



Medievalis

v. 9, n. 1 (2020)

| 1

Os papéis femininos presentes na saga dos Volsungos e seus arquétipos

Carolina Goldstein¹

Resumo: Este artigo tem como objetivo analisar a importância dos arquétipos das figuras femininas, presentes na Saga dos Volsungos, para a construção dos papéis sociais, nos quais as mulheres da sociedade Viking são inseridas, dando enfoque nas personagens divinas e nas dísir (valquírias e nornas), conhecidas como entidades femininas relacionadas à proteção, seja de uma determinada família ou de uma comunidade inteira. A Saga dos Volsungos foi a saga escolhida, dentre tantas outras, para tal análise, principalmente, por preservar muito da cultura e práticas religiosas pagãs, ainda que tenha sido escrita em um período já cristão e monárquico, no século XIII e, também, por haver grande representatividade ativa das personagens femininas.

Palavras-chave: Sagas Islandesas. Feminino. Arquétipos. Saga dos Volsungos.

Abstract: This article aims to analyze the importance of the archetypes of female figures from the Volsunga Saga, for the construction of the social roles in which women are inserted in Viking society, focusing on divine characters and the dísir (valkyries and norns), known as female protection-related entities, whether from a particular family or an entire community. The Volsunga Saga was the chosen one, among many others, for such analysis, mainly because it preserved much of pagan religious culture and practices, even though it was written in an already Christian and monarchical period, in the 13th century and, also, there is a great active representation of the female characters.

Keywords: Icelandic sagas. Feminine. Archetypes. Volsung Saga.

¹ Graduada em Letras Português Alemão - Bacharelado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Este trabalho foi orientado pelo Prof. Dr. Álvaro Alfredo Bragança Júnior (UFRJ).

E-mail: carolinagoldstein@gmx.de





Introdução

As principais fontes para o estudo literário da mitologia nórdica e, mais especificamente, dos papéis e representações do feminino dentro de uma construção social e literária, são as Sagas e as *Eddas*. Quando, já no século XIX, este tema foi ganhando espaço na cena artística e literária, tais tipologias textuais eram, a princípio, vistas como obras de ficção ou fábulas, porém, constata-se que há uma mistura, tanto de conteúdos legendários quanto históricos, o que nos permite analisar aspectos sociais e políticos dentro de um recorte espaço-temporal específico.

A *Saga dos Volsungos*, obra pertencente à literatura nórdica clássica, foi escrita na Islândia no século XIII e é desconhecido o nome do autor, não sabendo ainda se foi redigida por uma pessoa específica ou por mais de uma, tendo em vista que a história, originária de tradições orais antigas escandinavas, foi composta em um contexto já cristão e monárquico, o que possibilitou que tais histórias orais fossem registradas na escrita e não se perdessem ao longo dos séculos, visto que monges e padres já redigiam textos religiosos cristãos. Embora tenha sido elaborada em um contexto cristão, muito se preservou quanto à sua estrutura pagã, como os elementos fantásticos², advindos de um tempo primitivo da sociedade germânica, e personagens fabulosos, como deuses, gigantes, uma serpente gigante, reis, heróis, feiticeiras, dentre outros. A obra, que muito se assemelha à tragédia grega, narra a origem, o ápice e o fim da família dos Volsungos, descendentes do deus Odinn. A trama tem como enfoque principal narrar os grandes feitos heroicos de Sigurd, o matador da serpente gigante, Fafnir, e de seu envolvimento em um triângulo amoroso com Brynhild e Gudrun. O ciclo de Sigurd é umas das narrativas mais conhecidas e importantes dentro da literatura nórdica clássica, e está presente em vários poemas da *Edda Poética* (*Sigurdarkvida*, *Fáfnismal* e *Régismal*) e recebeu uma diferente roupagem ao ser transcrito na Europa Continental, como *A Canção dos Nibelungos*.

De forma generalista, não é incomum observarmos o enfoque das obras literárias sobre uma figura masculina, normalmente associada ao herói. Nesta saga não é diferente, e por isso a importância de trazer ao centro do debate a perspectiva feminina, que, como veremos a seguir, acaba se tornando uma figura marginalizada em vários momentos. Todas as personagens femininas presentes nesta saga fazem parte da nobreza, sendo assim, o estudo limita-se a tal classe social. Focalizaremos, mais especificamente, nas

² Nesta comparação, não há a pretensão de excluir a existência dos elementos fantásticos também presentes em textos sagrados cristãos, mas frisar a presença dos mesmos referentes ao período pré-cristão.





personagens que representam as deidades, bem como as *dísir* (entidades femininas tutelares ligadas também aos deuses). Veremos, a seguir, como as mulheres da sociedade viking e as representações literárias femininas assumem constantemente a posição de inferioridade e submissão perante a figura masculina, apesar de possuírem características bélicas herdadas de sua cultura, e como elas conseguem afirmar suas posições através da palavra e da sabedoria, muitas vezes relacionadas ao conhecimento de magia e leitura das *runas*. Não existe, de fato, nas obras literárias, um retrato uniforme que represente a imagem da mulher, justamente por serem plurais, quando comparamos com a imagem do homem, que está, em sua grande maioria, atrelada aos seus feitos bélicos e heroicos. Veremos que, fundamentalmente, existem dois espaços em que as mulheres eram inseridas: no lugar da magia e no ambiente doméstico. Há ainda um terceiro, que permeia o inconsciente coletivo, a respeito de uma mulher nórdica guerreira, que não só acompanhava os homens em incursões e batalhas, como também liderava exércitos. Quanto a esta configuração, os estudiosos são céticos e existem controvérsias em relação a sua existência, por falta de comprovação científica suficiente que sustente esta ideia. Todavia, fato era: estas mulheres sempre souberam se defender e usar armamentos para proteger seus lares quando seus maridos ou pais estivessem ausentes. Isto se aplica para todas as classes, tanto para personagens míticas - deusas, valquírias, nornas - quanto para as nobres, camponesas, cristãs ou pagãs. O saber e realizar práticas mágicas davam a estas mulheres um certo status e poder, por saberem lidar com o sobrenatural, mas no caso das *völvur* (profetisas), como veremos, seu lugar é paradoxal, pois ao mesmo tempo que dispõe de muito respeito e influência dentro da sociedade, é uma figura marginalizada, que vive isolada. Quando essa mulher resolve assumir o papel de guerreira e busca sua autonomia ou desafia, de alguma maneira, alguma figura masculina, ela é punida, e, no caso de Brynhild a punição está ligada, mais uma vez, ao isolamento e também à domesticação, através do casamento.

Segundo Eliade, o mito é estudado há mais de meio século através de uma concepção que, ao invés de enxergar o termo "mito" enquanto fábula ou ficção, o abordam do mesmo modo como civilizações mais antigas, que entendiam este termo como uma história verdadeira, o qual, por seu conteúdo religioso, se torna ainda mais valioso. De fato, nos dias atuais, o mito possui duas acepções: a primeira o define como ficção ou ilusão, e a segunda, como "tradição sagrada, revelação primordial, modelo exemplar" (ELIADE, 2016, p. 7).





Ao invés de tratar, como seus predecessores, o mito na acepção usual do termo, i.e., como "fábula", "invenção", "ficção", eles o aceitaram tal qual era compreendido pelas sociedades arcaicas, onde o mito designa, ao contrário, uma "história verdadeira" e, ademais, extremamente preciosa por seu caráter sagrado, exemplar e significativo. (ELIADE, 2016, p.7-8).

Para o desenvolvimento do estudo dos papéis femininos presentes na *Saga dos Volsungos*, nos debruçaremos sobre a acepção de mito enquanto revelação primordial e sagrada, tendo em vista que as personagens femininas que iremos investigar são as deusas e as *dísir* (valquírias e nornas).

