

SEIÐR E MAGIA NA ESCANDINÁVIA MEDIEVAL: REFLEXÕES SOBRE O  
EPISÓDIO DE ÞORBJÖRG NA *EIRÍKS SAGA RAUÐA*.

SEIÐR AND MAGIC IN THE MEDIEVAL SCANDINAVIA: REFLECTIONS  
ON THE EPISODE OF ÞORBJÖRG IN THE *EIRÍKS SAGA RAUÐA*.

Johnni Langer<sup>1</sup>

Universidade Federal do Maranhão

**Resumo:** O artigo investiga os aspectos religiosos inseridos no episódio de Þorbjörg da *Eiríks saga rauða* (c. 1260), bem como discute as teorias envolvendo as práticas mágicas na Escandinávia Medieval e sua relação com a questão da historicidade das sagas islandesas. Adotamos as teorias de Neil Price e Eldar Heide sobre seiðr, e como metodologia, o referencial da História cultural aplicada à Nova Escandinavística, buscando principalmente estudar as práticas sociais dos tempos pagãos e suas representações nas fontes literárias posteriores. Como conclusão, percebemos um grande hibridismo na religiosidade escandinava, apontando para uma sobrevivência da magia para atender as novas transformações da sociedade.

**Palavras-chave:** Escandinávia Medieval, magia e religião, sagas islandesas.

**Abstract:** The article examines the religious aspects of the Þorbjörg episode in *Eiríks saga rauða* (c. 1263), and discusses the theories involving the magical practices in Medieval Scandinavia, and its relation to the question of the historicity of Icelandic sagas. We adopt the theories of Neil Price and Eldar Heide on seiðr, and as a methodology, the reference of Cultural History applied to New Scandinavian Studies, seeking mainly to study the social practices of pagan times and their representations in later literary sources. In conclusion, we perceive a large hybridity in Scandinavian religiosity, pointing to a survival of magic to meet the new changes in society.

**Keywords:** Medieval Scandinavia, magic and religion, icelandic sagas.

Recebido em: 12/05/2010

Aprovado em: 07/06/2010

<sup>1</sup> Pós-Doutor em História (USP). Pesquisa financiada por FAPEMA e CNPq. Coordenador do NEVE, Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos: <http://groups.google.com.br/group/scandia>, e membro do Grupo Brathair de Estudos Celtas e Germânicos: [www.brathair.com](http://www.brathair.com). E-mail: [johnnilanger@yahoo.com.br](mailto:johnnilanger@yahoo.com.br). Agradeço aos professores Álvaro Bragança Júnior (UFRJ), Mário Jorge Bastos (UFF) e Luciana de Campos (UFMA) pelas valiosas sugestões ao presente texto.

Em algum recanto da Groelândia medieval, uma comunidade de escandinavos passa por um momento de grave carestia alimentar e recebe a ajuda de uma profetisa, que realiza um procedimento mágico de caráter coletivo, o seiðr. Essa cena foi preservada em uma das mais conhecidas sagas islandesas, *Eiríks saga rauða*, e foi alvo de variados estudos desde o início do século XX. Nosso objetivo principal neste artigo é analisar os detalhes religiosos que envolvem esse episódio, ao lado de uma sistematização historiográfica sobre o tema da magia na Escandinávia Medieval, da Era Viking à transição para o Renascimento. Ao mesmo tempo, procuramos também refletir sobre o tema da relação entre história e ficção nas sagas islandesas.

### 1. O seiðr e a historiografia sobre magia nórdica

O seiðr foi uma das várias práticas mágicas que existiram na Era Viking, relacionada diretamente com as estruturas religiosas e inserida na vida das comunidades de caráter rural da Escandinávia, entre os séculos VIII e X d.C.<sup>2</sup> O significado do substantivo seiðr é polêmico. Para Régis Boyer, o termo seria advindo de raízes indo-europeias e significaria “canto” ou “vínculo”,<sup>3</sup> mas grande parte dos pesquisadores vincula a palavra com outros termos semelhantes no germânico antigo (Anglo-saxão: *sāda*; Antigo Alto Alemão: *seito*), todas denotando uma ideia de corda, laço, barbante,<sup>4</sup> e ainda, se levarmos em conta a poesia escáldica (como a *Ragnarsdrápa* 15 e o poema de Eysteinn Valdason), o seiðr aparece também como cinturão, numa ideia de atrair, amarrar, puxar. Como características que surgem nas fontes associadas às práticas sociais dessa magia, temos:<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup>

Na mitologia escandinava, o seiðr surge relacionado à Freyja, que teria ensinado a prática aos demais deuses e a Óðinn (*Ynglinga saga* 4). Freyja é identificada às questões de sexualidade, fertilidade e ao mundo dos mortos,

---

<sup>2</sup> Sobre o tema, consultar: LANGER, Johnni. Religião e magia entre os vikings. *Brathair* 5(2) 2005, p. 55-82. Sobre a questão da magia na sociedade nórdica, verificar: LANGER, Johnni. Galdr e feitiçaria nas sagas islandesas. *Brathair* 9(1) 2009, p. 66-90.

<sup>3</sup> BOYER, Régis. *Yggdrasill: la religion des anciens scandinaves*. Paris: Payot, 1981, p. 144.

<sup>4</sup> ANTÓN, Teodoro Manrique. Rituales mágicos em la religión nórdica precristana. *Illu: Revista de ciencias de las religiones* 14, 2009, p. 89.

<sup>5</sup> HEIDE, Eldar. Spinning seiðr. In: ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina. (Ed.). *Old Norse Religion in Long-term Perspectives*. Nordic Academic Press, 2006, p. 164.

<sup>6</sup> PRICE, Neil. L'sprit Viking: magie et mentalité dans la société scandinave ancienne. In: BOYER, Régis (ed.). *Les Vikings, premiers européens*. Paris: Éditions Autrement, 2005, p. 200.

sendo uma força muito potente na fase final do paganismo.<sup>7</sup> Alguns acadêmicos também acreditam que ela apareceria sob outras denominações, Gullveig, uma misteriosa mulher associada à guerra primordial entre os Vanes e os Ases, e Heiðr, uma entidade que visitava as casas das mulheres, praticando o seiðr (*Völuspá* 22).<sup>8</sup> Para John Lindow, Freyja pode ter utilizado essa prática mágica como uma estratégia para a guerra entre os deuses, ou mesmo, ter sido o motivo de tal conflito.<sup>9</sup> Isso pode ser confirmado no significado de batalha para o substantivo seiðr, que aparece em diversos poemas escáldicos, datados entre os séculos X e XI d.C. (como *Hákonarkviða* 12), e sobrevive com o mesmo sentido em algumas sagas islandesas (*Harald saga hárfagra* 23).

Mas a principal divindade nórdica relacionada com a magia é Óðinn, deus do êxtase, da magia, da metamorfose, da guerra e da vitória, entre outros atributos, cocriador dos homens e do universo.<sup>10</sup> Essa deidade utilizaria o seiðr para ter grande poder, conhecer o futuro, trazer morte, azar, doença e até mesmo para controlar a inteligência dos homens. Mais ainda, os homens que realizassem tal prática seriam acometidos de certa fraqueza e ansiedade, trazendo tanta vergonha e efeminação que o seiðr seria praticado majoritariamente por mulheres (*Ynglinga saga* 7, ver tabela 3). Nas fontes literárias, o rito mágico é preponderante com figuras femininas,<sup>11</sup> e alguns praticantes masculinos teriam sido queimados pelo envolvimento no ritual (*Harald saga hárfagra* 36). Aqui ocorre uma conexão direta com o termo *ergi* (efeminação), em que percebemos que a sexualidade dos praticantes da magia pode ter interferido em seus papéis sociais, motivo de muita polêmica nos estudos escandinavistas. Para Neil Price, o envolvimento masculino no ritual possuía uma moral diferente daquela em que ele estaria normalmente inserido em outras situações na sociedade da Era Viking, mas a relação exata entre sexualidade, comportamento, valores e moral na sociedade ainda é muito mal compreendida.<sup>12</sup> A pesquisadora Jenny Blain pensa que poderia ter existido a noção de um terceiro gênero na performance do ritual mágico,<sup>13</sup> mas isso não

---

<sup>7</sup> LINDOW, John. *Norse Mythology*. Oxford: Oxford University Press, 2001, p. 128.

<sup>8</sup> LARRINGTON, Carolyne. Annotated index of names. *The Poetic Edda*. Oxford: Oxford University Press, 1999, p. 307; MCKINNELL, John. On Heiðr. *Saga-Book* 25(4), 2001, p. 397-417.

<sup>9</sup> LINDOW, Ibidem, p. 155.

<sup>10</sup> BOYER, Régis. Óðinn: guia iconográfico. *Brathair* 4(1), 2004, p. 5-12.

<sup>11</sup> A historiografia sobre o seiðr é muito vasta, calculada em torno de 300 trabalhos de 150 pesquisadores, entre antropólogos, historiadores e filólogos, em cerca de 120 anos de estudos. Para uma elucidação deste panorama, consultar PRICE, Neil. The archaeology of seiðr. *Brathair* 4(2), 2004, p. 109-126.

