, filho de Óðinn, foi venerado na ilha de Skaane, sendo considerado o ancestral dos reis da Dinamarca, os Skjoldings (Keyser, 1854).

Variante solar (Força/Direito/Guerra)	Variante líquida (Força/Ciência/Poesia/Magia)	Variante telúrica (Força/Fertilidade)
<i>Ordem:</i> Týr, Þórr, Baldr, heróis solares (Helgi/Sigurdr)	Óðinn	<i>Vanes:</i> Njörðr, Freyr, Freyja
<i>Desordem:</i> Surtr, Loki, Hoðr		

Quadro I: As principais deidades e heróis nórdicos (Boyer, 1981: 112).

### 1.7 Conflitos, disputas e mudanças entre os cultos

Vários pesquisadores já atentaram para a disputa interna que existiu na religiosidade escandinava, tanto em termos de classes sociais quanto em termos de rivalidades entre panteões. A idéia mais comum é que o culto aos Vanes já existia na Escandinávia, comum na Noruega e Suécia, cuja soberania posteriormente foi contestada pela entrada do culto a Óðinn via Alemanha. Também certo grupo de deidades femininas (*Asynjur*) teria sido acrescentado aos Aesires com o tempo (Macculloch, 1948: 101). Este conflito teria sobrevivido na descrição mitológica da guerra entre Ases e Vanes, como teorizou Georges Dumézil, enfatizando uma rivalidade entre cultos da magia versus cultos da fertilidade (Davidson, 2004: 142). As práticas funerárias também seriam indícios de diferentes formas de rituais na Escandinávia, sendo as inumações indícios de cultos a fertilidade (aos Vanes e ao deus Þórr), cremação (ao deus Óðinn) e abrigos mortuários (ao deus Freyr) (Davidson, 2004: 126).



A mudança de culto também foi comum na Escandinávia. Na *Egill Saga* 56, percebemos que o herói Egill Skallagrimsson abandonou o culto a Þórr, a fé original de sua infância na Islândia e passou a cultivar o deus Óðinn. Esta mudança foi originada de suas viagens ao continente. De forma similar, o chefe islandês Viga-Glúmr abandonou sua adoração a Freyjr, para confiar em Óðinn, também depois de visitar a Noruega (*Viga-Glums Saga* 6).

Os adeptos de Óðinn não gostavam dos rituais a Freyr, considerados afeminados (Davidson, 1987: 72).

Situações de disputa ou rivalidades foram agravadas com ataques a regiões sacralizadas de outros cultos, como percebemos na *Eyrbyggja Saga* 9, onde o terreno sagrado de Þornes foi intencionalmente corrompido com excrementos, ou na *Franfkels Saga* 5, que descreve a fazenda de Hranfkels, onde um garanhão dedicado ao deus Freyr foi corrompido, e o dono viu-se obrigado a escravizar o criminoso como remissão da honra.

Insultos, difamações e blasfêmias eram baseadas em normas de transgressão do sagrado e das leis. A ofensa aos deuses era algo comum, geralmente utilizada como forma de humor, mas tinha limites bem determinados. Geralmente era utilizada diretamente para adoradores de outros cultos, mas possuía penalidades que incluíam o banimento (North, 2000: 386, 394).

## 1.8 Hierogamia

O rito da hierogamia (casamento sagrado) foi atestado no mundo nórdico desde a Idade do Bronze (1800-400 a.C.), principalmente em gravuras rupestres que freqüentemente trazem um homem e uma mulher copulando, enquanto uma terceira figura consagra o ato por meio de um brandir de machado ou martelo (como, por exemplo, nas gravuras rupestres de Bohusland, Suécia). O martelo enquanto símbolo de fertilidade e matrimônio sobreviveu com os Vikings.

Segundo Régis Boyer, a hierogamia simbolizava a união entre o céu e a terra e estava particularmente relacionada ao culto dos Vanes. Ainda segundo Boyer, certo culto de pedras esculpidas (*bautasteinar*), registrado em algumas áreas da Escandinávia, serviu como prova de um culto fálico que possuía a mesma interpretação – o coito era praticado nos campos cultivados na espera de uma boa colheita (Boyer, 1997: 81).

Hilda Davidson também faz referência ao desenho de uma urna de incineração da Idade do Bronze (Dinamarca), onde um homem e uma mulher estão avançando um para o outro de braços abertos, e o homem aparece excitado. Outra referência desta autora são as placas de folha de ouro de Helgo, Suécia (da Era pré-Viking e Viking), representando o casamento divino entre deuses da fertilidade (Davidson, 1987: 83).

Na realidade, as fontes literárias para a Era Viking (Eddas e Sagas) não descrevem objetivamente nenhum rito sexual hierogâmico praticado *ipsis literis* pelos escandinavos, mas Boyer lembra de algumas práticas sexuais que certamente tem sentido de fertilização (como a da escrava do funeral descrito por Ibn Fadlan, que, antes de ser morta, fez sexo com os guerreiros presentes – um sentido de propiciação para a vida pós-morte). Ele ainda lembra os motivos simbólicos presentes na *RígsPula* e na *Frymskviða* (*Edda Maior*), relacionados a hierogamia (Boyer, 1981: 171).

Dubois também recorda o simbolismo presente na história de Freyr e a gigante Gerdr – Freyr representaria um sinal de triunfo da fertilidade perante a friidade dos gigantes (associados ao inverno, montanhas e os mortos) e a história de Njord e Skadi, ambas extremamente importantes para religiões de base agrária (Dubois, 1999: 55-56).

Outros autores também identificam estas mesmas placas como simbolizando a origem mítica de algumas dinastias reais (Sorensen, 1999: 215).

A sobrevivência desta hierogamia simbólica pode ter ocorrido em dois níveis, nos cultos privados e nos públicos dedicados ao deus Freyr. O privado era o executado pelas famílias, e prova disso são as placas de ouro de Jaeren e as de bronze de Rallinge, Suécia. Elas foram encontradas em fazendas e casas de agricultores, e representam o casal Freyr-Gerdr. Este culto pode estar conectado com outro culto privado de Freyr, aquele que mantinha um pênis de cavalo embalsamado (que era passado de mão em mão, por homens e mulheres, todos recitando uma fórmula apropriada). Entretanto, as fontes literárias não descrevem detalhadamente estes ritos, não existindo possibilidade dos historiadores entrarem em maiores detalhes sobre que época exata eles eram feitos, em que situações, quanto tempo duravam e o que faziam exatamente nestes ritos. Tanto o pênis quanto as placas podem remeter tanto a práticas de devoção para fertilidade da terra a ser cultivada, quanto a fertilidade do casal ou de uma família – o mesmo sentido que as antigas práticas de hierogamia. Outro aspecto envolve as cerimônias públicas. Elas envolviam uma carroça, de maneira muito semelhante à descrita por Tácito para a deusa Nerthus. No *Flatelyarbók* foi descrita uma cerimônia, onde uma carroça era puxada por bois e conduzida por uma jovem denominada noiva de Freyr. A carroça percorre todas as fazendas da região. Neste caso não existe mais a união sexual entre um homem e uma mulher, mas apenas seu sentido simbólico.

### 1.9 Concepções de alma e espiritualidade

Os germanos possuíam uma concepção de alma interna, *hamr* (forma) e *fylgja* (acompanhante), o duplo fiel que todo humano possui. O *hamr* é suscetível de sair do corpo, desafiando as leis de espaço e tempo. É possível que esta noção tenha sido influenciada pelo xamanismo (Boyer 1995: 96).

A palavra *hamr* designa a forma interna que cada um possuiria. Como dito, é suscetível de evadir-se do suporte corpóreo, que entra em catalepsia ou levitação. O *hamr* é capaz de retornar para outros locais ou outras épocas, com a finalidade de acompanhar as missões com a forma de seu possuidor. Ele assume uma forma animal, em geral simbólica de seu suporte. Uma vez que a empreitada está cumprida, ela regressa ao corpo de seu possuidor. A origem destas imagens pode remontar aos lapões, que ocupavam a Escandinávia antes dos germanos (Boyer, 1997: 74). Existem relações entre a *hamr* e as representações de lobisomen, de homens transformando-se em lobos durante a noite (*hamrammr*, *rammaukin*, *eigi einhamr*) (Boyer, 1997: 74, 87).