Existem culturas que distinguem as "histórias verdadeiras" e as "histórias falsas", como, por exemplo, algumas sociedades que ainda mantêm os mitos vivos, por exemplo, tribos indígenas como os *Pawnee*, que têm por "histórias verdadeiras", ou mitos, todas aquelas ligadas, primeiramente, à origem do mundo, cujos personagens principais são seres divinos, entidades sobrenaturais, astrais etc. Nestas histórias, existe a figura do herói coletivo: homem jovem, que salva seu povo de monstros abomináveis, bem como dos males da civilização, como a fome, guerras etc. Há, também, a figura dos "medicine-men" (ou curandeiros), que representam o símbolo do feiticeiro ou daquele que possui poderes sobrenaturais e que, em muitas culturas, está associado ao xamã, ou curandeiro. Em contrapartida, as "histórias falsas", ou contos ou fábulas, contam os feitos dos personagens considerados como os "maus", como, por exemplo, o lobo das pradarias ou o Coiote, que para os povos nativos norte-americanos representa o trapaceiro. Em suma, as histórias consideradas verdadeiras abordam o sagrado e o sobrenatural, enquanto que as falsas tratam de temas profanos e ligados ao cotidiano. Para os *Cherokees*, os mitos sagrados estão diretamente ligados à cosmogonia, à morte e à vida. Já as histórias profanas narram, por exemplo, a anatomia e fisiologia dos animais. O que ambas as narrativas possuem em comum são os relatos de eventos dos primórdios de um tempo remoto. A diferença dos mitos para os contos é que o primeiro tem como protagonistas os deuses e seres sobrenaturais, enquanto que o segundo traz para o centro os heróis e animais fabulosos. (ELIADE, 2016, p. 13-16)

Além de narrar os acontecimentos ligados à origem do mundo e de todos os seres que nele habitam, o mito traz, também, a ideia de que estas histórias ajudaram a construir o homem de hoje e também suas pulsões: homem enquanto um ser mortal, pois perdeu sua imortalidade ao longo da história, gregário e que vive de acordo com certas leis e normas da sociedade. Como consequência, é possível compreender que, assim como o homem moderno julga ser composto por uma compilação de acontecimentos da história, o homem arcaico considera-se resultado de um conjunto de episódios míticos:





Um homem moderno poderia raciocinar do seguinte modo: eu sou o que sou hoje porque determinadas coisas se passaram comigo, mas esses acontecimentos só se tornaram possíveis porque a agricultura foi descoberta há uns oito ou nove mil anos e porque as civilizações urbanas se desenvolveram no antigo Oriente Próximo, porque Alexandre Magno conquistou a Ásia e Augusto fundou o Império Romano, porque Galileu e Newton revolucionaram a concepção do universo, abrindo o caminho para as descobertas científicas e preparando o advento da civilização industrial, porque a Revolução Francesa e porque as ideias de liberdade, democracia e justiça social abalaram os alicerces do mundo ocidental após as guerras napoleônicas, e assim por diante (ELIADE, 2016, p. 17).

A partir deste pensamento, pode-se dizer que o homem primitivo conclui ser como é devido a uma sucessão de acontecimentos prévios, ou seja, acontecimentos esses que se passaram em tempos míticos, e, por conseguinte, simbolizam o que chamamos de história sagrada, por conter personagens não humanos. Eliade trata em suas obras uma vasta gama de temas e conceitos no que tange aos mitos, aos arquétipos, às culturas, religiões, simbologias etc., contudo iremos abordar e analisar somente os elementos dispostos na *Saga dos Volsungos*.

Conforme expõe Eliade (1979) em sua obra *Imagens e Símbolos*, o homem possui, consubstancialmente, o pensamento através de símbolos como base fundamental, antecedendo até mesmo a linguagem e a razão discursiva. Completa, ainda, que "o símbolo revela certos aspetos da realidade — os mais profundos — que desafiam qualquer outro meio de conhecimento" (ELIADE, 1979, p.13). Ademais, não associa as criações imagéticas, simbólicas e míticas como sendo responsabilidade da psique, pois as entende como uma capacidade de resposta à ânsia de mostrar as peculiaridades mais intrínsecas ao ser. Os símbolos nunca se perdem ao longo da história psíquica, mudando apenas seus aspectos, pois todo ser histórico apodera-se de uma porção da humanidade anterior à História. Eliade (1979) cita, ainda, C. G. Jung, que entendeu a importância dos símbolos para a compreensão da natureza humana. Resumidamente, através de estudos de símbolos religiosos em comparação com símbolos que aparecem no cotidiano dos indivíduos, Jung concluiu existirem duas esferas da psique humana, uma individual e a outra coletiva: a primeira diz respeito à bagagem adquirida ao longo da vida da pessoa e que, em algum momento, foi reprimida ou ocultada pela mente, enquanto que a segunda está ligada à estrutura herdada e compartilhada por toda a raça humana, constituída através dos arquétipos. Estas noções conceituais, no que concerne às camadas da psique humana e aos arquétipos, nos auxiliarão no entendimento de como as identidades femininas foram delimitadas nesta saga.





Os papéis femininos na era medieval

A mulher pagã nórdica não é representada na literatura de forma uniforme, com isso, encontraremos descrições de figuras e personalidades plurais. As primeiras poderiam ser tanto reais como imaginárias, podendo partir desde as deusas pagãs até as camponesas cristãs, retratadas pelos poetas e prosadores. Pesquisadores, antropólogos e historiadores voltam seus estudos para a vida cotidiana e social destas figuras femininas, tanto as reais quanto as imaginárias, no período que tange o paganismo e vai até um pouco depois da cristianização. Estes estudos podem ser divididos em dois grupos principais: o primeiro retrata as figuras divinas, rainhas e heroínas, baseadas em personagens históricas, que estiveram presentes em acontecimentos documentados da Europa Continental; já o segundo grupo descreve as mulheres comuns, não nobres, dos períodos pagão e cristão.

Apesar de existir uma imagem da mulher *viking* como guerreira e independente, elas eram, na maioria das vezes, lideradas pelos homens e deveriam cumprir suas funções dentro da sociedade, que eram basicamente domésticas, havendo punições, caso não fossem realizadas e a mulher ficaria malvista na comunidade. Esses papéis bem definidos também estendem-se aos homens, bem como as punições, caso ousassem exercer tarefas não condizentes ao seu gênero. Na sociedade nórdica, as mulheres assumiam diversos papéis e não poderiam atuar em áreas reservadas aos homens, como no comércio ou participar de incursões, apesar de fazerem parte de viagens de exploração ou de povoamento de um determinado local, como ocorreu, por exemplo, na Islândia. Muitas destas condutas eram, inclusive, proibidas por lei e estavam prescritas nas *Grágás*, ou as leis do *Ganso Cinzento*, que consistem em uma coletânea de leis presentes em diferentes tábulas e pedaços de passagens de manuscritos de diversas épocas na Islândia. De acordo com esse conjunto de leis, as mulheres deveriam ter cabelos curtos, usavam roupas masculinas e eram responsáveis por transportar as armas (LANGER, 2017, p. 513).

Dentro do convívio doméstico, estariam sempre acompanhadas e sob a autoridade de alguma figura masculina, normalmente o pai ou irmãos, quando solteiras, e o marido, quando casadas. A liberdade destas mulheres era bastante limitada e não podiam participar de ocupações políticas ou comerciais ou assumirem posições de chefe, juiz, testemunha e de forma alguma, poderia ter voz na *Thing*, a assembleia da sociedade medieval germânica onde era realizada a discussão a respeito das leis e da justiça.





Mesmo que os direitos e as áreas de atuação das mulheres nórdicas fossem muito limitadas, elas eram extremamente respeitadas na sociedade e dispunham de tamanha liberdade quando comparadas com outras comunidades da região europeia daquela época. A administração das finanças da casa e da família era reservada às mulheres e tinham permissão para vigiar a fazenda e dar ordens aos escravos na ausência de seu marido. Quanto aos seus bens, só poderiam administrar e usufruir como bem desejasse na viuvez e possuíam certas leis que as protegiam de atitudes indesejadas de homens, como por exemplo, no caso de estupro ou beijos forçados em público. Existem, é claro, mulheres que são exceções e tiveram um papel muito importante na história por terem feito o contrário do que se era esperado delas, como é o caso da personagem Aud, a de mente profunda, presente na *Laxdæla saga*. Era filha de um norueguês nobre que saiu da Noruega rumo à Escócia, por não querer se submeter ao rei Haroldo Cabelos Belos. Devido a alguns conflitos, parte de sua família foi morta e ela resolveu partir, então, para a Islândia com os familiares que haviam restado e alguns agregados levando todos os seus bens consigo. Aud expressa um novo olhar sobre as narrativas das sagas, que possuem, normalmente, enfoque nos personagens masculinos. É difícil encontrar registros de histórias parecidas com a de Aud, tendo em vista que naqueles tempos uma mulher não tomava a frente de viagens, não lideraria homens, não reivindicaria terras ou assumiria todas as responsabilidades designadas ao marido.³

Os afazeres destas mulheres variavam de acordo com seu status econômico-social: mulheres da aristocracia, como as mulheres de *jarls*⁴, tinham menos trabalhos domésticos e viviam com maior conforto e riqueza que as demais. Escravas e camponesas raramente tinham visibilidade nas histórias, apesar de serem maioria. Na vida cotidiana, estas mulheres comuns possuíam uma alta carga de trabalho e cuidavam de tudo que estava relacionado ao alimento (plantio, colheita e preparo), criação das crianças, tecelagem e etc. A divisão dos afazeres familiares era feita de forma que, tudo relacionado à área interna da casa, ou da fazenda, era designado às mulheres enquanto que o externo era reservado aos homens.