<sup>12</sup> PRICE, Op. Cit., p. 122.

<sup>13</sup> BLAIN, Jenny. *Nine Worlds of Seid-Magic*. London: Routledge, 2002, p. 134. Para uma reflexão crítica sobre as posições teóricas de Jenny Blain, verificar: LANGER, Johnni. *Deuses, Monstros, Heróis: ensaios de mitologia e religião Viking*. Brasília: Editora da UNB, 2009, p. 212-216.

consegue explicar o envolvimento ambíguo do deus Óðinn no seiðr: uma figura extremamente viril no ideário dos guerreiros e da realeza, mas envolvido em um culto efeminado.

Em diversas sepulturas femininas, nas quais os arqueólogos encontraram vestígios de objetos relacionados com magia, como bastões mágicos, surgem figuras e esculturas relacionadas diretamente com essa deidade: animais totêmicos (como lobos e ursos), pingentes representando Óðinn, figurações de valquírias e vestígios de plantas alucinógenas. Neste momento, chegamos a outro tema polêmico: a existência de xamanismo na religiosidade viking, ou mais especificamente, nos cultos odínicos. O conhecimento sagrado e proibido, dentro da tradição nórdica, era obtido por meio de jornadas em estados de transe, metamorfose animal, ou no caso de Óðinn, no cavalo Sleipnir, com oito patas, um padrão animal típico do xamanismo circumpolar. Apesar do consenso geral em torno de alguns elementos que reportam ao êxtase na religião nórdica, a origem autóctone ou estrangeira do seiðr é alvo de intensos debates. A historiadora Stefanie Schnurbein sistematizou a historiografia do xamanismo nórdico em três vertentes principais: A – Os que acreditam que o xamanismo escandinavo foi autóctone (de Vries, Schröder, Stefan Arvidsson); B – O xamanismo nórdico teve influências externas, principalmente advindo da área finlandesa (Fritzner, Strömback, Kabell, Thomas DuBois); C – Não existiu xamanismo na religiosidade nórdica (Ohmarks, Fleck, Gustav Ränk).<sup>14</sup>

Antes de analisarmos nossa principal fonte - com o intuito de auxiliar o leitor - concederemos um panorama da historiografia sobre o tema de investigação, a magia na Escandinávia Medieval, que será retomado criticamente ao final do artigo, no qual destacaremos nosso posicionamento teórico com algumas problemáticas futuras de investigação.

De forma genérica, podemos dividir os estudos sobre magia e religiosidade nórdica em dois grandes grupos: o primeiro, congregando os que

---

<sup>14</sup> Conforme: SCHNURBEIN, Stefanie V. Shamanism in the Old Norse tradition. *History of Religions* 2(43), 2003, p. 116-138. Para uma abordagem clássica (publicado nos anos 1950) sobre o fenômeno do xamanismo e suas implicações na Escandinávia Medieval, consultar: ELIADE, Mircea. *O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase*. São Paulo: Martins Fontes, 1998, p. 413-421. Alguns estudos com boas atualizações e complementos sobre o tema são: TOLLEY, Clive. The Historia Norwegiae as a Shamanic source. *13<sup>th</sup> International Saga Conference*, Durham University, 2006, p. 1-12; CHRISTENSEN, Torben Hammersholt. Óðinn: en guddommeligg shaman? *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift* 51, 2008, p. 58-72; BIERING, Tine Jeanette. The concept of shamanism in Old Norse religion from a sociological point of view. In: ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina. (Ed). *Op. cit.*, p. 171-178; JØN, Asbjørn. Shamanism and the image of the Teutonic Deity, Óðinn. *Folklore* 10, 1999, p. 68-76; ALDHOUSE-GREEN, Miranda & Stephen. *The Quest for the Shaman*. London: Thames and Hudson, 2005, p. 120, 146.

percebem que a grande maioria dos episódios mágicos inseridos nas fontes literárias medievais possuía realidade histórica, e o segundo, concebendo os mesmos episódios como elaborações ficcionais:

A – A magia nórdica como realidade histórica nas sagas islandesas.

O estudo da religiosidade dos escandinavos antes da cristianização sempre privilegiou o uso da prosa ficcional islandesa e as Eddas desde o Oitocentos. Escandinavistas consagrados, como Georges Dumézil<sup>15</sup>, Hilda Davidson<sup>16</sup> e Régis Boyer<sup>17</sup>, estudaram a mitologia e o paganismo nórdico utilizando o recurso de fontes literárias escritas séculos após a conversão. De maneira geral, não consideraram possíveis influências cristãs na elaboração dos manuscritos, ou mesmo na época de sua composição.

Inseridos na nova geração de escandinavistas, vários pesquisadores ampliaram o foco de investigação para métodos comparativos entre a cultura material (vestígios arqueológicos, análise de estelas funerárias, inscrições rúnicas) e as fontes literárias. A interferência de elementos cristãos ou da sociedade na época da composição do material literário, especialmente após o emprego da escrita latina, é considerada, mas não a ponto de desacreditar as informações históricas sobre práticas mágicas e o paganismo. Os principais representantes dessa geração são Neil Price<sup>18</sup>, Britt-Mari Nasstrom<sup>19</sup>, Eldar Heide<sup>20</sup>, Jenny Blain<sup>21</sup> e François-Xavier Dillman.<sup>22</sup>

Paralelamente a esse grupo, alguns acadêmicos investigaram a proximidade e ou influência da cultura e do xamanismo finlandês, da literatura eslava, celta e latina na religiosidade escandinava, antes e depois da

---

<sup>15</sup> DUMÉZIL, Georges. *Do Mito ao Romance*. São Paulo: Martins Fontes, 1992; DUMÉZIL, Georges. *Los Dioses de los Germanos*. México: Siglo Veintiuno Editores, 1990; DUMÉZIL, Georges. *Mythes et Dieux de la Scandinavie Ancienne*. Paris: Gallimard, 2000. De todos os escandinavistas especializados na Era Viking, Dumézil foi o que mais defendeu uma posição estruturalista, diacrônica e atemporal para o estudo dos mitos e da religião.

<sup>16</sup> DAVIDSON, Hilda. *The Lost Beliefs of Northern Europe*. London: Routledge, 2001; DAVIDSON, Hilda. *Roles of the Northern Goddess*. London: Routledge, 1998.

<sup>17</sup> BOYER, Régis. *Le Monde du Double: la magie chez les anciens Scandinaves*. Paris: Berg International, 1986.

<sup>18</sup> PRICE, *op. cit.* 109-126.

<sup>19</sup> NASSTROM, Britt-Mari. Healing hands and magical spells. In: BARNES, Geraldine & ROSS, Margaret Clunie (Eds.). *Old Norse Myths: literature and society*. Sydney: Centre for Medieval Studies, 2000, p. 356-362.

<sup>20</sup> HEIDE, Eldar, *op.cit.* p. 164-170.

<sup>21</sup> BLAIN, *Op. cit.*, p. 1-165.

<sup>22</sup> JOCHENS, Jenny. Review: François-Xavier Dillman, *Les magiciens dans l'Islande ancienne*. *Scandinavian Studies* 4(78), 2006, p. 488-492.

cristianização. Especialmente perspectivas antropológicas foram utilizadas, além do tratamento das fontes islandesas como documentos etnográficos. Thomas Dubois,<sup>23</sup> Gísli Pálsson<sup>24</sup> e Clive Tolley<sup>25</sup> são alguns dos nomes mais importantes dessa perspectiva.

Uma quarta tendência, mais recente, explora a ideia de que existiu uma tradição mágica de origem pré-cristã, mantida pela tradição oral e memória coletiva - mas que foi reelaborada para criar modelos explicativos e de identidade na literatura escandinava da Idade Média Central, como a definida por Lorenzo Gallo,<sup>26</sup> Santiago Barreiro<sup>27</sup> e Teodoro Antón<sup>28</sup> - ou que teria se fundido a elementos do imaginário cristão advindos do continente (ou ainda, tendo mesmo influenciado a ideologia sobre bruxaria do continente, num movimento contrário), preconizada especialmente por Stephen Mitchell.<sup>29</sup>

#### B – A magia nórdica como tema ficcional nas sagas islandesas.

Em contraposição, diversos acadêmicos defendem um ponto de vista totalmente diferente, no qual os temas ligados ao paganismo, práticas mágicas e elementos religiosos, na realidade, seriam apenas motivos ficcionais, inventados após a conversão e registrados nas sagas islandesas apenas como recursos narrativos. Enquanto alguns investigadores, como Bernt Thorvaldsen<sup>30</sup>, interpretam as práticas mágicas como tipos literários sem relação com a realidade e a tradição oral, servindo muito mais para estudos sobre a percepção do passado (a visão de paganismo pelas comunidades na época de composição

---

<sup>23</sup> DUBOIS, Thomas. *Nordic religions in the Viking Age*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999; DUBOIS, Thomas. Rituals, witnesses, and sagas. In: ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina (Ed.). *op. cit.*, p. 74-78.