A *fylgja* é uma entidade sobrenatural (espírito tutelar), geralmente feminina, que está ligada a um indivíduo e que lhe acompanha pela vida toda, sendo visível quando a morte aproxima-se, sendo espíritos tutelares com funções semelhantes as das valquírias, *dises* e *hamingja* (Boyer, 1995: 104, 108). 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* (Boyer, 1997: 61). Na *Hellgaquivða hjörarðzsomar*, a *fylgja* de Helgi aparece sob a forma de uma mulher andando com lobo e cobras.

Assim, *hamr* e a *fylgja* são os constituintes internos da espiritualidade do homem, enquanto o *hugr* (equivalente ao *mana* polinésico, a alma do mundo) é o externo, mas todos possuem relação direta com o destino e os mortos (Boyer, 2004a: 353). O *hugr*

seria a alma do mundo, que se manifesta ao homem no momento de situações reflexivas (espirros, bocejos, coceiras) ou, mais geralmente, graças a palavras mágicas, com fins cognitivos, ou ainda, em sonhos e aparições. Este hugr podia realizar atos benéficos ou maléficos: morder (*bíta*), cavalgar (*riða*) e se manifestar por meio de pesadelo (*mara*) (Boyer, 1997: 85-86, 218).

Por mais individualistas que os nórdicos tenham sido, suas representações são fortemente alargadas com a idéia de família, de clã. Assim, temos o conceito de *hamingja*, a figura tutelar de um clã, relacionada especialmente com a personalidade deste mesmo clã, como a descrita na Saga de Viga-Glúmr, onde uma gigantesca mulher surge ao herói, exatamente no momento em que ele morre, encarnando valores de proteção, ou seja, é a forma com que o destino se aplica a uma família (Boyer, 1995: 97). Também existia a noção de *aettarfylgja*, a fylgja atrelada a toda uma família e encarregada de velar por sua prosperidade (Boyer, 1987: 29). A hamingja podia ser alterada, como consequência do duelo entre clãs familiares (*hamingjaskipti*) (Boyer, 2004a: 358).

A noção do “nada” não existia entre os Vikings, era totalmente estrangeira. A morte não era jamais um termo absoluto nem mesmo uma ruptura radical, era considerada uma simples mudança de estado. Morrer era simplesmente passar ao estado dos ancestrais, com o saber e poder tutelar. Pode-se retornar sob outra forma à reencarnação ou metempsicose, que era limitada ao clã. Perpetuar um nome era necessariamente ressuscitar um ancestral, relacionado ao *óðal*, o patrimônio indivisível que se transmite de geração para geração (Boyer, 1987: 39).

Não ocorria uma demarcação clara entre vivos e mortos. A circulação de um domínio e outro não era jamais interrompida – os mortos freqüentemente vinham informar aos vivos sob a forma de aparições ou revelações. A mentalidade germânica não possuía uma consciência clara de outro mundo: é o cristianismo que o introduziu. Se analisarmos as fontes literárias, não teremos somente um e sim vários mundos intercalados. Os mortos são os guardiães do clã e se comunicam com os vivos através de sonhos, aparições, signos e símbolos (Boyer, 2004a: 354).

O destino não era jamais individual, mas sim inscrito dentro de uma perspectiva de uma família, extremamente dotada de uma qualidade própria de fatalidade. Quando Gauka-Þórir fala de “nossa força” (*afl okkat*) e de “nossa capacidade de vitória”, ele tenta considerar essas palavras muito além de seus companheiros de escolta: a longa corrente, na verdade, dos ancestrais que fazem sua identidade (Boyer, 1987: 32).

## 2. ASPECTOS DA MAGIA ENTRE OS VIKINGS

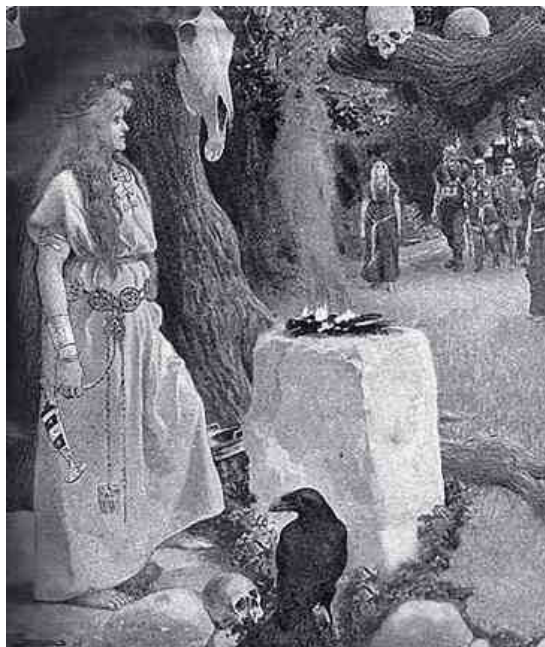
Um tema característico da religiosidade germano-nórdica é a recorrência da magia, especialmente de uma magia fatídica, porque suas funções, muito mais que defensivas ou ofensivas, são antes de tudo divinatórias e sacrificiais. Segundo Boyer, a noção de duplo preside esta concepção de homem, de vida e de mundo. A entidade humana viveria em permanente simbiose com as potências, com os saberes, com a presença dos ancestrais. Um homem não existiria por ele mesmo, mas pela participação que ele assume com uma ordem superior. Deste modo, a magia é o sentimento da presença constante do sobrenatural, presidindo a todas as manifestações da existência (Boyer, 1987: 41).

A magia aparece nas fontes com vários termos, como: *Fjölkyngi* (poderes múltiplos) *fjölkyngigur*, *fjölkyngilega*, *Fróðleiknur* (conhecimento), *Margkunnindi*

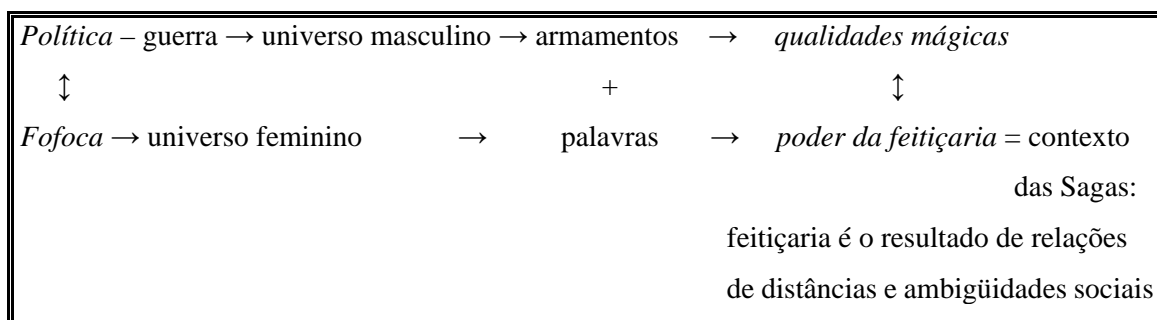
(conhecimento múltiplo), *margkunnandi*, *margkunnigur*, *Fyrnska* (conhecimento antigo), *Fordæðuskap* (feitiçaria). Para os praticantes de magia temos: *vitki*, *kunáttumaðr*, *spámaðr* (profeta). Para feiticeira: *galdrakind*, *fordæða*, *flagðkona*, *fála*, *hála*, *skass* (Price, 2004).

No cômputo geral realizado pelo antropólogo Gísli Pálsson, a palavra que mais foi empregada nas Sagas e fontes da Escandinávia Viking tanto para magia quanto para feitiçaria foi *ffjölkyngi* (62 vezes) (Pálsson, 1995: 111) (ou *fölkunnigr*, de *föold*, multidão, *ffjöl*, muito, e *kunna*, conhecimento/capacidade).