³ Uma outra personagem que ficou muito famosa ultimamente e que se tornou símbolo das guerreiras vikings, devido a sua representação no seriado de televisão **Vikings**, foi Lagertha. Ela aparece na *História Danesa (Gesta Danorum)*, produzida no século XII por Saxo Grammaticus. Era representada como uma shieldmaiden ("donzela de escudo"), ou seja, mulheres que lutavam com um escudo ao lado dos guerreiros, como uma espécie de amazona *viking*.

⁴ *Jarl* era um título do período Viking utilizado para nominar o governador de uma determinada região.





Apesar de as sagas representarem uma perspectiva masculina, já que narra as histórias heroicas dos homens e foram, provavelmente, escritas por um homem, as mulheres sempre foram retratadas com muita força e possuidoras de um gênio muito forte. Eram, muitas vezes, associadas à extrema beleza, astúcia e tendo senso de honra e coragem, como reflexo da sociedade em que viviam. É comum ver nas sagas como as mulheres se encontravam por trás dos conflitos, uma vez que não era do feitio delas entrarem em grandes embates, elas instigavam os homens a defender a honra da família através da palavra e da espada.

Uma das características mais importantes das mulheres nórdicas era o conhecimento e uso frequente da magia. Esta era uma das incumbências reservadas apenas às mulheres, apesar de existirem poucos homens⁵ que também praticavam esta arte, mas esta ação não era muito bem vista pela comunidade. De um modo geral, o uso da magia era visto como um ponto positivo, para que fosse possível lidar com os maus direcionados à comunidade, e em apenas poucos casos isolados, essa prática poderia ser considerada negativa, acarretando um possível banimento ou até a morte de quem fizesse o "mal" uso da magia. A magia era uma forma de poder para as mulheres, visto que quem a dominasse era considerada sábia e possuidora de um certo *status* de prestígio, porque, além de demonstrar sabedoria, exibia controle sob forças sobrenaturais, o que era, conseqüentemente, temido pela maioria das pessoas. Por ser uma prática muito comum no universo pré-cristão na Escandinávia, era operada de diferentes formas: para fins individuais, como o feitio de poções para o amor ou magias voltadas para o "mal" de um outro indivíduo, ou também poderiam ser direcionadas para o coletivo, como em profecias que pudessem beneficiar a comunidade.

Podemos entender a magia como um conjunto de práticas e técnicas que são executadas por uma pessoa que tenha tal habilidade, utilizando instrumentos que as auxiliam em seus trabalhos **super natura** – sobrenaturais -, muitas vezes ligados ao controle do homem, bem como de elementos da natureza. Existiam dois tipos de magia: as defensivas, que caracterizavam magias voltadas para a cura e profecias e eram mais bem aceitas na cultura, e as ofensivas, que iam contra o bem comum e se inclinavam à segregação dos indivíduos, sendo, por isso, consideradas ilegais (LANGER, 2015, p. 291). Magias proféticas e de metamorfose também eram muito usuais no mundo

⁵ O deus Odinn era uma das figuras masculinas que fazia uso de práticas mágicas, mais especificamente o *seidr*, ensinado pela deusa Freyja (*Ynglinga saga*). Odinn utilizaria o *seidr* como forma de poder, para conhecer o futuro e utilizar como controle dos homens.





escandinavo. As primeiras eram realizadas através de oráculos, como as runas, e operadas pelas *völur* (plural de *völva*⁶) ou *seiðkona* (praticantes de *seiðr*). As predições poderiam ser feitas tanto para o dia a dia quanto para pedir auxílio aos deuses. A segunda, magia de metamorfose, normalmente aparece na literatura em situações específicas em que ocorriam conflitos entre pessoas, como transformar o outro em alguma forma de animal, por motivos emocionais, por raiva, etc. Nas sagas e nas Eddas também aparecem deuses (as), feiticeiros (as) que se transformam. Na *Völsunga Saga* encontramos relatos de pessoas metamorfoseando-se em outras pessoas. As profetisas exerciam um papel fundamental nas sociedades escandinavas e eram literariamente muito importantes nas sagas lendárias. Geralmente são descritas como sendo uma personagem, que vive às margens das comunidades, em cavernas ou em meio à natureza, vagando por entre os mundos e com poderes sobrenaturais, tendo em vista que tinham diálogo com os deuses.

O conceito de magia era apresentado nas fontes literárias através de várias terminologias distintas: *ffjölkyngi* (poderes múltiplos), *ffjölkunnigur*, *ffjölkyngilega*, *fróðleiknur* (conhecimento), *margkunnindi* (conhecimento múltiplo), *margkunnandi*, *margkunnigur*, *fyrnska* (conhecimento antigo)⁷, contudo existiam duas principais categorias mais utilizadas nas práticas mágico-religiosas: o *seiðr* e o *galdr*. O *seiðr* era uma dentre várias práticas religiosas pagãs entre os séculos VIII e X d.C. Segundo Régis Boyer, a etimologia do termo teria origem indo-europeia e denota "canto" ou "vínculo", mas para a maioria dos estudiosos, estaria ligada à outras palavras semelhantes advindas do germânico antigo, como "*sāda*", do Anglo-saxão ou "*seito*", do Antigo Alto Alemão, que traduzem uma ideia de corda ou laço. As principais marcas desta prática estão associadas à "adivinhação e clarividência; descoberta de coisas perdidas e segredos do espírito; cura de doenças; controle do tempo; manipulação de venenos; maldição contra um indivíduo; insulto e ofensas" (LANGER, 2015, p. 451). Mesmo estando relacionada, também, a Odinn, os homens que ousaram fazer uso desta prática teriam sido queimados e eram tidos como fracos e efeminados. O *galdr*, por sua vez, estava associado à elite escandinava e constitui uma forma de encantamento utilizado para curas, adivinhações, proteções e danos a outrem. Estes encantamentos eram feitos através de canções com uma métrica específica, o *galdralag*, muito utilizada também na *Edda* poética e nas *fornaldarsögur*. Estes cantos eram entoados em conjunto com o manuseio

⁶ As *völur* são figuras femininas que têm ligação com o mundo dos deuses através da magia e de seus poderes psíquicos e divinatórios. Elas estão relacionadas à sexualidade e poder.

⁷ LANGER, Johnni. Religião e Magia entre os Vikings: Uma Sistematização Historiográfica. *Brathair* 5(2), 2005, p. 65-66. Disponível em: ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/view/582/504.





de plantas medicinais. O *galdr* era também usado para controlar o clima, seja para provocar tempestades (na *Laxdæla saga*, Kotkell faz uso do *galdr* para criar tempestades para derrotar seus inimigos) ou para impedi-las, para que navegações fossem bem sucedidas. A etimologia da palavra é originária da palavra anglo-saxônica *gealdor/galdor* e do antigo alto alemão *gala/galstar*, traduzidas como "sons para encantamento" (LANGER, 2015, p. 201).

Arqueólogos comprovaram a existência dessas práticas (inclusive devoções a deuses e deusas) através de achados em sepultamentos, como objetos, símbolos e elementos ligados à magia nórdica. Era realizada tanto por homens e mulheres, apesar de ser uma prática mais comum entre as mulheres e "tabu" entre os homens. Além da prática em si, existem os executores da magia e também os objetos mágicos utilizados durante os rituais como, por exemplo, as runas, o bastão da *völva* e plantas alucinógenas⁸. Dependendo do ritual e do objetivo desejado, eram utilizados objetos diferentes, mas o bastão da *völva* era o único elemento utilizado para todos os rituais. Ele simboliza as atividades femininas do lar, de modo que as mulheres pudessem ter poder e responsabilidade em sua casa. O bastão está relacionado a um objeto doméstico que é utilizado em rituais de *seidr*, também tendo relação às atividades de fiar e tecer designadas às mulheres.