<sup>24</sup> PÁLSSON, Gísli. *The Textual Life of Savants: ethnography, Iceland, and the linguistic turn*. London: Routledge, 1995.

<sup>25</sup> TOLLEY, Clive. *op. cit.*, p. 1-12; DUBOIS, Thomas. Review: Clive Tolley, Shamanism in Norse myth and magic. *Scandinavian Studies* 4(81), 2009, p. 549-553.

<sup>26</sup> GALLO, Lorenzo Lozzi. Persistent motifs of cursing from Old Norse Literature in Buslubœn. *Linguistica e Filologia* 18, 2004, p. 119-146.

<sup>27</sup> BARREIRO, Santiago. La magia em la saga de Hrólfr Kraki. *Temas Medievales* 16, 2008, p. 1-12.

<sup>28</sup> ANTÓN, Teodoro Manrique. *Ecos literarios del Paganismo Nórdico: estudio de los motivos precristianos em la Saga de Gísli*. Tesis doctoral, Facultad de Filología, Universidad de Salamanca, 2008.

<sup>29</sup> MITCHELL, Stephen A. Learning magic in the sagas. In: BARNES, Geraldine & ROSS, Margaret Clunie. (Eds.) *Old Norse Myths: literature and society*. Sydney: Centre for Medieval Studies, 2000, p. 335-345.

<sup>30</sup> THORVALDSEN, Bernt Øyvind. Magic in sagas: the curses of Katla and Glámr. In: NEY, Agneta, WILLIAMS, Henrik & LJUNGVIST, Frederik (Ed.). *Á Austrvega: Saga and East Scandinavia*. Uppsala: University of Gävle, 2009, p. 932-939.

dos manuscritos) do que para entender a religiosidade pré-cristã, outros, como Jóhanna Friðriksdóttir,<sup>31</sup> utilizam a magia para conhecer as estratégias sociais de gênero e poder para a audiência contemporânea das sagas. Também as praticantes de magia, como as profetisas, são interpretadas como um tipo literário nas fontes, a exemplo de John McKinell<sup>32</sup>, passíveis, inclusive, de nem terem existido nos tempos pagãos, o que contraria boa parte dos estudos clássicos sobre a religiosidade tanto dos germanos quanto dos escandinavos da Era Viking. Outros pesquisadores são ainda mais radicais. A epigrafista Mindy Macleod<sup>33</sup> acredita que as referências sobre magia rúnica em todas as fontes literárias nórdicas, incluindo as Eddas e as sagas, foram invenções artificiais, interpoladas e adaptadas aos motivos das narrativas. Outro ponto de vista é defendido pela historiadora Alexandra Sanmark<sup>34</sup>, que concebe mesmo os deuses do panteão germano-escandinavo como criações literárias.

Após apresentarmos um panorama historiográfico sobre nosso objeto de estudo, passaremos a detalhar algumas análises em torno da principal fonte arrolada, além da comparação com outros materiais provindos da área escandinava e continental.

## **2. O episódio de Þorbjörg na *Eiríks saga rauða*.**

A *Eiríks saga rauða* é uma saga islandesa,<sup>35</sup> classificada dentro do subgrupo das sagas de família (*islendingasögur*),<sup>36</sup> composta provavelmente no início do século XIII. Sobreviveu em dois manuscritos medievais, o *Hauksbók* (1302-1310) e o *Skálholtsbók* (c. 1420), ambos baseados em um original escrito após o ano de 1263 e hoje perdido. Juntamente com o *Grœnlendinga saga*, forma as chamadas sagas de Vínland ou groenlandesas, as mais antigas memórias da ocupação escandinava no Atlântico Norte, durante o medievo, recontando as viagens efetuadas na Islândia, Groelândia e América do Norte em torno do ano mil.

---

<sup>31</sup> FRIÐRIKSDÓTTIR, Jóhanna Katrín. Women's weapons: a re-evaluation of magic in the Íslendingasögur. *Scandinavian Studies* 4(81), 2009, p. 409-436.

<sup>32</sup> MCKINNEL, John. Encounters with vödur. In: BARNES, Geraldine & ROSS, Margaret Clunie (Ed.). *Old Norse Myths: literature and society*. Sydney: Centre for Medieval Studies, 2000, p. 239-251.

<sup>33</sup> MACLEOD, Mindy. Bandrúnir in icelandic sagas. In: BARNES, Geraldine & ROSS, Margaret Clunie (Ed.). *op. cit.*, p. 252-263.

<sup>34</sup> SANMARK, Alexandra. Power and conversion: a comparative study of Christianization in Scandinavia. *Occasional Papers in Archaeology* 34, 2004, p. 1-297.

<sup>35</sup> Para um panorama introdutório sobre as sagas, consultar: LANGER, Johnni. História e sociedade nas sagas islandesas: perspectivas metodológicas. *Aletheia: revista de história antiga e medieval* 2(3), 2009, p. 1-18.

<sup>36</sup> Sobre as sagas de família, verificar: OLASSON, Véstein. *op.cit.*, p. 101-118.

Alguns estudos demonstraram que a *Eiríks saga rauða* foi a mais antiga, tendo suporte de testemunho para as navegações ainda presentes na memória social do século XI e outras entre 1050 e 1300.<sup>37</sup>

As sagas groenlandesas foram um produto literário que preservou uma tradição formada em tempos remotos, preservada de geração a geração pelas pessoas da Islândia. Elas não seriam vistas como mito ou lendas pelos seus criadores, mas, no caso da *Eiríks saga rauða*, contém elementos que nós atualmente consideramos sobrenaturais, mas que para as pessoas de sua época – e na mente medieval – pertenciam ao mundo real, histórico. Analisadas em uma perspectiva ampla, elas possuem diversos pontos geográficos e náuticos confirmados pelas modernas pesquisas sobre as viagens nórdicas ao Novo Mundo.<sup>38</sup>

A saga, em linhas gerais, descreve os eventos que levaram Eiríkr, o vermelho (Eiríkr rauði Þorvaldsson), de origem norueguesa, a ser banido da Islândia e sua posterior descoberta e colonização da Groelândia. O início da narrativa, típico de quase todas as sagas islandesas, reconta algumas das primeiras linhagens colonizadoras da Islândia, para em seguida descrever os acontecimentos relacionados à vida de Eiríkr, seus descendentes e outros personagens. Na realidade, a saga possui poucas informações sobre esse famoso personagem, concentrando-se na elevação da memória dos primeiros europeus que tiveram um filho no Novo Mundo, Guðriðr Þobjanardóttir e Þorfinnr Karsefni.

---

<sup>37</sup> Sobre a questão das sagas groenlandesas e a ocupação escandinava do Atlântico Norte e América, num contexto tradicional, ver PÁLSSON, Hermann & MANUSSON, Magnus. Introduction. *The Vinland Sagas: the Norse discovery of America*. London: Penguin Books, 1965, p. 7-47. Para um contexto relacionado às modernas investigações da paleografia, historiografia, geografia e arqueologia, consultar: ÞORLÁKSSON, Helgi. The Vínland Sagas in a contemporary light. In: WAWN, Andrew & SIGURDARDOTTIR, Þorunn (eds.). *Approaches to Vinland: a conference on the written and archaeological sources for the Norse settlements in the North-Atlantic region and exploration of America*. Reykjavik: University of Iceland, 2001, p. 63-77. Um excelente estudo unindo as teorias da tradição oral às modernas pesquisas geo-arqueológicas é: SIGURÐSSON, Gísli. The saga map of Vínland. *The Medieval Icelandic Saga and Oral Tradition: a discourse on method*. Massachusetts: Harvard University, 2004, p. 253-304.

<sup>38</sup> SIGURÐSSON, Op. cit., p. 269.



Tabela 1 - Principais eventos descritos na *Eiríks saga rauða*:

A história de Auðr Mente Profunda e sua chegada na Islândia – cap. I	Banimento por assassinato – chegada de Eiríkr à Islândia e posterior ida para a Groelândia – cap. II	Thorbjörn Vífilsson recebe convite de Eiríkr e parte para a Groelândia com sua filha Guðríðr – cap. III	A fome reina na Groelândia – episódio de Þorbjörg – cap. IV	Leifr, filho de Eiríkr, por ordens do rei Óláfr, leva o cristianismo à Groelândia – cap. V	Freydís, filha de Eiríkr, enfrenta os indígenas na colônia de Vinland – cap. XI	As descendentes femininas de Guðríðr são as mães de bispos – cap. XIV
--	--	---	---	--	---	---

Sem sombra de dúvidas, a personagem Guðríðr é a central em todo o relato. O capítulo III inicia sua narrativa, sendo filha de Thorbjörn e Hallveig, e descrita como uma mulher muito bonita e com uma excelente conduta. Após o detalhamento de seu casamento com Einarr, ela parte com seu pai para a Groelândia, a convite de Eiríkr. Todos são acolhidos na fazenda de Thorkell, durante o inverno.