A magia era de caráter muito mais divinatório do que conjuratório ou propiciatório (Boyer, 2000a: 340). Em vários aspectos, a religião nórdica era de características xamânicas, sendo assim, a magia escandinava foi a arte de fornecer o poder que assombra e interfere em nosso mundo e, portanto, nada espanta ver os Vanes praticando a arte mágica na mitologia. Estas competências mágicas conviviam com o telúrico e o ctônico (Boyer, 1995: 158). Geralmente, os especialistas em magia eram pessoas à margem da sociedade: o xamã, o guerreiro berserker, as praticantes de seiðr, todos representam figuras marginais, associados com poderes sagrados, existindo como parias (Dubois, 1999: 54). Em uma perspectiva antropológica, algumas pesquisas consideram uma relação direta entre práticas de feitiçaria nórdica e a recorrência às intrigas. Os boatos seriam a única forma de poder para vagabundos, andarilhos, trabalhadores pobres e mulheres, ou seja, seriam formas de resistência cultural. A consulta para adivinhações, por exemplo, freqüentemente usadas em disputas, era um caminho para a difusão de “fofocas”. Outro vínculo é entre feitiçaria e micro-política das comunidades escandinavas, como resultado de conflitos, punições, reestruturações familiares, rupturas nos relacionamentos sexuais e na instabilidade na vida feminina (Pálsson, 1995: 103).



**Figura 2:** A sacerdotisa *Veleda*, ilustração anônima do Oitocentos. Apesar do referencial romântico e da atmosfera de mistério, a ilustração corresponde às descrições fornecidas por Tácito e outros autores clássicos, a respeito da profetisa germânica de nome *Veleda*. Os trajes estão corretos, assim como o armamento e os acessórios. O corvo é o animal identificado ao deus Óðinn, enquanto os crânios de animais e humanos correspondem aos sacrifícios por enforcamento e morte ritual, descritos em várias fontes da Antiguidade até a Era Viking. Fonte: <http://home.earthlink.net/~norsemyths/rites2.html>



**Quadro II: O poder das palavras e a feitiçaria nórdica (Pálsson, 1995).**

Convenções: ↕ Relação de interdependência → relação direta



Figure 18  
From the Oseberg  
Tapestry. Norwegian

**Figura 3:** *Figura feminina do Tapete de Oseberg* (Noruega, século X). Segundo Hilda Davidson, esta figura poderia representar uma antiga sacerdotisa da deusa Freyja (Davidson, 1998). Fonte: <http://www.vikingsonline.org.uk/>

O grande ritual da magia germano-nórdica era o *blót*, sacrifício feito com a finalidade de reforçar (*magna*) os poderes da divindade, a fim de fazer-lhe capaz dos serviços a serem descontados dela. A consulta dos augúrios (*ganga til frétta*) a partir do sangue sacrificial era regra geral. Depois, existia o banquete sacrificial (*blótveizla*). As forças naturais eram solicitadas em uma situação familiar, ante toda força que o destino fazia conhecer, realizando com isso a conexão: natureza e família, ação pela magia (Boyer, 1987: 44).



**Figura 4:** *A morte dos praticantes de seiðr pelo rei norueguês Olaf Triggvason durante o século X d.C.* Os praticantes teriam sido presos em rochas e afogados com a chegada da maré alta, uma imagem de morte nórdica que foi preservada no imaginário artístico, como em histórias em quadrinhos (com em *Thorgal*) e no cinema (a exemplo do filme *Vikings, os conquistadores*). Ilustração de Halvdan Egedius (1877-1899). Fonte: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

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

Quadro III: Classificação da magia Viking (Boyer, Price, Dubois e Langer)

<i>Blót</i> – sacrifício, rito mágico adivinhatório e utilitário para canalizar o destino.
<i>Fóstbroeðralag</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>þrlög</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>Níð</i> – magia difamatória.
<i>Niðstong</i> – bastão difamatório, acompanhado de uma fórmula declamada ( <i>formáli</i> ).
<i>Ákvaedi, 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
<p><i>Seiðr</i> - canto; ritual mágico de tipo adivinhatório.</p> <p>Práticas mágicas relacionadas ou derivadas do Seiðr:</p> <p><i>Varðlokur</i> – canto mágico</p> <p><i>Utiseta</i> – técnicas para receber visões da morte</p> <p><i>Hamhleypa</i> – troca de forma ou pele (animais de <i>Freyja</i>: gato, javali, falcão).</p> <p><i>Sjónhverfing</i> – prestidigitação, magia de desilusão para enganar a visão</p> <p><i>Kveldriða</i> – ataque mágico noturno</p> <p><i>Huliðshjálmar</i> – capacete de ocultamento ou invisibilidade</p> <p><i>Görningstakkr</i> – camisas enfeitiçadas com proteção mágica.</p>

Quadro IV: Práticas e rituais mágicos na escandinávia viking (Boyer, Dubois, Price, Davidson e Langer)

14% - cicatrização de feridas – <i>Magia doméstica</i>
14% - contato com seres sobrenaturais - <i>Magia doméstica</i>
14%- assistência para necessidades práticas - <i>Magia doméstica</i>
26% - manipulação de relações sociais – <i>Magia doméstica</i>
28% - sorte nas batalhas – <i>Magia marcial</i>
60% dos rituais mágicos são de objetivo agressivo - <i>Magia doméstica ou Marcial</i>

Quadro V: Estatística de encantamentos (finalidades mágicas) na Escandinávia viking (Dubois, 1999).

## 2.1 Galldr

Cantos mágicos; fórmulas mágicas usadas em curas, para manter a sorte, facilitar partos; amuletos/encantamentos com sons e cantos. Galldr seria derivado da palavra gala, “para cantar”, e denotaria um tipo de feitiçaria, cuja performance seria efetuar sons mágicos (*gala or kveða galldra*). Seria originada e disseminada pelos Ases, especialmente Óðinn (denominado de *galldrs föður*, o pai dos encantamentos mágicos). O homem que praticava esta arte dera denominado *galldra-smiðr* ou *galldra-menn* (Keyser, 1854).

O Galldr seria constituído basicamente de palavras para magia curativa, cuja performance envolveria uma voz estridente e aguda. O deus Óðinn era chamado de mestre do Galldr (*Galdsfaðir*) (Nasstrom, 2000: 358, 359). No período cristão, alguns membros da Igreja islandesa eram versados em Galldr e não em *seiðr*, demonstrando uma melhor aceitação deste tipo de magia devido ao seu aspecto curativo (o *seiðr* foi combatido por ser popular, enquanto o Galldr mantido pela elite/membros da Igreja) (Blain, 1999). Apesar de utilizarem técnicas mágicas semelhantes, as duas formas de magia podem ser opostas em outros termos: Galldr/magia rúnica, protetora - terreno totalmente masculino X *Seiðr* - terreno feminino, agressiva, malefícios. Assim, a diferença entre as práticas estaria no resultado e não nas coisas intrínsecas à mesma magia, ou seja, as duas usam o mesmo ritual, mas diferem na intenção do encantamento (Berlet, 2000).

## 2.2 Seiðr

Canto; ritual mágico de tipo divinatório e profético, com conotações xamanistas; arte mágica criada pela deusa *Freyja*. O *seiðr*, em muitos casos, é descrito como feitiçaria realizada para “ferver” certos objetos imputados de poderes mágicos, sendo basicamente utilizado como um rito adivinatório ou para assassinato, ou ainda como prescreve Boyer, relacionado a três ações básicas: prever o futuro, aprisionar, causar doenças/desgraças ou matar (Boyer, 1995: 159)<sup>3</sup>.

É um tipo de magia extática com transe, êxtase do celebrante e cantos da assembléia, geralmente realizada durante a noite e praticada sobre uma plataforma chamada de assento para encantamento (*seiðhjallr*). A sua realização era conectada com sons mágicos ou encantamentos, e a melodia era considerada bonita para os ouvidos. Também compreende fórmulas mágicas para chamar tempestades e todos os tipos de

injúrias, metamorfoses e predição de eventos futuros. Criada pela deusa Freyja, era praticada especialmente por mulheres chamadas *seiðkonur* (sing. *Seiðkona*) (Keyser, 1854).

Como para o xamã, a praticante de seiðr deve descer ao mundo dos mortos para relatar os ensinamentos que buscam os vivos e para efetuar certos malefícios. A magia nórdica era tanto praticada por homens quanto por mulheres, com uma nítida especialização feminina. As Sagas estão repletas de práticas mágicas, mas maiores detalhes sobre o ritual do seiðr sabemos muito pouco. Adam de Bremen descreveu os cantos do seiðr como indecentes, o que parece ter relação com os cantos e danças mágicas do *dansar*, proscritas da Islândia no século XII (Boyer, 1995: 160).