O bastão da *völva* aparece em vários momentos nas sagas e *Eddas* sendo, conseqüentemente, relacionado a distintos personagens do mundo nórdico, como as *Nornir* (Nornas), *valkyrien* (valquírias), Odinn e etc. Sua origem está ligada ao deus Odinn e diretamente associada à sua lança, *Gungnir*. Esse vínculo transforma, simbolicamente, a lança de Odinn no bastão da *völva*, que concede uma ligação direta aos deuses *Æsir* (no poema éddico *Hárbarðsljóð*, Oddin recebe o bastão da gigante *Hlébasdr*, e na *Styrbjarnar Pátttr*, durante uma batalha, *Oddin* entrega um bastão a *Eirfkr*, que se transforma em lança). Em *Gylfaginning*, o bastão é apresentado através das *Nornir* (que são as três deusas fiandeiras do destino dos homens e dos deuses) e manuseavam a roca e o fuso, tendo este uma associação direta com o bastão. As *Nornir* fiam e moldam o destino através da roca e do fuso, sendo assim, esses objetos são, também, simbolicamente utilizados pelas *völur* para se ter conhecimento quanto ao destino dos homens através de adivinhações e profecias. Durante os rituais de *seidr*, o bastão era utilizado de forma

⁸ Para muitos pesquisadores, a religiosidade nórdica estaria associada a cultos xamânicos devido ao conhecimento mágico das plantas, às frequentes magias de transformação em animais e à ideia de animais totêmicos.





simbólica, fazendo com que as *völur* se conectassem aos espíritos que permitiam sua passagem entre os mundos, enquanto seus corpos permaneciam em uma espécie de transe. O bastão também podia ser utilizado como uma flauta, de modo que permitiam às *völur* adentrarem ao transe através de cânticos ritualísticos. Existe ainda uma outra perspectiva a respeito do bastão, que é apresentada por Johansen, enquanto símbolo fálico representando o masculino e o feminino, tanto em seu poder de criação e fertilidade quanto em seu caráter erótico e sexual, o que dava às *völur* a proteção para andar entre os mundos. Outros pesquisadores como Jochens, Price e Gardela relacionam, de forma metafórica, o êxtase alcançado nos rituais à masturbação e ao ato sexual. Por conta desses poderes (de comunicação entre os mundos, de adivinhação, práticas de magia e manuseio do bastão-que era ligado à sabedoria, ao intelecto e ao poder), as *völur* pertenciam a uma classe de alto status social (LANGER, 201, p.61).

Através das pesquisas arqueológicas, descobre-se que havia variação no material da confecção do bastão, podendo ser de madeira ou ferro, tendo cada material suas próprias características mágicas. Em *Skírnismál*, mostram-se as propriedades mágicas do bastão de madeira e explica-se como extrair a madeira para confeccionar o bastão: "a madeira deve ser "elástica" e maleável, e modelada assim que cortada, preservando a característica esbelta da madeira" (LANGER, 2015, p. 61). Em *Hávamal*, afirma-se que as características mágicas do bastão dependem da escolha perfeita da madeira. Para o bastão de ferro, eram necessários um ferreiro ou praticantes de magia especializados na confecção do bastão, tendo em vista que, para produzir o bastão de ferro, necessitava-se da mesma sabedoria e cuidado que se tinha ao fazer uma espada. Na *Gísla Saga Súrussonar*, há um personagem que é um ferreiro praticante de magia e mostra seu poder de transformação com o manuseio do metal e no destino humano.

Há controvérsias, no que diz respeito às mulheres guerreiras na Escandinávia na Era *Viking*. A maioria dos pesquisadores não acredita em sua existência. Em muitas sepulturas, foram encontrados armamentos junto ao corpo feminino, mas acredita-se que isso era um indicativo de um alto status socioeconômico. Para que haja uma comprovação de sua existência, seria necessário um estudo osteológico, que pudesse fundamentar a teoria de que estas mulheres tiveram envolvimento direto nas guerras. A ideia que permanece no consciente coletivo quanto a estas mulheres é evidenciada pelo fato de elas serem altamente capazes de se defender diante de alguma ameaça, fazendo uso, até, de armamentos e, também, por existirem muitas representações destas figuras em registros escritos de conteúdo semi-histórico, como a *Gesta Danorum*, escrita por Saxo, e os textos mitológicos e folclóricos, como nas *Eddas* e sagas lendárias (LANGER, 2015, p. 321).





As melhores fontes para o estudo do feminino estão presentes nas sagas, como veremos a seguir, valendo frisar que a maioria das mulheres representadas nestas sagas, faz parte da esfera mais nobre da sociedade, sendo possível, assim, analisar apenas tal recorte e estrato social.

Divindades

O arquétipo da Deusa está presente em diversos âmbitos da vida humana. Através de estudos antropológicos, é possível observar nos mitos a presença de uma figura divina feminina, que tem origem a partir de uma Deusa arcaica primordial, já com a delimitação de seus papéis e simbologias sendo refletidos como um padrão emocional na forma de sentir, de agir e de instinto femininos permeados pelo inconsciente coletivo e representados, seja por mulheres reais do convívio social, seja por personagens fictícias. O conceito de Deusa, com o qual se pretende trabalhar, está relacionado a um princípio de personalidade feminina presente em todas as mulheres existentes, como também em personagens oníricas, artísticas, literárias etc.

Esta ideia de Deusa enquanto arquétipo varia de acordo com as diferentes culturas, práticas religiosas, épocas e lugares. Já nos primórdios dos tempos, quando ainda nem existia a agricultura, tinha-se a noção de uma Deusa enquanto *Terra Mater* ou *Tellus Mater*, "mãe universal de sólidas bases, avó venerável que nutre em seu solo tudo o que existe... É a ti que pertence o dar a vida aos mortais, bem como o tomá-la de volta (...) dá à luz todos os seres, nutre os e depois recebe deles de novo o germe fecundo" (ELIADE, 1992, p. 69). A ela era incorporado o poder da criação, da materialidade, fertilidade e soberania presentes na Natureza, portanto, cultuar a Deusa nada mais é do que estar em equilíbrio e sintonia com a Natureza, entendendo e respeitando os seus processos cíclicos. Um dos maiores segredos do homem deste período era a força da Natureza e o corpo feminino, ambos interligados pela característica de fecundação e procriação. Antes do homem entender seu papel na fecundação, acreditava-se que esta força divina de reprodução da *Tellus Mater* atuava na mulher. Foi a partir desta ideia, que as mais variadas imagens arquetípicas do feminino começaram a ser construídas, sejam elas maternas, sexuais, virginais, destruidoras, benevolentes ou impiedosas. Rituais relacionados à fertilidade, seja voltado à mulher ou à terra, são ofertados à Ela.





Davidson (1998) explica que a arqueóloga Marija Gimbutas debruçou-se sobre a teoria de uma divindade feminina suprema e defende que muitos símbolos da arte pré-histórica estavam associados ao seu culto:

Entre o sétimo e o terceiro milênio a.C., terminando no período neolítico, ela vê a deusa como o símbolo aceito de nascimento e morte, fertilidade e ressurreição, governando como o principal poder sobrenatural em uma sociedade pacífica e matriarcal até os indo-europeus, com suas divindades masculinas militantes, e o deus supremo do céu a destruírem. Ela vincula o culto à deusa com a lua e com um grande número de símbolos usados pelos povos primitivos, como vasos arredondados, conjuntos de linhas que indicam água, círculos, espirais, pastilhas e vários padrões lineares (DAVIDSON, 1998, p. 3-4).

| 13

Em muitas culturas, a Deusa possui características antagônicas: ao passo que é vista como bondosa, que concede a vida, ela também é terrível, pois provê igualmente a morte. É dela que o homem nasce e é de volta a ela que o homem retorna. Erich Neumann (1996, p. 25-58) descreve estes traços paradoxalmente essenciais como *coincidentia oppositorum*, isto é, contém uma personalidade ambígua, que ora propicia a vida, ora a morte.

Ela é também a morte de tudo o que morre. Todas as etapas da existência são realizadas sob sua influência, do nascimento — passando pela adolescência, maturidade e velhice — à morte. Ela é o útero e o túmulo: a porca que come seus próprios leitões. Assim sendo, ela une o "bom" e o "mau", exibindo as duas formas que a mãe rememorada assume, em termos pessoais e universais. Espera-se que o devoto contemple as duas com a mesma equanimidade. Através desse exercício, seu espírito é purgado de toda sentimentalidade e ressentimento, infantis e inadequados, e sua mente é aberta à presença inescrutável, que existe não primariamente como "boa" ou "má" com relação à sua infantil conveniência humana, seu bem estar e sua aflição, mas sim como lei e imagem da natureza do ser (CAMPBELL, 1989, p. 75).

Ao longo dos séculos e com a mudança de consciência dos homens, esta imagem foi transformando-se e ela começou a ser cultuada como entidades diferentes. A partir daí surgiram diferentes imagens e representações da deusa, tais como a Deusa do amor, da fertilidade, da guerra, do submundo etc. Cada uma dessas faces são manifestações de personalidades plurais propagadas pelos homens através de suas culturas, cerimônias religiosas, mitos etc.

As três deidades citadas ao longo de toda a *Saga dos Volsungos* e, conseqüentemente, as que analisaremos são: Frigg, a grande Deusa-Mãe, Rán, deusa do mar e, simbolicamente, Iðunn, deusa associada à maçã e à juventude.