Na próxima sequência, capítulo IV, ocorre o episódio que nos interessa diretamente, relacionado à prática de seiðr. Houve um período de grande fome na região, devido à escassez de caça. Surge uma mulher, chamada Þorbjörg. Ela residia na comunidade e frequentava as festas, convidada para prever o futuro: “Hon var spákona ok var kölluð lítilvölva” (“Ela era uma adivinha e era chamada de pequena sibila”).<sup>39</sup> Na literatura nórdica, spákona (spá: profecia; kona: mulher<sup>40</sup>) frequentemente surge como sinônimo de völva (gen. völu; pl. vödur),<sup>41</sup> ambas designando uma personagem feminina como profetisa. Para Régis Boyer, völva seria uma praticante de magia originalmente existente na Era Viking que tanto poderia ser denominada de especialista em divinação, uma prática ou necromante, como no poema éddico<sup>42</sup> *Völuspá* (“A profecia da völva”), na qual o deus Óðinn invoca uma feiticeira morta para falar sobre o destino do universo e dos deuses.<sup>43</sup> Outro escandinavista, John McKinell, acredita que as narrativas sobre vödur representam muito mais um tipo literário do que um fato social para os autores de seu tempo<sup>44</sup> – baseando-se no fato de que nas sagas contemporâneas (*sturlunga saga*) esse termo não ocorre, ao contrário das sagas de família e legendárias, justamente, o material narrativo referente aos tempos vikings. Em nosso ponto de vista, a ocorrência de profetisas nos tempos pagãos e no período de conversão é confirmada tanto pela sua incidência nos poemas éddicos, quanto nas sagas islandesas e em referências mais antigas, como na *Germânia* 8 (c. 98 d.C.), de Tácito, em que Veleda era uma importante personagem social pelas suas profecias.

Seguindo nosso relato, Þorbjörg é descrita como a última entre nove irmãs, todas adivinhas e só ela permanecendo viva. Esse trecho é importante porque relaciona a praticante com um número sagrado entre os vikings, o nove, símbolo de Óðinn, do universo e da ordem cósmica (três níveis e nove mundos,

---

<sup>39</sup> Todas as traduções utilizadas no presente artigo do texto original da *Eiríks saga rauða* são de Théo de Borba Moosburger, disponíveis em: *Três Sagas Islandesas*. Curitiba: Editora da UFPR, 2007, p. 95-98.

<sup>40</sup> CLEASBY, Richard & VIGFUSSON, Gudbrand. *An Icelandic-English Dictionary* (original de 1874). Oxford: Oxford University Press, 1957, p. 581.

<sup>41</sup> ZOËGA, Geir T. *A Concise Dictionary of Old Icelandic*. London: Henry Frowde, 1910, p. 503.

<sup>42</sup> Seguindo a padronização escandinavística em língua inglesa, francesa e espanhola, adotamos em português o termo éddico para se referir à *Edda*, conservando a grafia dupla da consoante d.

<sup>43</sup> BOYER, Régis. *op. cit.* p. 102.

<sup>44</sup> MCKINNEL, John. *op. cit.* p. 239-251. Num pensamento oposto ao de McKinell, mas do mesmo modo radical e infundado, uma acadêmica norte-americana acredita que o termo völva originalmente significaria vulva, representando uma prática essencialmente feminina e primordial. Sua análise remonta às comparações com gravuras pré-históricas e as teorias da arqueóloga Marija Gimbutas, não realizando um estudo filológico ou etimológico convincente. Conforme: BJARNADÓTTIR, Valgerður Hjördís. *The Saga of Vanadís, Völva and Valkyrja: images of the divine from the memory of an Icelandic woman*. Master's Thesis for women spirituality, California Institute of Integral Studies, 2002, p. 136.

entre outros aspectos) e com forte caráter xamânico.<sup>45</sup> O detalhe de ela ser descrita como a única sobrevivente de uma família de magas, neste caso, pode ser uma alusão metafórica ao paganismo em geral, moribundo em um mundo praticamente todo cristianizado.

O fazendeiro Thorkell convida a profetisa para entrar em sua casa, na qual é recebida com grande pompa e cerimonial. Foi-lhe arrumado um assento alto com uma almofada. Novamente nos encontramos em uma situação similar a outras descritas nas fontes literárias. Tácito descreve a sibila germânica Velela realizando suas profecias no alto de uma torre (*Historiae* 4), enquanto grande quantidade de sagas cita as praticantes de seiðr sobre uma plataforma alta, chamada *seiðhjalli* (*Laxdæla saga* 35; *Hrólfs saga kraka* 3, entre outras). Uma prática que pode tanto ter estado conectada ao culto das nornas e sua associação com o conhecimento do destino,<sup>46</sup> quanto remeter aos simbolismos do culto a Óðinn (o seu trono, representado em estelas funerárias de Gotland e pingentes de tumbas femininas).

Na cena seguinte, são descritos detalhadamente as vestimentas e os aparatos que Þorbjörg portava:

at hon hafði yfir sér tuglamöttul blán, ok var settr steinum allt í skaut ofan. Hon hafði á hálsi sér glertölur, lambskinnskofra svartan á höfði ok við innan kattarskinn hvít. Ok hon hafði staf í hendi, ok var á knappr. Hann var búinn með messingu ok settr steinum ofan um knappinn. Hon hafði um sik hnjóskulinda, ok var þar á skjóðupungr mikill, ok varðveitti hon þar í töfr sín, þau er hon þurfti til fróðleiks at hafa. Hon hafði á fótum kálfskinnskúa loðna ok í þvengi langa ok á tinknappar miklir á endunum. Hon hafði á höndum sér kattskinnsglófa, ok váru hvítir innan ok loðnir.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Na mitologia escandinava, existem dezenas de citações envolvendo o número três e o nove, tanto na *Edda Poética* quanto na *Edda em Prosa*. A árvore Yggdrasill, eixo do universo, seria ligada basicamente a três níveis: dos deuses, do homem e dos gigantes, cada um com reinos e mundos distintos, que somados seriam nove localidades: no nível mais baixo – Hel e Niflheimr; nível do meio – Jötunheimr e Miðgarðr, Nidavellir e Svartalfheimr; no topo – Alfheimr, Vananheimr e Ásgarðr. Acreditamos que as conexões xamanistas sejam uma boa explicação para o simbolismo do número nove e Óðinn entre os vikings, visto também serem comuns em outras áreas da religiosidade euro-asiática: “É fato conhecido que o valor religioso do número 3 – simbolizando as três regiões cósmicas – precedeu o valor do número 7. Fala-se também em nove céus (e nove deuses, nove galhos da Árvore Cósmica, etc.), número místico que aparentemente deve ser explicado como 3X3 e considerado, por conseguinte, como integrante de um simbolismo mais arcaico que o do número 7, de origem mesopotâmica”. ELIADE, Mircea. *op. cit.*, p. 303.

<sup>46</sup> DAVIDSON, Hilda. *Myths and Symbols in pagan Europe*. New York: Syracuse University Press, 1988, p. 134-166.

<sup>47</sup> *Eiríks saga rauða* 4.

Tinha sobre si um manto negro costurado com tiras de couro e todo ele era decorado com pedras, até embaixo; tinha no pescoço um colar com pedaços de vidro; tinha sobre a cabeça uma boina de pele de carneiro negro e forrada por dentro com pele de gato branco. Nas mãos, tinha um bastão e nele havia um pegador: ele era decorado com latão, e no pegador havia pedras. Ela tinha em sua volta um cinto, e havia nele uma grande bolsa de pele; ela guardava lá dentro tudo de que precisava para a sua magia. Ela tinha botas peludas de pele de bezerro nos pés, atadas por longas tiras apertadas, com um grande botão de peltre na ponta. Ela tinha nas suas mãos luvas de pele de gato, brancas e peludas por dentro.

Em linhas gerais, a descrição confere com outros relatos sobre praticantes de magia, especialmente em sagas islandesas. Conferindo a indumentária de Þorbjörg, percebemos essas conexões: um manto é típico de homens e mulheres envolvidos com o seiðr (nas sagas, também são utilizados como recursos para invulnerabilidade mágica, *Vatnsdæla saga* 19), e mesmo o deus Óðinn, patrono da magia, é retratado muitas vezes portando um manto quando surge no mundo dos mortais (*Völsunga saga* 3). Assim, possuir essa vestimenta indicaria uma ligação estreita com o sobrenatural, como na visita do rei Hadingus ao mundo dos mortos, coberto pelo manto de uma mulher (*Gesta Danorum* 1). Na crônica histórica *Íslendigabók* 7, o legislador Þorgeirr arbitra a questão da introdução ou não da nova religiosidade na Islândia, e, após permanecer um dia e uma noite coberto por um manto, decide pela conversão ao cristianismo. Para Carlo Ginzburg, o uso de mantos em procedimentos mágicos (como nas fontes nórdicas) ou para cobrir os mortos estaria relacionado num vasto âmbito cultural euro-asiático associado aos simbolismos da ligação entre o mundo dos vivos e dos mortos e ao xamanismo.<sup>48</sup>

O detalhe de um colar com pedaços de vidro pode ser uma alusão a pingentes multicoloridos feitos de vidro, âmbar ou azeviche, muito comuns na Era Viking e fartamente encontrados em tumbas femininas. Eram extremamente valiosas não somente por suas qualidades ornamentais, mas “também por suas supostas propriedades mágicas”.<sup>49</sup> A caracterização do bastão é fundamental: além de diversas outras sagas aludirem a magos e feiticeiras utilizando varetas mágicas, também em escavações arqueológicas foram encontrados abundantes vestígios de cajados de madeira e metal em sepulturas femininas escandinavas, adornados com anéis e alguns com cabeças

---

<sup>48</sup> “Assim, em culturas díspares, não só os invólucros animalescos, mas também, de modo mais geral, o que envolve, encerra, cobre aparecem de algum modo ligados à morte.” GINZBURG, Carlo. *História Noturna*. São Paulo: Cia das Letras, 1991, p. 247.