Para Snorri Sturlusson, o seiðr envolvia grande esgotamento sexual, enquanto Régis Boyer acredita que também envolvia ritos orgiásticos (Boyer, 1995: 137). Homens que praticavam esta magia eram considerados homossexuais ou afeminados: “mas esta magia quando é executada, é acompanhada de uma grande frouxidão que ele estima, mas que os homens da prática executam sem vergonha e que foi às sacerdotisas que era ensinada esta prática” *Ynglinga Saga* 7, “O homem que acompanha o seiðr é qualificado de *ergi*” *Ynglinga Saga* 8 (Sturlusson, 1996).

A praticante do seiðr tradicionalmente vestia pele de gato ou um manto ornado de pedrarias e era dotada de um bastão – *völur*, exercendo sua arte acima de uma plataforma – *sejdhjallr* – circundada por um coro de jovens que cantavam para atrair os espíritos. Estas operações mágicas tinham por fim colocar a vidente em relação com os mortos a fim de conseguir seus conhecimentos (Boyer, 1997: 42).

Alguns autores como Stromback e Olof Petterson pensam que o seiðr fora tomado de empréstimo do xamanismo lapão (Eliade, 1998: 419), enquanto que outros acreditam em uma influência de Halogaland (Davidson, 2001: 137). A antropóloga Jenny Blain concebe o xamanismo nórdico como uma construção de relações de negociação e mediação social, utilizando técnicas de êxtase e alcançando experiência de outro mundo (Blain, 2002: 49).

O seiðr respondia primariamente a situações de crise e requeria, neste contexto, uma clientela e a participação de uma assembléia. O ritual apelava para o auxílio de espíritos, informações divinatórias e o controle da mente. A praticante do seiðr era distinta das outras mulheres, mas o rito geralmente era coletivo e comunal (Dubois, 1999: 123). O *Landnámabók* menciona uma *völva* (vidente) usando seiðr para que um estuário enchesse de peixe (Davidson, 1988: 102), enquanto a *Erik Saga* descreve uma *seiðkona* (mulher praticante de seiðr) convocada pela comunidade da Groelândia para amenizar um período de fome.

O caráter negativo do seiðr pode ser percebido em várias fontes. A *Edda Poética* coloca as *seiðkonur* como mulheres perigosas. Na *Hrólfs Saga Kraka*, o rei danes Frodi foi assassinado por uma *seiðkona*. Na *Egils Saga* 59, a rainha Gunnhildr usa esta prática para manipular o herói Egill Skalagrimsson, enquanto que na *Gísla Saga*, Þorgrímur usa seiðr contra seu inimigo Gísli. Na *Ynglingasaga* 13, a rainha Drífa pratica o controle da mente no seu marido errante, o rei Vanlandi da Suécia. Drífa usa uma *seiðkona* para enviar um incubus (*mara*) para matar o rei (Sturlusson, 1996).

Geralmente as Sagas percebiam o seiðr como algo exótico, uma tradição não familiar (Dubois, 1999: 135). Para Blain, a recepção do seiðr no cotidiano social (positiva ou negativa) dependia das habilidades individuais das praticantes com relação às comunidades onde interagiam, possuindo as *seiðkonur* um papel ambivalente. Uma das mais famosas praticantes de seiðr, a rainha Gunnhildr, seria o protótipo da feiticeira no mundo nórdico, representando o mal e a imagem da mulher vingadora. O caráter de marginalização do seiðr pode ser vinculado ao progressivo domínio patriarcal da



religiosidade nórdica, pouco tempo antes da cristianização (uma alta magia representada pelos guerreiros de Óðinn *versus* uma baixa magia representada pelo seiðr da deusa Freyja) (Blain, 2002: 50, 60, 97, 131), algo primeiramente defendido por Strömbäck e depois por Georges Dumézil (1992: 88)

Para o arqueólogo Neil Price, os aspectos-chave que podem esclarecer a percepção sócio-cultural da prática do seiðr são as associações entre magia e agressão e que estariam além deste modelo de oposição entre formas brancas/altas *versus* negras/baixas de magia entre os Vikings, sugerido por Strömbäck, Dumézil e Blain (Price, 2004).



**Figura 5:** A *völva da Völuspá*. Autor desconhecido, século XIX. Outra ilustração influenciada pelo referencial romântico, onde as mulheres assumem o papel de liderança nas antigas comunidades germânicas, legitimando a idéia de supremacia feminina no imaginário alemão do Oitocentos.

Fonte: <http://www.wagnermania.com/Mitos/index2.asp?Id=0901>

<b>Origem das praticantes</b>	<p><b>Estrangeiras:</b> Lapônia/Finlândia, Ilhas Britânicas.</p> <p><b>Mulheres da Escandinávia:</b> - as que viviam à margem da sociedade, andarilhas, pobres. - rainhas e da classe aristocrática</p>
<b>Finalidade da prática</b>	<p><b>Benéfica:</b> atender a crises ou necessidades da comunidade, contato com o mundo espiritual ou dos mortos, defesa contra agressões mágicas ou físicas.</p> <p><b>Maléfica:</b> controle da mente, assassinato, magia negra/feiticeira.</p>
<b>Recepção da prática pela sociedade nórdica</b>	<p><b>Positiva:</b> o xamanismo feminino sendo utilizado para sanar crises ambientais e sociais.</p> <p><b>Negativa:</b> mulheres e principalmente homens praticando seiðr são mortos pela sociedade, geralmente queimados.</p>

**Quadro VI:** Características do Seiðr (Dubois, 1999; Blain, 2002).

### 2.3 Magia rúnica

As runas não são signos mágicos, são uma forma de escrita que serve tanto para fins utilitários quanto para intenções mágicas (Boyer, 1997: 223). A magia rúnica era especialmente importante, onde cada runa ocupava um efeito especial de feitiço ou mágica. O especialista em runas era chamado de *Rúna-meistari*. A prática de gravar runas foi um grande privilégio da elite social, os membros da aristocracia (jarls). Existiram escolas de gravadores de runas. Os utensílios gravados constituíam um acompanhamento e uma proteção mágica para a vida cotidiana. As inscrições rúnicas não foram utilizadas como vetores do paganismo germânico. Na Inglaterra, por exemplo, não existe um só texto rúnico com características mágicas (Marez, 2004: 35; Boyer, 1997: 239)

Encantamentos rúnicos eram realizados para proteger armas, extinguir fogos e tempestades, curar, cicatrizar feridas, obter amor de uma mulher e discorrer sobre o futuro: runas da vitória (*sigrrúnar*), esculpida sobre a espada; runas da cerveja (*ölrúnar*), para gravar sobre o corno de beber; runas de proteção (*bjargrúnar*), inscritas sobre a cabeça do assistente para partos; runas de ondas (*brimrúnar*), inscritas sobre o navio para proteção marinha; runas de ramos (*limrúnar*), feitas para favorecer curas, cinzeladas na madeira; runas de fala (*málrúnar*), para conferir eloquência em assembleias; runas de sentido (*hugrúnar*), para facilitar a compreensão: “Eu gravo as runas que curam, eu gravo as runas que salvam, uma vez para os elfos, uma segunda vez para os trolls, uma terceira vez para os Þurs” (inscrição rúnica de Bergen, Noruega). A utilização mágica das runas também é denominada de *valgalldr*, derivado do grito de batalha dos chefes (*valr*) (Keyser, 1854).

Também existiam as chamadas runas secretas, de dois tipos: as “runas suspensas” (*tjaldrúnir*) e as de “ligadura” (*kvistrúnir*). 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. (Février, 1989: 519).<sup>4</sup>

A arte divinatória e a magia rúnica eram utilizadas entre os Vikings, mas desconhecem-se os métodos para sua leitura e exatamente quais runas eram empregadas. Os métodos de interpretar runas invertidas, utilizando a tiragem da cruz celta e a “runa branca” são invenções contemporâneas, derivadas do Tarot medieval, sem vínculos com a cultura Viking. A magia rúnica era associada diretamente com as invocações das Disir (Nasstrom, 2000: 357).<sup>5</sup>

Segundo o epigrafista Raymond Page, as runas do *Futhark Antigo* (24 runas) desaparecerem completamente a partir do século IX d.C., sendo empregadas como alfabeto as formas conhecidas como *Futhark jovem* (16 sinais), em suas variações dinamarquesas (rama longa) e sueco-norueguesa (rama curta) (Page, 2000: 20). Entretanto, percebemos que alguns sinais do sistema antigo permaneceram no *Futhark jovem*, exatamente 12 runas, a saber: F, U, TH, A, R, N, I, T, B, L, S, M (Fé, Úr, Þurs, Óss, Reið, Nauð, Íss, Týr, Bjarkan Lögur, Sól, Maðr). Curiosamente, foram as cinco primeiras runas do 1° Aett (raça), duas do 2° e cinco do 3° Aett que sobreviveram. Em nossa opinião, apenas as 16 runas do sistema novo (ramas longa e curta) continuaram a ser utilizadas para operações mágicas entre os Vikings, mas não sobreviveram vestígios físicos para comprovar isto, a não ser espadas e lanças com a runa Tiwaz. Todos os outros exemplos de runas que conhecemos da Era Viking foram encontrados em contextos de inscrições e frases epigráficas, sem vínculos diretos com a magia, apesar de algumas referências religiosas (Sawyer, 2000: 127-129). Atualmente, restam 3.000 runestones da Era Viking (datadas do século X ao XI), sendo que em nenhuma

sobrevive as 12 antigas runas do estilo do Elder Futhark, apenas as que constituem o rama longo e curto. Na maioria das runestones, os símbolos pagãos mais comuns são encantamentos, invocações ao deus Þórr ou ao seu martelo e máscaras.