Três deusas em uma - Freyja, Frigg e Skadi

As deidades femininas, enquanto objeto de estudo, sempre foram alvo de interesse para estudiosos interessados em assuntos relacionados à história e/ou religião. Boyer (1995), influenciado pela perspectiva dumeziliana quanto à hipótese da tripartição, compreende as três maiores entidades do mundo viking— Freyja (a dama, ligada à fertilidade), Frigg (a esposa e soberana) e Skadi (relacionada ao aspecto bélico)— como sendo diferentes expressões, ou facetas, de uma mesma deusa primeva. À Freyja foram atribuídos os valores relacionados à sexualidade e à magia; Frigg era a responsável pelas questões familiares, sendo associada à imagem de esposa exemplar e senhora do destino; já Skadi simboliza as estações do ano e a sazonalidade da natureza. Em contrapartida, Davidson (1998) segue uma linha de pesquisa na esfera arqueológica, seguindo Marija Gimbutas, trazendo referências culturais relacionadas a vestígios de tempos remotos encontrados por arqueólogos, como estatuetas, figuras de tapeçaria etc. Ambas as autoras buscam relacionar os arquétipos das deusas com os valores sociais. De modo geral, as deidades femininas nórdicas dispunham de aspectos mais relacionados à vida doméstica, com poderes reservados à preservação da vida, da natureza, sexualidade e casamento.

Os deuses eram divididos em dois grupos: os *ases*, que, de acordo com Dumézil, eram ligados às leis, à soberania, à guerra e à magia, ao passo que os *vanes* governam a fertilidade e a fecundidade. Freyja e Skadi fazem parte do grupo dos *vanes*, essencialmente relacionados à chuva que irriga o solo com a ajuda do sol, que o fertiliza, fornecendo boas colheitas e, também, com os bons ventos e bom tempo, que auxiliam a pesca e aos marinheiros. Estão, também, ligados às práticas mágicas, como o *seidr* e, diferentemente dos *ases*, é comum entre eles haver relações incestuosas.

Em uma primeira instância temos a imagem de Frigg, esposa de Odinn, que representa o lado maternal e bondoso da deusa; ela é a Mãe que acolhe, nutre e provê; a ela são atrelados vários símbolos: a Lua, que regula as marés, a sazonalidade, a natureza, os processos cíclicos; é retratada através de animais como a vaca ou o porco, o útero, os mares e o planeta Vênus. Ela é o próprio princípio da Vida. Todos os símbolos relacionados a ela estão ligados ao feminino e ao útero enquanto órgão de criação, gerador de vida (NEUMANN, 1996). Sua correspondente grega seria a deusa Hera, esposa de Zeus. De acordo com Langer (2015), o nome Frigg significava "esposa, dama amada, para ser pedida em casamento e para amar". Por estar associada à fertilidade e casamento, era sempre evocada para auxiliar na hora do parto das mulheres casadas ou quando havia dificuldade de engravidar. Esta faceta de Frigg é bem representada no primeiro capítulo





da *Saga dos Volsungos* (ANÔNIMO, 2009, p. 39), quando Rerir e sua esposa têm dificuldades para engravidar e eles pedem aos deuses para que concebessem uma criança, quando o pedido é atendido por Frigg.

Ela estava também associada às atividades de trançar, fiar, fazer cestos e vestimentas, porque também era considerada a conhecedora do destino dos homens, resgatando a ideia de *Urdr* (a trama do destino). Em *Fensalir*, lugar mítico nórdico onde mora a deusa Frigg, existia um enorme tear, onde as Nornas enovelavam cordões, para Frigg tecer o destino dos homens. Com isso, criou-se uma ideia comum entre os povos germânicos, de que as mulheres eram mantenedoras de grande sabedoria (TÁCITO, 98 D.C, cap. 8).

Por outro lado, Freyja seria a correspondente da deusa grega Afrodite, deusa do amor, da beleza e da sexualidade, corresponde ao arquétipo da deusa alquímica e feiticeira. Era a deusa mais bela de todo o panteão nórdico e teve relacionamentos escolhidos por ela mesma. Langer (2015) afirma que Freyja é a deusa mais conhecida e a mais importante da mitologia escandinava, sendo a principal deidade dos *vanes*. Freyja representa tanto o amor quanto a luxúria, tendo sido amante de todos os deuses e elfos. Vivia em um salão que recebia parte das almas dos guerreiros que morriam em batalhas (a outra parte ia para o salão de Odinn), e por isso, por vezes, ela era associada à morte. Tinha forte ligação com a magia *seidr*, possuía uma carroça puxada por gatos e carregava consigo um colar mágico feito de ouro e âmbar, o *Brisingamen*, dado a ela pelos anões, representando a abundância. Em práticas de magia, poderia assumir a forma de um falcão. Em algumas sagas islandesas, praticantes de *seidr* faziam uso de utensílios e luvas relacionados a gatos brancos, como símbolo de devoção à Freyja. Hilda Davidson associa os gatos a espíritos animais, que auxiliavam as praticantes de magia em seus rituais xamânicos. Freyja vem representar o arquétipo da mulher autônoma, independente e autossuficiente, e por mais que se envolvesse amorosamente, não se submetia ao masculino ou se desviava de seu propósito.

Skadi, a deusa do inverno, da caça e da montanha, vem completar a tríade. Ela é a personificação da força e da bravura. Dona de uma força incomparável era temida por todos os deuses. Pesquisadores associam a história de Skadi a uma inversão dos papéis feminino e masculino, tendo em vista que, após a morte de seu pai, ela assume esse lugar de firmeza, veste a armadura e busca vingar a morte de seu pai (LANGER, 2015). Em suas representações, ela usa cota de malha, elmo e arco e flecha. Com isso, pode-se dizer que a sua correspondente grega é Artêmis, sendo ambas a representação da independência





feminina. Ela traz, também, a questão da sazonalidade e do renascimento, compreendendo que todos os processos cíclicos são importantes, incluindo o inverno.

No mundo escandinavo, e em muitas outras culturas, o número três, tanto quanto o nove, recebe grande significância simbólica. De acordo com Langer (2007), o número três remete a vários símbolos religiosos do mundo nórdico, como a *triqueta*, o *valknut* e o *triskelion*, referindo-se à ideia dos três mundos cósmicos vinculados a Odinn. Ademais, *Yggdrasil*, a *Árvore Cósmica*⁹ da mitologia nórdica, a grande coluna vertebral do mundo, teria, ainda, três raízes conectadas a três reinos distintos: uma em *Asgard*, o reino dos deuses; outra em *Jötunheim*, a terra dos gigantes; e a terceira em *Niflheim*, o mundo para onde eram direcionadas as almas dos que não morriam no campo de batalha. As árvores, enquanto elemento simbólico, são uma das expressões universais mais assíduas nas mitologias e religiões de diferentes culturas, que remontam a um arquétipo que perdura no imaginário coletivo do Homem, sendo representadas até hoje nos mitos, lendas, contos etc. Acreditava-se que as árvores tinham princípios protetores e representavam a manifestação divina na Terra, como uma coluna vertebral, atravessando os três mundos: ao passo que suas raízes penetravam o submundo, seu tronco fazia a ponte entre o mundo terreno e o divino, chegando até seus ramos, que se elevavam até a abóboda celeste. Representa a Fonte de Vida, que provê alimento e morada aos mais variados seres.

A donzela, representada por Freyja, ou Afrodite na mitologia grega, simboliza a juventude, o desabrochar da flor, o descobrir-se mulher enquanto potência feminina e sexual. Sua essência é pura e seus atos são verdadeiros, sempre honrando sua natureza e não a alheia. Ela faz o que deseja por ela mesma e não para o agrado de outrem. Frigga, ou Hera para os gregos, traz a energia da mãe, da mulher madura e consciente. Ela é soberana e provê a vida e o símbolo da fertilidade. Skadi assemelhar-se-ia ao arquétipo de anciã, se olharmos para sua bravura e firmeza, além de ser muito temida e respeitada. Quando falamos em arquétipos, as três representam uma força presente no interior de cada mulher, sendo relacionadas a estas três fases de suas vidas: a mulher enquanto donzela, mãe e anciã.

⁹ As características primordiais de uma *Árvore Cósmica*, repetem-se de forma secular e universal, através de crenças e regiões que jamais poderiam ter contato, como por exemplo na Índia, o conceito de *Árvore Cósmica*, chamada *Ashvatha*, aparece no texto religioso hindu, o *Bhagavad-Gita*, bem como na Mesopotâmia, as tradições babilônicas tratam de uma árvore localizada no centro do mundo, denominada *Kiskanu*.





Rán e Iðunn

Como já mencionado anteriormente, os povos politeístas, bem como os nórdicos antigos, eram muito ligados aos elementos da natureza, incorporando características do mundo natural às deidades, o que acaba por revelar muitos dos aspectos que permeavam o imaginário social dos povos medievais. Um destes elementos que assume vasta importância para esta e muitas outras culturas é o mar e tudo que esteja relacionado à água, uma vez que esta é a base para a existência da vida. Na *Edda em Prosa*, três deuses são visivelmente atrelados ao mar: Njörd, Rán e Ægir. Aqui só nos interessa analisar Rán, tendo em vista que ela é a única mencionada, mesmo que brevemente, na *Saga dos Volsungos*.