<sup>49</sup> GRAHAM-CAMPBELL, James (Ed.). *The Viking World*. London: Frances Lincoln, 2001, p. 104.

de lobos e ursos<sup>50</sup> – animais relacionados simbolicamente aos cultos odínicos.<sup>51</sup> Segundos alguns pesquisadores, o bastão mágico aparece nas fontes sob o termo *gandr* (ao lado de *völur*, relacionado às *völv*as, profetisas, e *staff*) – que também surge como objeto utilizado na feitiçaria e como palavra poética para serpentes e monstros.<sup>52</sup> Boyer destaca o *gandr* também como um tipo de capacidade do feiticeiro para poder envolver, por meio de um objeto (que pode ser o bastão), outras pessoas ou localidades a grandes distâncias, com finalidades malélicas ou curativas.<sup>53</sup> Isso é confirmado por outros especialistas, que analisando, por exemplo, a *Historia Norvegiae* (c. 1160-1210), encontram referências sobre o *gandr* como um espírito malélico, independente do praticante de magia, mas estando controlado por este, e que poderia se transformar em uma forma animal (como o lobo e a serpente do mundo, citados na poesia éddica e scáldica). A principal finalidade desse espírito seria obter informações, induzido pelo praticante de seiðr por meio de seu bastão.<sup>54</sup> E ainda, outras pesquisas apontam que os bastões encontrados nas tumbas seriam fusos de tecelagem, mas não ordinariamente artigos utilitários, e sim objetos simbólicos utilizados no seiðr, representando a capacidade do praticante em manipular as teias/linhas do destino e do universo. Ao mesmo tempo, o bastão teria um simbolismo de agressão fálica – a conexão viria com a palavra do nórdico antigo *göndull*, pênis.<sup>55</sup> Para uma mulher, a sua manipulação não traria problemas sociais, mas isso explicaria porque homens envolvidos com seiðr ganharam o estatuto de *ergi*, efeminados. Em uma sociedade extremamente masculinista, tanto a prática da tecelagem quanto a manipulação de objetos conectados a símbolos fálicos foram altamente condenáveis para homens.

Em relação aos outros detalhes da indumentária de Þorbjörg, percebemos mais pontos interessantes: tanto o forro de sua boina quanto as luvas foram confeccionadas com pele de gato. Esse animal tanto era associado com a deusa Freyja, a criadora do seiðr (na mitologia, sua carruagem era transportada por gatos, *Gylfaginning* 23), como com praticantes de magia na Escandinávia: a *Vatnsdæla saga* 28 menciona um homem chamado de Þorolf Sledgehammer que possuía 20 gatos pretos em sua casa.

Voltando ao relato da saga, Þorbjörg entra na residência de Þorkell e é cumprimentada com cerimônia pelos homens que ali estavam. Com ajuda do fazendeiro, a feiticeira olha para todos os objetos, animais e pessoas do

---

<sup>50</sup> Para um detalhamento arqueológicos destes objetos, verificar PRICE, Neil. L'Sprit Viking: magie et mentalité dans la société scandinave ancienne. In: BOYER, Régis. *op. cit.*, p. 210-212.

<sup>51</sup> DAVIDSON, Hilda. *op.cit.* p. 79, 87.

<sup>52</sup> CLEASBY, Richard & VIGFUSSON, Gudbrand. *op. cit.* p. 188.

<sup>53</sup> BOYER, Régis. *op.cit.* p. 156.

<sup>54</sup> TOLLEY, Clive. *op.cit.* p. 9.

<sup>55</sup> HEIDE, Eldar. *op. cit.* p. 168.

ambiente. À noite é preparada uma refeição para ela e, depois, dorme na residência. No dia seguinte, as pessoas trazem os objetos necessários para ela realizar o ritual denominado *Varðlokur*, para o qual ela solicita também outras mulheres a colaborar, mas não são encontradas. Inicialmente, Guðríðr diz que conhecia esse ritual na Islândia, pela sua mãe de criação, mas não intencionava participar no momento por ser cristã. Após certa pressão do fazendeiro Thorkell, ela acaba cedendo:

Slógu þá konur hring um hjallinn, en Þorbjörg sat á uppi. Kvað Guðríðr þá kvæðit svá fagrt ok vel, at engi þóttist heyrt hafa með fegri rödd kvæði kveðit, sá er þar var hjá. Spákonan þakkar henni kvæðit ok kvað margar þær náttúrur nú til hafa sótt ok þykkja fagrt at heyra, er kvæðit var svá vel flutt, - "er áðr vildu við oss skiljast ok enga hlýðni oss veita. En mér eru nú margir þeir hlutir auðsýnir, er áðr var ek duldið, ok margir aðrir. En ek kann þér þat at segja, Þorkell, at hallæri þetta mun ekki haldast lengr en í vetr, ok mun batna árangr, sem vórar. Sóttarfar þat, sem á hefir legit, mun ok batna vánu bráðara. En þér, Guðríðr, skal ek launa í hönd liðsinni þat, er oss hefir af þér staðit, því at þín forlög eru mér nú allglöggsæ. Þú munt gjaforð fá hér á Grænlandi, þat er sæmiligast er, þó at þér verði þat eigi til langæðar, því at vegir þínir liggja út til Íslands, ok mun þar koma frá þér bæði mikill ætt ok góð, ok yfir þínum kynkvíslum skína bjartari geislar en ek hafa megin til at geta slikt vandliga sét. Enda far þú nú heil ok vel, dóttir.<sup>56</sup>

Então as mulheres formaram um círculo em torno do tablado, e no meio Thorbjörg estava sentada, em cima dele. Guðríðr então recitou o cântico tão belamente e tão bem que julgaram nunca ter ouvido antes com tão bela voz aquele cântico que era então recitado. A feiticeira agradece-lhe pelo cântico; disse que muitos espíritos agora se achegaram, e que acharam belo de ouvir o que foi recitado, que antes queriam afastar-se de nós e nenhuma audiência prestar-nos. Mas agora estão claras para mim muitas coisas que antes eram negadas tanto para mim quanto para os outros. E eu posso dizer uma coisa, que esta fome não durará mais do que este inverno e que os produtos da terra melhorarão com a chegada da primavera. A doença que assola há tempo também desaparecerá mais rápido do que se esperaria. Já a ti, Guðríðr, eu hei de te recompensar pelo auxílio que nos prestaste, pois as previsões para o teu futuro estão agora totalmente claras para mim. Tu terás núpcias aqui na Groelândia, que serão as mais honoráveis, contudo não durarão tanto, pois os teus caminhos te levam à Islândia, e lá partirá de ti uma linhagem grande e

---

<sup>56</sup> *Eiríks saga rauða* 4.

boa, e sobre os teus descendentes brilhará uma luz resplandecente, e agora fica bem e sã, minha filha.