Alguns manuscritos, como o poema rúnico islandês e o norueguês, confirmam a utilização de 16 runas para magia entre os Vikings.

Certas fontes literárias, como a *Edda Maior* e a *Völsunga Saga*, descrevem 9 runas (ou conjuntos de runas: no original *rúnar*) que seriam utilizadas para artes mágicas (ver quadro VII), mas não detalham especificamente quais sinais seriam. O número nove é uma clara associação com o deus Óðinn. No poema *Grogaldr*, uma jovem recebe de sua mãe morta um catálogo com 9 encantamentos. Também uma passagem da *Saga de Egill Skallagrímsón* comenta que este protagonista (poeta e mestre da magia) teria vislumbrado 10 runas mágicas, quando esteve na casa de uma jovem enferma.<sup>6</sup> Por isso mesmo, acreditamos que as algumas das 16 runas novas foram utilizadas como sinais para curas, adivinhações e outras operações de caráter mágico. Abaixo apontamos uma possível correlação entre as runas mágicas descritas nas fontes literárias com os sinais que sobreviveram do Futhark Antigo.



**Figura 6:** *Völva esculpindo runas.* Ilustração anônima, século XIX. Fonte: <http://www.thule-italia.com/EddaPoetica/Volva1.jpg> Esta ilustração oitocentista estava totalmente inserida no referencial arqueológico prussiano, sendo a mulher representada ao lado de um pote cerâmico – típico das antigas tribos “alemãs” do período de migração – pulseiras e adereços espiralados, além das runas do Elder Futhark, estas últimas símbolo de uma antiga unidade do passado germânico.

Runa Rama Longa	Letra /som Era Viking	Classificação das runas seg Edda/Völsunga	Nome germânico gótico e proto-nórdico (tradução)	Nome em nórdico antigo (tradução)
ƿ	F	<i>Hugrúnar</i> (runas de ânimo)	<i>Faihu/Fehu</i> (dinheiro, gado, riqueza)	<i>Fé</i> (gado)
*	H		<i>Hagl/Haglan</i> (granizo)	<i>Hagall</i> (granizo)
ᛞ	TH	<i>Bókrúnar</i> (runas de auxílio)	<i>Þeiþ/Thurisaz</i> (rosado/gigante, monstro)	<i>Þurs</i> (gigante, troll)
ᚦ	r		<i>Iuaz</i> (teixo)	<i>Ýr</i> (teixo/arco)
ᚦ	A	<i>Meginrúnar</i> (runas de poder)	<i>Ahsa/Ansuz</i> (machado/deus)	<i>Óss/Áss</i> (deus)
ᚱ	R	<i>Brimrúnar</i> (runas de remo)	<i>Ráida/Raidho</i> (equitação, carruagem)	<i>Reið</i> (viagem)
ᚷ	M		<i>Manna/Mannaz</i> (homem)	<i>Maðr</i> (homem)
ᚦ	N	<i>Ölrúnar</i> (runas de cerveja)	<i>Nauþs/Nauthiz</i> (carência, necessidade)	<i>Nauð</i> (servidão)
ᚱ	I	<i>Málrúnar</i> Runas de eloquência	<i>Eis/Isa</i> (gelo)	<i>Íss</i> (gelo, espelho)
ᚷ	K		<i>Kusma/Kaunan</i> (tumor)	<i>Kaun</i> (tumor)
ᚦ	T	<i>Sigrúnar</i> (runas de vitória)	<i>Tyr/Tiwaz</i> (deus Týr)	<i>Týr</i> (deus Týr)
ᚦ	S		<i>Sauil/Souilo</i> (sol)	<i>Sól</i> (Sol)
ᚱ	B	<i>Limrúnar</i> (runas de ramos/folhagem)	<i>Berkano</i> (ramo de bétula)	<i>Bjarkan</i> (ramo de bétula)
ᚱ	U		<i>Úris/Urus</i> (chuva)	<i>Ur</i> (auroque)
ᚦ	L	<i>Bjargrúnar</i> (runas de parto)	<i>Lagus/Laguz</i> (água)	<i>Lögur</i> (água, chuva, rio mar)
ᚦ	A		<i>Jér/Jeran</i> (ano)	<i>Ar</i> (ano bom, ano fértil)

Quadro VII: As 16 runas mágicas entre os vikings (seg. Langer)

## 2.4 Sjóhverfingar

Efetuado pelo cegamento dos olhos das pessoas com artes mágicas, fazendo com que os objetos pareçam totalmente diferentes do que realmente são. Este tipo de magia narrada pelas antigas Sagas envolve situações, onde os praticantes desejam ocultar alguma pessoa de hostilidade ou luta contra inimigos. Nesses casos, os perseguidores podem ver objetos animados ou inanimados para onde olham, mas que na realidade acabam sendo outras coisas. A magia também foi utilizada para poder cegar outras pessoas (Keyser, 1854).

## 2.5 Magias de metamorfose

A referência a transformações, especialmente em forma de animais, é abundante nas fontes. Em muitas situações elas ocorrem em situações de conflito emocional, como o relato da rainha Hvíta, especialista em magia, que no ódio ao enteado que tinha rejeitado seu amor, o transformou em um urso pelo toque de uma luva de pele de lobo (Keyser, 1854).

As sagas freqüentemente descrevem metamorfoses chamadas de *hamfar/hamför*, *gandreið* e *renna göondum*. *Hamfar* é derivada da palavra *hamr* (Forma interna, alma). O corpo é descrito como ficando 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 olvérs* 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 (Eliade: 415). 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* (Boyer, 1981: 151).

## 2.6 Utíseta

Tipo de magia, onde os praticantes procuram o céu aberto durante a noite, para praticar performances não muito conhecidas, encantamentos (*galldur*), chamar entidades (*vekja up troll*) ou consultar sobre a morte (Keyser, 1854).

## 2.7 Magias adivinatórias

A investigação do futuro foi extremamente conectada com a magia no mundo escandinavo. A consulta era feita aos oráculos (*at ganga til fréttar*) ou, mais comumente, o *spá* (plural: *spár*), a profecia ou adivinhação. O termo para profetisas e praticantes de trabalhos de magia é *Völva*.

Existiam vários métodos de predição. Alguns eram utilizados para a vida cotidiana, como no momento de construção de uma residência ou para estabelecer o destino dos ocupantes. O tipo de consulta mais comum era aos deuses, ocorrendo em duas variações, o *blótspánn* (tiragem sagrada) e o *hlotar* (porção sagrada), sendo o primeiro empregado com o auxílio de varetas de madeira consagradas (Keyser, 1854).



**Figura 7:** Heið, a feiticeira e profeta da *Völuspá* e *Hauksbók*. Selo comemorativo da *Völuspá*, Ilhas Faroe. Ilustração de A.E. Peteersen. A imagem corresponde aos atuais estudos sobre as praticantes de seiðr e feitiçaria na Escandinávia Viking.