Na *Saga dos Volsungos*, a deusa Rán é solicitada quando Loki mata uma lontra, que nadava em Andvarafors ("Cachoeira de Andvari"), e retira sua pele, mas se acaba descobrindo que se tratava de Otr, o irmão do dragão Fafnir e filho de Hreidmar, o rei dos anões. Hreidmar exige a morte de Loki como pagamento da morte de seu filho, porém Odinn, tentando salvar Loki, procura fazer um acordo com o rei: "eles deveriam encher a pele com ouro e cobri-la por fora com ouro vermelho" (ANÔNIMO, 2009, p.69). Então Loki vai até Rán para buscar sua rede para pescar o anão Andvari, que dispunha de muita riqueza e estaria metamorfoseado sob a forma de um peixe nadando na cachoeira. Rán é casada com Ægir, com quem tem nove filhas, quase todas com nomes que significam "onda". Ambos formam um casal hierogâmico que gerou nove filhas mulheres, podendo significar a abundância advinda do mar e relacionar-se à fertilidade, se pensarmos no mar enquanto um grande receptáculo gerador de vida, tal qual o útero. A água em si era motivo de inspiração e purificação.

Para os *vikings*, o mar era um elemento muito presente em sua cultura e cotidiano, haja vista que eram povos, cuja essência residia na exploração e navegação e eram chamados, inclusive, de piratas nórdicos. Assim, como o conceito paradoxal da Grande-Mãe, a que gera e tira a vida, o mar também terá uma acepção parecida: mesmo que seja considerado fonte de vida, era também, implacavelmente, tido como um dos maiores destruidores presentes na terra.

Ainda que não haja nitidamente menção ao nome de Iðunn na obra, sou de opinião que ela é, simbolicamente, apresentada no início da *Saga dos Volsungos* através de um dos símbolos mais importantes e recorrentes em muitas mitologias e religiões, a maçã, que é ofertada pela valquíria Hliod, filha do gigante Hrimnir, que assume a forma de um corvo e entrega a maçã à mulher do rei Rerir para que consiga engravidar, pois a maçã,





enquanto, objeto simbólico, para os germanos, representa a juventude, a vida eterna e a fertilidade. Iðunn é a deusa protetora do pomar sagrado e a responsável por resguardar o cesto que carrega as maçãs douradas da juventude eterna dos deuses, uma vez que, na mitologia nórdica, os deuses possuem falhas, cometem "erros", envelhecem e são mortais, como os humanos.

Não existem muitos registros a respeito desta deidade, apenas em *Gylfaginning*, da *Edda em Prosa* e no poema *Lokasenna*, da *Edda Poética*. No primeiro, é representada por Sturluson como a que protege o cesto das maçãs que alimentam os deuses quando envelhecem, para rejuvenescerem novamente:

Sua esposa é Iðunn (A Que Rejuvenesce). Ela guarda a caixa de maçãs que os deuses comem, quando eles envelhecem, para se tornarem jovens novamente, e assim continuará até o Ragnarökr (Destino dos Deuses).

Então Gangleri disse: "Me parece que os deuses confiam muito nos cuidados e na boa fé de Iðunn." Então Hárr disse, rindo: "Uma vez eles correram sério risco. Eu posso dizer mais a você sobre isso, mas primeiro você ouvirá mais nomes dos deuses (Gylfaginning 26).

Por mais que Iðunn seja pouco mencionada nos textos mitológicos, podemos perceber neste trecho que a deusa ocupava uma posição de destaque no panteão nórdico, o que é evidenciado em *Skaldskaparmal* (segunda parte da *Edda em Prosa*), quando Sturluson narra o momento em que Iðunn havia sido sequestrada pelo gigante Thojazi, com a ajuda de Loki. Quando os deuses começaram a envelhecer, deram falta de Iðunn e associaram seu sumiço a Loki e o ameaçaram de morte, instigando medo no deus e fazendo com que fosse resgatar Iðunn de volta. Esta história mostra-nos a fragilidade dos deuses e como estes estão sujeitos a envelhecer e morrer. No segundo, em *Lokasenna*, ela aparece brevemente para apartar uma briga entre seu marido Bragi e Loki. Segundo Davidson (2004, p.140), pesquisadores sugeriram que esta deusa seria, na verdade, um "empréstimo literário" do oeste celta ou de referências clássicas, enquanto que as maçãs teriam sido copiadas dos pomos de ouro do jardim das Hespérides.¹⁰

Esta relação da maçã com os deuses já era comum no paganismo germânico, uma vez que foram encontradas frutas e nozes em sepulturas antigas e sabe-se que esta fruta possuía alguma ligação com os *vanes*, pois na *Saga dos Volsungos*, Frigga e Odinn concedem a maçã para que a valquíria pudesse entregá-la à esposa de Rerir. Ainda que estes sejam os deuses mais importantes dos *ases*, esta maçã traz a ideia de fertilidade, que está intimamente ligada aos *vanes*.

¹⁰ Na mitologia grega, são deusas primitivas da primavera, que representam a fertilidade da terra e da natureza.





Dísir

É um termo designado a entidades femininas tutelares em específico de uma certa pessoa, família ou comunidade. *Dís* é um termo derivado do Inglês Antigo, *Ides*, e do Antigo Alto Alemão, *Idis/Itis*. No *Primeiro Encantamento de Merseburg*, há menção de uma *Idisi*, no primeiro verso: "Eiris sâuzun idisi", que pode ser traduzido como "dama" ou "donzela" ou, no caso deste verso, "valquíria". Tem certa ligação com Freyja, que, no *Skáldskaparmál* e no *Gylfaginning*, é tratada por *Vanadís* (*Dís* dos Vanes); é igualmente associada à gigante Skadi, chamada de *Öndurdís* (*Dís* dos Skis, por caçar com esquis); é também relacionado aos festivais do inverno, o *Dísablót*, referente aos cultos à fertilidade (LANGER, 2015, p.134).

Na *Saga dos Volsungos*, no capítulo XI, Sigmund é protegido por uma *Dísir*, chamada *Spádísir* (*Dísir* da Profecia). Na narrativa, esta entidade tem uma atribuição parecida com a das Nornas, justamente por estar relacionada a uma profecia e proteção. Apesar disso, divide também características do deus Odinn (como os dons divinatórios) e também das valquírias (caráter marcial e responsáveis por lidar com a morte). Este último aspecto é evidenciado, no capítulo XXXVII, quando as donzelas são mencionadas. O tradutor, Théo Borba Moosburger, insere uma nota de rodapé, afirmando que, as donzelas, *dísir*, neste caso se referem às valquírias ou nornas, responsáveis pelo destino da vida (ou morte) de um outro personagem.

Em todo o caso, é possível afirmar que as *dísir* carregam uma personalidade dual, ora atuando a favor da fertilidade, trazendo abundância das colheitas, ora agindo de forma violenta, sendo relacionadas à morte e à guerra.

Nornas

As nornas são um tipo de deidades femininas que fiam o destino dos homens e dos deuses. São correspondentes às moiras, da mitologia grega, e às parcas da mitologia romana. De acordo com Snorri, elas teriam vindo de *Jotunheim* e possuíam um salão situado no eixo da árvore *Yggdrasil*. Existiam nornas boas e as más, sendo responsáveis por toda criança que era nascida, e delimitavam todos os destinos, sejam eles prósperos ou trágicos e faziam parte das famílias dos deuses, dos elfos ou dos anões:





A terceira raiz do Freixo está no céu, e abaixo está uma fonte muito sagrada chamada de Fonte de Urðr (Destino). Ali os deuses controlam seu tribunal de justiça. Os Æsir cavalgam para esse lugar todo dia acima da ponte Bifröst, que também é conhecida como Ásbrú (...). Há um lindo salão perto da fonte no Freixo, e de lá vêm três donzelas cujos nomes são Urðr, Verðandi e Skuld (Destino, O Que Deve Ser e Débito). Essas donzelas moldam as vidas dos homens, e nós as chamamos de Nornir. Há, porém, mais Nornir, que surgem para toda criança que nasce para ordenar e moldar suas vidas, e pertencem a família dos Æsir, outras pertencem a família dos Álfar e o terceiro grupo pertence a família dos Dvergjar." (Gylfaginning 11 15).

Na *Saga dos Volsungos* há também a menção às nornas que são responsáveis por cada criança, como se vê no capítulo XVIII, quando Sigurd conversa com o dragão Fafnir:

Sigurd fala: "Conta-me uma coisa, Fafnir, se és bem sábio: quem são as nornas que escolhem as crianças das mães? Fafnir responde: "Elas são muitas, e diferentes entre si. Algumas são da estirpe dos ases, outra dos elfos, e outras ainda são filhas de Dvalin (ANÔNIMO, 2009, p. 78).