O ritual do Varðlokur foi mencionado somente neste episódio, não existindo nenhuma referência em outras fontes.<sup>57</sup> Talvez esteja relacionado com Urðr, pela referência de um encantamento na poesia éddica (*Gróugaldr* 7, “Urðar lokurhaldi”, a fechadura de Urð).<sup>58</sup> Urðr era a norma (espírito feminino coletivo) associada com o destino, cuja fonte situada na árvore Yggdrasill era uma especial proveniência de poder (*Gylfaginning* 15).<sup>59</sup>

O emprego do círculo para finalidades sobrenaturais é muito antigo, remontando aos significados filosóficos e teológicos dos gregos, em que o círculo era um símbolo da divindade e da unidade, até ao mundo céltico, no qual o círculo era utilizado associado a letras ogâmicas e aplicações mágicas.<sup>60</sup> Mas o detalhe que mais se ressalta na narrativa é a descrição do rito sendo praticado por mulheres e, inclusive, sendo convocada uma cristã que não quer seu envolvimento na prática. A associação das mulheres com o sobrenatural, o poder e o destino é uma imagem muito forte presente na poesia éddica, refletida nas sagas islandesas. O conhecimento de forma geral não pertence aos deuses masculinos e aos homens, sendo quase uma exclusividade do universo feminino – o saber profético, o poder mágico, a comunicação com os mortos e vivos é quase uma exclusividade de gigantas, deusas e valquírias.<sup>61</sup> Tanto a profetisa (völva), quanto a giganta e a mulher tröll são conhecedoras dos eventos futuros e passados, canais por meio dos quais o poder das normas

---

<sup>57</sup> Magnus Magnússon e Hermann Pálsson traduziram o termo da saga para o moderno inglês, warlock, bruxo (*The Vinland Sagas*. London: Penguin Books, 1965, p. 82), do mesmo modo que MITCHELL, Stephen. Op.cit. p. 339. Enquanto Keneva Kunz a traduz como “ward enticers”, instigadores de defesa (Eirik the Red’s Saga. In: *The Sagas of Icelanders*. London: Penguin Books, 2000, p. 659), J. Sephton empregou a tradução Weird-songs, sons do destino (*The saga of Erik the red*, 1880, <[http://sagadb.org/eiriks\\_saga\\_rauda.en](http://sagadb.org/eiriks_saga_rauda.en)> Acesso em abril de 2010). A palavra *warlock* deriva do anglo-saxão *waer*, verdade, e *leogan*, mentir, e originalmente significava um traidor ou alguém que quebrava um juramento. Foi reutilizado na Escócia seiscentista para a bruxaria diabólica e depois no inglês moderno, com o mesmo sentido. Conforme: RUSSEL, Jeffrey & ALEXANDER, Brooks. *História da Bruxaria*. São Paulo: Editora Aleph, 2008, p. 13-14. Dentro deste referencial, acreditamos ser errônea a associação entre warlock-bruxaria e o termo Varðlokur.

<sup>58</sup> CLEASBY, Richard & VIGFUSSON, Gudbrand. *op. cit.* p. 657.

<sup>59</sup> O termo anglo-saxão para destino era *Wyrd*. DAVIDSON, Hilda. *op.cit.* p. 165.

<sup>60</sup> CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio Editor, 2002, p. 250-253.

<sup>61</sup> QUINN, Judy. Women in Old Norse Poetry and Sagas. In: McTURK, Rory (Ed.). *A Company to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*. London: Blackwell Publishing, 2007, p. 518-526. A respeito do tema, consultar ainda: JESCH, Judith. *Women in the Viking Age*. London: The Boydell Press, 2003, p. 124-175.

(örlog, destino) é transmitido.<sup>62</sup> O Canto em coro é um aspecto essencial dos ritos xamânicos,<sup>63</sup> invocando espíritos que restaurariam a ordem na comunidade. Mas, ao contrário das sociedades xamanistas, o equilíbrio no mundo nórdico é restaurado por uma pessoa marginal ou externa, muitas vezes andarilhos ou estrangeiros (geralmente finlandeses).<sup>64</sup>

Apesar de uma detalhada caracterização do ritual e de sua utilização por dezenas de acadêmicos para o estudo do paganismo nórdico, o episódio de Þorbjörg também sofreu críticas, no sentido de ter sido uma cena inteiramente ficcional. Em seu estudo clássico de 1935, *Sejd*, o escandinavista D. Strömbäck já alertava para a autenticidade do episódio; em 1978, Ólafur Halldórsson defendia que a cena teria sido fabricada pelo autor da saga e não seria um indicativo de autênticas práticas pagãs na Groelândia; Clive Tolley em 1995 sugeriu que o episódio preservou alguns elementos do seiðr, mas não seria autêntico nos detalhes.<sup>65</sup> Recentemente, Jóhanna Friðriksdóttir aludiu ao mesmo como um ritual exótico,<sup>66</sup> e Tolley tornou seu ponto de vista ainda mais radical, considerando que a cena de Þorbjörg seria imbuída de uma moralidade fundamentalmente cristã, inspirada em passagens bíblicas como a dos reis magos, que anunciam o salvador, sendo seu valor etnográfico totalmente nulo.<sup>67</sup> Dentro de nossas considerações, tanto o ritual quanto a praticante descrita na *Eiríks saga rauða* são pertinentes com o conhecido em outras fontes literárias, como em recentes pesquisas sobre a cultura material envolvendo o paganismo nórdico, como já detalhamos antes. Em nenhum momento, ocorre uma depreciação de Þorbjörg ou de sua magia, ao contrário, ela foi considerada

---

<sup>62</sup> QUINN, Judy. Ok verðr henni ljóð á munni – Eddic prophecy in the fornaldarsögur. *Alvísmál* 8, 1998, p. 29-50. De forma categórica, Judy Quinn não segue a perspectiva de McKINELL, *op. cit.*, p. 239-251, para o qual a figura das völur seria apenas literária e não sócio-histórica. Para a historiadora, a narrativa das profetisas éddicas se instaura de maneira natural na escrita das sagas, repetindo a dinâmica mitológica original entre masculino e feminino. QUINN, *op.cit.*, p. 48. Para o escandinavista francês François-Xavier Dillman, as völur sobreviveram no mundo pagão e na transição para o cristianismo pela sua relação com os animais, a agricultura e os outros islandeses. Esses magos teriam constituído uma elite social, intelectual e econômica na sociedade islandesa medieval, do mesmo modo que o *status* alcançado pela magia na África. JOCHENS, Jenny. Review: François-Xavier Dillman, Les magiciens dans l'Islande ancienne. *Scandinavian Studies* 4(78), 2006, p. 490.

<sup>63</sup> ELIADE, *Op.cit.*, p. 420-421.

<sup>64</sup> Em seu estudo sobre a posição social das mulheres nas sagas, a escandinavista argentina Nelly Iöster enumerou: 1. Chefes de família; 2. Mulheres livres; 3. Mulheres sem residência fixa, andarilhas; 4. Servas/escravas. IÖLSTER, Nelly Egger de. Mujeres em la saga de Njal. *Temas medievales* 12, 2004, p. 17-35.

<sup>65</sup> Apud: FRÍÐRIKSDÓTTIR, Jóhanna Katrín. *op.cit.*, p. 421.

<sup>66</sup> *Ibidem*, p. 432.

<sup>67</sup> Apud: DUBOIS, Thomas. Review: Clive Tolley, Shamanism in Norse myth and magic. *Scandinavian Studies* 4(81), 2009, p. 552.



muito positiva, colaborando para a manutenção do equilíbrio da comunidade. Em outras fontes literárias escandinavas, o paganismo algumas vezes foi confrontado à fé da época em que as narrativas foram compostas: o pagão seria imoral, incivilizado e bárbaro, enquanto o cristão seria civilizado e moralizado.<sup>68</sup> Se o autor (ou autores) da *Eiríks saga rauða* inventou o episódio para elevar a memória de Guðríðr, porque não utilizou apenas elementos típicos do maravilhoso cristão, como milagres e sonhos? Estes existem em outras sagas, como em narrativas curtas (*þættir*), apresentando bispos imunes ao fogo.<sup>69</sup> O mais comum são as narrativas adaptarem elementos do paganismo a um contexto cristão, permanecendo uma antiga tradição conjugada a novos atributos (a paralisia e a jornada fora do corpo são retomadas nas *Byskupa sögur*, as sagas dos bispos<sup>70</sup>). Mas, no episódio de Þorbjörg, não houve adaptação, sincretismo ou mudanças para a nova percepção religiosa: o destino glorioso de Guðríðr (ancestral de três bispos islandeses) é antevisto pela profetisa utilizando métodos ancestrais, que refletem muito mais o convívio de pagãos e cristãos na Groelândia e que foram preservados pela tradição oral. A audiência das sagas conhecia, ao menos no momento inicial da sua composição, a maioria dos rituais, crenças e divindades do paganismo nórdico, mesmo que quase todos estivessem obsoletos. Assim como os poemas éddicos e seu conteúdo mitológico, temas religiosos pré-cristãos foram preservados na literatura escandinava porque possuíam conexão com necessidades e condições sociais de seu tempo.<sup>71</sup> Acreditamos que é mais adequado pensarmos a personagem Guðríðr Þobjanardóttir como transmissora do conhecimento, preservando a tradição mágica (ao conhecer o rito do Varðlokur) e tornando-se uma peregrina para Roma quando anciã, uma mulher-elo entre duas realidades diferentes, mas totalmente integradas (o Velho e Novo Mundo, o paganismo e o cristianismo).<sup>72</sup>

---

<sup>68</sup> ZIMMERLING, Anton. Hví fará heiðnir menn hér? Christian and pagan allusions in the skaldic poetry of the thirteenth century. *13<sup>th</sup> International Saga Conference*, Durham University, 2006, p. 1-10.

<sup>69</sup> GRØNLIE, Siân. Miracles, Magic and missionaries: the supernatural in the conversion *þættir*. *13<sup>th</sup> International Saga Conference*, Durham University, 2006, p. 1-10.

<sup>70</sup> McCREESH, Bernardine. Elements of the pagan supernatural in the bishop's sagas. *13<sup>th</sup> International Saga Conference*, Durham University, 2006, p. 1-11.

<sup>71</sup> ORTON, Peter. Pagan myth and religion. In: MCTURK, Rory (Ed.). *op. cit.*, p. 316.