Fonte: <http://www.faroeartstamps.fo/?side=148111970b36a3662ee1e495ce7014f8>

<i>Forlög</i>	lei fixada no avanço
<i>Ørlög</i>	lei fixada nas origens
<i>Mjovutðr</i>	destino que está fixado desde as origens
<i>Auna</i>	destino como concessão feita pelos Poderes
<i>Gaefa/Gipta</i>	o que os Poderes deram, o destino determinado no nascimento
<i>Happ</i>	o que chega, deve chegar
<i>Heill</i>	o destino feliz
<i>Tími</i>	o que é concedido
<i>Orløglausa</i>	desprovido de destino

**Quadro VIII:** Concepções lexicológicas de destino na Escandinávia viking (Boyer, 1987).

## 2.8 Fóstbroedalag

Um ritual que possivelmente já existia nas práticas mágicas religiosas arcaicas. É muito citado nas Sagas, tanto históricas quanto lendárias. Quando dois ou mais homens querem se ligar por fraternidade, eles procuram um local a céu aberto, dois pedaços de terra cobertos de relva. Ali, eles montam uma espécie de plataforma em forma de V invertido, um contra o outro, chamado de *Jardarmen* (colar da terra). Os dois fazem um corte nos pulsos para escorrer o sangue, que é misturado um no outro. Após isso, eles passam rastejando sobre o jardarmen, segundo Boyer uma figuração da saída do ventre materno – remeteria ao simbolismo do retorno ao seio da Mãe Terra (ou Grande Deusa). Associados com o destino, os dois homens são tornados irmãos por meio deste rito. Em todas as situações, eles devem se vingar mutuamente em caso de desaparecimento violento de um ou de outro. Como na *Saga dos irmãos jurados*, ocorre um exemplo impressionante, onde a vingança foi exercida na Groelândia. Este rito mágico denota ao mesmo tempo um culto arcaico à Grande Mãe e confere uma sólida e majestosa evidência, ao mesmo tempo em que explica, o sacrifício final de Sigurd Fáfnisbani (Boyer, 1997: 55).

## 2.9 Nið

Difamação (North, 2000: 387). Magia difamatória, na qual fazem parte o Niðstong, bastão difamatório, acompanhado de uma fórmula declamada (formáli). A *Egil Saga* descreve a elaboração do niðstong para o rei Eirík:

“Colheu na mão uma rama de avelã e foi a um promontório rochoso que havia diante da costa; pegou uma cabeça de cavalo e a colocou acima do pau. Logo fez um conjuro, dizendo: ‘Planto aqui um poste de injúria (*niðstong*), e dirijo o insulto ao rei Eirík e a rainha Gunnhild’ – apontou a cabeça do cavalo até a Terra de Eirík – ‘Dirijo o insulto aos espíritos protetores do país (*landvaettir*), para que vaguem perdidos até que expulsem do país ao rei Eirík e a Gunnhild’. Logo cravou o pau em uma fenda nas rochas e aí o deixou fincado; direcionou a cabeça em direção à Terra e traçou runas no bastão e disse todo o conjuro” (Sturlusson, s.d.: 148).



**Figura 8:** *Praticantes contemporâneas de seiðr*, Islândia. A antiga magia dos Vikings, especialmente as originalmente femininas, voltaram a ser praticadas por toda a Europa, demonstrando a aceitação das práticas pré-cristãs em um mundo, onde as religiões tradicionais estão em constante crise.

Fonte: <http://www.neopax.com/asatru/ormswaldsolstice/seidr.jpg>

### 3. CONCLUSÃO: O PASSADO E O FUTURO DOS ESTUDOS DE RELIGIOSIDADE VIKING

Nestes quase 160 anos de investigação acadêmica sobre religiosidade nórdica, deparamo-nos com pelo menos três fases distintas deste processo investigativo.<sup>7</sup>

A primeira fase foi influenciada tanto pelo romantismo nacionalista, típico do Oitocentos, quanto pelas teorias clássicas da antropologia inglesa e dos teóricos do mito. Autores como Rudolph Keyser entendiam as antigas religiosidades da Escandinávia enquanto manifestações bucólicas de uma sociedade idealizada, que deveria ter seus valores resgatados dentro de um novo contexto social, auxiliando a construção das novas nacionalidades escandinavas. Ou então, a sistematização de fontes orais e literárias pelos irmãos Grimm (*Deutsche Mythologie*, 1825), auxiliando a futura criação de uma unidade nacional alemã, algo que de certo modo foi realizado com o ressurgimento do neo-paganismo nórdico, especialmente durante o século XX. A principal limitação desta perspectiva foi tentar conceder uma visão estritamente monolítica a um fenômeno muito complexo e variável, criando um equivocado quadro geral de uniformidade, tanto no nível de prática quanto nos aspectos metafísicos. Se este modelo pode ser aplicado sem problemas para a mitologia nórdica, enquanto integrante de um amplo sistema mítico-cosmogônico germânico, encontra sérias dificuldades para explicar variações regionais típicas dos diversos períodos da história escandinava durante a Era Viking. Ainda dentro desta primeira fase, que podemos denominar de *romântico-nacionalista*, surgiu a clássica obra *O ramo dourado* (1890), de James Frazer, que apesar de ainda muito atual pela magistral sistematização de fontes, justamente mostra-se limitada pela ampla utilização da imagem de uma unidade na fé nórdica. As principais idéias deste período posteriormente vão ser utilizadas quase que literalmente pelos teóricos nazistas, mesclando ainda elementos de simbologia, arte e racismo, originando diversas reinterpretações contemporâneas do passado Viking.

Uma segunda fase foi inaugurada com as obras do mitólogo francês Georges Dumézil, com sua famosa teoria da tripartição dos povos de origem indo-européia. Utilizando a metodologia da mitologia comparada, Dumézil estabeleceu um padrão genérico para algumas das principais culturas que influenciaram o Ocidente (os hindus, os gregos, os romanos, os germanos e os celtas): a de que a sociedade seria dividida entre três grupos sociais principais, a dos guerreiros, a dos trabalhadores e a dos governantes.<sup>8</sup> Os deuses, desta forma, claramente seriam estruturados neste esquema e refletiriam os valores das sociedades. Essa ideologia social seria manifestada tanto nos mitos quanto na estrutura religiosa, teoria que o francês demonstrou com grande e profunda erudição em diversas obras (especialmente *Mythes et dieux des germains*, 1939 e *Les dieux des Indo-Européens*, 1952). Durante os anos 1970 e 1980, o modelo dumeziliano foi criticado, especialmente por pesquisadores britânicos, entre os quais o filólogo Raymond Ian Page. Utilizando fontes da Escandinávia Viking, Page questionou este modelo principalmente em aplicações lingüísticas, demonstrando que variações regionais teriam outros enfoques sociais. Apesar disto, as teorias de Dumézil ainda encontraram fôlego na obra de outros pesquisadores, especialmente Régis Boyer, aplicando essas em uma perspectiva simbolista da iconografia religiosa e mitológica, abrindo um vasto campo de investigação para o estudo específico de deidades nórdicas (como nos livros *Yggdrasill: La religion des anciens scandinaves*, 1981 e *La grande déesse du Nord*, 1995). Outra mitóloga conceituada, Hilda Davidson, em suas últimas obras vem aplicando a tripartição numa profícua aproximação comparativa entre a religiosidade celta e nórdica (especialmente em *Myths and symbols in pagan Europe*, 1988 e *The lost beliefs of Northern Europe*, 2001).



A mais recente tendência dos estudos de religiosidade escandinava vem demonstrando ser muito interessante e promissora. Trata-se da aplicação de conceitos e metodologias antropológicas, tanto para o estudo de fontes literárias e históricas quanto de vestígios arqueológicos e de cultura material. O fenômeno religioso nórdico não é mais pensado em termos puramente internos, mas buscam-se conexões externas, uma dinâmica que procure explicar as variações, conflitos e permeabilidades sociais ao longo da História. Para isto, empregam-se desde metodologias que utilizam a fonte literária como relato puramente etnográfico (a exemplo de Gísli Pálsson em *The textual life of savants*, 1995) e as Sagas enquanto produtos de conexões inter-culturais externas entre finlandeses/lapões e escandinavos (como Thomas Dubois em *Nordic religions in the Viking Age*, 1999 e Jenny Blain no livro *Nine worlds of Seid-Magic*, 2002). Um dos pesquisadores que vem alcançando melhores resultados nesta perspectiva de aplicação antropológica no estudo da religiosidade Viking é o arqueólogo inglês Neil Price, que busca entender o dinamismo das comunidades nórdicas em seus aspectos de conflitos relacionados a práticas mágicas, refletidas em fontes arqueológicas e iconográficas (*The Viking way: religion and war in the later Iron Age of Scandinavia*, 2004).