As três principais nornas carregavam os nomes de Urd, Verdandi e Skuld. As duas primeiras são as formas do verbo *verda* (ser) no passado e presente, respectivamente. Urd é associada ao poço de Urd e utilizada como sinônimo de destino, carregando a mesma essência do conceito saxônico de *wyrd* (LANGER, 2015, p. 336). Já *Skuld* remete etimologicamente ao futuro, como no radical do verbo em inglês *shall*. Em *Völuspá* 19-20¹², há a menção ao poço de Urd, como sendo constituído de argila branca brilhante e que lá era a morada das nornas e dos cisnes. Neste poço, os deuses encontravam-se e eram realizadas assembleias e sua água era bebida todos os dias pelas nornas e servia como fonte de alimento para o grande freixo, *Yggdrasil*.

Ainda que cada uma represente um período de tempo, não se associa o destino de alguém à apenas uma delas, pois se compreende que para o fio do destino poder ser tecido é necessário o trabalho conjunto das três, conotando que tanto o passado quanto o presente e o futuro estão entrelaçados. Para Boyer, estas entidades femininas ligadas à ideia de destino são derivadas de um princípio arcaico que remete ao culto de uma deusa enquanto a grande mãe. A imagem dessa *dísir* sofreu influências cristãs nas obras de Snorri, e Langer afirma:

¹¹ *Gylfaginning*, ou "O Engano de Gylfi", está contido na segunda parte da *Edda em Prosa*, de Snorri Sturluson e conta a história do início da criação do mundo até a sua destruição.

¹² *Völuspá* 19-20: "Eu conheço o freixo que se ergue/ chamado Yggdrasill,/ uma grande árvore, respingando/ com água branca;/ de onde vem o orvalho/ que cai nos vales,/ Dali vêm as donzelas/ de muita sabedoria,/ três de fora do mar,/ que fica abaixo da árvore;/ uma se chama Urðr,/ a outra Verðandi,/ que registravam em chapas de madeira, /Skuld é a terceira./ Elas decidiam as leis,/ elas escolhiam as vidas,/ os filhos das pessoas,/ e diziam o örlög."





Nas sagas islandesas, as nornas são invocadas em um contexto jurídico e fatídico. Em algumas sagas lendárias e no folclore tardio, ocorreu uma mescla dos conceitos de nornas, völvas, spakonas e profetisas. Nos poemas escáldicos, segundo Boyer, as nornas foram equiparadas às valquírias, conectadas à morte e ao destino dos reis (LANGER, 2015, p. 337).

Com o avanço do cristianismo, é notável como as narrativas relacionadas às nornas passam a ser mais negativas. Esta faceta é representada no capítulo XIV, na *Saga dos Volsungos*, sendo atribuída a ela a característica de "norna maldita", quando o anão *Andvari*, metamorfoseado de peixe, e possuidor de muito ouro, é capturado por *Loki*. *Andvari* associa seu infortúnio ao seu destino tecido pela norna. Podemos associá-las, também, ao conceito da tripartição da deusa, em que cada uma representa um aspecto diferente desta trindade: Skuld (futuro) simboliza o novo, a jovem, a donzela, virgem; Verdandi (presente) abrange a ideia da mãe enquanto que Urd (passado) reflete aspectos da anciã.

Valquírias

A figura das valquírias vem ao longo de muitos séculos fascinando os mais variados artistas, seja na literatura, na música, no cinema etc. É uma imagem feminina da mitologia nórdica muito presente em nosso imaginário, no que tange à cultura viking, até os dias atuais. O termo é derivado do nórdico *valkyrja*, que tem como significado "aquela que escolhe os mortos" (LANGER, 2015, p. 538). Uma das suas responsabilidades era encaminhar a alma dos mais bravos guerreiros mortos em batalha ao *Valhala* (salão de Odinn), a fim de lutar no *Ragnarök* (o fim do mundo). As valquírias representam uma figura transcendental, apta por transitar entre o seu mundo de serventia e o mundo bélico e sanguinário dos homens, sendo, por isso, uma imagem muito aclamada e admirada na literatura. Elas eram semidivindades, guerreiras e símbolo da mulher independente e autossuficiente, não submissa, apesar de servirem os homens e serem servas de Odinn, obedecendo-o em qualquer circunstância, o que, de certa maneira, demonstrava uma subserviência não condizente com seu status. Era comum uma valquíria ser responsável por toda a linhagem de uma família, então elas eram enviadas para essas famílias e casavam-se com homens de várias gerações para orientá-los e protegê-los. Langer (2004, p. 2) defende a ideia de que o mito das valquírias estaria "vinculado a certos fatores sociais





relacionados com a aristocracia e a realeza – com finalidades de legitimação dos poderes políticos e sociais destas mesmas classes".

Por estarem diretamente ligadas a batalhas, poderiam ser retratadas como guerreiras, portando escudo, elmo e espada, muito comum no século VIII. Uma segunda representação sua a vinculava ao seu papel de esposa do herói e, por fim, poderiam estar associadas, também, à imagem das donzelas-cisnes ou das profetisas, mais especificamente as Nornas. Uma outra característica bem evidenciada é o fato de elas interagirem com os mortos, seja direcionando guerreiros para Odinn, seja conduzindo algum funeral. Em suma, pode-se dizer que este personagem multifacetado assume quatro aspectos fundamentais: guerreiras, serventes de Odinn em *Valhala*, esposas e profetisas.

O primeiro aspecto equipara-se a uma representação mais primitiva relacionada aos antigos germanos, segundo a qual elas estariam ligadas a seres cruéis, carniceiros e que promovem a desordem e a guerra, sendo consideradas verdadeiras agentes da morte, pois escolhiam qual guerreiro sucumbiria em batalha. Davidson (2004) afirma que, na Antiguidade, os celtas e os germanos compartilhavam crenças relacionadas a sangrentas entidades femininas de guerra, tanto que na mitologia céltica, a deusa *Morrighu*, representada através de um corvo (animal associado a Odinn e às valquírias), era responsável por incentivar os homens à batalha. Existe ainda uma hipótese ligada a cultos de sacrifícios humanos realizados por sacerdotisas para deuses da guerra. Esses cultos podem ter perpetuado uma lembrança sanguinária destas mulheres, justamente por acabar sendo um ritual violento e, em fontes mais tardias, estas entidades eram retratadas até como bruxas. Aparecem mais tardiamente, ainda, referências destas entidades com a capacidade de paralisar os homens no meio da batalha, como é o caso do *Primeiro Encantamento de Merseburg*, do século IX, que trata de uma conjuração mágica para soltar as correntes de um prisioneiro:

"Um dia sentaram-se as valquírias - sentaram-se por aqui e por lá.
Umam prendiam vínculos, outras sustavam os exércitos.
Umam mexiam nas amarras:
Solte-se dos grilhões - escape dos inimigos!" (BRAGANÇA JÚNIOR, 2015, p.164).

O segundo aspecto, enquanto servas de Odinn e condutoras das bravas almas ao paraíso, é ressaltado por Snorri Sturluson na *Edda em Prosa*, durante o período da Era Viking, trazendo uma imagem mais heroica e nobre das valquírias. Ele transfere, agora, um papel duplo a elas: atuam como guerreiras, que interferem no destino das batalhas, carregando os guerreiros mortos ao Valhala e lá desempenharão, ainda, o papel de servas





de Odinn. No poema éddico *Völuspá*, elas são figuradas como guerreiras carregando escudos e todas tendo nomes relacionados a guerra, enquanto no poema *Grimnismál*, elas aparecem com ambos os aspectos, guerreiras e serventes. Não existem muitos registros iconográficos da Era Viking das valquírias com vestimentas de batalha e armamentos. São geralmente retratadas como damas e bem arrumadas, seguindo um modelo feminino e doméstico. Percebe-se claramente que as representações portando elmos, escudos, lanças e cota de malha foram desaparecendo no final da Era Viking e no início da cristianização.

O terceiro aspecto, referente às entidades enquanto donzelas-cisnes domesticadas, pode ser encontrado na *Balada de Völundr*, do século XIII, quando os três filhos do rei da Lapônia encontraram três mulheres com aparência de cisnes, fiando perto de um lago. Elas também eram filhas de reis, além de serem valquírias, e tornaram-se, por algum tempo, esposas dos filhos do rei da Lapônia, mas acabam voltando às batalhas em algum momento. A simbologia dos cisnes remete a um animal belo e alvo, manifestando o poder e a graça presente nestas personagens. É possível notar ainda o seu quarto aspecto, enquanto entidades agentes do destino do herói, haja vista que são encontradas enquanto teciam, além de serem, ainda, três irmãs, o que nos faz remeter às três nornas, Urd, Verdandi e Skuld.