<sup>72</sup> "Le rôle de Guðríðr dans l'ancienne et la nouvelle religion est ainsi évident, mais je dois admettre que mon hypothèse selon laquelle elle a été la première à transmettre de l'information concernant Le Nouveau Monde à l'Ancien est moins bien fondée". JOCHENS, Jenny. La femme Viking en avance sur son temps. BOYER, Régis (Ed.). *op. cit.*, Paris: Éditions Autrement, 2005, p. 215. Sobre Guðríðr Þobjanardóttir verificar ainda: JOCHENS, Jenny. Gudrid Thorbjarnardottir: une globe-trotteuse de l'an mil. *Clio* 28, 2008, p. 38-58.

Tabela 2: As transformações do seiðr na literatura escandinava medieval

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

Comparando o episódio de Þorbjörg com outras produções literárias (ver tabela 3), podemos perceber que ele possui uma caracterização arcaica do seiðr, aproximando-se muito mais de narrativas históricas como o *Landnámabók* 145 (c. 1097-1125) – em que do mesmo modo, uma comunidade passa por um momento de uma grande crise de fome e é atendida por uma praticante de seiðr – ou de poemas éddicos (que se aproximam muito mais do passado pagão que as sagas, devido a sua antiguidade) como a *Völuspá* 22 (c. 1000), na qual temos caracterizada uma mulher que vaga pelas casas dos humanos praticando o seiðr. Com o passar do tempo, as figurações da magia tornaram-se negativas, sendo um recurso meramente narrativo em que o herói defronta-se com uma feiticeira que utiliza o seiðr como barreira para sua jornada (ver tabela 2). A própria compreensão das práticas religiosas antigas se torna muito difusa, mesclando fantasia com elementos sociais (como nas sagas lendárias), tornando indistinto o paganismo do fenômeno da bruxaria (a partir do século XIII).

### 3. Conclusão: novas perspectivas sobre a magia na Escandinávia Medieval

Tradicionalmente, os estudos de magia nórdica concentram-se em dois períodos: a Era Viking (790-1066) e a transição para o Renascimento (1400-1600). No primeiro caso, muitas das fontes investigadas pertencem ao período compreendido pela Idade Média Central, motivando diversas polêmicas sobre interpretação e limitações desses materiais, como já apontamos em nosso texto.<sup>73</sup> Num dos mais recentes debates no prestigioso periódico *Scandinavian Studies*, a pesquisadora Jóhanna Friðriksdóttir questiona o uso das sagas como fonte etnográfica para o estudo da religiosidade nórdica, pela suposta falta de evidências de práticas mágicas na Islândia centro-medieval,<sup>74</sup> mas existem indícios de textos legais islandeses (*Grágás* 27), noruegueses e gotlandeses (*Gutalagen* 1) deste período que proíbem encantamentos, cantos de cura e doenças e invocações em sepulturas.<sup>75</sup> Neste sentido, ocorre uma confirmação de nosso trabalho anterior,<sup>76</sup> no qual percebemos que os aspectos mais públicos e coletivos da religiosidade pré-cristã (como os festivais e o seiðr em seu aspecto divinatório) tendem a desaparecer com a cristianização – contribuindo para suas deformações nos registros das sagas conforme a distância no tempo – enquanto que o galdr (encantamento) sobrevive na sociedade escandinava até o período moderno, por ter características mais individualistas e privadas. Mas essa sobrevivência não pode ser concebida como uma permanência do paganismo original, e sim um hibridismo cultural das formas diferenciadas de religiosidade. A nova sociedade adapta os rituais e as crenças conforme suas necessidades, novas ou velhas – e é neste sentido que a literatura deve ser estudada, como um espelho das metamorfoses sociais. Após o baixo-medieval, surgem evidências do uso de magia, mas agora já adaptadas ao novo contexto da bruxaria continental, como o registro histórico do *Logmannsannáll* de 1407, que menciona um homem queimado por usar feitiçaria contra outro homem, na Groelândia.<sup>77</sup> Ou o surpreendente ressurgimento de um culto individual ao deus Óðinn em Estocolmo, que levou Ragvald Odinskarl para a inquisição em

---

<sup>73</sup> O historiador Stephen Mitchell considera esse período lacunar como um *desideratum*, fornecendo uma original ideia de que apesar da bruxaria nórdica (a partir do século XIII) ter sido influenciada pelas ideias continentais, também a Escandinávia poderia ter matizado as ideologias europeias sobre bruxaria. Para este último caso, critica as teorias de Carlo Ginzburg sobre uma matriz euro-asiática. Conf. MITCHELL, Stephen. Blåkulla and its antecedents: transvection and conventicles in Nordic Witchcraft. *Álvoismál* 7, 1997, p. 81-100.

<sup>74</sup> FRIÐRIKSDÓTTIR, Jóhanna Katrín. Op.cit. p. 425.

<sup>75</sup> SANMARK, Alexandra. Op.cit. p. 159.

<sup>76</sup> LANGER, Johnni. Galdr e feitiçaria nas sagas islandesas. *Brathair* 9(1) 2009, p. 66-90.

<sup>77</sup> FRIÐRIKSDÓTTIR, op.cit. p. 415.

1484.<sup>78</sup> Mesmo o seiðr pode ter sobrevivido, mas com modificações: relacionado ao ambiente privado da tecelagem feminina e das fazendas, deixando marcas profundas no folclore popular medieval e moderno até o surgimento dos contos de fadas.<sup>79</sup>

Muitas questões ainda permanecem, apontando grandes possibilidades investigativas para o futuro. Porque a magia e o paganismo não tiveram espaço nas *Sturlunga saga* (as sagas contemporâneas)? Porque a figura literária da rainha é particularmente relacionada com a malevolência do seiðr? Quais as motivações de Snorri Sturlusson<sup>80</sup> ter empregado em suas obras o galdr como uma magia positiva, enquanto o seiðr foi visto como negativo? Seria um reflexo de uma oposição existente nos tempos pagãos ou é um sintoma dos valores de sua própria época? O seiðr foi uma prática totalmente autóctone ou foi influenciado pelo xamanismo circumpolar e outras tradições externas? A associação dos praticantes masculinos com o seiðr e a noção de *ergi* foi totalmente pagã ou sofreu adaptação do moralismo cristão?

Questões e dúvidas que nos colocam frente a frente com os posicionamentos mais comuns sobre o tema da magia nórdica: os que defendem a persistência de uma memória cultural (ou tradição oral), concedendo às fontes literárias um caráter etnográfico; e os que pensam a literatura apenas enquanto reflexo de sua época, sem relação direta com o passado. As sagas seriam apenas ficção ou também História? Mesmo o estilo mais realista da literatura escandinava, as sagas de família, possuía senso de fantástico desde o seu início.<sup>81</sup> Resta ao historiador dialogar com os diferentes métodos e as múltiplas abordagens, justamente para poder captar o grande dinamismo e hibridismo cultural do medievo, mesmo porque as religiosidades antigas são um fenômeno sutil que requer grande capacidade reflexiva por parte do homem moderno.

---

<sup>78</sup> MITCHELL, Stephen. Odin, magic, and a Swedish trial from 1484. *Scandinavian Studies* 81, 2009, p. 263-286.

<sup>79</sup> HEIDE, Eldar. *op.cit.* p. 164-170.

<sup>80</sup> Snorri Sturlusson, poeta e escritor islandês (c. 1179-1241). Autor de algumas das mais importantes obras da Escandinávia Medieval, como a *Edda em Prosa*, a *Heimkringla* e a *Saga de Egil*. Conf.: HAYWOOD, John. *Encyclopaedia of the Viking Age*. London: Thames and Hudson, 2000, p. 179.

<sup>81</sup> ROSS, Margaret Clunies. Realism and the fantastic in the Old Icelandic sagas. *Scandinavian Studies* 74, 2002, p. 453.

ANEXO

Tabela 3 - O seiðr nas fontes literárias da Escandinávia Medieval

Fonte, estrofe/capítulo e tipologia <sup>82</sup>	Data de composição <sup>83</sup>	Nome da(o) praticante	Termo(s) da fonte para a(s) prática(s) mágica(s)	Sinopse do episódio envolvendo magia	Recepção do seiðr ou seu praticante
<i>Lausavísa</i> 6; <i>Hákonarkviða</i> 12 (PES)	1000 (?)	X	Seiðr	Kennings (metáforas poéticas) para batalhas	Positiva
<i>Ragnarsdrápa</i> 15 (PES)	900-1000 (?)	X	Seiðr	Kenning para a serpente do mundo (Jörmungandr)	Positiva
<i>Völuspá</i> 22 (PED)	1000 (?)	Heiði/Gullveig	Seið; ganda	A feiticeira Gullveig (deusa Freyja ?) é denominada de Heiði no momento em que andaria entre as casas dos humanos realizando seiðr	Neutra

<sup>82</sup> PED: poema éddico; PES: poema escáldico; SF: saga de família; SL: saga lendária; SR: saga dos reis; CH: crônica histórica; P: Pátrr.