O futuro da pesquisa acadêmica na temática aponta para uma total interdisciplinaridade, onde as obras clássicas não serão simplesmente colocadas de lado, mas percebidas em um referencial que concede às fontes o privilégio de ditar a condução das investigações, e não meros objetos de aplicação de teorias, um referencial onde a Antropologia ainda tem muito a ensinar aos historiadores da religião.

**AGRADECIMENTO** Ao professor Dr. Álvaro Bragança Jr. (UFRJ), pela revisão e comentários ao presente trabalho.

### FONTES PRIMÁRIAS

STURLUSSON, Snorri. *Ynglinga Saga, Heimskringla or the cronicle of the kings of the Norway*. Berkley Digital Library, 1996. Tradução de Samuel Laing.

<http://sunsite.berkeley.edu/OMACL/Heimskringla/ynglinga.html>

\_\_\_\_\_. *Egil's Saga*. Tradução de Hermann Palsson e Paul Edwards. London: Penguin Books, s.d.

### BIBLIOGRAFIA

BERLET, Robert. *Galldr and Seiðr: Two Sides of the Same Coin. Gender & Identity in Viking Magic*, 2000. <http://www.publiceye.org/racism/Nordic/viking-magic.htm>

BLAIN, Jenny. *Seidr, magic and community: reinventing contested Northern shamanic practice*, 1999. [www.thetroth.org](http://www.thetroth.org)

\_\_\_\_\_. Speaking shamanistically: Seidr, Academia and rationality. *Diskus*, vol. 6, 2000.

\_\_\_\_\_. *Nine worlds of Seid-Magic: ecstasy and neo-shamanism in north european paganism*. London/New York: Routledge, 2002.

BLAIN, Jenny & WALLIS, Robert. *Seiðr, Gender and Transformation*, 2000. <http://www.thetroth.org/resources/jenny/nfldpaper.html>

BOYER, Régis. *Yggdrasill: La religion des anciens scandinaves*. Paris: Payot, 1981.

\_\_\_\_\_. Essai sur le mentalité religieuse des anciens scandinaves. In: *Le Christ des barbares, le monde nordique (IX-XII siècle)*. Paris: Les Éditions Du Cerf, 1987.

\_\_\_\_\_. *La grande déesse du Nord*. Paris: Berg International, 1995.

- \_\_\_\_\_. *Héros et dieux du nord: guide iconographique* (Tout l'art encyclopédie). Paris: Flammarion, 1997.
- \_\_\_\_\_. *La vida cotidiana de los Vikingos (800-1050)*. Barcelona: José Olañeta, 2000.
- \_\_\_\_\_. *La religión/la magie et le culte des morts. Les Vikings: histoire et civilization*. Perrin: Paris, 2004a.
- \_\_\_\_\_. *Les dieux, les hommes, le destin/De la hache à la croix*. In: GLOT, Claudine & BRIS, Michel (org.). *L'Europe des Vikings*. Paris: Éditions Hoëbeke, 2004b.
- BYOCK, Jesse. *Pagan observance. Viking Age Iceland*. London: Penguin Books, 2001.
- CARDOSO, Ciro Flamarion. *O paganismo anglo-saxão: uma síntese crítica*. *Brathair*, vol. 4, n. 1, 2004. [www.brathair.com](http://www.brathair.com)
- DAVIDSON, Hilda R. Ellis. *Escandinávia*. Lisboa/São Paulo: Editorial Verbo, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Myths and symbols in pagan Europe: early Scandinavian and celtic religions*. New York: Syracuse University Press, 1988.
- \_\_\_\_\_. *Roles of the Northern Goddess*. London: Routledge, 1998.
- \_\_\_\_\_. *The lost beliefs of Northern Europe*. London: Routledge, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Deuses e mitos do norte da Europa*. São Paulo: Madras, 2004.
- DUBOIS, Thomas. *Nordic religions in the Viking Age*. Philadelphia: Philadelphia Press, 1999.
- DUMÉZIL, Georges. *Mythes et dieux des germains: essai d'interprétation comparative*. Paris: Librairie Ernest Leroux, 1939.
- \_\_\_\_\_. *Loki*. Paris: Flammarion, 1986.
- \_\_\_\_\_. *Do mito ao romance*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Mythes et dieux de la Scandinavie ancienne*. Paris: Gallimard, 2000.
- ELIADE, Mircea. *Técnicas de êxtase entre os antigos germânicos. O xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ELLIS, Hilda Roderick. *The road to Hel: a study of the conception of the dead in Old Norse Literature*. New York: Greenwood Press, 1968. [http://normannii.org/guilds\\_lore/lore/roadtohel/toc.htm](http://normannii.org/guilds_lore/lore/roadtohel/toc.htm)
- FEVRIER, James. *Magie et runes secretes. Histoire de l'écriture*. Paris: Ed. Payot, 1989.
- FELL, Christine. *From Odin to Christ*. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (org.) *The Viking World*. London: Frances Lincoln, 2001.
- FRANK, Roberta. *Viking atrocity and Skaldic verse: the rite of the Blood-Eagle*. *English Historical Review*, vol. 99, n. 391, 1984, p. 332-343.
- HALL, Alaric Timothy Peter. *Sex, sickness, seiðr and mǫrur/males and magic. The meanings of Elf and Elves in Medieval England*. Submitted for the degree of Ph.D., Department of English Language, University of Glasgow, October 2004. <http://69.72.226.186/~alaric/ahphdful.pdf>
- HAYWOOD, John. *Pagan religion. Encyclopaedia of the Viking Age*. London: Thames and Hudson, 2000.
- HUPFAUF, Peter R. *Signs and symbols represented in Germanic, particularly early Scandinavian, iconography between the Migration period and the end of the Viking Age*. Thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy, University of Sidney, 2003. [http://setis.library.usyd.edu.au/adt/public\\_html/adt-NU/uploads/approved/adt-NU20050104.123639/public/02whole.pdf](http://setis.library.usyd.edu.au/adt/public_html/adt-NU/uploads/approved/adt-NU20050104.123639/public/02whole.pdf)
- ILKJÆR, Jørgen. *Les sacrifices de butin de guerre dans le sud de la Scandinavie à partir des recherches de la vallée d'Illerup au Danemark. Moesgard Museum, (Illerupprojektet)*, 1995. [www.illerup.dk](http://www.illerup.dk)
- JONES, Prudence & PENNICK, Nigel. *A history of Pagan europe*. London/New York: Routledge, 1997.
- KEYSER, Rudolph. *The religion of the northmen*, 1854. [www.northvergr.org/lore/northmen/016.php](http://www.northvergr.org/lore/northmen/016.php)