Na *Saga dos Volsungos*, há três menções às valquírias. Primeiramente, no capítulo I, elas se apresentam como servas de Odinn, quando o mesmo deus envia uma de suas "donzelas de criação", filha do gigante Hrimnir, que assume a forma de um corvo, para entregar uma maçã à mulher do rei Rerir, para que conseguisse engravidar. Em seguida, no capítulo XXXVII, quando a mulher de Gunnar anuncia seu sonho premonitório: "Eu sonhei ainda que aqui entraram mulheres, e elas tinham aparência lúgubre e te escolheram para seu marido. Pode ser que elas tenham sido as tuas donzelas" (ANÔNIMO, 2009, p. 126). Neste caso, elas são retratadas como as nornas, que o escolheram para morrer. A terceira é Brynhild, a mais famosa das valquírias, devido à ópera de Richard Wagner, do século XIX, "O anel dos Nibelungos", sendo uma das personagens centrais da *Saga dos Volsungos*. Após Sigurd ter matado o dragão Fafnir e comido seu coração, "o sangue da serpente tocou sua língua, passou a compreender o canto dos pássaros" (ANÔNIMO, 2009, p.80-81) e entendeu os pica-paus conversando a respeito de Brynhild, a valquíria transgressora, adormecida no alto da montanha *Hindarfjal*, rodeada de fogo, pois ousou contrariar Odinn. Ao chegar à montanha, Sigurd depara-se com uma mulher adormecida e paramentada para a guerra: "Primeiramente retirou-lhe o elmo da cabeça (...) Ela trajava uma cota de malha tão justa que parecia grudada à carne, como pele" (ANÔNIMO, 2009,





p.82). Quando Sigurd libertou-a da cota de malha com sua espada mágica, o encantamento se rompe e Brynhild desperta contando o motivo de ter sido aprisionada: contrariou Odinn por ter desfavorecido um guerreiro em batalha, causando sua morte, quando a ordem era para levá-lo à vitória. Ela conta ainda que parte de sua punição seria casar-se. Brynhild era conhecida por ser muito sábia, por entender de magia e saber ler as runas de forma mágica, e ela ensina a Sigurd todo o seu conhecimento. Ambos apaixonam-se e prometem se casar, mas, posteriormente, sob encantamento de Grimhild, Sigurd acaba se casando com Gudrún e ajuda Gunnar a se casar com Brynhild.

Podemos perceber que ao desobedecer Odinn, Brynhild assume uma postura infratora e não aceita ser subserviente como uma forma de manter-se equiparada a figura do homem. Quando Sigurd quebra a magia do fogo e rompe o encantamento da cota de malha com sua espada, ele assume o arquétipo do herói que salva a donzela, não para libertá-la, mas para submetê-la ao âmbito doméstico. Essa ideia fica nítida, porque as valquírias são seres diferenciados e uma de suas maiores punições é o matrimônio, pois ela deixa de atuar e, conseqüentemente, de se equiparar ao universo masculino, para ser submetida ao ambiente familiar. *Brynhild* carrega três dos quatro aspectos das valquírias abordados acima. Primeiramente, o aspecto da guerreira ao atuar na batalha entre os dois irmãos *Hialmgunnar* e *Agnar* (capítulo XXI, p.83) e ao ser representada com cota de malha e elmo (capítulo XXI, p. 82 e 91). Inclusive, do ponto de vista etimológico, o radical *bryn-* de seu nome significa "cota de malha" e alude à sua atividade guerreira. Em segundo lugar, ela se promete a Sigurd, mas acaba se casando, contra sua vontade, com *Gunnar*, representando sua domesticação ao se tornar esposa (capítulo XXIX, p. 102) e, por último, o papel de profetisa, quando prevê que seu futuro não será junto a Sigurd (capítulo XXVII, p. 97) .

Considerações finais

A análise dos mitos nórdicos, enquanto tradição sagrada, nos proporciona entender como e porque a sociedade viking estabeleceu suas identidades e papéis sociais e como aquela, também, foi influenciada por suas práticas religiosas, tendo como base a investigação de personagens míticas. Para Eliade, o homem moderno compreende assumir determinadas características devido a acontecimentos prévios relacionados à história, da mesma forma como o homem arcaico também julga ser um produto de eventos





anteriores à sua existência, ou seja, eventos míticos, que envolvem personagens e episódios sobrenaturais.

No Ciclo de Sigurd, conseguimos constatar como estas relações entre o divino e o social são bem delimitadas e como estas construções estão ligadas às relações de poder e submissão, dado que as figuras femininas são apresentadas na saga como autoridades, mas atreladas a um papel domesticado, ou seja, vemos entidades muito poderosas (este poder pode estar relacionado a sabedorias mágicas, a situações de premonições, para guiar a vida dos homens e deuses, bélico etc.) e também muito ligadas ao ambiente familiar e à posição provedora e mantenedora da vida. Com isso, temos evidências simbólicas e metafóricas que ajudam a limitar estes arquétipos espelhados na sociedade viking, mesmo que estas personagens façam parte de um ciclo mitológico, que teoricamente não se coaduna com a realidade vivida. Vale frisar que o estudo mitológico não se prende apenas à sua estrutura enquanto gênero literário ou à procedência da história em si, mas abrange a pesquisa antropológica, analisando também o contexto cultural e diacrônico da sociedade. Assim sendo, podemos fazer uma ponte entre o mito e a história, de modo que enxergamos o mito como uma narrativa advinda de tempos passados, que possuía uma cultura oral e com aspectos importantes que influenciaram a vida humana em sociedade, ou seja, o mito torna-se um protótipo do comportamento e normas do homem. O mito é, portanto,

um ingrediente vital da civilização humana; longe de ser uma fabulação vã, ele é ao contrário uma realidade viva, à qual se recorre incessantemente; não é absolutamente uma teoria abstrata ou uma fantasia artística, mas uma verdadeira codificação da religião primitiva e da sabedoria prática. (ELIADE, 2016, p. 23).

Na *Saga dos Volsungos*, analisamos duas classes de entidades femininas, que assumem aspectos tão plurais e que servem de modelo para sociedade da época. Ainda que não fosse possível conceber uma mulher guerreira na antiga Islândia, haja vista que existiam leis restritas a respeito da proibição destas mulheres de carregarem armamentos, Brynhild, personagem principal feminina, é considerada uma heroína, justamente por apresentar estes aspectos da mulher guerreira, por manter-se firme em suas convicções, ainda que tenha sido subjugada ao isolamento e posteriormente ao casamento forçado. Configura-se e aceita-se, assim, uma personagem feminina enquanto símbolo heroico pelo fato de esta ser uma imagem que permeia o imaginário desta sociedade. Cabe ressaltar que por mais que tenhamos uma figura de uma guerreira na saga, ela não era representada como participante ativa de guerras ou batalhas, e por mais que as mulheres





tivessem o papel de incitar os embates, sua ação era sempre efetivada através da palavra ou sugestões, ou seja, elas tinham participação indireta, o que as colocava mais uma vez à margem das situações.

Referências

ANÔNIMO. **Saga dos Volsungos**. Tradução de Théo de Borba Moosburger. São Paulo: Hedra, 2009.

BOYER, Régis. **La grande déesse du Nord**. Paris: Berg International, 1995.

BRAGANÇA JÚNIOR, Álvaro. **Der erste Merseburger Zauberspruch**. Traduzido em *Dicionário de mitologia nórdica*. São Paulo: Hedra, 2015, p. 164.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1989

DAVIDSON, H. R. Ellis. **Deuses e mitos do norte da Europa**. São Paulo: Madras, 2004.

_____. **Roles of the Northern Goddess**. Londres, Nova York: Routledge, 1998.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2016.

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

_____. **Imagens e Símbolos**. Lisboa: Editora Arcádia, S.A.R.L., 1979.

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

LANGER, Johnni. **Dicionário de mitologia nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015.

_____. **Guerreiras de Odinn**: As valquírias na mitologia viking. *Brathair 4* (1)- Revista de estudos celtas e germânicos, 2004, pp. 52-69. Disponível em: <http://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/view/627>. (Acesso em outubro de 2019).





_____. **O Mito do Dragão na Escandinávia** (Parte Três: As Sagas e o Sistema Nibelungiano). *Brathair* 7(2)- Revista de estudos celtas e germânicos, 2007, pp. 106-141. Disponível em: <http://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/view/527> (Acesso em outubro de 2019).

MOOSBURGUER, Théo de Borba. **Introdução e organização** em *Saga dos Volsungos* (anônimo do séc. XIII). São Paulo: Hedra, 2009, p. 9-34.

NEUMANN, Erich. **A Grande Mãe**: um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente. Tradução de Fernando Pedroza de Mattos e Maria Silvia Mourão Neto. São Paulo: Cultrix, 1996.

TÁCITO, Públio Cornélio. **Germânia** [c.98 D.C]. Tradução de João Penteadó Erskine Stevenson. São Paulo: Brasil Editora S.A.