<sup>83</sup> As datações dos poemas éddicos e das sagas islandesas é alvo de intenso debate acadêmico. Para estas datas, recorreremos à sistematização proposta por OLASSON, Véstein. Family sagas. In: MCTURK, Rory (Ed.). *op. cit.*, p. 114-115 e GUNELL, Terry. Eddic poetry. In: *Ibidem*. p. 97-98.

<i>Lokasenna</i> 24 (PE)	1000 (?)	Óðinn	Síða; vödur; vitka; args	Óðinn é acusado por Loki de praticar seiðr na ilha de Sámsey e por isso de ser ergi	Negativa
<i>Landnámabók, Sturlubók</i> 145 (CH)	1097-1125	Þuríður sýndafyllir	Seiddi	A feiticeira salvou a comunidade trazendo peixes pela voz	Positiva
<i>Ágrip af Nóregskonungasögum</i> 20 (CH)	1190	Rögnvaldr reykill	Seiðmaðr; Spámaðr	Rögnvaldr é filho de uma finlandesa chamada Svási e pratica o seiðr e a profecia	Neutra
<i>Hyndluljóð</i> 33 (PE)	XII (?)	X	Seiðberendur	Os praticantes de seiðr são descendentes de Suarhofda	Neutra
<i>Völsunga saga</i> 7 (SL)	1200-1270	X	Seiðkona; fjölkyngi	A rainha Signý troca de forma com uma praticante de seiðr	Negativa
<i>Ynglinga saga</i> 4 e 7 (SR)	1220-1230	Óðinn	Galdra; Seið; galdrasmiðr; Seiðkonnur; fjölkyngi; örlog; ergi	Óðinn é o mestre do seiðr, que aprendeu com a deusa Freyja; ele usa o seiðr como poder para profecias e malefícios, mas seu uso entre os homens é considerado ergi	Negativa

<i>Ynglinga saga</i> 16 (SR)	1220-1230	Hulð	Seiðkonu; Mara	A rainha Drífu contrata a feiticeira Hulð para matar seu marido, o rei Vanlandi	Negativa
<i>Ynglinga saga</i> 17 (SR)	1220-1230	Hulð	Seið; völva	Os filhos do rei Visbur realizam seiðr para matá-lo	Negativa
<i>Harald Saga Híns Hárfagra</i> 36 (SR)	1220-1230	Rögnvaldr Réttilbeini; Vitgeir	Seiðr	Rögnvaldr e mais 80 praticantes de seiðr são queimados em sua casa	Negativa
<i>Egils saga</i> 59 (SF)	1220-1230	Gunnhildr	Seið; Seiða	A rainha Gunnhildr pratica seiðr contra o herói Egil	Negativa
<i>Orms þáttr Stórolssonar</i> 6 (P)	1220-1300	X	Seiði; spá	Uma völva profetiza o destino do herói Ásbjörn	Neutra
<i>Laxdæla saga</i> 37; 76 (SF)	1230-1260	Kotkell; Gríma	Seiðr; galdr; Seiðinn; Seiðlætin; fjölkunnig; Seiðmenn	Kotkell e sua família utilizam uma plataforma de seiðr para provocar feitiços	Negativa
<i>Gísla saga Súrssonar</i> 18 (SF)	1250	Þorgrímur neff	fjölkyngi; ergi; skelmiskáp; Seiðskratti	Börk paga ao feiticeiro Þorgrímur para realizar um feitiço contra Gísli	Negativa

<i>Eiríks saga rauða</i> 4 (SF)	1263	Þorbjörg	seiðr; varðlokur; lítil-völva	A feiticeira þorbjörg é convidada a profetizar em uma comunidade assolada pela fome	Positiva
<i>Vatnsdæla saga</i> 26 (SF)	1270-1280	X	Seið; fjölkunnig; spáði; fjolmenni	Profetisa finlandesa faz um rito de seiðr para ver o futuro durante um banquete	Positiva
<i>Brennu-Njáls saga</i> 30 (SF)	1275-1285	Hallgrímur	Seiða	Hallgrímur possui uma alabarda que através do seiðr adquiriu propriedades mágicas	Positiva
<i>Friðþjofs saga</i> 5-8 (SL)	1300	Heiðr; Hamglama	Fjölkunnig; Seiðhjalli	Dois homens utilizam seiðr para criar uma tempestade marinha contra o herói Frithóf e se transformam em duas baleias	Negativa
<i>Örvar-odds saga</i> 239 (SL)	Final do séc. XIII	Heiðr	seiðkona	Profetisa prediz a morte do herói Odd e é acompanhada em um coro de 15 donzelas e 15 jovens	Positiva
<i>Hrólfs saga kraka</i> 3, 48 (SL)	1400	Heiðr; Skuld	Seið; Seiðkona; seidhjall; volva; galdrar	Heiðr realiza profecias na corte do rei Fróði; Skuld pratica o seiðr contra seus inimigos	Negativa



## Referências Bibliográficas

### Fontes primárias

ANÔNIMO. *Eiríks saga rauða*, 1220-1280. Texto em nórdico antigo disponível em: <[http://www.heimskringla.no/wiki/Eiríks\\_saga\\_rauða](http://www.heimskringla.no/wiki/Eiríks_saga_rauða)> (Acesso em abril de 2010). Tradução ao inglês por Keneva Kunz, *Eirik the Red's Saga*. In: *The Sagas of Icelanders*. London: Penguin Books, 2000, p. 653-676 e Magnus Magnússon e Hermann Pálsson, *Eirik's saga. The Vinland Sagas*. London: Penguin Books, 1965. Tradução ao português por Théo de Borba Moosburger. A saga de Eiríkr vermelho. In: *Três Sagas Islandesas*. Curitiba: Editora da UFPR, 2007, p. 85-124.

### Bibliografia

ANTÓN, Teodoro Manrique. Rituales mágicos em la religión nórdica precristiana: El seiðr em la saga de Gísli Súrsson. *Illu: Revista de ciencias de las religiones* 14, 2009, p. 87-100.

BARREIRO, Santiago. La magia em la saga de Hrólfr Kraki. *Temas Medievales* 16, 2008, p. 1-12.

BLAIN, Jenny. *Nine Worlds of Seid-Magic*. London: Routledge, 2002.

BOYER, Régis. *Le Monde du Double: la magie chez les anciens Scandinaves*. Paris: Berq International, 1986.

DUBOIS, Thomas. *Nordic Religions in the Viking Age*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999.

FRÍÐRIKSDÓTTIR, Jóhanna Katrín. Women's weapons: a re-evaluation of magic in the *Íslendingasögur*. *Scandinavian Studies* 4(81), 2009, p. 409-436.

HEIDE, Eldar. Spinning seiðr. In: ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina. (Ed.). *Old Norse Religion in Long-Term Perspectives: origins, changes and interactions*. Lund: Nordic Academic Press, 2006, p. 164-170.

LANGER, Johnni. *Deuses, Monstros, Heróis: ensaios de mitologia e religião Viking*. Brasília: Editora da UNB, 2009.

LANGER, Johnni. Galdr e feitiçaria nas sagas islandesas. *Brathair* 9(1) 2009, p. 66-90.

LANGER, Johnni. História e sociedade nas sagas islandesas: perspectivas metodológicas. *Aletheia: revista de história antiga e medieval* 2(3), 2009, p. 1-18.

LANGER, Johnni. Religião e magia entre os vikings. *Brathair* 5(2) 2005, p. 55-82.

McKINNEL, John. Encounters with vödur. In: BARNES, Geraldine & ROSS, Margaret Clunie (Ed.). *Old Norse Myths: literature and society*. Sydney: Centre for Medieval Studies, 2000, p. 239-251.

MITCHELL, Stephen A. Learning magic in the sagas. In: BARNES, Geraldine & ROSS, Margaret Clunie. (Ed.) *Old Norse Myths: literature and society*. Sydney: Centre for Medieval Studies, 2000, p. 335-345.

OGILVIE, Astrid E. J. & PÁLSSON, Gísli. Weather and witchcraft in the sagas of icelanders. *13<sup>th</sup> International Saga Conference*, Durham University, 2006, p. 1-7.

PÁLSSON, Gísli. The power of words and the context of witchcraft. *The Textual Life of Savants: ethnography, Iceland, and the linguistic turn*. London: Routledge, 1995, p. 99-120.

PRICE, Neil. The archaeology of seiðr: circumpolar traditions in Viking pre-Christian religion. *Brathair* 4(2), 2004, p. 109-126.

PRICE, Neil. L'sprit Viking: magie et mentalité dans la société scandinave ancienne. In: BOYER, Régis (ed.). *Les Vikings, premiers européens*. Paris: Éditions Autrement, 2005, p. 196-216.

THORVALDSEN, Bernt Øyvind. Magic in sagas. In: NEY, Agneta, WILLIAMS, Henrik & LJUNGVIST, Frederik (Ed.). *Á Sustrvega: Saga and East Scandinavia*. Uppsala: University of Gävle, 2009, p. 932-939.