- KODRATOFF, Yves. *La magie féminine dans les mythes nordiques*. [www.nordic-life.org/nmh/fministe.html](http://www.nordic-life.org/nmh/fministe.html)
- LANGER, Johnni. The origins of the imaginary Viking. *Viking Heritage Magazine*, University of Gotland/Centre for Baltic Studies. Visby (Sweden), n. 4, 2002a.
- \_\_\_\_\_. O mito do dragão na Escandinávia (primeira parte: período pré-Viking). *Revista Brathair de estudos célticos e germânicos*, vol. 3, n. 1, 2003b. [www.brathair.com](http://www.brathair.com)
- \_\_\_\_\_. Morte, sacrifício e renascimento: uma interpretação iconográfica da estela Viking de Hammar I. *Revista Mirabilia* n. 3, 2003c. [www.revistamirabilia.com](http://www.revistamirabilia.com)
- \_\_\_\_\_. Rêver son passé. In: GLOT, Claudine & BRIS, Michel (org.). *L'Europe des Vikings*. Paris: Éditions Hoëbeke, 2004b.
- \_\_\_\_\_. Cultura e gênero na Escandinávia da Era Viking. *Boletim do Núcleo de Documentação e Pesquisa Histórica*, UNICS, vol. 1, n. 2, 2004c.
- \_\_\_\_\_. Guerreiras de Óðinn: as valkyrjor na mitologia Viking. *Revista Brathair de Estudos Celtas e Germânicos*, vol. 4, n. 1, 2004d. [www.brathair.com](http://www.brathair.com)
- \_\_\_\_\_. Midvinterblot: o sacrifício humano na cultura Viking e no imaginário contemporâneo. *Revista Brathair* n. 2, 2004. [www.brathair.com](http://www.brathair.com)
- \_\_\_\_\_. Erfi: as práticas funerárias da Escandinávia Viking e suas representações. *Revista Brathair* n. 1, 2005, [www.brathair.com](http://www.brathair.com)
- \_\_\_\_\_. *Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião Viking*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília/UNB (no prelo).
- LONNROTH, Lars. The Vikings in History and Legend. In: SAWYER, Peter (ed.). *The Oxford illustrated history of the Vikings*. Oxford: Oxford University Press, 1997.
- MACCULLOCH, J. A. *The celtic and scandinavian religion*. London, New York, Hutchinson's University Library, 1948.
- MAREZ, La longue histoire des runes. In: GLOT, Claudine & LE BRIS, Michel. *L'Europe des Vikings*. Paris: Hoebeke, 2004.
- MARSH, Melinda S. Magic and religion in Barbarian Europe. *The Journal of Germanic Mythology and Folklore*, n. 1, 2004.
- MCKINELL, John. Encounters with Völur. *11<sup>th</sup> International Saga Conference*, Sydney, 2000. <http://www.arts.usyd.edu.au/departs/medieval/saga/pdf/239-mckinnell.pdf>
- MITCHELL, Stephen. Blåkulla and its antecedents: transvection and conventicles in nordic witchcraft. *Alvíssmál* n. 7, 1997. <http://userpage.fu-berlin.de/~alvismal/Welcome.html>
- \_\_\_\_\_. Learning Magic in the Sagas. *11<sup>th</sup> International Saga Conference*, Sydney, 2000. <http://www.arts.usyd.edu.au/departs/medieval/saga/pdf/335-mitchell.pdf>
- NASSTROM, Britt-Mari. Healing hands and magical spell. *11<sup>th</sup> International Saga Conference*, Sydney, 2000. <http://www.arts.usyd.edu.au/departs/medieval/saga/pdf/356-nasstrom.pdf>
- NORTH, Richard. Goð geyja: the limits of humour in Old Norse-Icelandic paganism. *11<sup>th</sup> International Saga Conference*, Sydney, 2000. <http://www.arts.usyd.edu.au/departs/medieval/saga/pdf/>
- PAGE, Raymond Ian. *Runes*. 9<sup>a</sup> edição. London: The British Museum Press, 2000.
- \_\_\_\_\_. Rune-masters and skalds. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (org.) *The Viking World*. London: Frances Lincoln, 2001.
- PÁLSSON, Gísli. The power of words and the context of witchcraft. *The textual life of savants: ethnography, Iceland, and the linguistic turn*. Harwood, 1995.
- PAXSON, Diana L. Sex, Status and Seidh: homosexuality and Germanic Religion. *Idunna* n. 31, 1997. <http://www.hrafnar.org/seidh/Sex-status-seidh.html>
- PRICE, Neil. The Archaeology of Seiðr: circumpolar traditions in Viking pre-Christian religion. *Revista Brathair*, vol. 4, n. 2, 2004. [www.brathair.com](http://www.brathair.com)
- RICHARDSON, Ed. *Seiðr Magic*, 1998. [http://www.phhine.ndirect.co.uk/archives/ess\\_seidr.htm](http://www.phhine.ndirect.co.uk/archives/ess_seidr.htm)

- ROSSMAN, Douglas. *Ancient nordic spirituality: a quest for wisdom and balance*. <http://www.stevenforrest.com/dag.html>
- SAWYER, Birgit. *The Viking-Age runes-stones: custom and commemoration in early medieval Scandinavia*. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- SØRENSEN, Preben Meulengracht. Religions old and new. In: SAWYER, Peter (org.). *The Oxford illustrated history of the Vikings*. New York: Oxford University Press, 1999.
- VELASCO, Francisco Diez de. *La religion de los germanos y escandinavos*, Universidad de la Laguna, 1999. <http://webpages.ull.es/users/fradive/textos/nordic.htm>
- WARD, Christie. *Women and magic in the Sagas*, 2001. <http://www.vikinganswerlady.com>
- WILLIAMS, Gareth. Viking Religion. *BBCi History*, 2001. <http://www.bbc.co.uk/history/>
- WÓDENING, Eric. *Knowest how to blót: the how and why of heathen sacrifice*, 2001. <http://www.geocities.com/Athens/Atlantis/2575/blot.html>

---

## NOTAS

<sup>1</sup> Na presente sistematização, não consultamos os seguintes estudos acadêmicos: CAHEN, Maurice. *La libation: études sur le vocabulaire religieux du vieux scandinave*. Paris, 1921; STRÖMBÄCK, D. *Sejd: textstudier I nordisk religionshistorie*. Stockholm: Hugo Gebers, 1935; VRIES, J. de. *Altgermanische Religionsgeschichte*. Berlin, 1957; DUMÉZIL, Georges. *Les dieux des Germains: essai sur la formation de la religion scandinave*. Paris: Presses Universitaires de France, 1959; DEROLEZ, R. *Les dieux et la religion des Germains*. Paris: Payot, 1962; TRUVILLE-PETRE, E.G. *Myth and religion of the North: the religion of ancient Scandinavia*. Londres: Holt and Winston, 1964; FLOWERS, S.E. *Runes and magic*. New York: American University Studies I, 1986; BOYER, Régis. *Le monde du double: la magie chez les anciens scandinaves*. Paris: Berg International, 1986; MCKINNELL, John. *Both one and many: Essays on change and variety in Late Norse Heathenism*. Itália: El Calamo, 1994; GRUNDY, S.S. *The cult of Óðinn, God of Death*. Ph.D. Thesis, University of Cambridge, 1995; NÄSSTRÖM, B.M. *Freyja: great goddess of the North*. Philadelphia: Coronet, 1996; PRICE, Neil. *The Viking way: religion and war in the later Iron Age of Scandinavia*. Uppsala: Uppsala University Press, 2004.

<sup>2</sup> Termo adotado a partir das teorias de George Dumézil, a respeito da tripartição dos povos de origem Indo-Européia, da qual os Vikings faziam parte enquanto germânicos.

<sup>3</sup> Régis Boyer aplicou a teoria dumeziliana para a magia Viking, estabelecendo: *seiðr* – primeira função (magia); *blót* – segunda função (sangue, soberania); *nið* – terceira função (sexo, fertilidade). Esta esquema foi confirmado pelo próprio Georges Dumézil em estudo posterior (Dumézil, 2000: 367).

<sup>4</sup> Pesquisadores acadêmicos sugeriram a conotação de valores numéricos e simbólicos para as runas, por exemplo: F=1, U=2, Þ3, totalizando o valor 300 para todo o futhark antigo (Hupfauf, 2003: 179).

<sup>5</sup> Alguns significados de runas para os germanos, segundo Boyer: *Algiz* – evoca os Alci descritos por Tácito; *Bjorkr* – Berkana, evoca a deusa germânica da Renânia conhecida por Vergana; *Mǫðr* – Manhaz, o homem, evoca o deus Mannus; *Ingvarr* – Ingvaz, o deus da fertilidade (Boyer, 1981: 100-101).

<sup>6</sup> Resumo: Egil encontra uma mulher doente e pergunta se alguém havia feito algo para curá-la. Seu pai responde que um camponês vizinho havia traçado runas, mas ela havia ficado muito pior após isto. Egil pede para que troquem a roupa de cama e descobre o osso com runas embaixo da cama, feito pelo vizinho. Ele lê e raspa as runas do osso, lançando-o ao fogo, juntamente com as roupas de cama, dizendo: “Ninguém pode esculpir runas, senão/Aquele que sabe lê-las,/São muitos os que usaram os mistérios;/Tenho visto em uma rama/Dez runas de magia,/Que causaram a mulher longa e violenta dor”. Egil grava as runas e as coloca abaixo da cama, em seguida a mulher recupera-se completamente. Sturlusson, s.d.: 190-191.

<sup>7</sup> Uma historiografia parcial dos estudos de religião Viking poder ser consultada em Davidson, 2001: 144-159.

<sup>8</sup> Segundo Dumézil, a tripartição no mundo Viking seria constituída pelas seguintes divindades: *Óðinn* – soberania/magia; *Þórr* – guerreiros; *Njóðr/Freyr* – trabalhadores. Conf. Dumézil, 1939: 12.